ETAJV de jeuxvideo.com

Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

Version 4.41

GAMECUBE

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

NINTENDO GAMECUBE

© 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 **Gamecube**. 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

- 007 : Nightfire
- 007 : Quitte ou Double
- 1080° Avalanche
- 18 Wheeler American Pro Trucker
- 4x4 Evo 2

A

- Aggressive Inline
- All-Star Baseball 2003
- All-Star Baseball 2004
- Animal Crossing
- Army Men : Sarge's War
- Astérix & Obélix XXL
- ATV Quad Power Racing 2
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air

B

- Backyard Baseball
- Backyard Football
- Baldur's Gate : Dark Alliance
- Barbarian
- Baten Kaitos
- Baten Kaitos Origins
- Batman : Dark Tomorrow
- Batman : Rise of Sin Tzu
- Batman Begins
- Batman Vengeance
- Battalion Wars
- Battle Stadium D.O.N
- Beach Spikers
- Beyblade : VForce
- Beyond Good & Evil
- Big Mutha Truckers
- Billy Hatcher and the Giant Egg
- Bionicle
- Bionicle Heroes
- Black & Bruised
- Bleach
- Blood Omen 2
- BloodRayne
- Bloody Roar : Primal Fury
- BMX XXX
- Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom
- Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant
- Bob l'Eponge : Le Film
- Bob l'Eponge : Silence on Tourne !
- Bob l'Eponge et ses Amis : Un pour Tous, Tous pour Un !
- Bomberman Generation
- Braquage à l'Italienne
- Bratz : Forever Diamondz
- Bratz : Rock Angelz
- Burnout

- Burnout 2 : Point of Impact

C

- Call of Duty 2 : Big Red One
- Call of Duty : Le Jour de Gloire
- Capcom vs. SNK 2 EO : Millionaire Fighting 2001
- Cars
- Catwoman
- Cel Damage
- Charlie et la Chocolaterie
- Chibi-Robo !
- Chicken Little
- Cocoto Kart Racer
- Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.
- Conan
- Conflict : Desert Storm
- Conflict : Desert Storm II
- Coupe du Monde de la FIFA 2006
- Coupe du Monde FIFA 2002
- Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- Crash Nitro Kart
- Crash Tag Team Racing
- Crazy Taxi
- Cubivore
- Cubix Robots Showdown
- Custom Robo

D

- Dakar 2
- Dark Summit
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Dead to Rights
- Def Jam Fight for NY
- Def Jam Vendetta
- Die Hard : Vendetta
- Digimon : Rumble Arena 2
- Disney Extreme Skate Adventure
- Disney Sports Basketball
- Disney Sports Football
- Donald Couak Attack ?*!
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Dr. Muto
- Dragon Ball Z : Budokai
- Dragon Ball Z : Budokai 2
- Dragon Ball Z : Sagas
- Dragon's Lair 3D
- DreamMix : World Fighters
- DRIV3R
- Driven

E

- Eggo Mania
- Enter the Matrix

- ESPN International Winter Sports
- Eternal Darkness : Sanity's Requiem
- Evolution Skateboarding
- Evolution Worlds

F

- F-Zero GX
- FIFA Football 2002
- FIFA Football 2003
- FIFA Football 2004
- FIFA Football 2005
- FIFA Street
- FIFA Street 2
- Fight Night : Round 2
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem : Path of Radiance
- Fireblade
- Freaky Flyers
- Freedom Fighters
- Freekstyle
- Frogger : Ancient Shadow
- Frogger Beyond
- Future Tactics : The Uprising

G

- Gauntlet : Dark Legacy
- Georges le Petit Curieux
- Ghost Recon
- Ghost Recon 2
- Gladiator : Sword of Vengeance
- Gladius
- Goblin Commander : Unleash the Horde
- Godzilla : Destroy all Monsters Melee
- GoldenEye : Au Service du Mal
- Gotcha Force
- Gun

H

- Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch
- Harry Potter à l'Ecole des Sorciers
- Harry Potter et la Chambre des Secrets
- Harry Potter et la Coupe de Feu
- Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban
- Harvest Moon : A Wonderful Life
- Harvest Moon : Another Wonderful Life
- Harvest Moon : Magical Melody
- Hello Kitty Roller Rescue
- Hitman 2 : Silent Assassin
- Home Run King
- Homeland
- Hot Wheels : Velocity X
- Hot Wheels : World Race
- Hulk
- Hunter : The Reckoning

I

- I-Ninja
- Ikaruga
- Intellivision Lives !
- International Superstar Soccer 2
- International Superstar Soccer 3

J

- Jeremy McGrath Supercross World
- Jimmy Neutron : Un Garçon Génial : L'Attaque des Twonkies

K

- Kelly Slater's Pro Surfer
- Killer 7
- King Arthur
- King Kong
- Kirby Air Ride

L

- La Ferme en Folie
- Le Manoir Hanté
- Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique
- Le Monde de Nemo
- Le Pôle Express
- Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi
- Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge
- Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours
- Legends of Wrestling
- Legends of Wrestling II
- Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo
- Lego Star Wars II : La Trilogie Originale
- Les 4 Fantastiques
- Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu
- Les Aventures de Porcinet
- Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire
- Les Indestructibles
- Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur
- Les Looney Tunes Passent à l'Action
- Les Royaumes Perdus
- Les Royaumes Perdus II
- Les Sims
- Les Sims 2
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims : Permis de Sortir
- Les Urbz : Les Sims in the City
- Luigi's Mansion

M

- Madden NFL 07
- Madden NFL 2002
- Madden NFL 2003
- Madden NFL 2004
- Madden NFL 2005
- Magical Mirror starring Mickey Mouse
- Mario Golf : Toadstool Tour

- Mario Kart : Double Dash !!
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Party 6
- Mario Party 7
- Mario Power Tennis
- Mario Smash Football
- Mario Superstar Baseball
- Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits
- Mat Hoffman's Pro BMX 2
- Medabots : Infinity
- Medal of Honor : En Première Ligne
- Medal of Honor : Les Faucons de Guerre
- Medal of Honor : Soleil Levant
- Mega Man X Command Mission
- Men in Black II : Alien Escape
- Metal Arms : Glitch in the System
- Metal Gear Solid : The Twin Snakes
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2 : Echoes
- Minority Report
- Mission : Impossible : Operation Surma
- MLB SlugFest 2003
- MLB SlugFest 2004
- Monster House
- Monster Jam Maximum Destruction
- Monstres & Cie : Crazy Balls
- Mortal Kombat : Deadly Alliance
- Mortal Kombat : Shaolin Monks
- MTX Mototrax
- MX Superfly featuring Ricky Carmichael
- Mystic Heroes

N

- Namco Museum
- Naruto : Clash of Ninja - European Version
- Naruto : Clash of Ninja 3
- Naruto : Clash of Ninja 4
- NASCAR : Dirt to Daytona
- NASCAR Thunder 2003
- NBA 2K2
- NBA 2K3
- NBA Courtside 2002
- NBA Live 06
- NBA Live 2003
- NBA Live 2004
- NBA Live 2005
- NBA Street
- NBA Street V3
- NBA Street Vol.2
- NCAA Football 2003
- NCAA Football 2004
- Need for Speed : Most Wanted
- Need for Speed : Poursuite Infernale 2
- Need for Speed Carbon

- Need for Speed Underground
- Need for Speed Underground 2
- NFL 2K3
- NFL Blitz 2002
- NFL Blitz 2003
- NFL QB Club 2002
- NFL Street
- NFL Street 2
- NHL 2003
- NHL 2004
- NHL Hitz 2002
- Nickelodeon Party Blast
- Nintendo Puzzle Collection
- Nos Voisins les Hommes

O

- Odama
- One Piece : Pirates Carnival
- One Piece Grand Adventure
- One Piece Grand Battle
- Outlaw Golf

P

- P.N.03
- Pac-Man Fever
- Pac-Man Rally
- Pac-Man World 2
- Pac-Man World 3
- Paper Mario : La Porte Millénaire
- Phantasy Star Online Episode I&II
- Phantasy Star Online Episode III : C.A.R.D. Revolution
- Pikmin
- Pikmin 2
- Pitfall Harry : L'Expédition Perdue
- Pokémon Box : Rubis & Saphir
- Pokémon Channel
- Pokémon Colosseum
- Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres
- Pool Paradise
- Power Rangers : Dino Tonnerre
- Prince of Persia : L'Ame du Guerrier
- Prince of Persia : Les Deux Royaumes
- Prince of Persia : Les Sables du Temps
- Pro Rally

R

- R : Racing
- Rainbow Six : Lockdown
- Rally Championship
- Rampage : Total Destruction
- Ratatouille
- Rave Master
- Rayman 3 : Hoodlum Havoc
- Rayman M
- Red Card

- Red Faction II
- Resident Evil
- Resident Evil 0
- Resident Evil 2
- Resident Evil 3 : Nemesis
- Resident Evil 4
- Resident Evil : Code : Veronica X
- Ribbit King
- Roadkill
- Robotech : Battlecry
- Robots
- Rocket Power : Beach Bandits
- Rocky
- Rogue Ops
- Rolling
- Rugby 06

S

- Samurai Jack : The Shadow of Aku
- Scaler
- Scooby-Doo! : La Nuit des 100 Frissons
- Scooby-Doo! : Le Livre des Ténèbres
- Second Sight
- Sega Soccer Slam
- Shadow the Hedgehog
- Shox : Extreme Rally
- Shrek 2
- Shrek : Extra Large
- Shrek : SuperSlam
- Skies of Arcadia Legends
- Smashing Drive
- Smuggler's Run : Warzones
- Sonic Adventure 2 Battle
- Sonic Adventure DX : Director's Cut
- Sonic Gems Collection
- Sonic Heroes
- Sonic Mega Collection
- Sonic Riders
- SoulCalibur II
- Spartan : Total Warrior
- Spawn Armageddon
- Speed Kings
- Spider-Man
- Spider-Man 2
- Splinter Cell
- Splinter Cell Chaos Theory
- Splinter Cell Double Agent
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Spongebob Squarepants : Revenge Of The Flying Dutchman
- Spy Hunter
- Spyro : A Hero's Tail
- Spyro : Enter the Dragonfly
- SSX 3
- SSX on Tour
- SSX Tricky

- Star Wars : Bounty Hunter
- Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast
- Star Wars : Rogue Squadron II : Rogue Leader
- Star Wars : Rogue Squadron III : Rebel Strike
- Star Wars : The Clone Wars
- StarFox : Assault
- StarFox Adventures
- Starsky & Hutch
- Street Hoops
- Street Racing Syndicate
- Summoner : La Déesse Réincarnée
- Super Mario Sunshine
- Super Monkey Ball
- Super Monkey Ball 2
- Super Monkey Ball Adventure
- Super Puzzle Bobble All-stars
- Super Smash Bros. Melee
- Superman : Shadow of Apokolips
- Superman Returns
- SX Superstar

T

- Tak 2 : Le Sceptre des Reves
- Tak et le Pouvoir de Juju
- Tales of Symphonia
- Tarzan Freeride
- Taz Wanted
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus
- Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare
- Terminator 3 : The Redemption
- The Incredible Hulk : Ultimate Destruction
- The Legend of Spyro : A New Beginning
- The Legend of Zelda : Four Swords Adventures
- The Legend of Zelda : The Wind Waker
- The Legend of Zelda : Twilight Princess
- The Simpsons : Hit & Run
- The Simpsons : Road Rage
- The Thing
- Tiger Woods PGA Tour 06
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- TimeSplitters 2
- TimeSplitters : Future Perfect
- Tony Hawk's American Wasteland
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Tony Hawk's Underground
- Tony Hawk's Underground 2
- Top Gun : Combat Zones
- True Crime : New York City
- True Crime : Streets of LA
- Tube Slider
- Turok Evolution

- Ty : Le Tigre de Tasmanie
- Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

U

- UFC : Throwdown
- Ultimate Muscle : Legends vs New Generation
- Ultimate Spider-Man
- Universal Studios : Theme Park Adventure
- Urban Freestyle Soccer

V

- V-Rally 3
- Vexx
- Viewtiful Joe
- Viewtiful Joe 2
- Viewtiful Joe : Red Hot Rumble
- Virtua Striker 3 Ver. 2002

W

- Wario Ware Inc. : Mega Party Game$
- Wario World
- Wave Race : Blue Storm
- World Racing
- World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution
- Worms 3D
- Worms Blast
- Wreckless : Missions Yakuzas
- WWE Crush Hour
- WWE Day of Reckoning
- WWE Wrestlemania X8
- WWE Wrestlemania XIX

X

- X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine
- X-Men : Le Jeu Officiel
- X-Men : Next Dimension
- X-Men Legends
- X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse
- XGIII : Extreme G Racing
- XGRA : Extreme-G Racing Association
- XIII

Y

- Yu-Gi-Oh! L'Empire des Illusions

Z

- Zapper : Le Criquet Ravageur !
- Zatchbell! : Mamodo Battles
- Zatchbell! : Mamodo Fury
- Zoids Versus
- Zoocube

007 : Espion pour Cible

© Electronic Arts / MGM Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PASSAGE SECRET DANS "CRISE EN MÉDITERRANÉE"

Dès le début du niveau, allez tuer le garde près des tonneaux (sans les faire exploser). Prenez ensuite la porte à ses côtés. Tuez le garde derrière puis descendez et allez vers la porte BRIG. Eliminez le garde pour récupérer un laser. Prenez aussi le Frensi sur la table et utilisez le laser sur la serrure de la porte de la prison. Les 2 portes s'ouvrent. Allez vers la seconde et reprenez votre laser pour l'utiliser sur la grille. Montez sur le banc et allez dans le passage secret (un bonus se déclenchera). Vous pourrez ainsi tuer les gardes à votre aise !

LES RUES DE BUCAREST

Lorsque vous arriverez devant les deux tanks à la fin du niveau, tirez sur le train qui passe au dessus et visez le wagon rouge poiur qu'il explose. Vous détruirez ainsi les deux tanks en même temps.

130.000 POINTS AU DERNIER NIVEAU

Voici une petite astuce pour terminer le dernier niveau du jeu avec plus de 130.000 points. Tout d'abord, montez sur la tour la plus à gauche (là où se trouvent les gardes avec les snipers). Vous trouverez une console sur laquelle vous devez utiliser une télécommande. A chaque fois que vous actionnerez la télécommande, la phrase "l'astuce de 007" apparaîtra. Répétez cette opération plusieurs fois. A la fin du niveau, vous aurez récupéré plus d'astuces qu'il n'est possible d'en trouver, et vous aurez ainsi gagné 130.000 points.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

James Bond 007 : Espion pour cible n'est pas un jeu très difficile. On peut arriver assez rapidement à la fin sans trop de problèmes. Mais obtenir toutes les médailles est déjà un défi plus intéressant. Pour les médailles d'or, il vous faut réussir un score au moins supérieur à celui indiqué en début de mission. Pour cela, vous devez aller vite, être précis dans vos tirs, tuer tout le monde, réussir le maximum d'actions 007, et si possible jouer en difficulté élevée. Pour les médailles de platine, c'est à peu près la même chose sauf qu'il faudra impérativement rejouer tous les niveaux pour trouver tous les icônes bonus cachés qui s'y cachent. Ces bonus n'apparaissent qu'à condition de déjà posséder la médaille d'or de ce niveau. Bonne chance !

1. Bond à la rescousse

Médaille d'or : Pistolet d'or

Médaille de platine : Carte MJ Manoir de la Roquette
Bond, vous devez retrouver l'agent Zoé Nightshade retenue prisonnière dans le complexe de recherche. Pour vous infiltrer à l'intérieur, vous pourrez choisir d'utiliser soit le décodeur sur le panneau de contrôle de la porte, soit le grappin pour atteindre la grille au dessus. Ouvrez d'abord la porte avec votre décodeur **(action 007)** mais méfiez-vous de la caméra qui guette les intrus. Il vous faudra reculer rapidement pour ne pas vous faire voir. Montez alors sur le toit en visant la grille avec le grappin **(action 007)**. Vous pourrez ensuite longer la corniche **(1er bonus)** et entrer par la bouche d'aération à droite. Un garde devrait se trouver dans cette pièce. Bien que vous possédiez le permis de tuer, vous n'êtes pas obligé de tirer sur tout ce qui bouge. Passez simplement dans le dos du garde et frappez-le violemment à la tête. Ca devrait suffire à l'assommer. Il vous donnera des munitions P2K. Prenez aussi la carte de l'arsenal posée sur le bureau. Utilisez votre décodeur sur le panneau de contrôle de la porte devant le bureau pour l'ouvrir **(action 007)**. Ce chemin mène à l'armurerie (au fond). Passez la carte d'accès dans le lecteur à droite de la porte **(action 007)**. Dans la petite pièce qui compose l'armurerie, vous trouverez 4 grenades ainsi qu'un MRL-22. James, il faudra ensuite revenir sur vos pas et traverser le bureau. Il y aura un ascenseur sur votre gauche. Utilisez-le pour descendre. Selon nos sources, un garde vous attendra en bas. Abattez-le rapidement. S'il se cache derrière les caisses, visez le baril à ses côtés **(2nd bonus)**. Récupérez les munitions P2K qu'il vous laissera. Découpez le cadenas de la grille derrière le bureau **(action 007)**, puis suivez le corridor. Il devrait y avoir quelques gardes postés dans les environs. Tirez sur celui que vous verrez au fond à droite puis visez le baril pour tout faire exploser **(action 007)**. Ramassez leurs armes. 007, nous pensons qu'un autre garde vous attend non loin. Tirez sur le câble qui retient la caisse en l'air dans le couloir de droite **(action 007)**. Le malheureux qui se trouvait en dessous ne vous causera plus de souci. Poursuivez votre exploration des lieux. Cachez-vous derrière les caisses à gauche et attendez les nouveaux gardes qui arrivent. Nous avons de bonnes raisons de penser que vous trouverez un gilet pare-balles dans votre cachette, il pourra vous être utile dans votre affrontement contre ces ennemis. Récupérez les K-57 qui traînent par terre. Engouffrez-vous dans le couloir. Avancez un peu dans la salle de culture puis baissez-vous derrière les pots et les plantes pour vous protéger de tous les tirs ennemis. Avancez à couvert et débarrassez-vous de tous le monde. Avec toutes armes que vous possédez, nous vous laissons le choix dans votre manière de procéder. Une fois que vous serez en sécurité, ramassez toutes les armes. Vous trouverez des grenades, des K-57 et même un Frinesi. Attention à ne pas oublier le garde posté derrière le mur au fond à gauche. Ce serait vraiment trop bête, Bond ! **(3ème bonus)**. Si vous vous sentez un peu affaibli par cet affrontement, vous trouverez de quoi récupérer là où se trouvait le dernier garde. Pensez à prendre la mallette contenant les éprouvettes et sortez par le sas (bouton vert).
Bond, vous devriez maintenant être tout près de l'agent Nightshade. Ne relâchez pas votre prudence. Montez les escaliers **(4ème bonus)** et suivez le passage métallique. Approchez-vous du sniper et attendez qu'il change d'arme pour l'abattre. Emparez-vous alors de son fusil à lunettes. Eliminez tous les ennemis à l'étage du dessous. Tirez sur les barils pour aller plus vite. Une fois que plus personne ne bougera, descendez par l'ascenseur et frayez-vous un chemin jusqu'au sous-marin en abattant un à un les gardes qui surgissent. Il ne vous reste plus qu'à libérer l'agent Nightshade de ses liens. Votre laser devrait faire l'affaire. Bravo, 007 !

Bonus :
1.Le premier bonus se trouve simplement sur cette corniche.
2.Le second est posé sur une caisse à droite.
3.Dans la salle de culture, à gauche.
4.Avant de suivre le passage métallique, le bonus est sur la gauche.

2. Cargaison précieuse

Médaille d'or : CH-6 en or
Médaille de platine : Mode de jeu MJ « Pistolet d'or »
Bond, vous devez à tout prix semer vos poursuivants. Tirez sur l'homme dans l'hélicoptère **(action 007)** qui vous prend en chasse puis descendez l'appareil. Occupez-vous ensuite du second hélico qui arrive par-devant. Tournez-vous et tirez dans les pneus de la voiture bleue **(action 007)**. Repassez vers l'avant et tirez sur la camionnette **(action 007)**. Tournez-vous encore et arrêtez les deux voitures qui arrivent. Encore une fois, visez les pneus **(actions 007)**. Zoé vous préviendra d'un barrage. Détruisez les deux voitures qui bloquent la route **(1er bonus)** puis tirez sur l'homme devant vous. Nous pensons que vos ennemis vous tendrons un guet-apens avec des tireurs à gauche, à droite et devant vous. Si c'est le cas, éliminez tout ce beau monde en ne visant que les barils **(action 007)**. Zoé pourra alors reprendre la conduite. Vous devriez voir un hélico passer rapidement au fond à droite. Soyez rapide pour l'abattre **(2nd bonus)**.

Tirez sur les pneus de la voiture qui vous suit **(action 007)** puis abattez le tireur devant vous **(3ème bonus)**. Tournez-vous encore une fois pour arrêter la voiture derrière vous, toujours avec les pneus **(action 007)**. Une nouveau barrage devrait maintenant vous tomber dessus. Zoé s'arrêtera un peu avant ce qui vous laissera le temps d'abattre le tireur sur l'hélico **(action 007)**. Visez ensuite la pompe à essence **(action 007)** puis terminez le carnage par l'hélico et les voitures. Vous approchez de l'usine Identicon. Tirez sur les gardes postés à l'entrée **(4ème bonus)**. La voiture s'arrêtera dans le bâtiment. Armez-vous du CH-6 et tirez sur le pilier central **(5ème bonus)**. Tirez aussi sur les barils derrière vous **(action 007)**. Abattez les deux tireurs postés en hauteur un peu plus loin **(action 007)**. Regardez sur la droite du trajet, et tirez sur les trois aérations puis sur le garde **(6ème bonus)**. La voiture s'arrêtera de nouveau. Tournez à droite et visez les barils **(action 007)** puis tirez sur le garde devant vous. Enfin, abattez les autres gardes derrière vous puis visez le gros bouton rouge. Tirez sur la charge de la grue pour terminer la mission. Bien joué, James !

Bonus :
1.Détruisez les deux voitures.
2.Abattez l'hélico.
3.Eliminez le tireur devant vous.
4.Tuez tous les gardes devant le bâtiment.
5.Détruisez le pilier central.
6.Détruisez les trois dernières ventilations et le garde.

3. Poursuite dangereuse

Médaille d'or : Lance-roquettes
Médaille de platine : Skin MJ Bond furtif
Bond, pas le temps de vous apitoyer sur le sort de Zoe, vous devez absolument récupérer la mallette. **(1er bonus)** Suivez ensuite la route normale. Vous trouverez des cartouches de fumée. A l'approche du premier barrage de voiture, lancez une roquette sur les barils à gauche pour tout faire exploser. **(action 007)**. Récupérez de nouvelles roquettes puis foncez tout droit. Au bout du chemin, vous trouverez une caisse. **(2nd bonus)**. Vers le milieu du tunnel suivant, il est conseillé de tirer sur le baril à droite pour nettoyer la zone de tout bandit **(action 007)**. Au sortir du pont, braquez à gauche et continuez toujours sur cette route jusqu'au second bâtiment avec un pont. **(3ème bonus)**. Poursuivez votre chemin et tirez sur la station service à droite **(action 007)**. **(4ème bonus)** Continuez toujours sur la grande avenue **(5ème bonus)**. Foncez maintenant sur le van représenté par un point vert sur la carte. Plusieurs voitures devraient venir le protéger. Bond, n'oubliez pas que vous disposez de plusieurs gadgets très utiles. Enfumez l'une des voitures **(action 007)** puis utiliser un IEM tout près du van pour le stopper **(action 007)**. Joli coup, 007 !

Bonus :
1.Le premier bonus se trouve derrière vous dès le départ.
2.Le second bonus est caché dans la caisse.
3.Contournez le building pour trouver une route qui le traverse. Le bonus est caché sur cette route.
4.Le bonus est caché dans la station service.
5.Lorsque la ville cède sa place aux arbres, vous trouverez le bonus caché sur la gauche.

4. Les soirées de l'ambassadeur

Médaille d'or : Précision en or
Médaille de platine : Faible gravité en MJ
007, vous devez vous infiltrer dans l'ambassade britannique. Je vous ai confectionné un pistolet à fléchettes anesthésiantes de façon à ne pas blesser les gardes que vous rencontrerez. Faites attention à ne pas gaspiller vos munitions, elles sont en quantité très limitée ! Je vous conseille de ne pas bouger à votre arrivée et d'attendre que le garde qui patrouille devant vous soit de dos pour l'endormir. Après quoi vous pourrez tranquillement ouvrir la porte et explorer les lieux. Tirez sur le garde à l'autre bout du couloir. Faites vite afin qu'il ne prévienne pas ses camarades. Entrez dans la pièce ouverte pour récupérer de nouvelles fléchettes **(1er bonus)**. Revenez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Un garde vous attend sur la gauche, allez le neutraliser **(2nd bonus)** puis passez dans la partie droite du couloir. Entrez dans les cuisines et passez dans l'allée du centre. A votre passage, les caisses au milieu pourraient faire

du bruit et alerter le garde dans le couloir suivant, si cela devait arriver, reculez un peu et tirez-lui dessus sans perdre de temps. Vous pouvez cela dit éviter ce combat. Bond, je vous conseille de sauter par-dessus les caisses puis d'aller assommer discrètement le garde. Occupez-vous aussi de l'autre qui patrouille au fond. Une fléchette fera l'affaire. Enfilez vos lunettes IR et observez le mur de gauche. Vous devriez y voir un panneau secret. Ouvrez-le puis donnez un coup de laser pour couper les câbles et désactiver le rayon bleu **(action 007)**. Vous pouvez alors continuer. En passant devant la fenêtre ouverte, tirez sur le garde qui vous attend dehors. Retournez-vous et désactivez le laser en utilisant la même méthode que précédemment **(action 007)**. Continuez au bout du couloir, où vous verrez une porte condamnée. Il doit bien y avoir quelque chose à faire ici. Enfilez encore une fois vos lunettes et regardez le mur à gauche. Une porte secrète ! Ouvrez-la **(action 007)**. Dans la petite pièce, vous pourrez vous munir de quelques fléchettes supplémentaires ainsi que d'un gilet pare-balles **(3ème bonus)**. Revenez dans le couloir et passez par la fenêtre. Munissez-vous de votre grappin et montez au balcon supérieur **(action 007)**. Entrez dans la chambre ouverte puis ouvrez la prochaine porte à droite **(action 007)**. Vous voilà en possession d'une carte d'accès. Entrez dans le placard de gauche pour récupérer quelques fléchettes puis continuez par la porte de droite. Griffin vous tirera dessus, faites-en de même deux ou trois fois pour le mettre dans les vapes. Prenez le générateur de mot de passe sur lui **(action 007)** et retournez à l'ordinateur près de la fenêtre. Voilà, vous savez tout ce que vous vouliez savoir, il vous faut maintenant quitter l'ambassade. Passez par le bureau de Griffin, ouvrez la porte de l'autre côté et descendez par les escaliers. Eliminez rapidement le garde à gauche avant qu'il ne donne l'alerte **(4ème bonus)**. Continuez votre chemin en désactivant le rayon laser **(action 007)**. Neutralisez les deux prochains gardes puis descendez par l'ascenseur. Bien joué, James !

Bonus :
1.Devant le bureau.
2.Sur la rotonde avec les drapeaux.
3.Dans la pièce secrète.
4.Près des vitrines.

5. Un accueil glacial

Médaille d'or : Double chargeur pour pistolet d'or
Médaille en platine : Skin MJ garde Identicon
Bond, vous devez trouver et photographier toutes les données satellites et les schémas que vous verrez. Dépêchez-vous car vous n'avez pas beaucoup de temps. Montez vers les bureaux derrière vous et appuyez sur le bouton du bureau de Bebe. Tournez-vous rapidement pour abattre les gardes qui sortiront de la porte à droite. L'alarme devrait aussi se déclencher annulant pour le coup vos espoirs de travailler discrètement. Vous remarquerez qu'un gilet pare-balles est caché dans le couloir à droite Inutile de le prendre maintenant, mieux vaut le garder pour plus tard. Par contre, ne vous privez pas pour ramasser toutes les armes par terre **(1er bonus)**. Retournez vers les bureaux et appuyez cette fois-ci sur le bouton du bureau au centre. La porte en face de vous s'ouvrira et des gardes armés arriveront. Eliminez tout le monde. Si vous sentez que votre énergie commence à diminuer dangereusement, allez récupérer le gilet dans le couloir précédent. Voilà, vous devriez être tranquille. Ramassez la carte d'accès dans le couloir que vous venez d'ouvrir **(action 007)**. Revenez vers les bureaux et appuyez sur le dernier bouton, celui sur le bureau de Bella. Passez par le couloir à votre gauche et suivez-le jusqu'à la porte. Baissez-vous et grâce à votre laser, ouvrez la grille à côté. Rampez quelques mètres dans le conduit **(action 007)** puis revenez à la porte. Munissez-vous de votre silencieux et ouvrez la porte. Abattez froidement le garde de dos au fond de la pièce. Ne faites surtout pas de bruit pour ne pas vous faire remarquer. Optez maintenant pour une arme plus destructrice avant d'entrer dans la salle suivante. Occupez-vous rapidement du garde de gauche pour éviter qu'il ne donne l'alerte, puis éliminez celui de droite et enfin celui qui arrive de la pièce d'à côté **(2nd bonus)**. Revenez dans la salle précédente et photographiez les images satellites, faites de même avec les schémas dans la troisième salle. Appuyez sur le tableau de la fille pour ouvrir un passage secret. A l'intérieur, vous trouverez un gilet ainsi qu'un MRL-22. Continuez par le couloir suivant jusqu'à l'ascenseur. Il se peut qu'il reste quelques ennemis par là, restez sur vos gardes. Entrez dans l'ascenseur et montez. A l'ouverture des portes, canardez le garde qui patrouille. Vous trouverez un nouveau gilet, prenez-le si vous en avez besoin. Descendez les escaliers et éliminez tous les gardes dans cette salle (Bond, je vous conseille de vous placer devant le bouton d'alarme de telle sorte qu'il sera pratiquement impossible à vos ennemis de prévenir leurs camarades de votre présence). Dans cette salle, vous trouverez des grenades dans un carton. Prenez une photo de la maquette posée à côté **(action 007) (3ème bonus)**. Il y a aussi un ordinateur dans un coin qui vous permet de désactiver l'alarme à condition d'y introduire votre carte d'accès **(action 007)**. Après avoir fait cela, commencez à télécharger les

informations des trois ordinateurs au milieu de la salle. Pour cela, utilisez le décodeur que vous avez. Ouvrez la petite porte et continuez jusqu'à l'ascenseur. Descendez.
Suivez la passerelle jusqu'à la porte et utilisez le grappin pour atteindre le conduit de ventilation. Ouvrez la grille à l'aide du laser et dépêchez-vous d'abattre les gardes en dessous avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Si c'est la cas, descendez et éliminez tout le monde le plus rapidement possible. Avancez prudemment car il reste toujours un ou deux gardes postés au fond de cette zone. Abattez-les. Dans les environs, vous trouverez deux gilets et trois grenades supplémentaires **(4ème bonus)**. Près de l'endroit où vous êtes arrivé, vous trouverez un conduit d'aération ouvert. Explorez-le **(action 007) (5ème bonus)** puis redescendez par la grille que vous trouverez. Juste en face de vous se trouve un autre conduit d'aération, suivez-le du regard vers la droite et montez à l'intérieur par l'échelle que vous trouverez derrière le pilier. Rampez dans le conduit jusqu'au bout et tuez le garde qui vous attend en bas. Utilisez votre télécommande sur le mécanisme de contrôle pour mémoriser le programme d'activation de la porte **(action 007)**.
L'ouverture suivante donne sur une grande salle. Dès que vous y entrerez, tous les gardes se mettront à tirer sur vous. Le mieux et de vous montrer un peu et d'éliminer le garde à droite. Ensuite, visez la valve en bas à gauche **(action 007)** . Attendez ensuite sagement les quelques gardes qui se décideront à monter vers vous. Lorsque plus personne ne viendra, sortez à reculons et abattez l'ennemi au-dessus de vous puis descendez et nettoyez le passage derrière les caisses.
Vous trouverez dans cette planque un gilet et des munitions KS7. Revenez dans le grande salle pour y prendre là aussi un gilet et des munitions KS7 **(6ème bonus et 7ème bonus)**. Montez maintenant au dernier étage jusqu'à la porte fermée. Utilisez votre télécommande sur le panneau de contrôle vert. Attention car dès que les portes s'ouvrent un ennemi plus résistant que la moyenne viendra vous attaquer. Lancez une grenade avant que les portes ne soient totalement ouvertes ou attendez-le sagement avec une arme puissante. Un autre super soldat est posté dans ce couloir. Il faudra le tuer pour passer. Continuez et abattez les deux autres gardes au bout du passage (l'un d'eux à un fusil sniper). Entrez dans la cabine avec les ordinateurs et montez à l'échelle. Bond, votre seule issue semble être le câble du tram. Accrochez-vous-y et évadez-vous ! Bravo, 007 !

Bonus :
1.Dans le couloir de droite au début du niveau
2.Derrière une grille. Ouvrez-la avec votre laser.
3.En bas des escaliers dans la grande salle.
4.Près des grenades.
5.Caché dans le conduit d'aération.
6.A côté de l'échelle, derrière un container.
7.Posé sur un container d'eau.

6. La nuit du chacal

Médaille d'or : Grenades en or
Médaille de platine : Arme MJ Viper
Bond, votre mission consiste cette fois à infiltrer l'ambassade et à sauver le Dr Damescu ainsi que 5 autres otages civils. Un bus de terroristes ne devrait pas tarder à arriver devant vous. Foncez au coin du muret de l'ambassade et abattez les deux terroristes qui arrivent d'en face. Passez sur le trottoir de l'autre côté de la rue et arrêtez cette fois celui qui vous lance des grenades sur la droite. Ensuite tirez sur les deux autres cachés derrière la fontaine. Evitez le rayon lumineux du sniper et abattez-le dès que vous en aurez l'occasion. Suivez le trottoir au fond de l'allée. Récupérez le gilet puis le Frinesi dans les vitrines de magasins **(1er bonus)**. Toujours sur le trottoir, passez vers la gauche de l'ambassade. Un terroriste sort de l'arche. Tuez-le avant qu'il ne vous tue puis allez vous occuper des deux autres postés après l'arche. Tuez le sniper sur le balcon. Vous remarquerez ensuite la grille sur le mur de droite. Utilisez le grappin pour atteindre la corniche. De là, sautez sur le balcon où se trouvait le sniper **(action 007)**. Vous pourrez ainsi récupérer son fusil **(2nd bonus)**. Revenez sur la corniche et suivez le chemin sur la droite. Entrez dans la chambre par les fenêtres ouvertes **(action 007)**. Entrez dans la salle de bains (première à gauche dans le couloir) et approchez-vous de la douche pour y retrouver quelqu'un que vous connaissez déjà... Vous voilà en possession d'une carte. Suivez le passage qui s'ouvre en direction du balcon et lancez votre grappin sur le mur de l'ambassade **(action 007)**. Descendez vers la grille et utilisez la carte de R pour ouvrir la porte de l'autre côté du passage. Entrez.
Bond, vous remarquez qu'un gilet est dissimulé sous les escaliers. Prenez-le maintenant ou gardez-le pour plus tard. Montez jusqu'à la porte. Ouvrez-la et vous verrez un terroriste poursuivre un otage. Abattez l'ennemi. Avancez

prudemment dans le couloir sur la gauche pour tuer un autre terroriste **(3ème bonus)**. Rampez jusqu'à la table renversée et tuez les trois autres ennemis en faisant attention de ne pas abattre de civils. Traversez la pièce où se trouvent encore les otages et suivez le couloir. Avancez très prudemment lorsque vous arriverez à hauteur des fenêtres car l'une d'entre elles explosera. Tuez l'homme sur le balcon et continuez dans le couloir. Entrez dans les cuisines et éliminez les nombreux ennemis qui s'y trouvent (les grenades sont très efficaces ici). Poursuivez votre exploration par le couloir suivant. Abattez les deux terroristes qui se jettent sur vous puis celui sur la rotonde avec les drapeaux. En parlant de drapeaux, examinez celui du Royaume-Uni. Vous devriez découvrir un passage secret derrière. Le Dr Damescu se trouve à l'intérieur. Parlez-lui et prenez le gilet à côté. Sortez par l'ascenseur.
Lorsque les portes s'ouvrent, tirez sur les barils en haut à gauche pour tuer un ennemi puis faites exploser ceux devant vous. Des munitions et un gilet se cachent derrière. La prochaine porte mène à un combat contre le Chacal. Planquez-vous derrière les caisses de gauche et tirez sur elle à plusieurs reprises. Elle changera alors de position. Tirez sur les barils lorsqu'elle se trouve à proximité. Enfin, elle se placera devant un conduit d'aération. Ne la visez plus, mais appuyez sur le bouton vert près des caisses de droite **(action 007)**. Vous voilà débarrassé d'elle. Vous trouverez un peu de munitions dans cette pièce, si vous en avez besoin. Montez à l'échelle. Vous pouvez prendre un nouveau gilet ici. Continuez par la porte et montez sur le toit. Vous verrez alors un hélico décoller, ce n'est pas celui de votre objectif. Laissez-le filer **(4ème bonus)** et attendez l'autre qui devrait arriver aussitôt. Pour le descendre, rien de tel que le fusil snipe. Visez le pilote. Une balle devrait suffire à l'arrêter. Si par malheur vous ne possédez pas cette arme ou que vous n'avez plus de munitions appropriées, tentez le tout pour le tout avec votre plus gros calibre. Une fois que le pilote sera touché, l'hélico commencera à faire des vrilles dans tous les sens et viendra s'écraser près de la porte d'où vous êtes arrivé. Inutile de préciser qu'il vaut mieux s'en éloigner. Toutes mes félicitations, Bond !

Bonus :
1.Dans une vitrine de magasin. Sautez d'abord sur la voiture pour l'atteindre.
2.Sur le balcon du sniper.
3.Suivez l'otage dans le bureau et ramassez le bonus qui traîne par là.
4.Derrière quelques caisses sur le toit.

7. Les rues de Bucarest

Médaille d'or : Lotus Esprit dans les missions de conduite
Médaille de platine : Skin MJ garde alpin
007, nous avons besoin de vos talents de pilote pour localiser le laboratoire secret de Malprave. Dès le début de la mission, foncez tout droit et détruisez une première voiture à coup de missiles. Tournez ensuite à gauche. Vous approcherez d'une arche **(1er bonus)** traversez-la. Une seconde voiture déboulera par la droite. Débarrassez-vous en. Tournez à gauche et détruisez les voitures en travers de la route un peu plus loin. Continuez par le chemin qu'elles tentaient de vous interdire. Encore plus loin, détruisez les deux camionnettes sur la droite mais restez toujours sur votre route. A la prochaine bifurcation, tournez à droite (virage très serré). Si vous avez détruit les vans un peu plus tôt vous serez tranquille, sinon, vous devrez vous occuper d'eux maintenant. Après quoi, ce sera une voiture à gauche qu'il faudra remettre à sa place puis une autre qui viendra d'en face. Continuez tout droit jusqu'à la gare. Foncez à l'intérieur par la porte principale, direction les quais **(2nd bonus)**. Passez entre les deux trains sur la gauche et détruisez l'hélico avec vos missiles. Montez sur le quai à votre droite et foncez récupérer le localisateur. Descendez l'hélicoptère qui vous fait face et sortez de la gare. Reprenez la rue devant vous et foncez dans cette direction. Au bout d'un court instant, une voiture ennemie se glissera derrière vous. Faites couler un peu d'huile sous ses pneus pour l'arrêter **(action 007)**. Continuez à rouler sans vous soucier des deux hélicoptères que vous croiserez. L'un d'eux détruira le pont devant vous, mais avec la vitesse que vous avez prise depuis la gare, vous devriez pouvoir sauter par-dessus le trou **(action 007)**. Faites un tout petit détour par la petite ruelle sur la gauche (celle avec des escaliers) pour récupérer un peu d'énergie **(3ème bonus)**. Revenez ensuite sur la route où vous étiez et prenez la prochaine à gauche. Détruisez la camionnette puis passez sous l'arche en face de vous (celui dans le carrefour). Récupérez la puce dans le parc puis foncez entre les deux voitures qui vous attendent à la sortie. Si tout va bien votre véhicule se mettra alors sur deux roues pour franchir le barrage **(action 007)**. Continuez toujours tout droit **(4ème bonus)** jusqu'à ce que R vous dise quelques chose à propos d'une rivière. Ramassez le propulseur qu'il vous a laissé puis engouffrez-vous dans le petit passage devant vous. Faites le tour de la fontaine et activez le propulseur pour monter les escaliers. Vous devriez alors faire un grand vol plané jusqu'à l'autre rive. La suite se passe à bord d'un tank.
Détruisez les deux voitures qui tentent de vous bloquer le passage puis après le virage, explosez celle qui vous suit.

Tournez-vous ensuite très rapidement pour détruire celle qui arrive par-devant. Le tank s'arrêtera dans une petite court. Visez le tireur à droite puis les barils à côté de la camionnette **(action 007)**. Occupez-vous des deux voitures devant vous puis abattez rapidement l'hélico qui surgit **(action 007)**. Une voiture vous attend plus loin. Un autre hélico fait son entrée. Détruisez-le sans perdre de temps **(action 007)**. Plus loin, vous aurez à vous défaire de deux camionnettes. Le mieux et de viser le camion citerne **(5ème bonus)**. Deux hélicos vous attendent maintenant. Abattez-les vite fait bien fait **(6ème bonus)**. Le tank vous fera traverser un hôtel. Remettez votre tourelle dans le bon sens et visez le garde sur le balcon en face de vous. La vue basculera ensuite en vision nocturne. Durant toute cette partie, il vous faudra concentrer vos efforts sur les cibles blanches que vous verrez. Toutes se trouvent devant vous ce qui devrait déjà vous faciliter la tâche. Privilégier les ennemis postés sur les balcon, ils font beaucoup de dégâts avec leur lances-roquettes. Au bout d'un moment, la vue redeviendra normale et il ne restera que quelques ennemis à détruire, dont une voiture et un homme juste à côté sur la gauche. Détruisez-les tous les deux **(action 007)**. Encore un hélico à abattre et vous arriverez devant un pont. Un train traverse le pont et deux tanks sont postés en dessous. Passez en tir secondaire (le gros canon) et visez le train. Essayez de tirer juste avant le passage d'un wagon citerne pour tout faire exploser. Parfait. Comme toujours, 007.

Bonus :
1.A droite avant la première arche.
2.Suivez les rails vers la droite.
3.Dans la petite ruelle avec les escaliers.
4.En l'air après la barrière à défoncer.
5.Explosez le camion citerne.
6.Abattez les deux hélicos avant l'hôtel.

8. Des flammes sur la mer

Médaille d'or : Tir rapide
Médaille de platine : Arme MJ Calypso
Vous voilà maintenant sur la plate-forme pétrolière où nous pensons que le Poséidon se cache. Suivez les tuyaux devant vous puis montez à l'échelle. Tuez un garde. Montez encore et tuez un autre garde. Levez les yeux et abattez l'homme que vous verrez par l'ouverture. Montez à la troisième échelle et éliminez le garde à gauche. Abattez l'hélico sur la droite puis montez encore. Tirez rapidement sur l'homme de dos puis entrez dans la pièce. Tout en évitant les salves de Bloch, approchez-vous de lui pour le faire fuir. Allez vers l'ordinateur et mémorisez le programme de la grue dans votre télécommande **(action 007)**. Passez par la porte non verrouillée et mettez les deux grues en marche toujours avec la télécommande **(actions 007)**. Vous trouverez un gilet près de vous. Prenez-le s'il le faut. Revenez dans la salle de l'ordinateur et regardez par la fenêtre. Il y a une troisième grue à activer **(action 007)**. Utilisez votre laser sur le cadenas **(action 007)** et ouvrez la porte. Ne sortez pas encore mais restez dans la salle et baissez-vous sous la fenêtre. Deux gardes commenceront à vous tirer dessus. Eliminez-les sans perdre de temps. Vous pouvez maintenant aller récupérer toutes les munitions et les grenades dehors **(1er bonus)**. Il y a aussi un autre gilet... Descendez les escaliers tout en préparant votre laser. Il va falloir être rapide. Approchez-vous de la grille où se trouve Bloch et coupez le cadenas (si vous avez perdu trop de vie, remontez récupérer un gilet). Coupez aussi le cadenas de la grille juste à gauche **(action 007)** et engouffrez-vous dans le passage. Ouvrez la grille de l'autre côté et tirez sur les barils à gauche pour tuer les gardes **(2nd bonus)**. Ouvrez le rideau de fer avec le bouton puis sautez sur la première caisse (elle devrait normalement être baissée, si ce n'est pas le cas, faites-le avec la télécommande). Une fois sur la caisse, utilisez la télécommande sur votre grue pour monter un peu. Sautez ensuite sur l'autre caisse (elle aussi doit d'abord être baissée). Utilisez encore votre télécommande pour monter puis sautez près de l'échelle. Eliminez les gardes près de la mitrailleuse et placez-vous aux commandes de l'arme. Tuez tous les ennemis que vous verrez en essayant d'épargner l'hélico (je sais, ce n'est pas simple) Lorsque ce sera plus calme, retournez vers les caisses **(3ème bonus)** puis remontez vers la mitrailleuse **(4ème bonus)**. Revenez à l'entrée du conduit. Vous en verrez un autre juste en face. Ouvrez-le **(action 007)** mais ne rentrez pas à l'intérieur. Allez plutôt chercher un fusil snipe dans la cabine au centre et sniper le pilote de l'hélico si vous le pouvez **(action 007)**. Montez ensuite sur la plate-forme de l'hélico et appuyez sur le bouton pour rejoindre la salle des pompes.
Abattez les trois gardes qui se cachent derrière les caisses à gauche. Munissez-vous de votre fusil à lunettes et descendez un peu les escaliers. Vous devriez pouvoir abattre les deux snipers en hauteur, au centre de la salle. Un autre garde est posté sur la droite et un quatrième tout au fond. Tuez-les tous et remontez attendre les deux derniers

ennemis de la zone. Rechargez votre Q-Jet avec la borne que vous trouverez entre les caisses puis descendez les escaliers. Récupérez toutes les armes et munitions puis continuez par l'échelle de gauche au fond de la salle. Tuez immédiatement les deux gardes dans la salle adjacente. Visez les barils pour aller plus vite. Continuez jusqu'à l'ordinateur (au passage, vous trouverez un gilet sur la gauche) et tournez à gauche vers le gros pilier. Si vous avez été assez rapide, les fusils et les munitions des snipers doivent encore se trouver là. Revenez à l'ordinateur et appuyez sur le gros bouton vert. Les machines se mettent en marche et deux super soldats apparaissent en bas. Tuez-les puis allez chercher un gilet derrière le gros pilier s'il le faut. Utilisez le grappin pour atteindre la passerelle derrière le gros pilier **(action 007)**. Descendez par l'échelle **(5ème bonus)**. Remontez et placez-vous devant l'un des bras de la pompe. Lorsque celui-ci est à son plus bas, sautez sur lui. Attendez qu'il soit en haut pour sauter de nouveau et utiliser le Q-Jet pour monter d'un étage. Dégainez immédiatement et débarrassez-vous des gardes qui vous attendent. Sortez par l'unique porte et abattez les deux gardes en hauteur **(6ème bonus) (7ème bonus)**. A l'aide du grappin, montez sur la plate-forme de gauche **(action 007)**. Faites de même pour atteindre l'autre plate-forme. Accrochez-vous au câble et tuez les nombreux gardes sur la plate-forme suivante.
Aidez-vous des caisses pour vous protéger. Activez l'une des grues **(action 007)**. Ramassez toutes les munitions et le gilet avant de poursuivre par l'ascenseur. Tirez sur les barils puis mettez-vous à couvert. Essayez de sniper le pilote de l'hélicoptère avant qu'il ne s'en aille. Derrière des barils (**8ème bonus)**, vous trouverez un MRL-22 flambant neuf. Ne l'oubliez pas ! Avant de monter, regardez en l'air, de chaque côté de la plate-forme, un sniper est prêt à tirer. Utilisez votre télécommande pour les neutraliser. Vous pouvez maintenant monter. Tirez sur les barils en face de vous et abattez le garde sur une des plates-formes au-dessus de vous. Rechargez le Q-Jet et sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre l'échelle. Coupez le cadenas et montez. Bravo, 007 !

Bonus :
1.Détruisez le premier baril pour trouver le premier bonus.
2.Dans la salle avec les deux gardes.
3.Sous une des caisses de la grue.
4.Sous une passerelle.
5.Sur les caisses derrière l'échelle de droite.
6.Détruisez les barils sur votre droite.
7.Derrière les caisses, sous la passerelle du sniper de gauche.
8.Si vous avez détruit l'hélicoptère, détruisez tous les barils pour trouver le bonus.

9. Les couloirs de l'enfer

Médaille d'or : Armure en or
Médaille de platine : Toutes les armes MJ
Bond, il faut absolument que vous rattrapiez Bloch ! Montez dans le véhicule et vous voilà parti pour une nouvelle séance de tir. Commencez par le garde droit devant. Dans le long virage à droite, visez la petite tourelle défensive au plafond (c'est la lumière qui clignote). Un véhicule sera à dégager sur la voie. Quelques balles bien placées devraient suffire à le faire dégager. Vous arriverez alors dans une nouvelle partie du tunnel. Deux gardes sont à dégommer à l'entrée (visez en l'air dans la partie rouge) **(1er bonus)**. Gardez le fusil vers le haut pour détruire deux tourelles défensives un peu plus loin.Vous allez arriver à une sorte de gare. Tournez-vous complètement à gauche et mitraillez tous les ennemis en passant. Ne ratez pas les deux écrans bleus avec le symbole d'Identicon de part et d'autre de la scène. Lorsque tout le monde sera mort, tirez sur le gros écran rouge pour continuer **(action 007)**. Si vous avez suivi ces instructions à la lettre, vous hériterez d'un CH-6 sur le chemin. Détruisez le véhicule que vous rattraperez puis la tourelle défensive au plafond. Juste après, un ennemi vous provoquera. Tournez-vous et débarrassez-vous-en avec le CH-6. Revenez à l'endroit et détruisez le véhicule que vous parvenez à rattraper. Puis essayez de tuer Bloch. Vous n'en aurez malheureusement pas le temps. Ce sera pour une prochaine fois. Occupez-vous pour l'instant de la tourelle défensive qui arrive en haut de la montée puis du garde à droite. Puis de nouveau un garde (toujours à droite) suivi une tourelle (après la montée). Vous arrivez dans une seconde gare. Visez les barils à droite **(action 007)** tout en faisant attention au lanceur de roquettes un peu plus à droite (il faudra aussi tuer ce dernier). Eliminez tous les autres ennemis de ce côté (sans oublier les symboles Identicon si vous voulez un autre CH-6) puis tournez-vous et tirez sur le véhicule devant et le garde un peu à gauche. Vous pouvez repartir. Ne relâchez pas votre vigilance pour détruire une tourelle défensive juste après. Vous passerez alors par une succession de tourelles et de gardes sur le bord du parcours puis il faudra tirer sur deux ennemis en hauteur **(2nd bonus)**. Plus loin, vous rattraperez Bloch. Tirez-lui dessus pour l'occuper

et attendez qu'il prenne un peu de distance. Il commencera alors à larguer quelques mines sur le parcours. Répérez-les (merci l'aide à la visée) et détruisez-les avant que les voir de trop près **(3ème bonus)**. Détruisez de suite la tourelle qui suit à l'aide du CH-6 **(4ème bonus)**. Dans le tunnel suivant, détruisez les trois systèmes de ventilation **(action 007)**. Tirez sur les deux gros boutons rouges qui suivent sur la gauche du parcours **(action 007)**. Vous voilà désormais dans une grande salle circulaire. Bloch court vers le centre. Vous vous en occuperez plus tard. Tuez les trois gardes à gauche. Une fois qu'ils seront morts tous les trois, Bloch refera son apparition. Tirez sur lui jusqu'à ce qu'il reparte puis abattez les trois nouveaux lance-roquettes autour de la salle. Cette fois, Bloch s'énerve et ouvre le sas sous vos pieds. La chaleur de la lave en fusion vous fera perdre de la vie régulièrement et votre vision commencera à se brouiller. Mais ne perdez pas espoir, vous y êtes presque. Munissez-vous du RCH-1 et visez les trois structures rouges au-dessus de votre tête (cette arme vous permet de guider les missiles). Soyez rapide et tout se passera bien Mr Bond.

Bonus :
1.Tuez les deux gardes.
2.Tuez les deux autres gardes.
3.Détruisez toutes les mines de Bloch.
4.Si vous détruisez toutes les tourelles du niveau, vous aurez le 4ème bonus.

10. Poséidon

Médaille d'or : Balles en or
Médaille de platine : Skin MJ Garde Cyclops Oil
Bravo, 007. vous êtes à l'intérieur du Poséidon. **(1er bonus)**. Ouvrez la grille en dessous du panneau Warning **(action 007)**. Suivez le conduit et tuez le garde à l'autre bout. Utilisez votre décodeur pour ouvrir les portes devant vous puis tirer sur le gars qui vous fait face. Ramassez toutes les armes et munitions que vous trouverez (PS100 et grenades). Revenez dans le couloir précédent et appuyez sur le bouton vert près de l'autre porte. Tuez les deux gardes qui se cachent derrière des caisses (celui de gauche lance des grenades). Si vous pensez avoir perdu trop d'énergie, vous trouverez un gilet dans la première salle du niveau, derrière une grille. Prenez l'ascenseur pour descendre d'un niveau. En entrant dans la salle, deux super-gardes apparaîtront de part et d'autre. Il faudra les battre sans perdre de temps. Passez ensuite par l'une des deux portes et continuez par la suivante. Abattez le garde et les deux scientifiques dans les salles annexes. Ramassez les munitions et le gilet pour vous soigner un peu. Continuez par les doubles portes pour arriver dans un laboratoire **(2nd bonus)**. Cachez-vous derrière les moniteurs et attirez le maximum d'ennemis vers vous pour les tuer. Lorsque vous n'entendrez plus de bruit, sortez et allez fouiller le reste de la salle. A ce moment-là, d'autres gardes arriveront. Planquez-vous derrière une armoire et tuez les un à un. Lorsque la voie sera libre, allez récupérer le gilet qui traîne dans un coin et utilisez votre télécommande sur les trois panneaux de contrôle pour mémoriser les programmes **(action 007)**. Approchez-vous de la sortie. Un super garde apparaîtra, il faudra bien entendu le tuer. Si vous avez subi trop de dégâts pendant tous ces affrontements, vous trouverez encore un gilet derrière les barils à gauche juste avant la sortie. Prenez l'ascenseur suivant. Descendez rapidement les escaliers et pénétrez discrètement (en vous baissant) dans le couloir de suite à gauche. Suivez ce passage et entrez dans la salle sur la droite. Tuez rapidement le garde et appuyez sur le bouton d'activation des canons **(action 007)**. Cela devrait tuer une bonne partie des gardes dans la grande salle, mais il se peut que certains d'entre eux parviennent à arriver jusqu'à vous. Dans ce cas, attendez-les sagement dans cette petite pièce. Prenez les grenades et le code de vérification sur le bureau puis attendez que les canons s'éteignent. Il faut pour cela que le bouton lumineux clignotent. Revenez alors dans la grande salle et éliminez les trois scientifiques **(3ème bonus)**. Il y a un gilet dans les parages pour vous soigner. Utilisez la télécommande sur les trois panneaux de contrôle. Dépêchez-vous d'évacuer les lieux. Empruntez la porte de sortie (vous devrez au préalable pirater le code avec votre décodeur). Tuez le super garde puis montez les escaliers. Rampez vers la droite et entrez dans la salle **(4ème bonus)**. Vous y trouverez un gilet ainsi que quelques grenades. Revenez ensuite vers les escaliers et prenez cette fois la partie gauche, toujours en position baissée. Tuez le garde debout puis le sniper sur la droite. Allez rapidement appuyez sur le bouton dans la cabine du sniper pour abaisser la passerelle qui mène au sous-marin **(action 007)**. Courez ensuite vers les escaliers droit devant et de cette position, tentez d'abattre les quatres gardes sur la droite (dont un sniper). Juste en dessous des escaliers, vous trouverez encore un gilet **(5ème bonus)**. Il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin jusqu'au sous-marin. Ce ne sera pas évident car de nombreux gardes tenteront de vous arrêter. Utilisez les caisses pour vous protéger et jetez plusieurs grenades pour aller plus vite. En vous appliquant, vous devriez parvenir jusqu'au submersible où vous serez en sécurité.

Bonus :
1.Derrière la grille du début
2.derrière les barils à droite dans le labo.
3.A droite des escaliers par où vous êtes arrivé.
4.Dans la petite salle.
5.Ouvrez la grille pour trouver le 5ème bonus.

11. Crise en méditerranée

Médaille d'or : Armure régénératrice
Médaille de platine : Skin MJ Garde du Poséidon
(1er bonus) Recupérez le Frinesi posé par terre. Observez le garde sur la plate-forme devant vous. Lorsqu'il sera de dos, montez l'échelle et tuez-le avant qu'il ne done l'alarme. Ouvrez l'écoutille et tuez un autre garde légérement sur la droite. Descendez par les escaliers et ouvrez la porte marquée BRIG. Tirez sur le garde de l'autre côté. Fouillez le bureau pour prendre des munitions de Frinesi puis ouvrez les cellules avec votre laser **(2nd bonus)**. Montez sur le lit puis servez-vous du petit rebord pour atteindre le conduit **(action 007)**. Avancez dans le conduit jusqu'à la seconde grille sur la droite. Vous verrez deux gardes à ce niveau. Avec votre pistolet normal, visez celui tout au fond puis abattez celui qui vous tourne le dos. Continuez dans le conduit jusqu'au bout **(3ème bonus)**. Positionnez-vous devant la dernière grille à droite et observez le garde faire sa ronde. Dès que vous le pourrez, abattez-le d'une balle dans la tête. Le bruit de la détonation alertera un super garde qui se positionnera immédiatement devant la grille. Reculez un peu pour ne pas vous faire toucher puis tuez-le lui aussi. Sortez du conduit et faites le tour de la pièce pour ramassez tout ce qui traîne. Allez aussi dans la salle avec les barils (sur la droite) pour récupérer des munitions et un gilet. Continuez par le passage à gauche des chaises. Sous les escaliers, vous découvrirez un second gilet et quelques grenades. Montez les escaliers et tuez le scientifique à droite. Entrez dans cette salle et baissez-vous à côté de la porte de gauche. Attendez là tous les autres gardes qui ne devraient pas tarder à arriver. Si par hasard, personne ne vient, tirez sur l'un d'eux à travers la porte. Ils devraient être 4 ou 5 à venir... Lorsque ce sera fait, retournez-vous et passez par le conduit **(4ème bonus)**. Sortez par la grille suivante et abattez le garde qui se trouve ici. Continuez par le balcon puis utilisez votre grappin sur la grille à gauche pour atteindre une plate-forme supérieure **(action 007)**. Passez par l'ouverture de gauche puis suivez le court couloir de suite à gauche. Eliminez le scientifique et utilisez la télécommande sur le panneau de contrôle pour récupérer le programme du Harrier. Revenez sur la plate-forme dehors et tournez à gauche. Tuez les trois gardes dans la salle à votre gauche. Faites aussi attention à ceux de l'autre côté du grillage (tuez-les dès que vous le pourrez). Utilisez le laser sur le cadenas de la porte à gauche **(action 007)** puis retournez encore une fois dehors. Placez-vous sur le côté droit de la grande ouverture et utilisez votre UGW (que vous avez dû ramasser sur un garde) pour viser un garde en hauteur au milieu de la grande salle. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre une autre plate-forme sur votre droite (toujours dehors) **(action 007) (5ème bonus)**. Vous trouverez un gilet, des grenades et une porte. Entrez par là et suivez le couloir jusqu'à une seconde. Ouvrez-la et tirez sur le scientifique qui se trouve derrière. Abattez aussi le sniper qui se trouve de l'autre côté de la vitre. Allez ramasser le fusil à lunettes du sniper, il y a encore un gilet posé à côté au besoin **(6ème bonus)**, et continuez votre chemin jusqu'au Flight Deck. Montez par les escaliers. Juste derrière le coin du couloir est posté un super garde. Faites-vous repérer par lui puis reculer et tirez sur la valve de gaz (autant profiter de l'environnement). Ceci devrait calmer votre ennemi. Continuez par la porte. Ramassez le gilet si vous pensez en avoir besoin. Ouvrez la porte suivante et grimpez les escaliers. Tuez rapidement le garde qui patrouille à droite puis baissez-vous. Derrière la vitre se trouve un Harrier ainsi que quelques gardes qui ont dû vous repérer maintenant. Munissez-vous de votre télécommande et levez-vous rapidement plusieurs fois pour trouver l'endroit exact où lancer le programme. Lorsque vous l'aurez, enclenchez-le ce qui aura pour effet de griller tous vos assaillants **(action 007)**. Continuez et sortez sur la passerelle. Tournez à gauche pour tuer un garde. Préparez votre SSR 4000 et contournez le bâtiment. Allez au bout de la plate-forme et visez l'ennemi en face. Faites attention, car il se peut qu'il vous ait déjà repéré et qu'il vous tire dessus. Utilisez le grappin pour rejoindre sa position. Baissez-vous et tuez un par un les gardes qui arrivent vers vous. Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, lancer une grenade pour avoir tout le monde en même temps. Allez récupérer quelques munitions pour le SSR 4000 dans le passage de gauche puis revenez prendre le passage de droite.
Ouvrez la porte au moment où Zoé vous contacte. Montez les escaliers et tuez le super garde ainsi que son ami qui vous lance des grenades. Montez encore un peu et éliminez maintenant un autre grenadier et un sniper. Si vous avez perdu trop d'énergie dans ces échanges meurtriers, vous trouverez un gilet tout en bas, sous les marches **(7ème bonus)**, et un autre tout en haut. Approchez-vous de la salle suivante mais restez toujours du côté des escaliers. Tuez

les trois gardes qui foncent vers vous. Faites alors quelques pas dans la salle puis ressortez pour tuer un ennemi qui arrivera par les escaliers. Restez dans ce coin pour tirer sur un autre garde qui approche. Faites encore quelques mètres dans la salle et vous entendrez un hélicoptère approcher par la droite. Sortez votre SSR 4000 et sniper le pilote **(action 007)**. Ramassez les munitions dans le passage à gauche puis tuez le garde au bout de la salle. Placez-vous près de l'échelle et retournez-vous immédiatement pour abattre les deux derniers gardes de la salle qui accourt vers vous. Utilisez le laser sur le verrou en haut de l'échelle et montez. Tuez l'ennemi juste à droite puis avancez et visez les barils à côté de la mitrailleuse toujours sur la droite. Montez à l'échelle près de cette mitrailleuse et comme précédemment, utilisez le laser pour casser le cadenas. Tirez sur l'homme devant vous puis sur le garde près de la capitaine. Utilisez votre télécommande sur les ordinateurs pour récupérer le programme du missile **(action 007)** puis libérez la prisonnière de ses liens avec le laser. Elle vous indiquera où se trouve Zoé. Sortez par la porte qui s'ouvre **(8ème bonus)** et agrippez-vous au câble mais lâchez-le aussitôt pour atterrir sur la passerelle juste en bas **(action 007)** . Utilisez le laser pour ouvrir la grille à vos pieds et sautez dans le trou. Appuyez sur le gros bouton vert **(action 007)**. Passez par la porte et tirez sur un baril près des gardes, ils mourront tous les deux **(9ème bonus)**. Continuez par la porte de droite. Descendez par l'échelle et suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte. Il y a un gilet au cas où... Ouvrez mais ne rentrez pas dans le pièce. Pivotez un peu à gauche et enclenchez le missile sur la gauche avec votre télécommande **(action 007)**. Vous éliminerez ainsi le sniper tout près. Traversez la salle puis tirez sur le super garde qui court vers vous. Dépêchez-vous ensuite de rejoindre la mitrailleuse puis visez l'hélico en contrebas pour le détruire et terminer la mission. Vous pouvez aussi tenter de sniper le pilote **(action 007)**, mais c'est assez difficile.

Bonus :
1.Juste devant vous.
2.Dans la cellule de gauche.
3.Dans le conduit.
4.Dans le conduit.
5.Sur cette plate-forme, à côté du gilet.
6.Pour avoir ce bonus, il faut descendre les escaliers et tuer les gardes restant. Le bonus est à côté d'un avion.
7.Sous les marches.
8.Descendez par le trou à côté du câble.
9.Derrière tous les barils que vous venez d'exploser.

12. Rencontre au sommet

Médaille d'or : Munitions illimitées
Médaille de platine : Skin MJ Gardien
Ouvrez la porte en face de vous (celle au-dessus de escaliers) et tuez le garde qui se trouve juste derrière. Un gilet est caché dans cette salle, mais mieux vaut le laisser pour plus tard. Courez vers le fond et ouvrez la malle avec votre laser. Récupérez le SSR 4000 à l'intérieur **(action 007)**. Malheureusement, cette arme ne contient que deux balles. Il va falloir faire avec. Retournez-vous et baissez-vous. Par la fenêtre, vous devriez apercevoir deux des quatre snipers qui vous attendent. Visez le premier avec le fusil sniper mais ne tirez pas, gardez la position et passez au pistolet normal pour le tuer. Faites de même avec le second. Les deux autres snipers sont difficiles à tuer d'ici. Vous pouvez toutefois essayer. Si vous n'y arrivez pas, sortez vous cacher derrière les caisses sur votre droite et abattez-les. Continuez par le pont. A la bifurcation, vous trouverez un gilet mais laissez-le pour l'instant, il y en a un autre sur le chemin de gauche. Prenez justement ce passage. Arrivé au bout, retournez-vous rapidement et tuez le garde en contrebas qui vous tire dessus. Prenez ensuite le gilet derrière les caisses. Montez avec l'ascenseur **(1er bonus)**. Récupérez les armes des snipers puis utilisez votre télécommande pour voler le programme d'ouverture du sas **(action 007)**. Dès que vous l'aurez, des gardes apparaîtront sur la plate-forme en bas. Agrippez-vous au câble pour rejoindre l'autre tour **(action 007)**. Prenez les munitions, les grenades et le gilet si vous en avez besoin **(2nd bonus)**. Maintenant, les choses se gâtent. Une vingtaine de gardes vous attendent en bas. Le mieux est de rester sur la tour est de les sniper à tour de rôle. Lorsque vous n'aurez plus de munitions pour le SSR 4000, descendez par le câble **(action 007)** et faites un carnage avec les gardes restants. Vous trouverez plusieurs gilets pour vous remonter l'énergie. Il y en a un dans la salle où vous avez atterri, un autre sur la plate-forme centrale, encore un sur la passerelle, un autre caché derrière les caisses au bout de la plate-forme et un dernier au pied de la tour de gauche (si vous ne l'avez pas déjà pris). Activez le programme sur la passerelle avec votre télécommande **(action 007)**. Le sas s'ouvre. Descendez et passez par la porte qui vous fait face. Ouvrez la porte et montez sur la plate-forme à droite. Les gardes devraient vous avoir repéré. Ils ne sont pas nombreux

dans cette salle. Tuez-les en prenant soin de ne pas blesser les quatre dirigeants retenus prisonniers ici. Faites le tour de la salle pour atteindre l'ouverture de l'autre côté. Montez à l'échelle et suivez la passerelle qui vous ramène dans la grande pièce. Prenez le gilet et les munitions **(3ème bonus)**. Sortez votre laser et utilisez-le sur les câbles (attention à ne pas vous trouvez au centre de la plate-forme pour ne pas tomber !) **(action 007)**. Revenez à l'échelle, descendez et suivez les escaliers pour rejoindre les chefs d'Etats. Trouvez l'ordinateur du Silo 1 et récupérez son programme. Continuez par le passage juste à gauche. Vous trouverez une grande porte fermée. Utilisez le programme du Silo 1 pour l'ouvrir. Laissez le gilet et prenez le chemin de gauche. Placez-vous sur la petite plate-forme et tirez. Deux gardes apparaîtront de l'autre côté du missile. Tuez-les pour sauver le président français **(action 007)**. Faites le tour par le couloir pour récupérer les armes des ennemis **(4ème bonus)** puis revenez jusqu'à la grande salle (n'oubliez pas que vous avez laissé un gilet dans le couloir…). Récupérez cette fois le programme du Silo 2 et suivez le couloir approprié. Ouvrez la porte. Notez qu'il y a encore un gilet **(5ème bonus)**. Tuez tous les gardes dans cette zone pour libérer le (la ?) chancelier allemand **(action 007)**. Récupérez le programme pour le Silo 3 et entrez-y. Placez-vous devant l'ouverture et tirez une balle pour alerter tout le monde de votre présence. Les gardes se précipiteront en bas des escaliers à gauche, tuez-les pour sauver le premier ministre anglais **(action 007)**. Vous trouverez un gilet dans un renfoncement du couloir principal. Revenez dans la grande salle, prenez le programme du Silo 4 et suivez le couloir qui mène à ce silo. Eliminez les quelques gardes qui vous attendent ici (ils ne sont pas nombreux) afin de sauver le président américain **(action 007)**. Tous les otages sont maintenant sauvés, mais vous vous retrouvez enfermé dans ce Silo.
Utilisez le monte-charge de gauche pour descendre tout en bas du Silo **(6ème bonus)**. Empruntez la seule porte ouverte pour vous échapper. Récupérez le gilet au bout du couloir puis montez avec l'ascenseur.
Vous retrouvez une vieille connaissance : Bloch. Tirez quelques salves de D17 ou de PS1000 sur lui pour le faire reculer. Il s'envolera alors avec son Jet pack. Placez-vous juste en dessous de lui pour l'obliger à changer de position. Il s'enfuira sur la plate-forme à gauche de celle où il se trouvait. Préparez alors votre SSR 4000 pour lui tirer dessus. Répétez cela plusieurs fois jusqu'à ce qu'il en ait marre et qu'il s'enfuit encore plus haut, au passage il détruira la plate-forme centrale. Plusieurs gilets sont à votre disposition tout autour de la salle. Rechargez ensuite votre Jet pack et utilisez-le pour atteindre la plate-forme centrale. Montez tout en haut et retournez-vous. Lancez le grappin sur la grille en face et engouffrez-vous dans le conduit. A votre sortie, un compte à rebours se mettra en place et le sol commencera à se dérober sous vos pieds. Ne bougez pas pour recevoir des munitions de MRL-22. Tirez une roquette sur Bloch pour l'éliminer définitivement. Bravo, Bond ! La mission est un succès. Les projets de Malprave sont anéantis. Vous avez bien mérité quelques jours de congés.

Bonus :
1.Contournez la tourelle.
2.Sur la plate-forme de la tour de droite.
3.Sur cette plate-forme.
4.Descendez tout en bas du silo avec l'échelle pour trouver le bonus.
5.Dans le couloir de droite.
6.En bas du Silo 4.

007 : Nightfire

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

BLASTOFF	Niveau Compte à rebours
MAGAZINE	Chargeur plus grand pour le fusil snipe
MELTDOWN	Niveau Réactions en chaîne
PASSPORT	Choix du niveau
Q LAB	Toutes les améliorations de gadgets
VACUUM	Niveau Equinox

CHEAT CODES MULTIJOUEUR

Ces codes donnent accès à de nouvelles options pour le mode multijoueur.

ASSASSIN	Scaramanga
BLACKTIE	Bond en costard
BLIMP	Max Zorin
BOOM	Mode Décor explosif
BOWLER	Oddjob
CIRCUS	Pussy Galore
DENTAL	Jaws
GAMEROOM	Tous les scénarios multi
GUARDIAN	Mode Protection
JANUS	Xenia Onatopp
MAYHEM	Mode Double Armes
MIDAS	Golfinger
NUCLEAR	Christmas Jones
ORBIT	Mode GoldenEye
PARTY	Tous les persos
PHOTON	May Day
SCOPE	Mode Assassin
TEAMWORK	Domination par équipes
TNT	Mode Démolition
TRANSMIT	Mode Uplink
VOODOO	Baron Samedi

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les bonus d'un niveau n'apparaitront qu'après avoir remporté une médaille d'or à ce même niveau. Il faudra donc jouer au moins deux fois chaque mission pour terminer le jeu entièrement.

1. Nouvel an à Paris

Notez que la première fois que vous lancerez le jeu, ce niveau prendra la forme d'un tutorial, si vous voulez obtenir les actions 007, il faudra le terminer puis le recommencer. Nightfire commence très fort par une séquence de snipe. A bord d'un hélicoptère, Bond doit protéger Dominique dans la voiture rouge. Visez les pneus de la première voiture qui entraînera la seconde avec elle dans sa sortie de route **(astuce de Bond)**. Laissez Dominique s'engouffrer sous le pont mais faites attention aux deux voitures qui la prendront en chasse juste après. Tirez dans les pneus des deux autres voitures, (2 astuces de Bond) puis sur la seconde. Une courte séquence cinématique se déclenchera alors.
Préparez-vous à viser une nouvelle fois les pneus de la voiture qui poursuit Dominique **(astuce de Bond)**. N'hésitez pas à grossir le zoom de votre lunette pour augmenter vos chances de viser juste. L'hélico se dirigera ensuite vers des bâtiments en construction. Visez le point bleu sur les câbles. Cela retardera les assaillants de Dominique. Bond parvient enfin à rejoindre Dominique, mais la poursuite n'est pas terminée pour autant.
Vous êtes désormais au volant de l'Aston Martin V12 Vanquish. Ne perdez pas une seconde et déclenchez la fumée **(astuce de Bond)**. Foncez tout droit et tournez sur la droite au bout de la rue **(1er bonus)**. Continuez votre chemin jusqu'à ce que Dominique parle du camion. Prenez la ruelle qui monte sur la droite **(2nd bonus)**. Accélérez toujours droit devant à travers la vitre du restaurant. Le viseur se mettra en place, mais ne tirez pas. Attendez plutôt que l'ordinateur indique que le mode deux roues est prêt. Activez ce mode et passez entre les deux voitures à la sortie de la galerie **(astuce de Bond)**. Tirez quelques missiles sur les voitures qui vous rattrapent et continuez votre chemin en prenant d'abord à droite puis à gauche et en suivant la route jusqu'aux escaliers. Passez par le petit tremplin **(3ème bonus)** puis continuez jusqu'au grand pont. Utilisez le turbo de Q pour le franchir **(astuce de Bond)**. Après le pont, allez tout droit puis à droite **(4ème bonus)**. Foncez et lancez un IEM pour arrêter le camion et donc récupérer la bombe.

Bonus :
1.Le jeton est caché derrière des bancs dans le premier virage de la partie en voiture.
2.Cherchez au milieu des bancs sur la gauche.
3.Il faut récupérer ce bonus en l'air.
4.Dans une ruelle après le pont, sur la droite.

2. Un accueil glacial

Il existe deux chemins pour vous introduire dans le château. Le premier, très simple vous permettra de l'atteindre facilement mais vous fera passer à côté des bonus à récupérer. Dans la mesure où ces bonus n'apparaissent qu'après avoir obtenu la médaille d'or à ce niveau, nous vous conseillons d'utiliser cette première méthode la première fois que vous jouerez, puis de suivre la seconde quand vous voudrez revenir prendre les bonus. Chaque méthode permet d'effectuer une astuce de Bond, vous ne pourrez donc pas obtenir les deux pendant la même partie.

1ère méthode
Descendez discrètement de votre promontoire par les escaliers, placez le silencieux au bout du canon de votre arme et abattez le garde qui vous tourne le dos. Un camion ne tardera pas à arriver, sautez à l'arrière et accroupissez-vous. Et voilà, il n'y a plus qu'à attendre **(astuce de Bond)**.
Cachez-vous derrière le camion pendant que le garde discute avec le transporteur de vin puis retournez-vous. Toujours accroupi, allez vous cacher derrière le muret juste en face de vous et longez-le jusqu'aux escaliers. Montez doucement et tuez les deux hommes près du puits. N'oubliez pas de récupérer leurs armes avant de poursuivre par l'arche qui donne sur une petite cour avec une imposante fontaine. Agenouillez-vous derrière elle et contournez-la par la gauche. Munissez-vous de la mitrailleuse prise à un ennemi et lorsque la tête du garde en blanc de l'autre côté sera dans votre ligne de mire, appuyez sur la gâchette. Faites de même avec celle du type derrière la fenêtre puis abattez le troisième

laron qui arrive par les escaliers. Entrez dans la petite salle que vous venez de vider. Ouvrez la boîte contre le mur et sortez votre laser. Coupez le câble vert afin de désactiver les projecteurs et être plus ou moins tranquille pour la suite **(astuce de Bond)**. Prenez l'armure sur le lit puis les munitions par terre et quittez cette salle par la seconde porte. Montez par les escaliers mais restez à couvert dans le couloir. Sortez votre fusil à lunettes et abattez le sniper légèrement à droite. Avancez un peu en restant à genoux puis occupez-vous de celui à gauche et enfin du troisième à droite. Restez dans le coin pour attendre un quatrième garde qui fait les cent pas sur le mur de l'autre côté de la cour. Tuez-le lorsqu'il s'arrête. Récupérez toutes les armes et continuez par le passage d'où est sorti le dernier ennemi. Vous trouverez des munitions dans le coin sombre en haut des escaliers. Prenez-les avant de descendre. Restez dans l'ombre pour sniper le garde dans la cour sur la gauche. Avancez en longeant le mur de droite et tuez celui qui sort par le tunnel. Montez aux escaliers de gauche et continuez. Vous serez dans la cour que visaient tous les snipers précédemment tués. Courez tout au fond et entrez dans la porte. Montez au sommet du rempart et tuez le garde avant de redescendre et de prendre le petit passage sur votre gauche. Avancez doucement et descendez le vigile en haut du balcon ainsi que celui qui se cache dans le renfoncement devant vous. Tournez à gauche et entrez par la grande porte.

2ème méthode

Tuez le premier garde comme dans l'autre méthode et ramassez son fusil snipe. Retournez-vous et descendez le chemin en passant sous l'arche. Snipez le garde en contrebas **(1er bonus)**. Remontez un peu le chemin et placez-vous sous l'arche du début. De là, snipez le garde en haut du rempart plus loin puis observez les deux autres qui attendent en bas. Lorsque celui de droite s'en va, tuez celui de gauche. Occupez-vous ensuite de celui de droite qui revient. Prenez leurs armes et remontez au sommet du rempart, là où vous avez débuté le niveau. Sautez dans la neige et suivez la petite corniche jusqu'en bas du ravin. Prenez l'armure **(2nd bonus)** et suivez le ravin jusqu'à ce que l'icône du grappin s'allume. Utilisez le gadget pour rejoindre la corniche du château et montez sur le rebord le plus haut. Suivez ce rebord sur la gauche en vous collant à la paroi. Vous arriverez bientôt à une corde. Sautez pour l'attraper et traversez au-dessus du vide. Plus loin, vous devrez passer devant trois fenêtres en évitant de croiser le regard des gardes **(astuce de Bond)**. Continuez toujours en suivant la corniche et en prenant soin de ne pas glisser. Utilisez encore le grappin et avancez jusqu'au trou dans le mur. Entrez et ouvrez la porte.
Avancez près de la porte à gauche et tuez le type qui sort. Prenez son arme **(3ème bonus)** et descendez. Traversez la cour en évitant les spots lumineux (le mieux est de passer par la droite) et en abattant les snipers s'il vous reste encore quelques balles dans votre fusil à lunettes. Si vous ne voulez par récupérer le bonus de la cave à vins ni effectuer l'action 007 des projecteurs, prenez la première à gauche, tuez le garde et continuez à gauche jusqu'à la porte d'entrée. Continuez par le passage au fond à gauche. Tuez l'homme en face de vous puis les deux dans la pièce sur la gauche. Vous pouvez en avoir un par la fenêtre... Entrez dans cette pièce où vous trouvez une armure sur le lit, des munitions par terre mais surtout le disjoncteur. Ouvrez ce dernier et coupez le fil vert à l'aide de votre laser **(astuce de Bond)**. Sortez de la pièce par là où vous êtes arrivé et continuez par l'arche en face de vous. Tuez les deux hommes derrière le puits puis descendez les quelques marches pour rejoindre l'arrière du camion sur la gauche. Snipez rapidement le garde à gauche (attention, ne touchez pas à l'homme de droite, c'est un civil, sa mort vous ferait perdre la mission !). Descendez doucement dans la cave à vins et tuez les deux gardes de part et d'autre. Prenez les munitions **(4ème bonus)** et revenez sur vos pas jusqu'à la pièce du disjoncteur. Sortez par la porte du fond et montez aux escaliers. Restez dans l'ombre pour abattre les snipers restant. Suivez le chemin jusqu'au bout et tuez le garde qui vous attend dans la pièce. Prenez les munitions derrière les escaliers et descendez. Avec votre fusil snipe, tuez le type dans la cour en bas. Montez par les escaliers de gauche et traversez la cour. Prenez le second passage sur la droite. Tuez le garde puis continuez jusqu'à la grande porte d'entrée sur la gauche.

Les deux méthodes se rejoignent ici

Bond est maintenant habillé en tenue de soirée pour passer inaperçu au milieu de tous les invités. Inutile de vous conseiller de garder vos armes dans vos poches. Suivez le tapis rouge sur la droite puis ouvrez la porte au bout du couloir. Traversez le petit hall et continuez par le couloir en face. Une porte s'ouvre et un majordome passe. Ne vous laissez pas impressionner par la carrure de l'homme et continuez votre chemin. Montez les escaliers et passez la porte de gauche. Regardez la cinématique qui se déclenche.
Revenez dans la grande pièce et descendez les escaliers. Avancez droit vers le tableau devant vous puis tournez à gauche vers l'horloge. Ouvrez la porte pour rejoindre Dominique. Zoé Nightshade arrive aussi.
Prenez le gilet sur la table **(5ème bonus)** et sortez votre arme. Revenez vers le grand escalier puis ouvrez la porte de droite. Avancez un petit peu pour vous faire repérer puis revenez dans le petit corridor pour attendre et descendre les ennemis un par un. Généralement, ils sont 5 ou 6. Continuez par la porte en face. Tuez les trois gardes de Drake qui descendent par les escaliers à gauche. Montez et ouvrez la porte à droite. **(6ème bonus)** Continuez par la prochaine

porte elle aussi à gauche. Vous assistez à une petite réunion secrète entre Drake et Mayhew.
Sortez votre silencieux et abattez les quatre gus dans la pièce en bas avant de passer par la fenêtre **(7ème bonus)**. Vous remarquez un câble qui peut vous faire traverser la cour. Mieux vaut rester là où vous êtes pour le moment et tuez les deux gardes en face, puis les deux autres sur la droite. Agrippez ensuite le câble **(astuce de Bond)** et ramassez toutes les munitions et les armes par terre. Sautez dans la petite cour (en passant d'abord sur le toit pour ne pas vous faire mal) et continuez par la grande double porte. Tirez sur les deux hommes qui descendent l'escalier puis montez. Ouvrez le petit boîtier devant la porte et utilisez le laser pour neutraliser le système. Eloignez vous de la porte afin de ne pas recevoir de balles. Deux ennemis sont à l'intérieur de cette pièce. Préparez une grenade aveuglante et envoyez-la vers eux. Entrez et tuez-les. Utilisez le laser sur les gonds du coffre fort et emparez-vous de la malette et de l'AT-420 Sentinel. Prenez l'armure et rebroussez chemin jusqu'à la cour et entrez dans le bâtiment en face de vous. Tuez les deux gardes qui vous attendent derrière la porte puis continuez par l'autre porte. Tuez de nouveau deux autres gardes. Descendez les escaliers. Si vous renoncez au dernier bonus, prenez l'armure et montez immédiatement à bord du téléphérique (vous aurez à tuer les derniers gardes en restant dans la cabine). Sinon passez devant et descendez les escaliers. Suivez la passerelle jusqu'au bout et tirez sur les trois derniers gardes **(8ème bonus)**. Remontez et entrez dans la cabine. Préparez votre AT-420 et visez le trou dans le toit de la cabine. Attendez que la séquence se déclenche et tirez pour atteindre l'hélico. Il faudra guider le missile jusqu'à l'appareil. Balancez plusieurs missiles pour l'abattre et terminer cette mission.

Bonus :
1.L'icône se trouve au bout du chemin.
2.Près des caisses en bas du ravin.
3.Le jeton est tout au bout du rempart.
4.Dans la cave à vins, sur la gauche.
5.Dans un coin de la bibliothèque.
6.Descendez près de la cheminée pour prendre ce bonus.
7.Le bonus est juste derrière la fenêtre.
8.Dans la pièce sous le téléphérique.

3. La neige et le feu

Pendant que Zoé tente de démarrer le scooter des neiges, vous devrez tirer sur les gardes. Alors dans l'ordre, visez celui qui apparaît devant vous légèrement à gauche puis celui qui surgit derrière les voitures au fond à droite. Visez ensuite le treuil du téléphérique **(astuce de Bond)**, le garde derrière la voiture, les deux qui apparaissent à l'extrême gauche puis le panneau de contrôle de la grosse bonbonne de gaz lorsque les deux hommes arrivent à côté **(astuce de Bond)**. Tournez sur la droite et abattez les gardes qui apparaissent derrière les stores et derrière la porte. Retournez-vous pour vous retrouver dans le sens de la marche et visez d'abord les barils sur la droite **(1er bonus)** puis ceux sur la gauche juste en dessous de la tour **(astuce de Bond)**. Une courte séquence se déclenche. Abattez les trois gardes par derrière puis revenez dans le bon sens. Tirez droit devant pour détruire une grille et passez dans le petit tunnel **(astuce de Bond)**. Juste après le tunnel, un garde vous fera face, tuez-le le plus vite possible **(2nd bonus)**. Tuez les gardes en suivant les indications de Zoé pour connaître leur position. Lorsque la séquence avec les gardes qui ferment une grande port s'enclenche, tournez face à la route et visez le panneau de contrôle à gauche des portes **(astuce de Bond)(3ème bonus)**. Pour la fin du niveau, il suffit de tirer sur les ennemis qui arrivent de toutes parts. Ce n'est pas bien difficile, d'autant que des munitions vous sont données sur le parcours ainsi que des armures de temps en temps.

Bonus :
1.Si vous détruisez les barils avant de passer devant la maison, vous récolterez le bonus.
2.Vous aurez le jeton si vous parvenez à tuer le garde qui fonce sur vous avant qu'il ne vous passe devant.
3.Abattez les deux gardes au dessus de la grande porte.

4. Décollage immédiat

Pour cette mission, vous retrouvez votre voiture. Vous remarquerez le timer en haut de l'écran, cela signifie que votre

temps vous est compté. Commencez par tirer un missile pour vous débarrasser des deux voitures sur les bords de la route puis foncez tout droit. Une voiture de police vous prendra en filature. Déclenchez la fumée pour la semer **(astuce de Bond)**. Tirez sur la voiture ennemie qui s'engage sur la route à l'entrée du village. Traversez ce village **(1er bonus)**. Un peu plus loin, votre viseur vous indiquera deux autres cibles en plein virage. Ne suivez pas la route et montez les escaliers vers ces cibles. Tirez pour les détruire et foncez droit devant en défonçant la barrière **(astuce de Bond)**. **(2nd bonus)** Traversez le restaurant pour rejoindre la route. Détruisez les deux voitures prenez les missiles sur l'accotement droit de la route. Détruisez les ennemis qui surgissent puis enfumez la prochaine voiture de flic. Continuez en détruisant les ennemis qui apparaissent. Peu après le tunnel, la police aura dressé un barrage vous empêchant de continuer. Prenez alors à droite par la forêt et descendez le chemin enneigé. **(3ème bonus)** Suivez le tracé de la rivière gelée en détruisant tous les ennemis qui se mettront sur votre chemin **(4ème bonus)**. Au bout d'un moment, vous arriverez enfin au point de rendez-vous. La cinématique qui se déclenche vous montre cependant que vous n'êtes pas seul. **(5ème bonus)** Détruisez tous les ennemis le plus rapidement possible pour terminer la mission.

Bonus :
1.Sur une petite place à gauche de la rue principale.
2.Juste avant de traverser le restaurant.
3.L'icône est en l'air juste avant d'atterrir sur la rivière gelée. Vous l'aurez en prenant de l'élan.
4.Prenez à gauche lorsque la rivière se sépare.
5.Près d'une île sur le lac gelé.

5. Protection rapprochée

James Bond se retrouve à devoir protéger Mayhew dans sa résidence prise d'assaut par des Yakuzas. Tuez ceux qui arrivent par la fenêtre puis suivez votre hote **(1er bonus)**. Prenez le couloir de gauche et fouillez le bureau. Vous trouverez une armure tout au fond. Dès que vous l'enfilerez, des yakuzas ariveront dans la pièce. A vous d'être plus rapide qu'eux pour les mettre à terre. Revenez dans le couloir et prenez cette fois à droite. Ouvrez la porte et reculez un peu pour ne pas tomber dans le guêt-apens que vous tendent les ennemis. Tuez tranquillement tous les ennemis dans cette pièce. Suivez Mayhew et passez devant lui dans le couloir pour arriver en premier dans la prochaine salle et la nettoyer de tous assaillants (n'oubliez pas les yakuzas au balcon) **(2nd bonus)**. Descendez avec votre protégé dans le bunker.
Ramassez l'armure et utilisez l'ordinateur pour vérifier les caméras. Les apparences sont trompeuses car contrairement à ce que vous voyez, la résidence grouille de yakuzas. Montez à l'échelle au fond du couloir et mettez vos lunettes à infrarouge pour une meilleure visibilité nocturne. Sortez dans la cour et éliminez le maximum d'ennemis **(3ème bonus)**. Faites le tour de la cour vers la gauche jusqu'au monument avec le gong **(4ème bonus)**. En passant dans l'eau, vous pourrez accéder sous le gong et récupérer un fusil sniper tactique ainsi que quelques munitions. Revenez dans la cour mais restez dans l'eau et introduisez-vous sous la maison par le petit passage. Montez discrètement à l'échelle pour vous retrouver derrière trois yakuza en train d'importuner une geisha **(astuce de Bond)**. Il va falloir être rapide pour les tuer, aussi il est vivement conseillé de commencer par celui de droite pour ne pas blesser la jeune femme dans la fusillade.
Ramassez les munitions par terre et l'armure dans un coin puis continuez. Suivez le couloir en tournant deux fois à gauche pour sortir. Tuez tous les ennemis dans cette zone en prenant garde à la jeune femme accoupie sur le balcon. Faites ensuite le tour de la cour par la gauche jusqu'à repérer le câble supportant les trois lampes. Détruisez ces lampes et accrochez-vous au câble en vous aidant du rocher juste en-dessous. Traversez pour atteindre le balcon en évitant de vous faire électrocuter par les étincelles à mi-chemin **(astuce de Bond)**. Tirez sur l'ordnateur dans le salon juste devant vous afin de détruire les preuves de Meyhew. Ouvrez la porte à droite du poste et traversez le couloir. Continuez tout droit et passez dans l'ouverture au fond à droite. Pivotez sur la gauche. Vous verrez alors la troisième geisha à sauver ainsi que quelques yakuzas. Tirez sur celui le plus proche de la jeune femme **(astuce de Bond)** et tuez les autres dans la foulée **(5ème bonus)**. Sortez par la grande porte rouge.
Suivez le chemin de gauche et entrez dans la maison. Tournez sur la gauche pour tuer un yakuza puis récupérez toutes les munitions par terre. Traversez le salon pour surprendre un autre yakuza dans la chambre sombre. Faites pivotez le tableau pour ouvrir un passage secret juste à gauche. Entrez et ouvrez la porte à l'autre bout **(astuce de Bond)**. Abattez le type qui vous tourne le dos puis lancez une flashbang pour aveugler les autres. Entrez alors pour les tuer. N'oubliez pas ceux qui sont postés sur à l'étage. Montez et sortez sur le balcon pour tuer le sniper sur le toit à gauche **(6ème bonus)**. Revenez dans le salon et placez le rasoir-grenade près de la porte de la chambre. Manipulez la statue

du dragon qui se révèle en fait être un coffre-fort puis revenez rapidement dans la chambre. Lorsque les ennemis qui arrivent seront près de la grenade, faites-la exploser et allez les tuer. Reprenez le passage secret et sortez dans la cour. Continuez par la porte au fond à gauche et tuez les yakuza postés juste derrière. Tournez à droite et avancez jusqu'à ce qu'une femme court vers vous. Attendez qu'elle soit passée pour abattre l'ennemi qui l'a poursuit **(7ème bonus)**.
Continuez votre exploration vers la gauche et vous trouverez bientôt un dernier otage à libérer. Tuez tous les yakuzas qui l'entourent puis revenez sur vos pas jusqu'à la porte aux deux symboles circulaires. Ouvrez-la.
Tous les otages libérés, Bond rejoint Mayhew et tente de quitter la résidence. Malheureusement, un ninja s'interpose et tue Mayhew. Vous devez l'affronter. Restez à bonne distance de lui pour éviter ses coups de sabre et faites attention à ses flashbang qui vous aveugleuront de temps en temps. Aspergez-le de plomb sans relâche et vous en viendrez à bout.

Bonus :
1.L'icône est à droite dans la première cour du niveau.
2.Montez à l'étage pour trouver le bonus.
3.Près du sniper dans la cour.
4.Le bonus vous attend près du gong.
5.Dans la salle à manger.
6.Sur le toit, près du sniper.
7.Dans une chambre.

6. Visite nocturne

Pour cette mission, vous ne devrez pas utiliser vos armes traditionnelles mais les fléchettes fournies par Q. Le but est donc d'endormir les gardes et pas de les tuer. **(1er bonus)** Suivez le premier veilleur de nuit et utilisez un ascenseur pour monter. Sortez par la gauche **(2nd bonus)** et dirigez-vous vers la salle verte en neutralisant les gardes sur votre chemin avant qu'ils ne déclenchent l'alarme. Faites attention, car un garde à terre peut toujours se relever. Utilisez les deux ordinateurs puis revenez vers les ascenseurs. Entrez dans celui qui porte un plan à sa droite.
Sortez par la gauche **(3ème bonus)** et faites le tour de l'étage jusqu'à trouver le bureau 70A. Entrez dedans, assommez le garde et jetez un coup d'oeil à l'ordinateur allumé. Vous récupérerez ainsi un code. Sortez du bureau et continuez toujours sur la gauche. **(4ème bonus)** Faites attention à la caméra puis entrez dans la porte 70E. Cherchez le poste toujours allumé. Introduisez-y le Q-Virus. Sortez du bureau et continez à gauche. Pour ouvrir la porte suivante, vous devrez entrer le code obtenu auparavant. Vous pouvez aussi utiliser le décrypteur. Poursuivez votre chemin par la porte d'en face puis entrez dans le bureau 70F pour y récupérer une armure. Sortez et cherchez la porte de la salle du réseau (il s'agit de la porte avec le symbole des deux ordinateurs). Trafiquez l'ordinateur pour extraire le code d'accès de la salle de surveillance. Sortez et cherchez alors cette salle. Elle porte le symbole d'une caméra. Entrez. Utilisez les deux ordinateurs puis sortez et prenez à droite **(5ème bonus)** puis à gauche avant la caméra. Montez à l'étage supérieur.
Sur le toit, tournez à droite. Regardez Dominique s'en aller dans l'hélicoptère puis avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqué. Attendez que l'ascenseur arrive et montez dessus. Il vous élevera au niveau d'une grille. Ouvrez-la et entrez dans le conduit d'aération. Suivez ce passage et vous arriverez dans une petite pièce de stockage. Sortez et traversez le long bureau. Vous voilà dans le couloir principal de l'étage. Tournez immédiatement à gauche, passez devant l'ascenseur et entrez dans la porte tout au bout. Vous serez alors dans un petit bureau. Utilisez le décrypteur pour ouvrir l'autre porte qui donne sur le bureau de Mayhew. Installez le Q-Virus dans le PC. Prenez l'énorme AT-600 Scorpion (le lance-roquettes). **(6ème bonus)** Revenez dans le grand couloir et cherchez les grandes portes métalliques. Ouvrez-les et allez vite récupérer les informations dans l'ordinateur central **(astuce de Bond)**. Retournez-vous tout aussi rapidement pour tuer (oui, maintenant les armes sont autorisées) les deux gardes qui arrivent. Tournez vers la droite et rejoignez la petite porte grise. C'est le moment de sortir votre nouveau joujou, l'AT-600. Explosez l'hélicoptère **(astuce de Bond)** et tous les gardes autour **(7ème bonus)** puis allez prendre le parachute dans le second hélico. Sautez dans le vide pour terminer la mission.

Bonus :
1.Le premier jeton bonus se trouve droit devant vous au début du niveau..
2.Vous trouverez L'icône à l'accueil, du côté opposé de la salle de surveillance.
3.En sortant de l'ascenseur, tournez à gauche sur le pont pour récupérer le bonus.
4.Le bonus est caché dans le bureau 70C.

5.Ne tournez pas à gauche mais continuez tout droit pour prendre ce bonus.
6.Dans l'une des salles du dernier étage.
7.Sur le toit, derrière vous.

7. Réactions en chaîne

Ce niveau étant truffé de snipers, je ne peux que trop vous conseiller d'avancer lentement. Retournez-vous et usez de votre laser pour ouvrir la grille d'aération de l'autre côté du toit. Infiltrez-vous dans le conduit **(astuce de Bond)**. Tuez tous les gardes dans cet entrepôt. Le fusil de sniper ne sera pas de trop pour vous aider dans cette tâche. Descendez d'un niveau pour photographier le propotype de scaphandre. Vous trouverez une armure à prendre juste à côté. Descendez tout en bas **(1er bonus)** et sortez de l'entrepôt. Miaux vaut prendre à droite dehors et faire le tour du bâtiment. Sortez votre fusil à lunettes et tirez sur les nombreux snipers dans le coin. Ils sont postés un peu partout, sur les silos, sur le toit des batiments. Lorsque vous n'en verrez plus, faites de nouveau le tour de l'entrepôt pour abattre ceux qui les snipers restant dans le hangar **(2nd bonus)**. Montez sur le chariot élévateur au milieu du décor et utilisez le grappin pour atteindre le silo. Faites-en le tour puis attrapez le câble et traversez au-dessus du vide jusqu'au prochain silo. Faites de même jusqu'à atteindre la porte du bâtiment **(3ème bonus)**. Entrez et tuez tous les ennemis qui vous tirent dessus **(4ème bonus)**. Traversez sur l'espèce de poutrelle métallique pour atteindre le dernier étage et sortez par la porte.
Prenez votre fusil snipe en main et agenouillez-vous. Tirez sur l'ennemi qui marche sur le pont vers la droite puis sur celui entre ce pont et le bâtiment, et enfin sur celui un peu plus bas à gauche. Descendez les escaliers mais restez sur le dernier palier pour dégommer les deux gardes sur le silo tout au fond. Foncez ensuite récupérer l'armure près du bout de passerelle cassée et visez les deux gardes aux fenêtres en haut à gauche ainsi que les deux en bas près des piliers et des barils. Il se peut qu'un autre sniper soit posté sur le silo, à vous de le repérer et de le tuer. Lorsque la musique sera redevenue calme, allez chercher des munitions dans la pièce derrière les barils où se cachaient les ennemis. Prenez aussi celles dsur le chariot. Montez sur ce même chariot et utilisez votre grapin pour atteindre le sommet de la passerelle. D'autres ennemis devraient alors surgir sur le toit du grand bâtiment. Tuez-les rapidement avant de saisir le câble pour traverser. Utilisez le panneau de contrôle dans le but de faire pivoter la grue **(5ème bonus)** et rejoignez la porte en marchant le long du bras. Entrez dans le bâtiment et prenez à gauche pour une armure puis à droite en restant baissé. Tirez le levier sur le panneau de contrôle puis allez vers les escaliers. Tuez tous les gardes dans l'entrepôt **(6ème bonus)**. Remarquez la plate-forme qui parcourt la pièce d'avant en arrière. Attendez qu'elle soit de votre côté, c'est-à-dire du côté du panneau de contrôle pour utiliser le grappin sur le crochet juste au-dessus et tomber sur la plate-forme **(astuce de Bond)**. Laissez-vous entraîner vers l'autre côté de l'entrepôt **(7ème bonus)** et continuez sur la passerelle à droie vers le laser. Prenez une photo du laser puis mettez-vous à ses commandes pour détruire l'imposante porte C5. Profitez-en pour tuer aussi quelques ennemis. Lorsque vous en aurez marre ou tout simplement lorsque le laser n'aura plus de jus, foncez dans le tunnel que ous venez d'ouvrir.

Bonus :
1.Sur le chariot élévateur en bas du premier entrepôt.
2.Montez sur le gros générateur au milieu du hanger et utilisez votre laser sur la grille pour entrer. L'icône est à l'intérieur.
3.Avant d'entrer, utilisez le grappin pour accéder au toit puis glissez le long du câble pour revenir dans le hangar. Le jeton bonus est au bout de la passerelle.
4.Tout en bas de l'entrepôt, près du générateur.
5.Sautez sur la corniche qui longe le grand bâtiment et allez attraper l'échelle pour monter sur le toit. Tuez les ennemis restants puis passez sur le gros tuyau. Collez-vous aux fenêtres et entrez dans la pièce pour avoir ce bonus. Notez qu'il y a aussi une armure dans la salle. Utilisez ensuite le câble pour redescendre sur la passerelle.
6.Avant de monter sur la plate-forme, entrez dans la salle tout au fond. Tuez les gardes à l'intérieur puis montez par les escaliers. Longez la corniche et allez chercher le bonus derrière les caisses.
7.Une fois sur la plate-forme, attendez qu'elle s'arrête au bout de l'entrepôt et sautez sur la poutre pour attraper l'icone.

8. Piège de métal

Vous vous retrouvez dans le même immeuble que la mission « Visite nocturne ». A partir de l'ascenseur, sautez sur la

corniche qui longe le mur du building (à gauche) **(1er bonus)**. Retournez-vous et utilisez le grappin sur la grille au-dessus de l'ascenseur. Ouvrez-la et passez dans le conduit **(astuce de Bond)**. Ramassez l'arme sur la caisse et continuez dans le bureau à droite où vous devrez vous occuper de quelques yakuzas **(2nd bonus)**. Revenez dans le couloir, toujours en tirant sur les yakuzas et en éviant de toucher les otages. Passez devant l'ascenseur et entrez dans le bureau de Drake. Utilisez l'ordinateur afin de glaner un code puis revenez une nouvelle fois dans le couloir. Prenez à gauche puis à droite jusqu'à la petite porte des escaliers. Ouvrez-la et frayez-vous un chemin jusqu'à l'étage 70 en tirant sur tout ce qui bouge. Prenez l'armure et les munitions avant de passer la porte.
Tuez vite les deux hommes de dos en évitant que la jeune femme soit blessée. Ramassez la mallette qui se trouve être un Ronin Phoenix, c'est-à-dire une petite mitrailleuse défensive. Prenez à gauche et intallez le ronin près des fenêtres dans le couloir sombre et abattez l'hélicoptère qui arrive **(astuce de Bond) (3ème bonus)**. Revenez ensuite sur vos pas et prenez cette fois le couloir de droite. Ccollez-vous au mur de droite pour passer sans trop de mal devant le ronin en action. Tuez les yakuzas et fermez la mallette. Revenez dans le couloir pour entrer dans la salle de surveillance. Utilisez les deux ordinateurs puis sortez. Continuez dans le couloir où se trouvait le ronin jusqu'à la seconde porte du bureau 70F. Tuez les ennemis à l'intérieur et prenez l'armure. Continuez par la porte sans symbole, traversez la zone et poursuivez votre chemin toujours tout droit (vous pouvez abattre les ennemis que vous verrez au niveau inférieur). Entrez dans le bureau 70E et récupérer un code dans l'ordinateur. Retournez dans le couloir et entrez cette fois dans la cafétéria **(4ème bonus)**. Tuez tous les ennemis puis sortez par la seconde porte. Cela vous permettra d'éviter le ronin dans le couloir. Désactivez-le pour plus de sécurité. Continuez et tournez vite à droite à la prochaine intersection afin de vous réfugier dans le bureau 70A. Tuez le garde qui vous cherche ici **(5ème bonus)**. Sortez de l'autre côté du bureau et suivez le couloir en prenant à gauche. Vous arriverez près du ronin précédent. Passez rapidement derrière la machine pour l'éteindre. Vous pouvez aussi lancer une grenade pour le détruire. Ramassez l'armure puis fuyez par la cage d'ascenseur ouverte.
Perché sur l'ascenseur, James doit faire fasse à des vagues succéssives d'ennemis. Ces derniers peuvent apparaître derrière les portes ou carrément descendre en rappel le long des câbles. Tuez tous le monde. A deux reprises, vous devrez aussi désamorcer des bombes en vous servant de votre laser. Au bout d'un moment, vous arriverez enfin dans l'entrée de l'immeuble **(6ème bonus)**. Tuez la horde de gardes et passez dans la salle de surveillance **(7ème bonus)**. Pour mémoire, c'est la pièce aux vitre vertes. Utilisez l'ordinateur. Cela vous ouvrira les portes principales de l'immauble. Filez en vitesse.

Bonus :
1.Le jeton est posé au bout de la corniche.
2.Dans un bureau au début du niveau.
3.Au bout du couloir sombre.
4.Le bonus se trouve dans la cafétéria.
5.Dans le bureau 70A.
6.Dans le hal d'entrée de l'immeuble.
7.Dans la salle de surveillance du rez-de-chaussée.

9. En eaux troubles

Cette mission permet à Bond de piloter son Aston Martin sous l'eau. Avancez un peu pour déclencher une cinématique. Apparemment, il vous faut trouver un itinéraire bis pour accéder à l'île. Prenez à droite dans l'épave du gros bateau **(1er bonus)**. Suivez le tunel métallique sur la droite et arrêtez-vous juste devant les hélices qui tournent. Envoyez alors une torpille téléguidée jusqu'au système de communication. Vous empêcherez ainsi les ennemis d'utilisez leur radio **(astuce de Bond) (2nd bonus)**. Prenez le petit tunnel qui part sur la gauche puis pivotez sur la droite. Lancez une autre torpille sur les bonbonnes de gaz plus loin **(astuce de Bond)**. Avancez jusqu'aux lasers. Lancez une autre torpilles et visez cette fois le boitier sur la gauche juste après les lasers (il faudra faire passer la torpille entre les lasers). Avancez dans la grotte. La prochaine section est truffée de mines. Suivez le précieux conseil de votre assistante et gardez vous à bonne distance des explosifs. Vous arrivez alors devant une autre série de lasers. Utilisez encore une torpille pour détruire le boîtier situé plus loin. Entrez et traversez la zone pleine de mines **(3ème bonus)**. Vous arriverez dans un grand espace avec des missiles. Placez une charge explosive sur chacun des missiles. Dès la première charge posée, vous aurez 1 mn 30 pour placer les suivantes, ce qui vous laisse quand même largement assez de temps. Un tunnel s'ouvira alors laissant apparaître deux sous-marins. Détruisez-les et infiltrez-vous dans le tunnel. Vous devrez maintenant suivre un autre sous-marin à travers tout un réseau de grottes et de galéries. Pendant la poursuite, vous devrez à la fois faire

attention aux mines que laisse votre ennemi mais aussi prendre garde aux éventuels éboulements **(4ème bonus)**. Lorsque le message « objectif terminé » s'affiche, traversez le tunnel suivant et arrêtez-vous. Lancez une torpille téléguidées et visez les bonbonnes de gaz à l'autre bout de la grotte **(astuce de Bond)**. Restez au même endroit et détruisez tous les sous-marins qui restent dans cette grotte avec vos torpilles normales (gardez vos torpilles téléguidées pour la suite). Détruisez le boîtier de contrôle derrière ls lasers et empruntez le tunnel que vous venez de libérer. Vous arrivez dans un grand bassin où baignent plusieurs sous-marins nucléaires **(5ème bonus)**. Vous devez détruire les trois sous-marins en plaçant des charges explosives comme tout à l'heure. Cependant, mieux vaut d'abord traverser la zone. Un quatrième submersible arrive. Détruisez-le avec vos torpilles. Une fois tranquille, disposez les charges aux endroits appropriés puis foncez vers la plage.

Bonus :
1.Dans l'épave du bateau. L'icone est située dans un recoin à droite.
2.L'icône est situé juste devant le système de communication à détruire. Vous devrez piloter jusqu'à lui en évitant les pales des hélices. Vous pouvez aussi le récupérer plus tard. Lorsque vous aurez détruit les bonbonnes de gaz, avancez jusqu'aux détecteurs et tournez à droite.
3.Après les lasers, au fond de la seconde grotte pleine de mines.
4.Pendant la poursuite, le jeton est visible sur la droite avant d'arriver à la troisème porte.
5.Au-dessus des bonbonnes de gaz, caché derrière un rebord.

10. Une île peu pacifique

(1er bonus) Au volant d'un 4x4, vous parcourez l'île de Drake. Suivez le sentier et prenez à droite à l'intersection. Arrêtez-vous devant la barrière et passez lorsqu'elle s'ouvre **(astuce de Bond)**. Faites le tour de la petite place et montez vers l'héliport **(2nd bonus)**. Téléchargez le code de sécurité puis revenez sur le sentier en défoncant la barrière. Dès que vous la toucherez, la sécurité se mettra en marche. Foncez et prenez à droite. Tirez quelques missiles sur les véhicules qui tenten de vous arrêter et sur les gardes postés sur les ponts. Devant la grille, transmettez les données du code afin de passer. Cependat comme vous le montre la cinématique, une sentiennelle est apparue un peu plus loin. Restez là où vous êtes et détruisez-la. La mitrailleuse peut suffire. Continuez jusqu'à la prochaine gille en canardant les éventuels ennemis qui passeraient dans le coin. Avancez un peu pour détruire la seconde sentinelle ainsi que les gardes qui vous attendet au bord de la route. Roulez en suivant le chemin mais n'allez pas trop vite pour ne pas manquer le passage secret sur la droie (il se trouve juste après la grande paroi rocailleuse, derrière quelques plantes). Accélerez pour faire un super saut au dessus du vide **(astuce de Bond)** et pénétrez directement au coeur du volcan. Récupérez l'armure sur la route et détruisez les voitures ennemies. Vous arriverez devant la troisième sentinelle **(3ème bonus)**.
La suite du niveau se déroule dans les airs. Tirez quelques missiles sur le premier pont comme vous le demande M. Détruisez ensuite la tour sur la droite **(4ème bonus)**. Durant cette phase de jeu, il vous suffit en fait de tirer sur tout ce que vous pouvez (bateaux, avions, tours, sentinelles). Ne râtez pas le pont à gauche après la première sentinelle **(astuce de Bond)**.
Pour la dernière phase du niveau, Bond se retrouve aux commandes d'un gros laser. Pivotez à droite et visez le container de gaz lorsque le tank sort du hangar **(astuce de Bond)**. Tirez sur les deux avions qui arrivent du ravin **(astuce de Bond)** puis sur le tank qui sort à droite. Occupez-vous ensuite des quatre avions qui débouchent de droite puis de deux qui arrivent d'en face **(astuce de Bond)**. Détruisez le tank à gauche et attendez que le sous-marin devant vous émerge pour tirer un gros coup sur le petit objet gris sur lui (utilisez le tir alternatif pour aller plus vite).

Bonus :
1.Le premier bonus est juste derrière vous au début du niveau.
2.L'icone vous atted sur l'héliport.
3.Le troisième bonus se trouve à côté de la troisème sentinelle. Vous devez le prendre avant de détruire la machine.
4.L'icone apparaît si vous détruisez la première tour dans la phase de vol.

11. Compte à rebours

Ouvrez la grille à vos pieds et descendez. Tuez le garde et faites le tour de la pièce. Ouvrez la grille du conduit

d'aération de gauche et montez à l'aide de votre grappin. Une petite séquence se déclenchera. Tournez à gauche **(1er bonus)** puis de suite à droite. Ouvrez la grille et tirez une flèche dans la tête du garde à droite. Ne montez par les marches mais ouvrez plutôt le boîtier électrique à gauche de la porte. Utilisez le laser sur la partie verte. Maintenant vous pouvez sortir par la porte. Abattez le garde dans le couloir puis prenez à gauche dans la salle de surveillance (symbole de la caméra). Tuez le garde qui s'y trouve et ramassez l'armure. Ouvrez le boîtier et ici aussi, détruisez la partie verte avec le laser. Revenez dans le couloir. Entrez dans la porte A6 et agenouillez-vous pour traverser cette pièce **(2nd bonus)**. Sortez en A7 puis prenez la direction A8. Traversez tout ce couloir en tuant les gardes qui y sont déjà puis tournez à gauche au niveau de la porte A14. Avancez jusqu'à A16. Tuez les gardes dans couloir. Ouvrez alors la porte de la salle de surveillance, neutralisez le garde et coupez le système de sécurité avec votre laser **(action 007, notez que cette astuce ne vous sera donnée qu'après avoir coupé les trois circuits du niveau)**. Utilisez le décodeur pour entrer dans le vestiaire A17. Faites la même chose pour accéder à la pièce des armes et vous remplir les poches de munitions. Notez l'armure dans l'un des casiers. Revenez dans le couloir et tournez à gauche pour regarder une petite séquence. Encore une fois, usez de votre laser pour détruire les deux circuits verts au fond de la salle puis revenez et provoquez l'explosion. La porte s'ouvre et les ennuis commencent sérieusement. Avancez dans le couloir en tuant tous les ennemis qui arrivent et ils sont nombreux. Utilisez toutes les armes que vous possédez sans oublier les mines et les grenades qui peuvent se révéler particulièrement efficaces. Le dernier ennemi à battre sera une de vos vieilles connaissances. Prenez son laser lorsqu'il sera à terre et filez dans la section Delta.
Cette partie du niveau est assez répétitive. Elle est constituée de plusieurs silos à traverser. A chaque fois, vous devrez affronter quelques gardes avant de continuer. Pour passer les portes protéger par des lasers, utilisez la fonction « surcharge » de votre laser. Le chemin à suivre est généralement celui qui part tout droit, mais tentez toujours d'ouvrir les portes sur les côtés pour récupérer des munitions ou des armures. Attention aussi aux mines que peuvent lancer vos ennemis. Progressez donc jusqu'au silo D12C **(3ème bonus)**. Continuez encore jusqu'au silo D5C en prenant garde au laser, il faudra notamment vous baisser une fois pour passer sous l'un d'entre eux **(4ème bonus)**. Il ne vous reste plus qu'à atteindre la porte de la zone Omega pour en terminer avec les silos.
Montez à l'étage en tuant tous les ennemis dans le périmètre **(5ème bonus)**. Entrez dans la salle de commande et servez-vous du pupitre pour ouvrir une porte en bas. Descendez et tuez les gardes qui viennent de sortir du passage. Avancez tout tout droit jusqu'à la navette spatiale. Regardez la séquence mais ne traînez pas **(6ème bonus)** et rejoignez au plus vite l'une des petites pièces pour vous protéger. Les portes de votre refuge s'ouvriront sur de nombreux ennemis. Tuez-les de la manière que vous voulez **(7ème bonus)** puis remettez-vous à l'abri pour le décollage de la seconde fusée. Encore une fois, les ennemis arriveront après le décollage. Amusez-vous avec eux puis regardez la séquence. Entrez dans la porte qui vous fait face et appuyez sur le bouton.

Bonus :
1.Faufilez-vous tout au bout du conduit pour ramasser ce bonus.
2.Dans un recoin à droite de la pièce A6.
3.Le bonus est dans un couloir qui part du silo D12C.
4.L'icône est posé sur des caisses dans le silo D5C.
5.Fouillez l'une des salles de l'étage.
6.Près d'une des fusées.
7.Ce bonus est aussi près d'une fusée.

12. Equinoxe

Bienvenue dans le dernier niveau du jeu. Ce n'est ici qu'un combat. Libre à vous de récupérer les icônes bonus dans l'ordre que vous voulez. Fiez-vous à la liste plus bas pour les trouver. En ce qui concerne le combat, il n'y a pas de tactique spéciale à adopter. Il vous faut simplement éviter les tirs de Drake, ceux des ennemis et, le plus important, être attentif aux missiles prêts à être lancés pour les désarmer à ce moment-là. Pour arrêter un missile justement, vous devez utiliser le laser sur le système de lancement. Au bout d'un moment, Drake se mettra à tirer avec un gros laser, faites attention au rayon et tirez sur votre ennemi pour le battre. Vous arriverez ainsi au bout de la mission et par conséquent du jeu tout entier. Bravo !

Bonus :
1.Levez la tête au début de la mission pour voir ce jeton.
2.En dessous de la plate-forme principale sur la gauche.

3.En dessous de la plate-forme principale sur la droite.
4.Près du satellite gauche.
5.Près du satellite droit.
6.Devant la plate-forme principale à gauche.
7.Devant la plate-forme principale à droite.

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT AVEC UNE PHOENIX

Si vous voulez faire le niveau DECOLLAGE IMMEDIAT avec une voiture Phoenix au lieu de la Vanish Q 12, au cours du jeu mettez la pause. Une fois le jeu en pause, maintenez L enfoncé et faites B, X, Y, B, Y. Vous pouvez relâcher L. Le niveau va commencer automatiquement.

MÉDAILLE DE PLATINE

Pour avoir la médaille de platine à chaque mission, entrez les codes PARTY et GAMEROOM (tous les personnages et tous les scénarios multijoueurs), puis commencez les différentes missions. Vous devez les terminer avec au moins une médaille de bronze.

CHEAT CODES

Pendant un des niveaux suivants : Paris Prelude , Enemies Vanquished, Island Infiltration ou Deep Descent, mettez la pause puis maintenez la touche L et faites l'un des codes suivants :

Course berserk
B, Y, Y. B, Y, X

Course bonus dans les Alpes (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
X, X, B, B, Y

Doubler l'armure
X, Y, B, X, X

Tripler l'armure
X, Y, B, X, X, X

Quadrupler l'armure
X, Y, B, X, X, X, X

Shelby Cobra
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut

SUV (manip à faire sur Enemies Vanquished uniquement)
B, X, Y, B, Y

Frantic racing

B, Y, X, Y, B

Super balles
X, X, X, X

Traînées pendant la course
B, X, X, B

CODES DES NIVEAUX

POWDER	**Niveau La neige et le feu**
TRACTION	**Niveau Décollage immédiat**
BONSAI	**Niveau Protection rapprochée**
HIGHRISE	**Niveau Visite nocturne**
FLAME	**Niveau Piège de métal**
AQUA	**Niveau En eaux troubles**
PARADISE	**Niveau Une île peu pacifique**

007 : Quitte ou Double

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez tous les niveaux en mode solo pour débloquer le simulateur de combat et le test de survie du MI6.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution vous propose une petite description de chaque niveau ainsi que toutes les Astuces de Bond à réaliser pour avoir un maximum de points.

Niveau 0

L'action débute sur les chapeaux de roue en vous plongeant directement dans le vif du sujet. Ici, aucun problème puisque le niveau tient lieu de didacticiel en vous présentant les possibilités offertes à James et accessoirement au joueur. Votre première mission va consister à récupérer la mallette qui se trouve au beau milieu de la zone où se tient la fusillade. Pensez à récupérer les Blindages (gilets pare-balles) qui se trouvent derrière James et la mallette contre le mur du fond. Les soldats tombés au champ d'honneur en laisseront également. Une fois la mallette en votre possession, passez par la porte qui vient de s'ouvrir puis montez les escaliers pour trouver un lance-roquettes. Attention car un garde est posté en haut de l'escalier prêt à vous lancer une roquette ! Ensuite, prenez le couloir face à vous, lockez le jet puis tirez-lui dessus pour l'abattre. Occupez-vous ensuite des chars et de la tourelle en contrebas puis revenez sur vos pas pour passer par la brèche sur votre gauche. Au passage, n'omettez pas de récupérer l'AT-420 au bout du couloir à gauche et les nombreuses munitions pour cette arme qui se trouvent dans la pièce où se trouve la brèche. Une fois en contrebas, faites le ménage puis passez par le trou dans le mur.

- Astuces de Bond :
- Descendez le mur en rappel en passant par la brèche du mur, après avoir détruit le jet,
- Tirez sur le soldat qui descend en rappel la grande porte au loin (après avoir détruit le jet), avant que celui-ci ne touche le sol.

Entraînement MI-6

Nul besoin ici de vous décrire en détail la marche à suivre puisque tout vous y est expliqué. Une petite précision tout de même concernant la mission où vous devrez utiliser un grappin sur une corniche qui se trouve devant vous au fond du niveau. Vous devrez avant cela descendre en rappel plusieurs fois, tuer quelques gardes puis utiliser le grappin au pied du mur que vous aviez vu auparavant.

Longue Descente

Descendez en rappel en évitant les explosions et tuez les gardes qui se trouvent en bas. Pour plus de facilité, n'oubliez pas de vous accroupir ou de vous cacher derrière les murs pour viser les gardes qui vous tirent dessus. Récupérez ensuite le Blindage qui se trouve dans le coin droit derrière un bidon quand James est dos à la caméra. Jetez la charge dans le conduit puis descendez une seconde fois en rappel en tuant les gardes. Une fois arrivé à bon port, tuez les gardes qui sont en bas, pénétrez dans la salle derrière vous, ramassez le Blindage qui se trouve contre un mur et une fois dehors usez du levier qui se trouve sur votre gauche pour faire sortir un jet de vapeur sous les pieds des gardes qui se trouvent un peu plus loin. Continuez et fermez le clapet de sécurité qui se trouve sur votre droite. Rebroussez chemin, tuez les gardes (en vous cachant derrière les caisses) et descendez une fois encore en rappel le long du mur pour terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Une fois que vous avez descendu le premier mur en rappel, allez utiliser le grappin sur le mur de gauche puis montez chercher le Dragunov,
- Une fois redescendu, actionnez un levier pour faire jaillir de la vapeur un peu plus loin,
- Lors de votre seconde descente en rappel, arrêtez-vous sur une plate-forme (où vient d'avoir lieu une explosion), pénétrez dans la salle et renversez une table (au fond à droite) pour vous protéger,
- Après être descendu une nouvelle fois en rappel, actionnez un second levier pour faire jaillir de la vapeur (voir soluce),
- En utilisant le sens de Bond, faites tomber un bout du plafond (de la pièce enflammée) sur un soldat grâce au lance-roquettes.

Train à prendre

Vous allez pouvoir prendre deux véhicules dans cette mission, le chemin étant légèrement différent pour chacun d'entre eux, du moins la première portion. Que ce soit avec la moto qui se trouve à droite ou la voiture qui se trouve à gauche, ne perdez pas de temps et foncez dès que vous avez fait votre choix. N'utilisez pas tous vos missiles car vous en aurez besoin à la fin du niveau pour détruire les systèmes de défense qui se trouvent derrière le train et préconisez plutôt les mitrailleuses pour les voitures et motos qui vous collent. Le but de votre mission est donc de rattraper le train et de passer en dessous juste avant qu'il n'arrive sur le pont. Vous ne pourrez le faire uniquement qu'à ce moment-là.

- Astuces de Bond :
- Détruisez l'hélicoptère avant de faire votre premier grand saut. Une cinématique interviendra si vous avez réussi,
- Une fois arrivé au temple, sautez au-dessus des piliers en passant par la rampe de gauche,
- Sautez tout simplement pour arriver sur la voie de chemin de fer.

Un vieil ami

Tuez les gardes, détruisez les quatre ordinateurs qui se trouvent dans le wagon et poursuivez votre chemin. Dans le wagon suivant, tuez les gardes, ramassez les deux Blindages et détruisez le cinquième ordinateur qui se trouve à droite juste après la porte d'entrée. Avancez, tuez les gardes dans le troisième wagon et avant de continuer ramassez le Blindage qui se trouve derrière une caisse. Dans le wagon suivant, rebelote au niveau des gardes puis détruisez les deux derniers ordinateurs. Arrivé dans le wagon suivant, vous devrez utiliser la vision thermique pour y voir un peu plus clair. Tuez alors les gardes et continuez votre chemin pour affronter un vieil ennemi !

- Boss :
Requin est du genre à bien encaisser les coups mais que ça ne vous empêche pas de lui administrer quelques combos bien placés. Quand Requin vous balancera une poutrelle, réfugiez-vous derrière une autre poutrelle pour éviter d'être touché. Ensuite, flanquez-lui plusieurs coups de poing de façon à le faire reculer jusqu'à ce qu'il touche la zone électrifiée. Une fois que votre ennemi aura touché deux fois cette zone, il sera groggy et vous aurez alors terminé la mission.

- Astuces de Bond :
- Dans le premier wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le second wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le troisième wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement,
- Dans le quatrième wagon, débarrassez-vous de tous les gardes silencieusement.

Tempête de sable

Ce niveau, malheureusement très court, vous permettra de diriger un hélicoptère armé de bombes (pour les ennemis au sol ou les bateaux) et de missiles pour les hélicoptères dans un vaste canyon. N'utilisez pas toutes vos munitions car vous en aurez besoin à la fin du niveau où vous allez vous battre contre le général. Pensez à utiliser les contre-mesures pour faire en sorte que les missiles ennemis explosent sans vous toucher.

- Boss :
Dans un premier temps, détruisez à l'aide de vos bombes les trois piliers, ce qui aura pour effet de retirer le champ d'énergie qui entoure l'hélicoptère du général. Par la suite, utilisez vos missiles pour détruire la structure qui soutient l'hélicoptère.

- Astuces de Bond :
- Détruisez les trois bateaux en contrebas,
- Détruisez le pont suspendu qui se trouve à gauche de la chute d'eau,
- Sortez de la chambre secrète du temple sans avoir été touché par les tirs de votre adversaire. Pensez ici à utiliser les contre-mesures.

MI-6

Rien à dire et encore moins à faire si ce n'est regarder la cinématique qui fait office de mission !

Serena St Germaine

Dans un premier temps, attendez d'être en ligne droite pour balancer vos missiles sur la voiture qui vous précède. Ceci fait, affichez la carte du niveau et rendez-vous au point bleu qui clignote. Poursuivez votre route puis une fois arrivé devant la cabane, sortez de votre voiture et rentrez dans la mansarde pour assister à une cinématique. De retour dans votre voiture, dépêchez-vous de démarrer car la seconde partie de la mission est minutée. Affichez une fois encore la carte pour savoir où se trouve le point bleu qui marque votre destination finale. Ne vous acharnez pas contre les chars qui sont indestructibles. D'ailleurs, pour éviter le premier barrage (un point rouge sur la carte), prenez à droite en sortant de la retraite de Serena, puis tout de suite après, prenez à gauche puis continuez jusqu'à arriver dans un village. Utilisez votre camouflage optique pour passer au nez et à la barbe de vos ennemis puis à l'entrée du village, allez tout droit puis à gauche à l'embranchement pour voir un barrage un peu plus loin. Continuez tout droit, prenez la première à droite pour arriver sur une petite place puis à ce moment prenez à gauche pour arriver devant une boutique de feu d'artifices. Une fois devant la boutique, regardez sur votre droite pour voir un cercle bleu. Garez la voiture à ce niveau pour pouvoir utiliser votre véhicule téléguidé. Dirigez-vous alors devant la boutique de feux d'artifices, prenez la rampe de droite pour monter puis allez à droite pour trouver une grille qu'il faudra faire voler en éclats grâce à votre laser. Rentrez ensuite dans le bâtiment et faites exploser les caisses de feux d'artifices en tirant dessus avec votre laser. De retour dans votre voiture, affichez la carte puis rendez-vous au point bleu pour assister à une cinématique. Pour la prochaine étape, il suffira de jongler entre le camouflage optique et les missiles pour se débarrasser de vos ennemis. Suivez les indications de Serena et jetez un oeil à la carte pour arriver à une forteresse ennemie. A un moment, vous devrez prendre un passage à gauche pour éviter un char, en détruisant une barrière. Ensuite, prenez un peu de recul puis roulez tout droit pour passer de l'autre côté de la falaise. Une fois arrivé à destination, on vous informera que vous ne pouvez passer par

l'entrée principale. Prenez la route de gauche en détruisant une nouvelle barrière. Passée une cinématique, le niveau prendra fin.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la fabrique de feux d'artifices,
- Après avoir rejoint Serena, allez à droite et une fois sur la place du village, allez à droite puis à gauche puis devant les deux jeeps, allez à gauche pour passer entre deux maisons.

Vertige

Prenez à droite, tuez les gardes en vous cachant derrière les wagons puis ramassez l'AK-74 et les munitions laissées par les gardes. Continuez puis utilisez le grappin au bout du tunnel. Continuez ensuite à avancer en venant à bout des gardes. Au bout du second tunnel, utilisez à nouveau le grappin. Tuez le garde qui descend en rappel puis allez ramasser le Blindage qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le grappin au niveau de l'endroit où le garde est descendu en rappel. Montez puis prenez à droite. A noter qu'un Blindage se trouve à gauche. Poursuivez en éliminant le garde qui se trouve au fond. Evitez les missiles qu'il vous lance en vous accroupissant et en poussant le chariot de droite vers le fond de l'écran. Vous pouvez bien entendu vous protéger derrière les chariots de gauche. Continuez, tuez les deux gardes suivants et utilisez le grappin pour vous rendre en contrebas. Armé de votre vision thermique avancez, tuez les gardes et au bout du tunnel, ramassez le Blindage. Revenez en arrière, remontez puis utilisez votre grappin en allant tout de suite dans le petit couloir bloqué de droite. Tuez le garde qui vous tire dessus et les autres gardes qui vont arriver peu après. Poursuivez, utilisez à nouveau le grappin pour progresser jusqu'à arriver dans une pièce où vous devrez éliminer trois gardes. Ramassez le Blindage et l'émetteur. Rebroussez chemin en éliminant divers ennemis et rendez-vous dans une pièce (qui se trouve un peu plus loin sur la gauche) où vous devrez utiliser l'émetteur sur un boîtier de raccordement. Tuez le garde qui va arriver puis détruisez l'antenne qui se trouve en face de vous en arrière-plan, en utilisant l'AT-420. Revenez maintenant en arrière au niveau de l'ascenseur qui était bloqué. Au passage, notez qu'une porte s'est ouverte (au fond d'un long couloir où vous attendent plusieurs gardes) derrière laquelle vous trouverez un nouveau Blindage. Utilisez ensuite l'ascenseur pour terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Tuez les quatre gardes en silence,
- Dans la mine, après avoir poussé le chariot, utilisez un peu plus loin un drone araignée (en le faisant passer par dessous les planches qui barrent un passage et en empruntant, à gauche, l'ouverture dans le mur) pour ramasser un Blindage et des munitions en haut du bâtiment,
- Après avoir tué le garde avec le lance-roquettes, rebroussez chemin et utilisez votre sens de Bond pour dénicher des bonbonnes d'essence en dessous du radar. Détruisez-les pour valider l'astuce,
- Quand vous devrez utilisez votre vision thermique, allez au bout du tunnel, tuez les gardes et ramassez les munitions.

Tour en ruine

Tuez les deux gardes en utilisant votre pistolet à fléchettes pour obtenir un meilleur rang. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, ramasser la clé anglaise qui se trouve sur la caisse à gauche histoire de se battre avec. N'oubliez pas le SIG 552 qui se trouve au fond de la pièce à gauche et le Blindage derrière une caisse dans le coin droit. Sortez et tuez le garde qui arrive par la droite puis celui qui arrive par la gauche. Utilisez vos fléchettes pour éviter d'ameuter leurs camarades. Continuez en empruntant le petit chemin sur votre gauche. Clarifiez la situation en éliminant tous les gardes tout en utilisant au mieux les murs pour vous protéger. Vous trouverez un Blindage sur votre gauche dans une petite maison en ruines. Procédez maintenant par la droite pour vous rendre sur l'élévateur en bois. Utilisez alors votre grappin pour monter. Prenez à gauche, continuez à avancer, tuez vos ennemis et prenez le Blindage un peu plus loin. Vous trouverez également en entrant dans un bâtiment, à gauche, un fusil de snipe Dragunov. D'ailleurs il vous faudra l'utiliser pour éliminer au loin un garde qui vous enverra quelques missiles bien placés. Après être venu à bout des soldats, allez actionner l'interrupteur qui se trouve à droite pour lâcher une caisse. Tombez dans le trou, poussez le chariot qui va défoncer une barrière au fond de l'écran tout en vous permettant de revenir au début du niveau où vous

attendent quelques gardes. Après les avoir éliminés, allez tirer sur la dynamite qui est tombée devant une porte. Avant de continuer vers le passage ainsi créé, tuez deux gardes qui vous attendent sur la droite.

- Astuces de Bond :
- Eliminez les gardes de façon silencieuse (avec votre pistolet à fléchettes),
- Eliminez de la même façon les deux gardes suivants qui se trouvent à l'extérieur,
- Une fois dehors, allez tout à droite et utilisez votre grappin sur le mur de droite (utilisez le sens de Bond pour voir à quel mur vous pouvez grimper) pour atteindre une pièce où vous trouverez un Blindage et le Dragunov,
- Quand vous serez parvenu au sommet de la porte en bois (après avoir utilisé votre grappin), tournez-vous vers la gauche, utilisez un drone araignée puis avancez en longeant le petit muret en bas sur votre droite. Au bout du chemin, tournez à gauche puis allez tout droit. Ensuite, prenez à gauche pour trouver un Blindage.

Perte d'un agent

Utilisez dès le départ votre bombe araignée et faites-la passer par le trou dans le mur en face de vous. Continuez à avancer jusqu'à ce que vous vous retrouviez au-dessus de trois gardes. Laissez-vous alors tomber pour vous débarrasser des trois ennemis. Poursuivez, ramassez les munitions et tuez le garde en bas de l'escalier. Après la cinématique, poursuivez par la gauche, tuez tous les ennemis qui sont sur votre chemin et ramassez le Blindage qui se trouve à l'entrée de la grande salle toute en longueur. A ce sujet, vous trouvez un second Blindage tout au fond de ladite salle. Après être venu à bout de tous vos ennemis, passez par l'ouverture dans le mur sur la droite. Utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair (une bonne méthode pour mieux y voir consiste à passer dans le menu "Armes" ce qui vous permettra de découvrir l'architecture du niveau, la luminosité y étant plus élevée) et prenez à gauche puis par le couloir qui est en face de vous. Tuez le garde qui s'y trouve puis allez vous cacher, si nécessaire, derrière la caisse dans le petit couloir de gauche pour y attendre un garde qui arrive parfois par derrière. Continuez ensuite en prenant à gauche puis tuez les gardes qui vous attendent. Prenez à gauche pour vous cacher derrière un mur et tirez en toute sûreté sur les gardes au fond de l'écran. Allez ensuite près des gardes que vous venez de tuer pour ramasser le AT-420 et un Blindage qui se trouvent dans une pièce sur votre droite. Revenez en arrière (là où vous venez juste de vous cacher) et continuez tout droit. A l'embranchement, prenez à droite puis tout de suite à gauche pour trouver un escalier vous menant à la sortie protégée par un garde. Vous pouvez si vous le désirez "visiter" (en prenant à gauche à l'embranchement) les catacombes histoire de tuer un maximum de gardes et trouver également un Blindage. Une fois en haut des marches, actionnez une manivelle, à droite, pour ouvrir une porte au fond du niveau. Tuez les gardes qui arrivent et utilisez le Blindage, si vous en avez besoin, qui se trouve dans un recoin sur la gauche. Allez au bout du tunnel pour boucler la première partie du niveau.

La seconde partie est en fait une phase de chute libre où vous allez devoir rattraper Serena. Autant vous le dire tout de suite, cette scène est somptueuse mais irritante à souhait !! Le tout est ici de sauter dès le départ (en mettant la manette vers l'avant) et tout de suite après, mettre la manette vers le bas pour prendre plus de vitesse. Ne perdez pas votre temps à tirer sur les gardes ou les systèmes offensifs. Vous ne pourrez récupérer Serena qu'à la toute fin du niveau en allant vers la droite de l'écran, une cinématique s'enclenchant alors automatiquement. En somme, si vous ne vous faites toucher aucune fois (par un missile ou un tir) et que vous prenez de bonnes trajectoires, vous devriez voir Serena s'approcher de vous et réussir à la récupérer juste à temps.

- Astuces de Bond :
- Utilisez un drone araignée au tout début pour tuer les gardes (voir soluce),
- Récupérez l'AT-420 un peu plus loin,
- Après être sorti des catacombes, tirez sur la bonbonne de gaz pour créer une explosion,
- Pendant la phase de chute libre, utilisez le sens de Bond pour dénicher le premier objet à détruire (hormis les soldats qui vous tirent dessus),
- Détruisez le second objet de la même façon,
- Juste avant de rattraper Serena, passez sur la gauche entre les rochers et la plate-forme.

Tour de force

Attention, niveau bourrin à souhait !! Vous n'aurez ici qu'à tirer sur tout ce qui bouge. Pour l'hélicoptère, utilisez votre mitrailleuse alors que pour le char d'assaut, privilégiez les missiles. Après l'affrontement contre le char, tirez dans l'horloge (en face de vous) avec un missile. Poursuivez en tirant sur tout ce qui bouge et vous arriverez rapidement à la fin de la première partie du niveau.

Pour la seconde partie, vous enfournerez une moto et devrez une fois de plus vous rendre sur le point bleu qui est représenté sur la carte. Prenez à droite en sortant de la cachette et foncez tout droit. A un moment, vous pourrez prendre un raccourci à gauche en roulant sur une petite façade rocheuse. Arrivé à la piste d'envol, prenez à droite en roulant sur la passerelle en bois si vous désirez éviter les deux voitures. Ensuite, roulez à tombeau ouvert jusqu'à atteindre l'avion et ainsi terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la grille avec votre canon,
- Une fois que vous aurez détruit les deux jeeps aux bas des marches, utilisez votre canon sur les barils rouges qui se trouvent entre les deux gardes suivants,
- Faites exploser la station essence,
- Une fois que vous aurez votre moto, quittez la planque de 003 puis tournez à droite. Après avoir détruit la première jeep, continuez à rouler. Un peu plus loin, vous verrez un chemin à droite (repérable par l'arbre se trouvant à cet endroit). Prenez-le puis continuez tout droit pour trouver un raccourci et ainsi valider l'astuce,
- Avant d'arriver à la piste d'envol, sautez en utilisant la rampe sur votre droite.

MI-6

Une fois encore, admirez la cinématique en attendant la prochaine mission.

Carnaval Agité

La Nouvelle-Orleans et une Aston Martin, le rêve ! Pour commencer, rendez-vous au point bleu situé sur la carte. Ensuite, un nouveau point bleu visible sur la carte est à atteindre en un temps limité. Une fois arrivé à destination, empruntez le camion stationné sur le parking. Rendez-vous à présent au troisième point bleu visible sur la carte. Rentrez dans l'enceinte, garez le camion dans le garage puis posez le micro sur le second camion. Après une cinématique, vous allez avoir un temps limité pour détruire la limousine. Une fois encore, référez-vous à la carte pour savoir où elle se trouve. Après une nouvelle cinématique, vous aurez un temps bien suffisant pour atteindre le Kiss Kiss Club qui est lui aussi affiché sur la carte.

- Astuces de Bond :
- Lorsque vous aurez un temps limité pour aller chercher le camion, sortez du parc en prenant à droite puis un peu plus loin prenez à droite (quand vous verrez un squelette géant) pour trouver un raccourci et une cinématique,
- Une fois que vous aurez trouvé le camion, actionnez le bouton à l'arrière de celui-ci et rangez votre bolide à l'intérieur,
- A peine sorti de l'usine, passez par le gros tuyau de pierre sur votre gauche (avec votre voiture et non le camion) pour trouver un passage secret,
- Utilisez l'acide pour venir à bout de la limousine.

Kiss Kiss Club

En essayant la porte du fond, vous serez refusé à l'entrée. Utilisez plutôt le grappin sur le rebord de la fenêtre qui se trouve en hauteur. Montez dans la chambre et répondez aux exigences de la femme étendue sur la table de massage. Sortez par la porte, prenez à gauche puis continuez en éliminant les gardes. Allez au bout du couloir pour actionner un

interrupteur qui va ouvrir une porte au rez-de-chaussée. Descendez à présent les escaliers que vous avez croisés, ramassez le Blindage qui se trouve derrière le bar à gauche puis continuez à droite en éliminant tout ce qui bouge dans le bar. A gauche du bar, vous pourrez utiliser un treuil qui fera tomber une structure sur les gardes. Un peu plus à gauche, se trouve un Blindage. Au fond du bar, vous trouverez également une Batterie pour pouvoir utiliser votre camouflage. Prenez ensuite l'ascenseur, tuez tous les gardes qui se trouvent à l'étage puis ramassez une seconde Batterie. Rendez-vous ensuite dans le bureau à l'étage pour prendre la carte magnétique et un Blindage. Revenez ensuite au rez-de-chaussée, éliminez au fusil à pompe les malabars qui arrivent puis utilisez la carte magnétique sur la porte verrouillée au fond du bar derrière le piano. Tuez les deux gardes et prenez le passage secret à droite. Poursuivez, tuez les gardes restants et la fin du niveau ne sera plus qu'une question de secondes.

- Astuces de Bond :
- Faites-vous plaisir en massant la femme allongée,
- Près du bar, sur votre gauche, actionnez la manivelle pour faire tomber les spots lumineux sur vos adversaires (voir soluce),
- Du rez-de chaussée, tuez les deux gardes qui vous tirent dessus depuis le balcon.

Sous-Sol / Mission Bonus

Avancez, tuez le garde, ramassez la clé squelette et débarrassez-vous des gardes qui vont arriver. Ouvrez la seule porte accessible puis descendez les escaliers. Prenez à gauche, déverrouillez la porte, tuez l'homme qui est assis puis tuez les gardes dans la pièce qui se trouve à droite. Attention car ils sont très nombreux ! La meilleure méthode consiste à les attendre dans la pièce dont vous venez de déverrouiller la porte. Après avoir ramassé le Blindage dans la pièce remplie de tuyaux, montez le petit escalier et tuez les gardes qui se trouvent dans la pièce. Poursuivez jusqu'au fond de la pièce, ramassez le Blindage, tuez les gardes qui se trouvent un peu plus loin et allez ramasser la Batterie derrière le comptoir. Tuez les deux gardes qui vont arriver puis poursuivez en prenant le couloir de gauche. Descendez les escaliers, tuez le garde et ramassez le Blindage à gauche. Avancez pour terminer la mission.

Grand Repos

Avancez, tuez les gardes qui sont postés dans les environs et ramassez le fusil de snipe Dragunov qui est posé sur une tombe à droite. Poursuivez par la gauche, tuez les trois gardes qui vous attendent et faites attention car une porte va exploser à votre gauche d'où vont émerger deux gardes. Tuez-les et récupérez les munitions Dragunov qui traînent à droite, derrière des caisses, dans le vestibule. Utilisez également une bombe araignée (en la faisant passer par l'ouverture au bas du mur) pour aller récupérer un Blindage qui se trouve de l'autre côté du mur. Ressortez (en ayant en tête qu'il faudra revenir ici une fois que vous aurez trouvé la clé squelette), allez à gauche et grâce à votre Dragunov, éliminez les snipers qui vous tirent dessus. Ramassez le Blindage qui traîne et tuez les gardes postés alentours. Vous trouverez un autre Blindage derrière un pilier, près de l'église. Continuez à avancer en tuant d'autres gardes et vous trouverez un nouveau Blindage derrière une tombe sur votre droite. En poursuivant, vous arriverez devant une porte en bois qu'il vous faudra ouvrir en tirant sur un boîtier électrique depuis un balcon, celui se trouvant à l'étage du bâtiment où vous avez trouvé une porte verrouillée. Rebroussez chemin et arrêtez-vous devant l'église. Utilisez votre grappin pour monter dans le clocher et ainsi récupérer un Blindage et la Clé squelette. Revenez au bâtiment où se trouve la porte verrouillée, en faisant attention au sniper et aux nombreux gardes qui sont arrivés, pour y utiliser la clé. Utilisez votre vision nocturne pour abattre les gardes et montez à l'étage pour ramasser un Blindage. Allez sur le balcon et tirez depuis votre position sur le boîtier électrique (regardez vers le bâtiment qui possède deux cheminées pour ne pas le louper) qui commande la porte du crématorium. Pour plus de facilité, une fois que des gardes sont arrivés en contrebas, redescendez, tuez-les et remontez pour tirer tranquillement. Faites-vous plaisir en snipant le garde qui se trouve caché derrière le mur une fois que vous aurez détruit le boîtier. Repartez maintenant en direction du crématorium pour parvenir à la seconde partie du niveau.

- Boss :
Jean Le Rouge n'est pas très difficile à battre. Vous disposez de trois Blindages qu'il vous faudra utiliser en cas

d'extrême urgence. Pour le reste, actionnez l'interrupteur pour arrêter le mécanisme et éviter un coup de chaud à la belle et lockez Jean Le Rouge pour lui tirer dessus en bougeant constamment pour éviter ses missiles. Le plus important ici sera donc d'éviter le corps à corps et de toujours rester mobile.

- Astuces de Bond :
- Au tout début du niveau, utilisez le drone araignée pour aller prendre un Blindage (voir soluce),
- Tuez le garde avant qu'il n'ouvre la grille (qui vous permet de revenir à votre point de départ),
- Tuez le premier sniper avec vos poings,
- Tirez sur le boîtier de commande de la porte,
- Utilisez le jet de vapeur ou les explosifs pour toucher Jean Le Rouge,
- Utilisez une seconde fois le jet de vapeur ou les explosifs pour toucher Jean Le Rouge.

Rixe à la Nouvelle Orléans

Pendant que l'agent Mya désamorce la bombe qui est dans votre voiture, rendez-vous au point bleu sur la carte pour y découvrir votre cachette (qui se trouve dans un cul-de-sac, un passage secret s'ouvrant à votre approche). Une fois retrouvé votre Aston Martin, direction le second point bleu affiché sur la carte. Arrivé à l'entrepôt, utilisez votre voiture téléguidée en la faisant passer par le conduit sur votre gauche. Continuez puis utilisez le laser sur le système d'air pour lâcher un jet de vapeur en dessous des gardes. Continuez votre chemin en vous laissant tomber puis allez tout droit (où à gauche, cela revient au même) pour vous laisser tomber une nouvelle fois et trouver sur votre gauche un boîtier qu'il va vous falloir détruire grâce à votre laser. Une explosion d'usine plus tard, on regarde sa carte, on déniche le point bleu et on y va fissa en détruisant les véhicules ennemis et en évitant de se prendre mur et autres joyeusetés. Et un niveau de plus de bouclé.

- Astuces de Bond :
- Utilisez l'écran de fumée sur la première voiture qui vient à votre rencontre, à droite,
- Détruisez l'usine grâce à votre voiture téléguidée,
- Ramenez rapidement Mya à son appartement.

Splendeur passée

Ramassez le fusil de sniper sur la droite et tuez les gardes qui se trouvent dans l'autre pièce. Un garde arrive parfois dans le couloir de droite, tuez-le puis utilisez votre drone araignée en le faisant passer par l'ouverture dans le mur au niveau du couloir de gauche. Vous trouverez comme ceci un Blindage et éliminerez un sniper en faisant exploser le drone. Revenez dans la pièce centrale et utilisez votre grappin pour monter à l'ouverture en hauteur qui se trouve sur votre gauche au fond dans le coin. Eliminez les gardes qui sont à l'étage, laissez-vous tomber dans le trou, tuez tout ce qui bouge puis rendez-vous tout en bas pour trouver deux Batteries et actionner deux interrupteurs de part et d'autre du grand escalier. Tuez les gardes qui vont arriver à chaque fois que vous aurez actionné un interrupteur puis montez à l'étage pour passer par la porte que vous venez d'ouvrir. Tuez les gardes et avant de descendre les escaliers, utilisez votre Dragunov pour descendre le sniper qui se trouve en hauteur. Tuez les deux gardes qui sont en bas, ramassez le Blindage et utilisez un drone araignée pour aller voir ce que recèle l'ouverture à droite de l'escalier. En fait, vous dénicherez au bout du chemin une pièce secrète, remplie d'armes et de Blindages, qui vous sera révélée une fois que vous aurez fait exploser le drone. Allez ramasser tout ce dont vous avez besoin puis utilisez le grappin pour arriver à l'endroit où se trouvait le dernier sniper en date qui vous tirait dessus quand vous descendiez les escaliers. Tuez les gardes qui se trouvent au grenier, ramassez le Blindage et poursuivez en utilisant le grappin au bout du chemin. Eliminez tous les gardes (cachez-vous derrière l'ordinateur au premier plan et utilisez votre snipe pour les gardes qui se trouvent au fond) puis pénétrez dans la pièce du fond pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Eliminez les deux premiers gardes et le premier sniper sans vous faire détecter,

- Tirez sur le chandelier, dans le grand hall, pour abattre quelques gardes,
- Utilisez le drone araignée pour dénicher le passage secret (voir soluce).

Machine infernale

Ramassez le Blindage et le SPAS 12 puis passez la porte en face de vous. Tuez les gardes qui arrivent et prenez à gauche pour descendre par un petit escalier. Attendez que le flux électrique s'arrête pour passer derrière la machine et activez l'ordinateur. Ramassez le Blindage et le SIG 552, éloignez-vous avant que la machine n'explose, tuez les gardes qui arrivent puis sortez et prenez tout droit pour trouver un autre escalier pour vous rendre sous la structure où se trouve Yayakov. Continuez jusqu'à trouver un escalier qui vous permettra d'arriver à votre point de départ. Allez alors tout droit, tournez à droite puis à gauche pour voir le second escalier où se trouve une seconde machine à faire exploser en activant un ordinateur. Ramassez le Blindage puis sortez. Allez alors à gauche, tout droit, encore à gauche et à droite pour trouver un escalier. Descendez pour vous retrouver devant une porte entrouverte. Détruisez le petit mécanisme qui est visible puis poursuivez en détruisant la troisième machine grâce à l'ordinateur. Ramassez les munitions SPAS 12. Sortez avant que la machine n'explose, tuez les gardes puis montez l'escalier, allez à gauche, à droite puis encore à gauche et enfin tout droit pour descendre par un escalier qui se trouve sur votre droite. Pénétrez dans la dernière salle, ramassez le Blindage et les munitions SPAS 12 et actionnez le dernier ordinateur. Sortez rapidement puis descendez l'escalier pour vous retrouver sous la structure. Eliminez tous les gardes puis remontez à l'étage pour détruire les deux transformateurs. Ceci mettra fin à la vie de Yayakov et à votre mission.

- Astuces de Bond :
- Quand vous êtes sous la structure, tirez sur le conduit pour faire jaillir de la vapeur et ainsi étourdir les deux gardes,
- Sous la structure, se trouvent également deux tuyaux rouges (qui font la jonction entre une machine et un mur) qu'il vous faudra détruire pour trouver un lance-roquettes,
- Ouvrez de l'intérieur la porte bloquée grâce à votre drone araignée en le faisant passer par l'ouverture dans le mur qui se trouve sous la structure (dans le couloir vous menant à la sortie).

Pont de Pontchartrain

Cette mission à moto est linéaire mais truffée d'ennemis. Vous aurez plusieurs chemins possibles pour arriver sur l'autoroute (privilégiez celui de gauche qui vous fait gagner du temps) mais à part ceci, il vous faudra juste atteindre le camion et le détruire grâce à votre lance-flammes. N'oubliez pas également que pour en venir plus vite à bout, il vous faudra brûler les pneus de chaque côté du camion avant que ce dernier n'atteigne la ville. A noter qu'une fois sur l'autoroute, vous pourrez, si vous êtes assez rapide, utiliser un tronçon en construction qui se trouve sur le bord gauche de l'autoroute pour vous retrouver de l'autre côté de l'autoroute et rouler en sens inverse.

- Astuces de Bond :
- Sautez au-dessus de la première grille que vous verrez,
- Détruisez la première maison que vous voyez en prenant le chemin de droite où sont postés des gardes,
- Une fois sur l'autoroute, prenez le tronçon en construction (voir soluce),
- Faites glisser votre moto pour passer sous le camion renversé.

MI-6

Vous connaissez le topo : cinématique, gadgets et petites pépés.

Simple Echange

Endormez le garde qui patrouille puis passez derrière le comptoir pour ramasser une Batterie. Prenez ensuite en face

de vous puis prenez tout de suite à droite puis à droite pour trouver une seconde Batterie. Je signale qu'il ne sert à rien de prendre plusieurs Batteries en même temps, ces dernières ne se cumulant pas. Usez au mieux de votre camouflage et de vos fléchettes pour endormir les gardes. A noter que vous pourrez obtenir la carte d'accès d'un garde que vous aurez endormi et qui tombera du balcon. Faites attention car une caméra de surveillance est placée sur le mur Ouest de la grande salle et deux autres sont en hauteur sur des piliers au fond de la pièce. Pour les neutraliser, pensez à vos grenades IEM. Allez au fond de la grande salle pour désactiver les lasers. N'oubliez pas également de pousser l'armoire qui se trouve à gauche et qui révélera un passage secret dans lequel vous trouverez des fléchettes anesthésiantes. Revenez maintenant au début du niveau, montez l'escalier, neutralisez la caméra de surveillance et endormez le garde qui va arriver par la gauche. Prenez tout droit, allez jusqu'au bout du couloir et rentrez dans la deuxième chambre de droite pour trouver une Batterie. Précisons qu'une autre Batterie se trouve dans la première chambre du couloir de gauche. Sortez, prenez à droite et neutralisez la caméra de surveillance qui est devant vous et celle qui se trouve sur votre gauche. Poursuivez et neutralisez les deux caméras suivantes, la première étant devant vous et la seconde à gauche, dans le coin. Passez dans la chambre qui se trouve à droite au bout du couloir. Endormez le garde qui arrive et occupez-vous de la caméra qui se trouve dehors sur le mur avant de passer dans la seconde pièce où vous trouverez l'uniforme de pilote sur la porte du fond à droite. Enfilez-le pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Désactivez les lasers sans vous faire détecter,
- Dénichez le passage secret derrière la commode (voir soluce),
- Détruisez quatre caméras de surveillance avec vos grenades IEM.

Ligne rouge

Une véritable course qui se déroule sur trois tours ! Il vous faudra être premier pour terminer la mission. Pensez à bien utiliser votre frein à main pour mieux prendre vos virages et à user des quelques raccourcis présents et vous devriez gagner sans trop de difficultés.

- Astuces de Bond :
- Au tout début de la course, vous verrez une rangée de barils sur votre droite (une voiture explose généralement en les heurtant) puis, plus loin, vous pourrez utiliser un petit monticule herbeux pour faire sauter votre voiture et la faire atterrir sur la piste, à gauche d'un arbre,
- Juste après avoir passé la place du village, le chemin se scindera en deux, prenez alors le chemin de droite pour gagner du temps.

Embuscade

Assommez vos deux camarades de jeu puis les deux autres qui vont arriver. Récupérez le Blindage si besoin et faites un tour à l'étage pour trouver quatre autres Blindages, des armes et plusieurs gardes bien entendu. Rendez-vous ensuite dans la chambre du pilote et plus précisément sur le balcon se situant entre les deux pièces. Visez alors le boîtier de contrôle pour ouvrir un volet métallique. Descendez maintenant au rez-de-chaussée où vous pourrez dénicher un autre Blindage sur la commode dans le hall d'entrée. Tuez les gardes qui traînent et passez dans le fond de la grande salle. Poussez à nouveau l'armoire de gauche pour découvrir le passage secret et terminer le niveau.

- Astuces de Bond :
- Détruisez la boîte de fusibles une fois sur le balcon,
- Faites passer un garde par dessus ledit balcon,
- Avec la carte d'accès récupérée dans la mission "Simple Echange" (voir soluce), allez déverrouiller une porte au rez-de-chaussée pour obtenir un lance-roquettes.

Grand-route

Dirigez-vous jusqu'au point bleu affiché sur la carte en roulant des mécaniques et ce dans tous les sens du terme. Arrivé à bon port, c'est à moto qu'il faudra arriver jusqu'au second point affiché sur la carte. Passez ensuite sous l'alcôve au fond de l'écran. A ce niveau, il va vous falloir rouler à tombeau ouvert en passant par les toits pour arriver à l'entrée de la mine représentée par un point bleu sur la carte. Le chemin est linéaire et vous ne devriez avoir aucun souci puisque vous n'avez pour ainsi dire qu'un seul chemin possible. Le seul problème consistant, une fois arrivé au bout du parcours (dans une rigole remplie d'eau), à bien cambrer la moto (en prenant d'abord de la vitesse) afin de passer dans la gueule de la statue. Un peu plus loin, vous trouverez l'entrée de la mine, ce qui marquera la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Une fois arrivé au village, utilisez la rampe à droite des chars pour les éviter,
- Quand vous êtes à moto, utilisez la rampe de droite pour éviter les chars,
- A la fin du niveau, renversez la moto pour passer dans la gueule de la statue.

Le plan de Diavolo

Utilisez votre grenade IEM pour détruire la machine qui vous en veut personnellement. Ramassez votre équipement sur l'établi puis endormez les gardes qui sont proches de vous. Une armoire renfermant des armes est fermée et requiert une clé pour être ouverte. Ne l'ayant pas, tirez-donc sur les bonbonnes juste à côté pour la détruire. Poursuivez votre chemin par la gauche pour trouver un AK-74 et un Blindage. Revenez en arrière et poursuivez. Allez appeler l'ascenseur grâce à l'ordinateur contre le mur. Tuez les gardes qui vont arriver et ceux qui sont positionnés en hauteur sur votre droite. Revenez maintenant au niveau où se trouvait le Blindage et empruntez l'ascenseur. Tuez les gardes qui vous tirent dessus et allez sur votre droite (en traversant la passerelle) pour tirer sur les valves qui se trouvent à droite du tapis roulant. Ceci aura pour effet de les ralentir et vous pourrez courir sur le tapis (en omettant pas de ramasser une Batterie sur la droite et un Blindage sur la gauche) pour trouver un peu plus loin un escalier sur votre droite. Montez puis éliminez les gardes qui vont arriver. Tirez sur le système d'échappement qui se trouve en hauteur sur le mur. Allez ramasser le Blindage puis détruisez le deuxième système d'échappement qui est au dessus de l'item. Utilisez votre grappin juste à côté pour pouvoir monter à l'étage. Tuez les deux gardes suspendus à un filin et continuez à avancer. Passez la porte de droite, allez à gauche, tuez les gardes et ramassez le Blindage qui se trouve dans la petite pièce face à vous. Descendez les escaliers. Ramassez le Blindage qui se trouve en bas puis allez dans la pièce de gauche pour tuer d'autres sbires de Diavolo. Activez l'ordinateur de gauche, tuez le garde qui apparaît derrière la porte et remontez les escaliers. Passez par la porte de gauche qui était bloquée auparavant par des lasers. Faites attention car deux gardes se tiennent derrière des caisses de part et d'autre de la pièce. Appelez l'ascenseur et prenez-le pour terminer la mission.

- Astuces de Bond :
- Une fois sorti de la première pièce, tirez sur la bonbonne de gaz au loin pour abattre le garde,
- Dans la salle de contrôle, utilisez un drone araignée pour aller ramasser un Blindage sous les escaliers,
- Dans cette même salle de contrôle, une fois que vous avez actionné l'ordinateur central, utilisez un drone araignée pour aller désactiver les lasers de la pièce dans laquelle vous trouverez un Blindage et un lance-roquettes.

La guerre du platine

Cette fois, c'est vous qui êtes aux commandes du char ! Avancez tout droit puis au bout de la rue, tirez un obus dans le mur. Poursuivez, prenez à droite puis juste avant que le char ne vous bloque la route, prenez à gauche pour traverser le centre commercial. Au bout, prenez à droite puis détruisez le char qui bloque le passage. Une fois sur la Place rouge, prenez à gauche, allez tout au fond, détruisez les deux chars présents et pénétrez sous le Kremlin par la double porte de fer. Une fois rentré, repérez le point bleu. Prenez donc le premier couloir de gauche, allez tout droit et utilisez ensuite vos nano-obus sur la structure qui maintient la bombe. Ensuite, repérez à nouveau l'autre point bleu et allez-y (en allant tout droit puis à gauche au premier embranchement) pour détruire trois piliers grâce à vos nano-obus. Avant cela,

détruisez le char qui patrouille grâce à vos obus. Ressortez maintenant à l'air libre (en vous aidant une nouvelle fois de la carte). Détruisez le char qui se trouve à droite puis allez à gauche. Détruisez un second char puis utilisez vos nano-obus sur l'hélicoptère au loin pour avoir droit à une cinématique qui marque la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Utilisez un nano-obu pour détruire l'arche sous laquelle se trouve le premier char qui vous tirera dessus,
- Après avoir détruit l'arche, prenez la route de gauche puis à l'aide de votre canon à plasma, détruisez le camion qui se trouve au bout de la route.

Descente dangereuse

Prenez à droite, récupérez le AT-420 et jetez-vous dans le vide. Vous allez devoir ici éviter les lasers et utiliser votre AT-420 pour détruire les systèmes de sécurité qui vous harcèlent. Une fois arrivé en bas, éliminez les gardes puis allez ramasser les deux Blindages qui se trouvent dans le hangar (en forme de U) jouxtant celui où se trouve l'avion. Vous devrez également actionner deux panneaux de commandes pour activer l'ascenseur. Une fois ceci fait, éliminez les gardes qui arrivent (en usant de vos drones araignées pour un maximum de fun !) puis allez ramasser une Batterie et un Blindage derrière un volet métallique qui s'est ouvert. Ensuite, revenez dans le hangar dans lequel se trouve l'avion pour avoir droit à une cinématique. Tuez les gardes qui sont en face de vous, récupérez les deux Blindages qui traînent puis tirez sur les systèmes de frein aux quatre coins de la pièce. Une cinématique plus tard, vous voici devant Requin.

- Boss :
Autant le dire tout de suite, cet affrontement est vraiment trop simple. Il suffit en effet de se cacher derrière les caisses quand Requin balance la sauce et de tirer (avec votre AT-420 ou votre mitraillette) dans les réservoirs qu'il a sur le dos quand il se retourne. Quand Requin tirera des boules de feu, vous pourrez également les éviter en faisant des sauts latéraux. Le temps pour battre Requin étant limité, rentrez rapidement dans le cockpit une fois que votre ennemi est hors-circuit.

- Astuces de Bond :
- Utilisez dès le départ un drone araignée puis faites-le passer par la gauche, longez le mur (en passant sur la petite poutrelle en fer) puis pénétrez un peu plus loin dans la salle. Passez la porte, attendez que le garde ouvre la porte rouge (ceci vous servira pour le dernier niveau du jeu) puis tuez-le en vous faisant exploser,
- A droite, vous pouvez voir deux caisses en bois. Détruisez celle qui se trouve près d'un container rouge. Allez maintenant tout à droite et utilisez un drone araignée pour avancer par un passage entre les containers. Vous pourrez alors rentrer dans une pièce un peu plus loin pour désactiver les lasers en faisant exploser une console de commandes,
- Allez au niveau de la porte du centre, utilisez votre sens de Bond pour dénicher un panneau de contrôle sur le sol. Détruisez-le. Vous verrez à un moment trois gardes cachés derrière des caisses au fond de l'écran. Il va falloir utiliser un drone pour en venir à bout. Faites-le passer par un petit passage dans le sol qui se trouve à droite, proche du mur. En suivant ce chemin, vous ramasserez un Blindage et arriverez juste derrière vos ennemis que vous vous ferez une joie d'exploser dans tous les sens du terme.

Bunker rouge

Si vous le désirez, utilisez un drone araignée pour aller ramasser une Batterie sous les décombres. Utilisez votre grappin sur le conduit qui est au-dessus de la double porte en fer. Montez puis prenez à gauche pour trouver une Batterie. Prenez ensuite à droite et laissez-vous tomber. Faites ensuite le ménage dans le bunker, en utilisant notamment les drones araignées pour se débarrasser des gardes portant des lance-missiles au fond de la pièce ou le lance-mouchards sur les chars pour en prendre le contrôle et tirer sur les gardes qui sont cachés dans des bunkers. Vous trouverez deux Blindages dans cette salle (le premier est sur votre gauche, le second au fond à droite) et un escalier au fond à gauche que vous devrez emprunter. Tuez les gardes dans le sous-sol et allez dans le couloir en face de vous pour dénicher un Blindage derrière des caisses, à droite. Poursuivez pour trouver un autre Blindage un peu

plus loin sur votre gauche. Tout près dudit Blindage, se trouve un levier à actionner, près d'une porte, pour activer un ascenseur, sur votre droite, qui va alors descendre. Avant de l'emprunter, allez récupérer un dernier Blindage, un peu plus loin sur votre gauche. Une fois dans l'ascenseur, actionnez l'interrupteur pour monter. Débarrassez-vous des nombreux ennemis qui vont arriver puis pénétrez dans la salle qui se trouve au milieu de la structure. Pulvérisez le platine en actionnant le dispositif qui se trouve sur un des pupitres de commandes, récupérez la Batterie, les munitions pour Desert Eagle et actionnez le levier qui va abaisser un pont. Courez ensuite sur ledit pont puis passée la petite cinématique, actionnez l'ordinateur qui est devant vous pour ouvrir une porte. Tuez les deux gardes qui vous attendent et si besoin allez ramasser une Batterie sur votre droite et un Blindage sur votre gauche. Poursuivez jusqu'au petit volet métallique pour finir ce niveau.

- Astuces de Bond :
- Après être sorti de la première pièce, visez le garde en hauteur qui se trouve sur une passerelle au loin devant vous,
- Prenez ensuite à droite, utilisez la commande de la passerelle pour continuer vers la droite et allez récupérer le Dragunov,
- Utilisez le lance-mouchards sur le premier tank sur votre gauche,
- Quand vous serez sous la structure, vous pourrez à un endroit dégommer un panneau de contrôle (un petit poteau rouge) qui fera tomber un tank. Faites en sorte qu'il tombe sur un garde et le tour sera joué,
- Une fois que vous avez pris l'ascenseur, rentrez dans la salle de contrôle et utilisez le levier pour faire sortir du gaz sur un garde un peu plus loin sur la passerelle,
- Après avoir utilisé l'ordinateur qui commande la dernière porte, utilisez une grenade stroboscopique pour aveugler les deux gardes portant des lance-roquettes.

Dernier atout

Débarrassez-vous des deux gardes qui arrivent puis partez vers la gauche. A noter que si vous allez vers la droite et que si un missile détruit des portions de décor derrière lesquelles vous vous protégez (des espèces de caisses formant un mur), vous pourrez dénicher deux Blindages. En continuant également par ce côté, vous trouverez un nouveau Blindage et deux Batteries. Eliminez les gardes qui vont venir vers vous, descendez les marches et ramassez le Blindage. Continuez à avancer en allant vers la gauche, tout au fond, pour trouver un autre Blindage. De là, éliminez d'autres gardes. Rendez-vous maintenant derrière la rangée d'ordinateurs puis utilisez votre lance-mouchards pour contrôler le système défensif de gauche. Une fois ceci fait, tirez sur les gardes qui arrivent et sur la nacelle qui est au plafond. La nacelle détruite, vous allez devoir actionner quatre conduits d'aération. Le premier se trouve derrière vous à gauche et le second à droite de l'autre côté. Les deux derniers sont accessibles en courant jusqu'au tapis rouge et en allant à droite et à gauche dudit tapis. Ramassez si vous le désirez une Batterie qui se trouve près d'un des ordinateurs au centre. Eliminez les gardes qui vous attendent puis, comme je le précisais plus haut, allez dans le passage de gauche pour activer le troisième conduit d'aération et prendre un Blindage. Allez ensuite dans le passage qui vous fait face pour trouver le dernier conduit d'aération gardé par trois sbires de Diavolo et un Blindage. Je précise au passage que si vous avez du mal parfois à distinguer les ennemis qui se cachent, usez au mieux de votre vision thermique pour ajuster votre tir et réaliser un Head-shot. Une fois que vous aurez activé le dernier conduit d'aération, qui se bloquera, utilisez un drone araignée sur l'ouverture dans le mur sur votre gauche pour récupérer une Batterie, puis au bout du conduit, faites-le aller à droite puis avancez jusqu'à le faire exploser au niveau du bout de métal qui bloque le conduit. Ceci va alors débloquer le conduit d'aération et ouvrir une porte derrière laquelle se trouvaient plusieurs gardes qu'il vous faudra éliminer. Ensuite, courez jusqu'à la porte que vous venez d'ouvrir pour en finir avec la première partie du niveau. La seconde partie vous fera affronter Diavolo.

- Boss :
Un affrontement tout ce qu'il y a de plus "rentre-dedans". Vous disposez de deux Blindages pour récupérer de l'énergie et de vos sauts latéraux pour éviter les missiles que vous lancera Diavolo. Pour le reste, tirez-lui dessus et n'arrêtez pas de courir pour échapper à ses tirs de mitraillette. Vous pourrez également vous abriter derrière les caisses si besoin est. Précisons également qu'un AT-420 se trouve dans une des caisses qui se trouvent au fond de l'écran. Vous l'aurez automatiquement dans votre inventaire quand vous recommencerez le niveau si vous veniez à mourir. De plus, des munitions sont cachées dans les caisses au milieu, à gauche et à droite. Cachez-vous derrière pour que Diavolo les

détruise et le combat ne devrait pas trop s'éterniser. Vous devrez enfin détruire par trois fois le jet (les ailes sous lesquelles se trouvent les missiles et les nano-bombes) pour en finir avec votre ennemi. Pour réussir vos tirs, courez au fond de l'écran (si vous tirez de trop loin, les missiles n'atteindront pas leur but) et attendez que l'avion soit visible. En somme, faites en sorte qu'il n'y ait pas de poutrelles qui obstruent votre champ de vision. La fin de cet affrontement marquera le début d'une cinématique et la fin du niveau.

- Astuces de Bond :
- Prenez le contrôle d'une tourelle et tuez tous les gardes présents,
- Quand vous contrôlez la tourelle, détruisez la seconde tourelle,
- Lorsque vous aurez activé les deux premiers conduits d'aération (derrière la rangée d'ordinateurs), descendez au niveau du tapis rouge et utilisez un drone araignée en le faisant aller dans le petit passage dans le mur de gauche. Une fois dans la pièce suivante, faites-vous exploser pour venir à bout des gardes,
- Avant de vous évader, utilisez une grenade IEM sur un des gardes utilisant une tenue de camouflage.

Quitte ou double

Voici le dernier niveau du titre. Abritez-vous derrière les caisses qui sont au premier plan et shootez les gardes qui arrivent. Allez ensuite ramasser le Blindage qui se trouve derrière des containers à droite. Passez ensuite par l'ouverture d'où sont arrivés les gardes. Faites le ménage dans la pièce suivante puis allez ramasser un Blindage et le Dragunov (que vous pourrez utiliser sur un garde tout au fond qui vous balance des missiles) qui se trouvent au-dessus de vous, sur la passerelle. Redescendez et passez par l'ouverture qui vous sera révélée quand vous arriverez devant un second volet métallique. Utilisez votre vision thermique pour y voir plus clair et éliminez vos ennemis. Poursuivez et après avoir ouvert la seule porte accessible, allez rapidement à gauche pour éviter les missiles envoyés par le garde. Ramassez au passage le Blindage qui se trouve ici. Eliminez le garde, avancez, cachez-vous derrière des caisses et attendez les multiples gardes qui vont arriver. Ensuite, utilisez votre drone araignée puis faites-le rentrer dans un container ouvert un peu plus loin pour y dénicher une Batterie et un Blindage. Vous trouverez d'ailleurs un autre Blindage sur la gauche du grand hangar. Continuez à avancer puis après avoir ramassé un autre Blindage qui traîne (qui se trouve dans la partie du hangar qui se situe après que deux gardes soient sortis d'un container), utilisez votre Dragunov pour tuer un sniper isolé, en hauteur, ainsi qu'un garde qui vous lance des missiles. Continuez puis pénétrez dans la longue salle sur la droite. Tuez les gardes qui s'y trouvent, avancez et ouvrez la seule porte disponible. Un peu plus loin, vous verrez une porte rouge derrière laquelle se trouve la zone de lancement. Au loin, se trouvent deux portes. Derrière celle d'en face, se trouve un Blindage. En empruntant celle de droite, vous reviendrez au début du niveau, où se trouve un garde en tenue de camouflage, mais de l'autre côté de la salle. Logique puisque vous avez fait le tour du hangar. Dans tous les cas, passez par la porte rouge. Passez par la porte suivante et ramassez les munitions pour AT-420 sur votre gauche. Passez par le tunnel et apprêtez-vous à faire quelques sauts pour éviter les missiles lancés par Diavolo. Courez jusqu'au fond de l'écran (pour être à distance de la tourelle qui vous tire dessus) et lancez trois missiles (avec votre AT-420) pour détruire le poste de commande où se trouve votre adversaire. Ensuite, courez jusqu'à un passage sur votre gauche pour rentrer dans une tourelle. Vous passerez ensuite en vue subjective et devrez tirer trois fois sur le missile pour le détruire, ce qui marquera la fin de la mission et accessoirement celle du jeu.

- Astuces de Bond :
- Une fois que vous aurez récupéré le Dragunov au début du niveau et tué le garde avec le lance-roquettes au loin, sortez de la pièce et revenez au début du niveau. Utilisez un drone araignée et faites-le passer à travers le grillage, à droite. Continuez ensuite pour vous retrouver devant la pièce où se trouvaient des gardes. Tournez à droite, zigzaguez entre les containers et procédez de la même façon que lors de l'astuce de Bond n°1 de Descente Dangereuse pour atteindre une salle avec une porte barricadée (la porte de la pièce bloquée dans la première pièce accessible du niveau). Faites exploser le drone devant la porte pour valider l'astuce.
- Si vous avez débloquée l'astuce de Bond n°1 de Descente Dangereuse, vous pourrez pénétrer dans la pièce de gauche pour trouver un Blindage et des munitions,
- Dans le grand hangar, tirez sur la lumière rouge qui se trouve au-dessus d'un container qui est au plafond pour le faire tomber sur des gardes en dessous.

En finissant le jeu, vous débloquerez un court making-of en VO ainsi que deux missions Bonus qui n'ont pas été incluses à cette solution sachant que la première mission, **Simulateur de combat MI-6**, est en quelque sorte un mode survival où il faudra enchaîner les "missions VR". La seconde, **Test de survive MI-6**, est plus ou moins identique mais cette fois via une seule mission VR où il faudra tuer le maximum de gardes pour obtenir le score le plus élevé.

CHEAT CODES

Pistoler d'or

Obtenez 1 récompense de platine puis mettez en pause et faites : X, Y, A, X, Y.

Traction améliorée

Obtenez 3 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, A, A, B, Y.

Batterie boostée

Obtenez 5 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, B, B, A, X.

Munitions doublées

Obtenez 7 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, X, A, X, Y.

Double dégâts

Obtenez 9 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, Y, Y, B, X.

Munitions au max

Obtenez 11 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, X, Y, B, B.

Batterie au max

Obtenez 15 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, Y, Y, A, X.

Toutes les armes

Obtenez 17 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, Y, A, A, X.

Batterie illimitée

Obtenez 19 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, B, X, B, Y.

Munitions illimitées

Obtenez 23 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, A, B, A, X.

Conduite au ralenti

Obtenez 25 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, B, Y, A, Y.

Pistolet de platine

Obtenez 27 récompenses de platine puis mettez en pause et faites : X, B, B, X, A.

1080° Avalanche

© Nintendo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Voici les codes à entrer au menu dédié dans les options pour accéder directement aux courses finales :

JAS3IKRR	Mode facile
ZAUNIKFS	Mode difficile
EATFIKRM	Mode expert
9AVVIKNY	Débloquer le challenge extreme, si vous arrivez à le compléter il y a un cadeau à la clé...

NOUVELLES TENUES

Pour avoir une nouvelle tenue pour votre personnage, il suffit de terminer le jeu en mode difficile.

MODE EXTREME

Pour débloquer l'option Extreme en mode Match Race, passez d'abord les trois premiers niveaux de difficulté, puis attendez la fin des crédits après avoir remporté le dernier challenge Hard (Avalanche Alley : No Way Out). La course Extreme apparaîtra sur le menu Match Race.

18 Wheeler American Pro Trucker

© Sega 2002

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX BONUS DE PARKING

Remportez les 4 niveaux parking afin d'accéder à un niveau suplémentaire. Remportez aussi ce niveau supplémentaire pour débloquer l'accès à un sixième niveau parking.

NIPPON MARU

Achevez le mode Arcade avec les 4 personnages.

TRAILER BONUS

Achevez le mode Arcade avec les 4 personnages pour débloquer 2 trailers bonus en mode Score attack, Versus et Arcade

NIVEAUX PARKING BONUS

Terminez chacun des quatre niveaux parking pour en débloquer un nouveau.

LIZARD TAIL

Terminez le jeu avec les cinq camions (Asphalt Cowboy, Stream Line, Long Horn, Highway Cat et Nippon Maru).

PLUS DE TEMPS

Allez dans le menu des options et sélectionez le mode très facile. Sauvegardez la partie et retournez à l'écran principal. Commencez une partie en mode Arcade et vous aurez plus de temps pour chaque niveau.

4x4 Evo 2

© Take 2 Interactive / Terminal Reality

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

Faites X (2), Z (2), Y (2), Z, X, Y (2), X et Z à l'écran principal du jeu.

PLUS D'ARGENT

Faites Y, X, Z, Y, X, Z, X (2), Y, Z, X et Y à l'écran "Press Start".

MEILLEURE RÉPUTATION

Faites Y (2), Z, X (2), Z, Y (3) et X (3) à l'écran "Press Start".

Aggressive Inline

© Acclaim / Z-Axis 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCES VIDEOS

Complétez tous les challenges d'un niveau pour débloquer les séquences FMV correspondantes.

PERSONNAGES BONUS

Complétez tous les challenges (normaux et cachés) pour débloquer les personnages cachés. En voici la liste.

Airfield	Bombshell
Boardwalk	Le capitaine
Cannery	Le plongeur
Civic Center	Goddess
Industrial	Junkie
Movie Lot	La mariée
Museum	La momie

JUS D'ORANGE

Ramassez toutes les boites de jus d'orange dans un niveau pour obtenir un cheat mode.

POWER SKATES

Complétez tous les challenges (normaux et cachés) d'un niveau. Les power Skates vous donneront un "blue stat point" pour chaque caractéristique du skateur.

ULTRA SKATES

Complétez tous les niveaux à 100 %. Les Ultra Skates vous donneront le second "blue stat point".

CHEAT CODES

Choix du niveau, éditeur de park complet et stats à fond

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

Tous les personnages

Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite, Droite

Toutes les clés

SKELETON

Ne jamais perdre

KHUFU

Moins de gravité

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A, B, A, B, S

Rotations

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut

Manuals parfaits

QUEZDONTSLEEP

Handplants parfaits

JUSTINBAILEY

Grinds parfaits

BIGUPYASELF

La barre de juice se remplit toute seule

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, A, I

Juice toujours complet

BAKABAKA

All-Star Baseball 2003

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

MENU DES CHEATS

Appuyez sur L lors de l'écran d'attribution des manettes pour ouvrir le menu des cheats que vous aurez débloqués.

All-Star Baseball 2004

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

HOMERUN VICTORIEUX

Appuyez sur R après avoir fait un Homerun pour remercier le public.

Animal Crossing

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENERVEZ MR RESETTI

Rebootez la console en cours de jeu. Relancez une partie et Mr Resetti apparaîtra pour se plaindre. Recommencez pour l'énerver encore plus.

Il est même possible de la faire exploser. Normalement, Resetti apparait pour vous faire la morale après que vous ayez rebooté. Il peut apparaître de différentes façons. Voici celle qui nous intéresse : Resetti n'apparait que quand vous vous éloignez un peu. A la fin de sa morale, il vous demande de répéter quelque chose comme "Je t'adore" ou "Je regrette" etc... Eh bien dites lui plutôt ces choses là :
- T'es moche.
- La ferme.
- Pauvre plouc.
- Je te hais.

Ou d'autres "compliments" dans ce genre.

ARGENT FACILE

Quand les abeilles sortent des arbres, prenez votre filet à papillons pour en attrapper. Vous pourrez revendre une abeille 4 500 Dollars.

UN INVENTAIRE ILLIMITÉ

Pour pouvoir porter plus d'objets quand votre inventaire est plein, il suffit de garder du courrier et de rajouter des objets dedans. De ce fait, le jeu croira que vous voulez envoyer ce courrier avec un cadeau. L'objet est disponible à tout moment de la partie : il faut tout simplement ouvrir l'inventaire et pointer le courrier pour retirer l'objet. Seuls les objets de consommation (type légumes, fruits, champignons et animaux) ne peuvent être mis dans les courriers, le reste ne pose aucun problème.

SE FAIRE DE L'ARGENT RAPIDEMENT

A chaque jour de l'an votre mère vous envoie par la poste 10 000 bells. Alors vous n'avez qu'à mettre le jour de l'an, empocher la somme, avancer d'une année et cela plusieurs fois.

L'ARBRE À ARGENT

Lorsque vous voyez un rond de lumière qui sort du sol prenez votre pelle et creusez à cet endroit. Vous allez trouver 1000 Bells mais ne les gardez pas. Enterez-les et un petit arbre va pousser. Il faut bien s'en occuper sinon il va mourir (il faut enlever les mauvaises herbes tout les jours).

JINGLES

Pour changer le jingle qui survient régulièrement dans le jeu, rendez-vous tout à fait en haut à gauche de la carte et approchez-vous du panneau musical. Vous n'aurez qu'à rentrer les notes indiquées ci-dessous pour remplacer le jingle par des airs connus. Les notes en majuscules signifient qu'elles correspondent aux notes aigües, et les notes en minuscules correspondent aux notes basses.

Thème de FF1 (Matoya's Cave) :
SOL, SI, RE, SOL, MI, -, RE, DO, SI, -, DO, SI, LA, -, -, -

ENERVEZ VOS VOISINS

Equipez vous d'un filet à papillons que vous trouverez chez Nook et allez trouver un(e) voisin(e) qui vous énerve particulièrement. Placez-vous à la bonne distance de l'individu convoité et appuyez sur A. Recommencez plusieurs fois et il entrera dans une colère noire !

10 000 CLOCHETTES

Quand vous allez rentrer dans votre village, choisissez "autre chose" puis "régler l'horloge" et réglez-la au premier janvier.
Votre mère vous enverra alors 10 000 clochettes.

30 000 CLOCHETTES

Après avoir rencontré les gens du village et terminé votre travail pour Tom Nook, demandez-lui de faire "autre chose", puis choisissez l'option "retirer objets". Lorsqu'il vous demande de taper un code, entrez **WB2&pARAcnOwnUjMCK%hTk8JHyrT**, et vous obtiendrez 30 000 clochettes dans votre inventaire. Vous pouvez faire ce code trois fois au maximum. Ensuite, sauvegardez, quittez le jeu, relancez votre partie et vous pourrez entrez à nouveau le code.

OBJETS DORÉS

Voici le moyen de vous procurer les quatre améliorations des outils de base (hache, pelle, filet et canne à pêche)

Hache dorée : rendez votre "fontaine aux souhaits" heureuse au maximum (quand elle vous dit que tout va pour le mieux et que votre village est un endroit où la vie s'écoule agréablement). Il vous faut ensuite patienter quinze jours sans changer l'horloge du jeu pour obtenir la hache dorée.
Pelle dorée : Pour obtenir la pelle dorée, il vous faut deux pelles normales. Ensuite, vous devez trouver le cercle doré. Gardez les 1000 clochettes et enterrez votre deuxième pelle normale : un bourgeon d'arbre doré va apparaître. Pour qu'il pousse vous devez bien vous en occuper car les arbres dorés sont très fragiles. Une fois que l'arbre est adulte,secouez-le pour que la pelle dorée tombe.
Filet doré : Il vous suffit d'avoir attrapé les quarante types d'insectes du jeu et de les avoir remis au musée.
Canne dorée : Il vous suffit d'avoir attrapé les quarante types de poissons du jeu et de les avoir remis au musée.

CHEAT CODES

Allez voir Tom Nook, choisissez l'option "Autre chose", puis "Retirer objet" et rentrez les mot de passe suivants en respectant les majuscules et les minuscules pour obtenir les objets suivants :

`1mWYg6lfB@&q75 8XzSKd6Tuj7Lts`	Trophée Mario
`Y%9FUKhrekPQ6a 3M#4&f3bdAZLJf`	Canne à pêche dorée
`4UF6T948GZ3ZW3 dw#%jtLEqj5ZBf`	Starman (étoile de Super Mario)

AVOIR LA SUITE BLEUE

`@cRPGa3vCV&zlZLPLAHrtJsPR@xh`	**LIT**
`@cR#Xa3vCV&zlZXDLAHreJRPR@Yb`	**BANC**
`@cR#Xa3vCV&zlZLPLAHreJ4lR@Yb`	**ETAGERE**
`CP@NHAewl3oQ9Ea7kZNX8wjj3a4`	**BUREAU**
`CPUNHAmw8vo%9Ea7cqNp8UwjF3ai`	**VITRINE**
`@3&#Xa3aCV&zlZXDX%FreJ4Pw@Yb`	**CHAISE**
`hPAJkGSzse%z7AvtnxU&7tWdphpy`	**HORLOGE**
`@3&PGaWqmV8zlZXDX%FrtfLPw@xh`	**COMMODE**
`@3&#GaWqmV8zlZXDLAFrtfslw@xh`	**TABLE**
`CP@NHAewl3oQ93a7kZNX8NVjH3ai`	**ARMOIRE**

TOUTES LES MUSIQUES DE KÉKÉ

`@cRPXaffmgDzlZ LPX%Hr6fs9R@Yb`	**Chorale de Kéké**
`Uvna%&7n%EXEu3 BiVQWr92xhwaas`	**Marche de Kéké**
`SvOa%&u6%EWso3 YNVAu5h2xhwKRR`	**Valse de Kéké**
`kPlw2%Z&@p7K42 BDh7Tx8G%JTNO9`	**Swing de kéké**
`@3&PG&EaCg&zlZ XDLAFrtJLIw@xh`	**Jazz de Kéké**
`KVnq%&on%EX&u3 BNV%Wr92xhwKas`	**Fusion Kéké**
`Svca%&u6%@Xsu3 YNu%W5p2xhwKRR`	**Etude de Kéké**
`tBbcgKAAGTRVGY izKAwcNYCTTJCQ`	**Berceuse de kéké**

`@cRPG&EvCg&zlZ XDX%HrtJsPR@xh`	**Aria de kéké**
`PlRZ4SkBqfXrNO sC%wuW6nPjsav&`	**Samba de kéké**
`Svcq%&o6%@Xsu3 Yiu%u5p2xhwKRR`	**Bossa de Kéké**
`kPlTF%Z&@p&K42 YDw&TxoGAJAiO6`	**Calypso de Kéké**
`@3&#XafqmgDzlZ XDX%Fr6fsew@Yb`	**Salsa de Kéké**
`Uvnq%&2n%EX&u3 BNVQur92xhwaas`	**Mambo de Kéké**
`ilAZ4SFlqSXENO QCQ#WkInPjsKB7`	**Reggaé de Kéké**
`kPlw2%Z&@p7K42 BDh7Tx8G%JTSO9`	**SKA Kéké**
`@3&PG&fqmg8zlZ LPLAFrtfsIw@xh`	**Tango de Kéké**
`Uvba%&2n%EXEo3 BiuQWr92xhwaa&`	**Virelai Kéké**
`4lPZ4NmlqqfE8O QMlUWksnPjsal7`	**Ukulélé Kéké**
`t4bcgUxPfTRVGc HzKQw5NBMTxJCl`	**Kéké le verni**
`@3&#XaEaCg%zlZ XDLAFr6Jsew@Yb`	**El Condor Kéké**
`Pl4Z4SkBqfXI8O sMQwuW6nPjsavI`	**Kéké balalaïka**
`4lPZ4NmlqqfE8O QClUuksnPjsal7`	**Kéké l'Empereur**
`tBbcgUxAfTRVGY HzKAwqNYCTxJCy`	**Cheb Kéké**
`@cRPG&ffmg8zlZ XDX%HrtfLPR@xh`	**Ali Farka Kéké**
`DvOq%%u6%fWso3 YixkW5h2xhwa&R`	**Rock Kéké**
`t4bcgUAAfTRVGY HzKQw5NBMTxJCl`	**Bouge avec Kéké**
`@3&#XafqmgDzlZ LPX%Fr6fL9w@Yb`	**Ragtime Kéké**
`HlRh4SmBqfXINO sM%#uW6nPjsKv&`	**Gumbo Kéké**
`4lPh4NFlqqfE8O QMlUuksnPjsal7`	**Les Kéké Funk**
`kPlTF%Z&@p7K42 YDw&TxoGAJAiO6`	**Kéké blues**
`@cR#G&ffmg8zlZ LPX%HrtfsPR@xh`	**Kéké-soul**
`Uvna%&2n%EXEu3 BNVQur92xhwaas`	**Soul de Kéké**
`4lAZ4NFlqdWENO QCywukInPjsal7`	**Kéké R&B**
`t4bcgKAAXTRVGc HzKQwzNBMTxJCQ`	**Romance Kéké**
`@cRPG&ffmg8zlZ XDLAHrtfLIR@xh`	**Drum & bass Kéké**
`Uvba%&2n%EXEo3 BNuQWr92xhwaa&`	**Technopop Kéké**
`Dvca%%o6%SXsu3 YNCQW5p2xhwa&R`	**DJ Kéké**
`t4bcgUAANTRVGY izKQw5NBMTTJCl`	**Moi et juste moi**
`@3&#G&fqmg8zlZ  XDX%FrtfLPw@xh`	**Country Kéké**
`KVba%&on%EXEo3 BNu%ur92xhwKa&`	**Kéké à la plage**
`DvOq%%o6%fWso3 Yixku5h2xhwa&R`	**Ballade de Kéké**
`kPlT2%Z&@p7K42 BDw&Tx8G%JTNO6`	**Tovaritch Kéké**
`@cR#G&ffmg8zlZ LPX%HrtfsIR@xh`	**Complainte Kéké**
`HlRZ4SFBqfXrNO sM%#uW6nPjsKv&`	**Kéké route 66**
`SvOa%&u6%EWMo3 YiVAW5h2xhwKRR`	**Requiem de Kéké**
`tBbcgKxAGTRVGY izKAwcNYCTTJCQ`	**Far west Kéké**
`@3&#XaEaCg%zlZ LPX%Fr6JLew@Yb`	**M. Kéké**
`KVbq%&on%EXEo3 BNu%Wr92xhwKa&`	**Kéké café**
`4lAh4NmlqdW&NO QCywWkInPjsal7`	**Parade Kéké**
`kPlw2%Z&@p&K42 BDb&Tx8G%JTSO9`	**Señor Kéké**
`@3&#G&fqmg8zlZ XDLAFrtfsPw@xh`	**Rengaine de Kéké**
`PlRZ4SWBqfXINO sC%wuW6nPjsav&`	**Je vous aime**
`4lAh4NFlqdW&NO QMywWkInPjsal7`	**2 jours plus tôt**

Army Men : Sarge's War

© 3DO

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ARMES

Mettez le jeu en pause avec Start. Maintenez L et faites Droite, X (2), Y et X.

RALLENTI

Mettez la pause avec Start, maintenez L et faites Gauche, Bas, Down, Haut, Droite et X.

Astérix & Obélix XXL

© Atari / Etranges Libellules 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAISSES EN MÉTAL

Vous pouvez briser les caisses en métal avec Astérix. Pour cela, vous devez impérativement boire une potion magique.

NOUVEAUX COSTUMES

Récupérez tous les lauriers d'or du niveau pour avoir accès à un nouveau costume. Les lauriers se trouvent ou se gagnent. Si Astérix et Obélix sont tout deux déguisés en Romain, les vrais Romains ne les reconnaîtrons pas.

ATV Quad Power Racing 2

© Acclaim / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Code maître

Entrez GOLD RUST en guise de nom

Tous les riders

Entrez BUBBA en guise de nom

Tous les ATV

Entrez GENERALLEE en guise de nom

Tous les circuits

Entrez ROADKILL en guise de nom

Tous les tricks

Entrez FIDDLERSELBOW en guise de nom

Stats au max

Entrez GINGHAM en guise de nom

Challenges

Entrez DOUBLEBARREL en guise de nom

Championnats

Entrez REDROOSTER en guise de nom

ATV BONUS

Terminez l'académie ATV et l'entrainement aux tricks pour débloquer deux ATV.

Avatar : Le Dernier Maître de l'Air

© THQ / Studio Oz 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Code Entry" dans le menu des Extras et entrez l'un des codes suivants :

34743	Dommages doubles
53467	Discrétion illimitée
23637	Copper illimité
24463	Chi illimité
94677	Santé illimitée
97831	Gallerie de concepts de personnages
37437	Toutes les cartes au trésor

Backyard Baseball

© Infogrames / Humongous Entertainment

+ D'INFOS FORUM

AQUADOME

Faites un homerun dans la piscine du stade de Steele, dans les marécages de Gator Flats, et dans le lac de Frasier Field. L'Aquadome sera débloqué.

Backyard Football

© Atari / Left Field

+ D'INFOS FORUM

JOUEURS INVISIBLES

Appuyez sur Z à l'écran principal et entrez le code GHOST.

Baldur's Gate : Dark Alliance

© Interplay / Snowblind Studios 2003

+ D'INFOS FORUM

PLUS D'OR

Après avoir effectuer au moins une sauvegarde, allez près du vendeur et déposez tous vos objets par terre. Faites pause et changez de personnage (Change Player). Importez alors votre propre personnage qui reviendra avec tout ses objets que vous aurez alors en double.

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

Vous pouvez bouger les flammes avec le stick droit.

NIVEAU GAUNTLET

Terminez le jeu sous n'importe quel niveau de difficulté.

MODE EXTREME

Terminez le niveau Gauntlet pour débloquer le niveau de difficulté Extreme.

JOUER AVEC DRIZZT

Commencez une nouvelle partie en choisissant l'un des trois personnages de base. Maintenez les touches L et R enfoncées pendant tout le chargement pour avoir Drizzt.

CHEAT MODE

Maintenez L + R + Y + Gauche puis appuyez sur Start pendant le jeu. Un cheat menu va apparaître, avec des options d'invincibilité et de choix de niveau.

500 POINTS POINTS D'EXPÉRIENCE

Pendant le jeu, maintenez L + R + X + Droite . Vous entendrez alors votre personnage dire quelque chose. Vous aurez 100 000 pièces d'or en poche et votre perso pourra porter 245 kg d'équipement.

Barbarian

© Titus / Saffire 2004

+ D'INFOS FORUM

CHANGER DE COSTUME

Maintenez la touche R enfoncée lorsque vous choisissez un personnage.

ECRAN DE LOADING

Vous pouvez diriger le crâne de l'écran de loading en vous servant du stick analogique. Le Stck C permet quant à lui de bouger le mot Loading.

Baten Kaitos

© Namco / Monolith Soft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PAC-MAN (MAGNUS SPECIAL COMBO)

Combinez les cartes Cerise + Fraise + Orange + Pomme + Melon pour créer la carte Pac-Man ! C'est l'une des 141 Magnus Special Combos.

MAGNUS SPECIAL COMBO

001) Vin Doux Deluxe + Flash Lumineux II = Vin Fané
002) Alcool de Riz + Eclat de Feu II = Alcool de Riz Tiède
003) Alcool de Riz + Eclat de Feu III = Alcool de Riz Chaud
004) Saint Graal + Alcool de riz = Vin Sacré
005) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Eclat de Feu = Riz
006) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Charbon + Eclat de Feu = Riz Ultra Léger
007) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Charbon Deluxe + Eclat de Feu = Riz deluxe
008) Riz Ultra Léger + Vinaigre + Eventail = Riz au sushi
009) Poulple + Eclat de feu 1 + Eventail = Poulpe grillé
010) Vin tiède + Poulpe grillé + Femme silencieuse + Flash lumineux 2 = modèle de bateau
011) Grande Tasse + Thé Vert = Thé Vert Deluxe
012) Pousse de Wasabi + Flash Ténèbreux II = Racine de Wasabi
013) Racine de Wasabi + Eclat d´Eau III = Wasabi Deluxe
014) Riz au suchi + un poisson + Wasabi deluxe = Sushi deluxe
015) Riz au sushi + un poisson + Wasabi Deluxe + Thé vert deluxe = Sweat band
016) Riz au sushi + Poisson pourri + Wasabi deluxe = Sushi empoisonné
017) Riz au sushi + poisson pourri + Wasabi deluxe + thé vert deluxe = Bandeau de karaté
018) Blé + Eclat d eau + Eclat de feu 4 = pain frais
019) Boeuf Frais + Eclat de Feu III = Chips de Viande
020) Boeuf Frais + Charbon + Eclat de Feu = Steak Haché
021) Viande pourrie + Eclat de feu + Seve de bouleau = Crème glacée fondue
022) Boeuf + Charbon deluxe + Eclat de feu + Seve de bouleau = Ragout de boeuf
023) Fromage + Vin Doux Deluxe = Fondue Savoyarde
024) Fromage + Eclat de feu + Pain frais = Fondue Savoyarde
025) Vin fané + Fromage = Moisissure Verte
026) Poulpe grillé + Poisson salé + alcool de riz = manteau de gallanterie
027) Cacahuete + Poulet Kebab + biere = Feu d'artifice deluxe
028) Vin Sacré + Vin Rouge Deluxe + Bière = Breuvage Etrange
029) Fraises + Sucre + Lait = Lait à la Fraise
030) Bouton de Fleur + Flash Lumineux II = Belle Fleur
031) Fleur sechée + Eau Minérale = Belle Fleur
032) Belle Fleur + Eau Minérale = Racine Pourrie
033) Fleur Fannée + Eclat d´Eau = Fleur Fanée
034) Belle fleur + Flash Ténébreux I = Fleur Fanée
035) Belle Fleurx2 = Belles Fleurs
036) Heureuse fortune + Canne à sucre + banane = Belles fleurs

037) Fleur Fanéex2 = Fleurs Fanées
038) Poupée + Belle Fleur = Jolie Poupée
039) Poupée qui Pleure + Flash Lumineux III = Poupée
040) Poupée + Fleur Fanée = Poupée qui Pleure
041) Boeuf + eclat de feu 1 = Boeuf cuit
042) Boeuf + grand brasier = Boeuf frit
043) Blé + Riz cru + Boeuf = Tonguetwister Rouge
044) Orange + Glacons = Mandarine givrée
045) Cerise + Fraise + Orange + Pomme + Melon = Pac-Man
046) Banane Deluxe + Glacons = Sorbet aux Fruits
047) Fraise + sucre = tarte aux fruits
048) Orange + pomme + Melon + Cerises = Corne d'abondance
049) Fruit pourri (x4) = Corne d abondance pourrie
050) Mandarine gelée (x4) = Graine de migraine
051) Bouleau + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Chien
052) Pin + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Singe
053) Cèdre + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Faisan
054) Canne à Pêche + Lame de Vérité = Branches
055) Jeune Bambou + Eclat d´Eau = Bois Pourri
056) The Peach Boy + Sculpture de Chien + Sculpture de Singe + Sculpture de faisan = trésor
057) Morceau de glace + Couteau de sculpteur + Fraise = Fraise gelée
058) Morceau de glace + Couteau de sculpteur + melon = melon gelé
059) Canne à pêche + Crevette = Dorade
060) Poulpe + crevete + Bonite + bonite = Pack de poisson frais
061) Poisson pourri (x4) = Vieux pack de poisson
062) Model de bateau + 4 poissons différent = bateau de poisson deluxe
063) Modele de bateau + poisson pourri (x4) = bateau de poisson pourri
064) Bonite + Charbon + Eclat de Feu = Bonite Grillée
065) Prune mariné + anguille = Prune & Anquille surprise
066) Riz Ultra Léger + Prunes Marinées = Boulette de Riz
067) Boulette de Riz + sauce au soja + éclat de feu 1 = Boulette de Riz cuite
068) Anguille + charbon + eclat de feu = Anquille grillé au charbon
069) Sirène au yeux sec + Wasabi deluxe = Larme de siréne
070) Mèche Mouillée + Cri du Feu I + Cri du Feu I = Cri du Feu II
071) Mandarine givrée + Cri de l´Eau I + Cri de l´Eau I = Cri de l´Eau II
072) Vin sacré + Cri de Lumière I + Cri de Lumière I = Cri de Lumière II
073) Cendres maléfiques + Cri de ténèbres 1 + cri de ténèbres 1 = cri de ténèbres 2
074) Moule verte + Cri chrono 1 (x2) = cri chrono 2
075) Pot d´Air + Cri de Vent I + Cri de Vent I = Cri de Vent II
076) Fleur Ecarlate + Cri du Feu II + Cri du Feu II + Cri du Feu II = Cri du Feu III
077) Médaille du combatant du feu + Cri de l eau 2 (x3) = Cri de l eau 3
078) Pièce tournesol + Cri de lumiere 2 (x3) = Cri de lumière 3
079) Pièce primevère + Cri des ténébre 2 (x3) = Cri des ténébre 3
080) Ambre + Cri chrono 2 (x3) = Cri chronos 3
081) Embleme arc en ciel + Cri du vent 2 (x3) = Cri du vent 3
082) Boulette de riz cuite + Cri de feu 3 (x2) = Cri de feu 4
083) Larme de sirène + Cri de l eau 3 (x2) = Cri de l eau 4
084) Pièce de lumière + Cri de lumière 3 (x2) = cri de lumière 4
085) Pièce des ténébre + Cri de ténèbre 3 (x2) = Cri de ténébre 4
086) Fruit interdit + Cri chronos 3 (x2) = Cri chrono 4
087) Cygne + Cri du vent 3 (x2) = Cri du vent 4
088) Brillante fortune + kakis sec + jeune bambou = lettre d amour 1
089) Brillante fortune + kakis sec + moule verte = lettre d amour 2
090) Brillante fortune + kakis sec + crayon bleu = lettre d amour 3
091) Mauvaise fortune + Boeuf frit + fleur écarlate = journal de la haine

092) Fortune passable + coccinelle + orange = Journal de l amour
093) Horrible fortune + raisin pourri + viande carbonisé = poupée vaudou
094) Paille + flash ténébreux 1 = Poupée vaudou
095) Marque de la mort + eclat de feu 1 = Cendre maléfique
096) pinceau tri-Cres + éclat de feu 2 = cendres maléfiques
097) Kakis + Flash Lumineux III = Kakis Séchés
098) Petit brasier + eau minéral = Médaille du combatant du feu
099) Femme désespérée + femme d essai = Déesse de la victoire
100) Recette secret 1 -> 9 = recette secrette 10
101) Shampoing + seche cheveux + apres shampoing + Eclat d eau 2 + Teainture pour cheveux = Cheveux angélique
102) Photo de Coeur Brisé + Flash Ténébreux II = Photo Maudite
103) Cahier Vierge + Pinceau Magique = Cahier du Prophète
104) Livre Blanc + Pinceau Têtu = Cahier de Tournage
105) Corne de Licorne + Couteau de Sculpteur = Bugle de Licorne
106) Embleme pluvieux + Flash lumineux 4 = Emblème Arc en ciel
107) Corne de Pégase + Couteau de Sculpteur = Stylo John Hancock
108) contrat de divorce + stylo john hankock = enveloppe d´argent
109) Résine de Cèdre + Branche = Scarabé
110) Bonite + Eclat de Feu II = Poisson Grillé
111) Bonite + Eclat de feu 5 = Poisson carbonisé
112) Grand brasier + Eclat d eau 5/6 = Patate cuite
113) Cahier Vierge + Pinceau Monolith = Brochure Monolith
114) Cahier Vierge + Pinceau tri-Cres = Contrat tri-Cres
115) Graine de soja + paille = Haricot
116) Avocat + Sauce au soja = Thon gras
117) Pudding à la crème + Sauce au soja = oursin
118) Fromage + Miel = Marrons
119) Concombre + Miel = Melon
120) Curry + Miel + Pomme = Curry Deluxe
121) Aubergine mariné + curry + Riz Ultra Léger = Curry au riz
122) Riz deluxe + Curry deluxe + prune mariné = curry au riz deluxe
123) Riz + Haricot + Boeuf = Déjeuner Japonais
124) lettre d amour 1 + lettre d amour 2 + lettre d amour 3 = Lettre Stalker
125) Cahier Vierge + Crayon Rouge et Bleu = Gribouillis
126) Glacon + Couteau du Sculpteur = Sculture sur Glace
127) Coq + grand brasier + éventail = poulet kebab
128) Jeune bambou + Pâte de riz + papier à riz = Eventail
129) Fraise + sucre + Eclat de feu 2 = Confiture de fraise
130) Pain frais + Confiture de fraise + Lait = Déjeuner Western
131) Pain frais + oursin = Oursin surprise
132) Poupée vaudou + cheveux angélique = marque de la mort
133) Riz + Dorade = Dorade comestible
134) Shampooing + Après-Shampooing + Sèche-cheveux = Beaux Cheveux
135) (Viande fraiche) + Eclat de feu 1 + Seve de bouleau = Glace à la vanille
136) Viande Avariée + Eclat de Feu III = Pâtée pour Animaux
137) Boeuf + Eclat de feu 5 = Viande carbonisée
138) Cahier Vierge + Eclat de Feu = Cendre
139) Bois de Chêne + Eclat de feu = Charbon deluxe
140) Jeune Bambou + Eclat de Feu II = Charbon
141) Pinceau tri-Cres + Pinceau Monolith = Saint Graal

SOLUTION COMPLÈTE

Index

AVANT-PROPOS
I. GUIDE DE JEU
1) SADAL SUUD
2) DIADEM
3) ANUENUE
4) MIRA
5) L'EMPIRE D'ALFARD
6) WAZN
7) ALFARD 2ème PARTIE
8) DUHR
9) ENIGMES DU MONDE
10) COR HYDRAE
II. BESTIAIRE DES BOSS
III. QUETES SECONDAIRES
IV. MAGNUS DE CONSTELLATION
V. COMBOS SPECIAUX
VI. COLLECTIONNER LES ANIMAUX

AVANT-PROPOS

La solution qui suit vous indique la marche à suivre quant à la progression du fil principal de l'histoire. En plus des directives essentielles décrites ici, n'hésitez pas à visiter chaque lieu de manière exhaustive afin de profiter pleinement de tout ce qui fait le charme du RPG, à savoir l'exploration. Rencontrez, parlez et faites connaissance avec le maximum de personnages ; fouillez et traînez dans le moindre recoin ! Vous dégotterez alors bon nombre de Magnus et autres items bien utiles au cours de l'aventure. Même si ces quelques découvertes ne seront pas indispensables à votre progression, elles apportent un petit plus non négligeable au plaisir du joueur. Enfin, sachez que tout ce qui dépend de l'obtention des quêtes secondaires ou autres objets spéciaux est détaillé de manière exhaustive. Sur ce, bonne lecture et surtout bon jeu !

I. GUIDE DE JEU

1) SADAL SUUD

CEBALRAI
Une fois réveillé, sortez dehors par l'issue de gauche. Parlez à toutes les personnes présentes dans la basse-cour, puis rendez-vous au temple grâce à la fleur bleue. Là bas, entretenez-vous avec les résidents du temple afin d'en apprendre un peu plus sur le fonctionnement du jeu. Revenez au village et allez à gauche. Vous trouverez Mimaï, remerciez-le. Parlez également à toutes les personnes présentes sur les lieux. Gagnez ensuite la case la plus éloignée dans le fond de l'écran pour rencontrer le maire. Après avoir discuté avec lui, fouillez l'étagère de gauche, sur le mur du fond, pour obtenir le magnus Eclat de feu. Ressortez et rendez-vous à l'écurie. Après avoir rencontré à peu près tout le monde sortez du village vers le ponton de bois pour vous diriger vers la forêt de Fourbelune.

FORET DE FOURBELUNE
Prenez à gauche et récupérez le magnus voix. En chemin, tuez quelques ennemis afin de vous familiariser avec le système des combats et de gagner un peu d'expérience (n'oubliez pas que si vous désirez changer de niveau, un passage au temple est indispensable). Peu après, vous serez confronté au premier boss du jeu : le Dragon Sabre. Celui-ci est sensible par rapport aux attaques de l'élément eau. Utilisez donc au maximum l'attaque Dague de glace que

vous remet la jeune fille. Je profite de ce premier affrontement pour vous inciter à prendre des photos des Boss. Bien réalisées, elles vous apporteront leur pesant de cacahouètes. A l'issue du combat 3 magnus sont à récupérer (dont un magnus de constellation à rapporter à un des gardiens du temple pour obtenir une récompense). Après la courte discussion, poursuivez par le nord. Pensez à bien augmenter vos personnages avant de rencontrer la seconde grosse créature du jeu : le Seigneur des sources. Utilisez les attaques de type feu pour infliger un maximum de dégâts à l'adversaire, et pensez à garder un oeil sur l'état de santé de Xelha et Galas durant le combat. Après votre triomphante victoire (je n'en doute point), retournez au village parler au maire. Vous obtiendrez alors des magnus vierges. Ceux-ci sont utilisés pour débloquer les quêtes secondaires (CF : voir annexe). Ramassez également les explosifs, puis ressortez du village direction Nunki.

VALLEE DE NUNKI
Avancez vers le haut de l'écran et franchissez le ruisseau lorsque le courant se fera le moins dangereux. Vous ne tarderez pas à vous heurter aux rochers bloquant votre progression. Utilisez alors les explosifs pour pouvoir poursuivre. Revenez ensuite sur vos pas afin de regagner la sortie.

PHERKAD : LA CAPITALE
Plusieurs quêtes secondaires sont accessibles à ce niveau du jeu. Pour en savoir plus sur celles-ci, n'hésitez pas à consulter le paragraphe adéquat, à la fin de cette solution. Dans un premier temps, explorez la ville et profitez-en pour faire quelques emplettes. Lorsque vous en aurez terminé avec les banalités d'usage, foncez au plus haut de l'écran afin de trouver le manoir du gouverneur. Après avoir trouvé Palolo IIIème du nom, revenez jusqu'à l'entrée de la ville afin de retrouver le jeune garnement en train de s'introduire par effraction dans une demeure. Entrez à votre tour pour lui parler puis reprenez direction Nunki. En vous enfonçant dans le vallée, vous rencontrerez très rapidement l'objet de vos recherches, la grande poilue Nunkirantula (heu, je parle d'une araignée là ;) Celle-ci étant vulnérable aux attaques de type feu, n'hésitez surtout pas à utiliser les attaques adéquates. Le magnus Toile d'araignée durement acquis, partez l'échanger à Palolo contre ses indices à propos du passage secret.

LE MANOIR DU GOUVERNEUR
Une fois la clef de Rodolfo récupérée dans son bureau, vous aurez accès à toutes les pièces du manoir. Partez donc à la recherche de Xelha, tout en prenant soin de ne pas trop approcher des gardes si vous voulez éviter que ceux-ci n'entrent en conflit avec vous. En poursuivant complètement à l'ouest, et 3 écrans plus loin, vous mettrez enfin la main sur Xelha. Trouvez ensuite les escaliers en vous dirigeant à présent vers l'est, puis empruntez-les afin de vous confronter avec le gardien de ces lieux. Premier Boss humain du jeu, Giacomo vous donnera du fil à retordre si vos personnages ne sont pas suffisamment entraînés. Doté d'une armature imposante, mais aussi d'une attaque particulièrement " tranchante ", il constitue la première réelle difficulté du jeu. Pensez à bien organiser votre deck avant chaque combat important. Usez d'attaques combos et de type lumière pour venir à bout des 750 points de vie que possède le bougre, et pensez surtout à arborer une tactique défensive payante, afin de limiter au maximum les dégâts causés par la fureur de l'ennemi.
Enfin, sachez toutefois que si malgré tous ces conseils vous ne parveniez pas à bout de ce gros vilain tout plein, il vous est toujours possible de charger la partie précédente et de vous entraîner à battre les ennemis de la zone afin de faire grimper votre niveau général. Après une victoire méritée, descendez en contrebas et prenez à droite afin d'atteindre le point d'embarquement.

2) DIADEM

NASHIRA
Trouvez l'homme près de la péniche pour enclencher une cinématique. Entrez ensuite par l'entrée à gauche de l'antre lumineuse, et vous pourrez récupérer le fragment de constellation de Carène (pensez à vous référer à l'annexe en question pour connaître l'emplacement de tous les fragments de constellation). Partez ensuite pour le bâtiment tout à droite, où vous trouverez Anna. En acceptant d'aider les habitants du coin, Gibari, un pêcheur aguerri, rejoint votre équipe. Ressortez, puis dirigez-vous vers la première branche en partant de droite.

LA RIVIERE CELESTE
Qui dit rivière dit eau, et qui dit eau dit attaques type eau. Ceci concernant vos ennemis, réorganisez les decks de vos personnages en conséquence, et armez-vous d'attaques de type feu. Avancez le long des dalles de pierre en

combattant les adversaires que vous rencontrerez, et ce jusqu'à atteindre le lotus rouge de sauvegarde. En chemin, vous récupérerez des magnus de niveaux. Traversez la rivière en sautant par-dessus les passages aménagés (l'IA vous y invitera lorsque cela s'avérera possible) et poursuivez votre progression à travers les cours d'eau. En chemin, de nombreux ennemis vous tendront des embuscades, gare à ceux qui auraient négligé leur niveau d'expérience au cours de ce début de partie car la difficulté monte d'un cran dans cette zone. Lorsque vous aurez atteint la petite cascade, attendez que l'eau se tarisse pour passer vers l'autre extrémité. Vers la fleur rouge, sauvegardez et préparez votre équipe pour l'affrontement du Boss. Vous êtes confronté au Poisson-foudre. Ce dernier étant vulnérable aux attaques de type Feu et Ténèbres, réorganisez vos paquets de cartes en conséquence. Prévoyez également pas mal de magnus de soin, car le bougre ne lésinera pas à vous empoisonner lors de certains de ses assauts (l'eau minérale constitue alors un parfait remède). Lors de la bataille, usez au maximum de combos (voir annexe en fin de solution) et pensez à toujours bien garder un oeil à la santé de vos personnages. Si vous peinez toutefois à terrasser votre adversaire, pensez qu'un peu d'entraînement avant la confrontation peut vous permettre d'aborder la bataille beaucoup plus sereinement, notamment en augmentant vos PV car la bataille s'avère plus longue que violente. La bataille remportée, retournez sur vos pas, jusqu'à vous retrouver à l'entrée des lieux. Vous verrez alors flotter la carcasse du Boss dans les eaux. Poursuivez par le Nord et revenez vers les nombreuses cascades. Prenez ensuite le chemin en haut à droite, et lorsque vous entrerez en communication avec Kalas, dites-lui de la laisser aller plus loin (la carcasse). Suivez de nouveau les restes du monstre et dites à votre jeune protégé de pousser lorsque le corps inerte du poisson restera bloqué. Vous pouvez à présent atteindre le passage vous menant vers le passage nuageux. A noter qu'il vous sera possible de vous procurer l'Essence de magma d'Os du poisson-foudre, mais qu'il n'est pas conseillé de le prendre pour le moment. Il vaut mieux revenir plus tard afin de l'utiliser pour réaliser une quête secondaire.

LE PASSAGE NUAGEUX

Une fois la machine nuageuse en votre possession, remplissez-la d'essence nuageuse afin de vous créer de multiples passages dans la zone. En combattant les monstres présents, vous finirez par récupérer le fragment de constellation du triangle face à un des Albieros. Continuez à avancer jusqu'à la fleur rouge, et effectuez un aller-retour à la machine lorsque vous serez à court de carburant. Avancez vers le Boss, et n'oubliez pas de récupérer en chemin la Constellation du Cygne. Préparez-vous ensuite à une lourde lutte, car le Scarabée de Fer 1 ne fera pas dans la dentelle... Pour commencer, équipez vos paquets de magnus type Lumière et eau. Prévoyez également de quoi faire face à ses attaques, concentrées essentiellement de types Feu et Ténèbres. Prenez garde à son attaque Voldocannon et priez pour qu'il n'utilise pas la commande Nitro-Boost, qui ne ferait qu'accroître sa puissance déjà suffisamment redoutable. Encore une fois, veillez parfaitement à la santé de votre équipe pour ne pas perdre l'un de vos éléments lors des gros combos adverses. Revenez ensuite sur la carte pour vous diriger sur Sheliak.

SHELIAK

Entrez dans la ville et avancez sur la droite jusqu'à l'enclenchement de la cinématique.
Explorez la ville à votre propre convenance, mais n'oubliez pas de passer par la mairie (un écran plus tard, l'issue à gauche de la statue). Là-bas, poussez la bibliothèque au fond de la salle, sur la droite et vous trouverez une issue secrète. Il vous sera alors possible de récupérer les Magnus Casque apaisant et Lame de vérité. Une fois votre petit tour terminé, partez jusqu'aux portes du château embrumé. Ecoutez Gibari, puis foncez à la navette pour poursuivre.

CHATEAU ELNATH

Arrivé à bon port, récupérez le contenu du coffre (il est dissimulé par les nuages) tout à gauche de la passerelle, puis entrez dans le bâtiment. Parlez à l'homme bloquant les escaliers et vous recevrez un Magnus de quête " Blason de Diadem ". Celui-ci vous sert alors à recruter des soldats pour venir en aide à la résistance, à travers une sorte de mini-jeu. Il vous faudra alors déployer des soldats de la résistance contre ceux de l'empire, en vous assurant à chaque coup, que votre stratégie vous apporte la victoire. Remporter ces batailles est relativement important car cela vous permettra d'obtenir pas mal de Magnus intéressants que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Pour explications, sachez que vous pouvez disposer de 4 sortes de soldats, et l'empire 2. Chaque sorte apporte une certaine valeur numérique, pour chaque confrontation, il vous faudra veiller à votre supériorité. Par exemple, pour la résistance, un écuyer vaut 0,5pt, un apprenti 1pt, un chevalier 2, et un grand chevalier 4. Pour l'empire, le casque noir impérial vaut 2, alors que le soldat d'élite ne vaut qu'un point. Il vous faudra donc recruter autant de personnes possibles pour disposer d'une armée conséquente, et déployer vos troupes d'une manière intelligente. Vous pouvez changer vos troupes suivant les points qui les définissent. Par exemple, deux chevaliers donnent un grand chevalier. En terme général, veillez à constituer une équipe équilibrée. En bas des escaliers à gauche, a lieu votre première confrontation, déployer seulement un apprenti vous permet de remporter la victoire. N'envoyez pas trop de soldats d'un coup au combat et essayez de prévoir au plus

juste, sinon vous ne disposerez pas de suffisamment de soldats pour sortir victorieux de toutes les batailles. Prenez ensuite par la gauche, puis encore une fois, allez à gauche. Déployez seulement un chevalier lors de cette seconde bataille. Revenez à l'écran précédent, et descendez les escaliers. Partez sur la droite et engagez un grand chevalier pour remporter le combat suivant. Continuez par le bas, puis avancez vers la grande porte au milieu du balcon pour débuter votre quatrième affrontement contre l'empire. Envoyez deux chevaliers pour vaincre. Descendez sur la plate-forme principale et livrez votre cinquième combat où vous ne ferez appel qu'à un seul grand chevalier. Remontez grâce à l'accès en haut à droite et faites appel à nouveau à un grand chevalier lorsque l'empire se manifestera. Continuez tout à droite pour enchaîner sur votre dernier affrontement avec l'ennemi. Pour la troisième fois consécutive, faites confiance à un grand chevalier. Vous aurez sans doute remarqué lors de votre exploration du château que plusieurs quêtes secondaires sont disponibles. Laissez-les de côté pour le moment mais pensez bien à les reprendre avant de partir pour Anuénué, si ces dernières vous intéressent, car ces quêtes ne seront plus disponibles par la suite. Reportez-vous à l'annexe des quêtes secondaires afin de savoir exactement ce qu'il vous faut faire pour les enclencher. Revenez ensuite dans la salle précédente et passez sous l'arche en haut, au milieu de l'écran. Vous flairez le Boss à plein nez ? Moi aussi... L'occasion pour nous de réorganiser les decks de nos personnages si besoin (oubliez Xelha qui ne pourra participer au combat). Privilégiez les Magnus de type Eau et Lumières en attaque, puis optez plutôt pour des Magnus de défenses neutres pour ce qui est du défensif. N'oubliez pas de revenir sur vos pas pour sauvegarder avant de vous jeter dans la gueule du loup. Votre adversaire n'est autre qu'un nouveau Scarabée, le Scarabée de Fer V. Avec deux grosses attaques et une capacité à régénérer ses PV plus qu'exaspérante (ne vous inquiétez pas, il n'est pas capable de l'utiliser plus d'une fois). Après le combat, Lyude ne tarde pas à rejoindre votre groupe. Parlez aux soldats, puis profitez du léger temps de repos qui s'offre à vous pour remettre vos troupes à neuf (vous pouvez vous reposer gratuitement dans une échoppe). Revenez ensuite à la carte du monde en partant par la droite vers la chambre du roi. Vous déboucherez alors sur un nouvel endroit, vous conduisant à l'autel des vents, où un nouveau combat vous attend... Le seigneur des vents, car tel est son nom, ne devrait pas vous donner autant de fil à retordre que votre précédent adversaire, si vous parvenez à vous organiser correctement.
Insérez dans votre pioche un maximum de Magnus de type chronos et évitez d'utiliser vos cartes ayant traits à l'élément vent ou neutre, peu efficaces au cours de cette bataille. Enfin, soyez vigilant, et ne lésinez pas sur les soins à apporter à vos petits protégés (je parle essentiellement ici des attaques sommeil et poison, à ne pas prendre à la légère).
Arrivé à Elnath, parlez avec Lyude puis reposez-vous après avoir discuté avec le chevalier. C'est à ce moment précis que 2 quêtes secondaires sont à réaliser. Reportez-vous aux annexes si vous désirez en savoir plus. Sinon, revenez aux quais pour quitter les lieux grâce au nouveau moyen de transport mis à votre disposition (le Mindeer).

3) ANUENUE

PORT D'ANUENUE

Anuénué est sans conteste le plus beau lieu du jeu à visiter. Ouvrez bien vos mirettes, on va vous en mettre plein la vue... Arrivé à bon port, avancez par la droite puis empruntez l'échelle. Entrez dans la maison et parlez au vieux couple présent. Fouillez la bibliothèque du fond, et vous mettrez la main sur le fragment de constellation du Cocher. Visitez le reste des environs, puis ressortez sur la carte du monde. Dirigez-vous vers Komo Maï, la cité des fleurs. Là-bas, entretenez-vous avec toutes les personnes rencontrées, puis marchez vers le temple. Vous voilà embarqué dans une histoire d'école de magie. Prenez l'issue de gauche et progressez vers l'ouest. Rencontrez les professeurs présents dans l'établissement et tentez d'en apprendre un peu plus sur la fin de l'histoire du monde. Cela aura alors pour effet de débloquer l'accès au palais de la reine Corellia. Courez ici de ce pas...

LE PALAIS DE LA REINE CORELLIA

Montez les quelques marches droit devant vous. Après la courte discussion, prenez la sortie et partez à la découverte du palais. De nombreux items se trouvent dissimulées sur les lieux. Enfin, sachez que la résolution d'une quête secondaire vous permettra d'obtenir le fragment de constellation du Sagittaire (quête " Un moment festif ", voir annexe). N'oubliez surtout pas de repartir avec le Magnus " graine céleste " en poche, celui-ci nous sera indispensable par la suite. Vous le trouverez dans la chambre de la reine, à droite de son lit. Rendez-vous ensuite dans la Bibliothèque.

LA BIBLIOTHEQUE DE MAGIE

Trouvez la clef étincelante, et déverrouillez le département de géographie grâce à celle-ci. Brisez le sceau magique grâce à la clef et pénétrez dans le département de géographie. A l'intérieur, poussez la première bibliothèque rouge sur la gauche, puis la seconde légèrement vers la bas. Récupérez le coffre et la clef du département de philosophie.

Sachez que fouiller les bibliothèques entraînera plusieurs combats contre des grimoires maudits, mais que cette méthode demeure la seule possible pour mettre la main sur l'ouvrage de géographie, indispensable pour la suite. Gagnez à présent le département de philosophie, en y accédant à partir de l'entrée et du départ, et trouvez la clef étincelante sur l'étagère rouge. En ressortant dans le couloir, non loin, vous dégotterez facilement la clef du département d'histoire. Progressez jusqu'à la fleur de sauvegarde et entrez dans le département de philosophie. A l'aide des échelles, récupérez la clef du département de littérature, entre les deux étagères du bas. Avant de repartir, prenez sur vous l'ouvrage de philosophie, puis gagnez le département de littérature. Là-bas, manipulez les étagères avec tact. Poussez l'étagère rouge de gauche vers le bas jusqu'à la positionner côte à côte avec celles plus bas, puis montez à l'échelle. Sautez sur les étagères du bas et descendez via la seconde échelle. Poussez la bibliothèque rouge (la même que précédemment) vers le haut. Remontez à la première échelle. Vous pouvez à présent atteindre l'ouvrage de littérature grâce à l'étagère rouge. Revenez ensuite vers le département de géographie et entrez dans celui d'histoire. Prenez l'ouvrage dans l'étagère au fond de la salle, puis revenez au point de sauvegarde. Entrez par la porte encastrée sous l'espèce d'arche, puis placez les quatre ouvrages dans leurs bibliothèques respectives. Sauvegardez à nouveau, et avancez vers l'inconnu pour vous frotter à un nouvel ennemi : Folon. Sensible aux attaques de type lumière, ce dernier ne représente pas une épreuve majeure pour vous à ce moment du jeu. Prenez toutefois garde à ne pas trop lui laisser le temps d'utiliser son attaque " Injection d'énergie ", sans quoi sa puissance d'attaque grandirait sans cesse. La victoire acquise, partez pour la jungle de Holoholo, puis revenez à Komo Maï afin que le directeur de l'école vous remette en mains propres la Pierre de Guide (vous le trouverez dans le bâtiment tout à fait à l'est). Vous pourrez ensuite explorer la dangereuse jungle.

LA JUNGLE DE HOLOHOLO

La présente jungle constitue votre seul moyen pour relier le village Opu. Cette dernière étant peu claire et très touffue, il vous faudra avancer à tâtons pour vous frayer un chemin dans la luxuriante végétation. Lorsque vous atteindrez l'écran avec l'échelle à gauche (du départ prendre tout droit, au deuxième écran montez vers le haut de l'écran en s'orientant légèrement sur la gauche puis prendre à droite afin de rejoindre le chemin en haut à droite), enfoncez-vous parmi les arbres en haut à droite de l'écran pour trouver de nombreux coffres mais surtout le fragment de constellation du Petit Cheval.

LE VILLAGE OPU

Avancez vers le pont, puis, après la cinématique, rentrez dans la seconde demeure éclairée que vous rencontrerez. A l'intérieur, parlez avec les deux femmes pour en apprendre plus sur celles-ci. Descendez les seconds escaliers et récupérez le fragment de constellation de Persée devant la demeure, en parlant au gamin. Empruntez ensuite la seconde issue, juste à droite de celle que vous aviez utilisée un instant plus tôt. Prenez possession du fragment de constellation du Loup, tout près de la petite fenêtre, puis parlez à Mayfee à nouveau avant de repartir pour Komo Maï. Là bas, parlez à l'homme aux biscuits. A court d'ingrédients, donnez-lui la graine Céleste que vous avez récupérée dans le palais de Corellia (ceux qui n'ont pas suivi mes conseils n'ont plus qu'à retourner fouiner sur les lieux). A ce moment là, une nouvelle quête secondaire est accessible, consultez celle intitulée " Biscuit de Komo Maï " dans l'annexe 3 pour en savoir plus. Retournez à Opu et donnez le biscuit à Mayfee. Descendez ensuite au plus bas de la zone et entrez dans la nouvelle demeure. Parlez à Savyna pour que celle-ci rejoigne votre groupe, puis partez pour l'arbre Céleste sur la carte de la zone d'Anuénué.

L'ARBRE CELESTE

Dirigez-vous vers la tente et fouinez à l'intérieur. Vous dégotterez ainsi le fragment de constellation de la coupe. Débutez ensuite votre ascension en prenant dans un premier temps le chemin de gauche. Ramassez le bourgeon cerise (celui-ci permet à Savyna de passer au niveau de classe 4), puis redescendez pour à présent emprunter le chemin de droite. A l'écran suivant, continuez à monter par le chemin du milieu, puis prenez à droite lorsque vous apercevrez le point de sauvegarde pour redescendre par le chemin à l'est de ce nouveau plateau. Vous trouverez non loin Mayfee, en bien mauvaise posture. Venez-lui en aide puis remontez afin d'atteindre l'écran précédent. En montant par le chemin de droite, vous récupérerez le Magnus du scarabée d'or (il se transforme plus tard dans le jeu en pépite).Cherchez ensuite à combattre les feuilles écarlates pour mettre la main sur le fragment de constellation de la Petite Ours, que certaines trimballent sur elles. Grimpez au sommet de l'arbre par la gauche pour rencontrer le Boss, ou devrais-je dire les Boss des lieux. Votre premier adversaire, le Gardien de l'Arbre, dispose de deux tentacules pour vous gêner lors de la bataille. Veillez à les faire disparaître en priorité, en vous attaquant tout d'abord à celle de droite, capable de soigner son maître. Equipez votre équipe type d'attaques ayant trait aux éléments Feu et Lumière, et choisissez votre défense en prenant compte du fait que votre adversaire utilisera avec gourmandise des attaques de

type Eau, et quelquefois Neutre. Surprise, le second Boss n'est autre que Savyna ! Disposant de beaucoup de PV mais d'une défense peu élaborée, en venir à bout ne devrait pas s'avérer trop difficile si vous faites bonne pioche durant le combat. Usez de vos plus grosses attaques sans aucun ménagement. Après la bataille, revenez à Komo Maï pour vous entretenir avec la reine. Suivez-la après la dernière cinématique et retrouvez-la dans sa chambre afin de lui parler à nouveau. Il ne vous reste plus qu'à mettre les voiles sur le cap de Mira en empruntant le vaisseau du roi.

LE CHEMIN DES AMES

Dans un premier temps, parlez avec à peu près tous vos coéquipiers. Vous ne tarderez pas à faire la connaissance de Mizuti. Parlez à Xelha pour pouvoir poursuivre. La phase qui suit se décline en une sorte de gentil Shoot Them'up. Aux commandes du vaisseau, vous allez devoir suivre Mizuti à travers l'espace. Lorsque vous parviendrez à détruire toute une escouade d'ennemis, vous obtiendrez un Magnus en récompense. Notez que si vous désirez récupérer le Magnus Recette Secrète N°4, vous devez impérativement venir à bout de la 13ème et dernière escouade. C'est en effet votre seul moyen de faire son acquisition. Après cette courte mais néanmoins sympathique séance de Shoot intergalactique, vous affronterez Gnose, le Boss de cette zone. Cette bestiole plus que coriace, possède de grosses résistances dans tous les domaines d'éléments, et se trouve être complètement insensible aux attaques de type Ténèbre.
Face à autant de capacités défensives, prévoyez donc suffisamment d'attaques de type Neutre dans vos paquets.

4) MIRA

PARNASSE

Arrivé à Parnasse, le village qui donne la dalle, suivez le boulanger qui s'appelle Tissoco dans son magasin. Après quelques échanges verbaux, on vous assignera une nouvelle fois d'une mission : trouver du chocolat. Partez pour l'autre boutique, celle du concurrent direct de Tissoco, et demandez-lui le chocolat. Celui-ci voudra en échange de la crème. Trouvez la jarre près de l'étagère en forme de pomme et rapportez-la à Donella. Vous pourrez alors récupérer le chocolat. Amenez-le enfin à Trill pour en finir avec cette foire aux échanges. Après la conversation, partez pour Détourne, le jardin mystique.

DETOURNE

Le lieu n'étant pas des plus traditionnel, parlez avec la femme en arrivant pour en apprendre un peu plus sur le fonctionnement de cette zone. Poursuivez par la droite. Vous vous retrouverez bientôt dans un labyrinthe aux allures de vieux jeu Nintendo (les puristes reconnaîtront le style indéniable de la Nintendo Nes). Gagnez le centre du labyrinthe et empruntez les escaliers. Dans la salle suivante, sautez vers les balances grâce aux blocs rouges. Créez alors un Magnus Eau Pure à l'aide de l'eau retenue dans les douves (tournez autour jusqu'à ce qu'un point d'exclamation vous indique que vous pouvez interagir), puis équilibrez les balances au centre de la pièce. Retournez ensuite dans le labyrinthe et partez vers le bas. Une issue vous ramènera au début du niveau. Vous pouvez à présent progresser vers l'ouest. Marchez jusqu'à trouver le soldat doré. Parlez-lui 3 fois de manière consécutive pour obtenir quelques précieux objets qui vous seront grandement utiles dans cette zone (à la 3ème question répondez que vous ne savez quoi en faire). Prenez ensuite l'issue derrière le soldat pour pouvoir poursuivre. Dans la nouvelle section de détours et dédales, trouvez le Pic Doré dans le coffre non loin, puis sortez en redescendant les escaliers. Continuez par le nord jusqu'à la prochaine trappe et brisez la grosse chaîne lorsque vous l'apercevrez. Revenez ensuite jusqu'à la salle des balances et, à l'aide de Magnus d'Eau Pure, faites en sorte que le bloc rouge immerge hors de l'eau. Progressez alors en prenant une direction orientée vers le Sud-ouest. Et ramassez la clé dans le coin bas gauche. Avancez ensuite vers le centre et trouvez les espèces de murs jaunes. Usez du Pic Doré sur chacun d'eux afin de vous frayer un chemin jusqu'à la porte du Boss. Un peu comme Gnose, le Boss précédemment rencontré, ce Magnus Giganticus (pas la peine d'avoir fait 3 ans de Latin pour comprendre l'allusion;) possède de fortes résistances dans tous les types d'éléments (50). Equipez donc vos decks d'un maximum de Magnus d'attaques Neutres et n'hésitez pas à utiliser les personnages de votre équipe en possédant le plus. Prévoyez également des Magnus de soin et résistance aux malus Confusion et Paralysie pour ne pas avoir à trop en souffrir durant le combat. Enfin, jouez cartes sur table pour en finir au plus vite avec ce Boss ;)
Une fois la victoire acquise, retournez à Parnasse. Après la séquence narrative, parlez à Gibari pour faire avancer l'intrigue.

REVERENCE

Arrivé au village, passez par le pont à gauche et parlez au robot. Celui-ci vous demandera un Magnus d'un Magnus

d'Herbe à Mirages. Retournez alors à Détourne et dirigez-vous vers le donjon de la zone précédente. Capturez l'essence sur le mur du fond, derrière la vieille dame et retournez ensuite à Révérence afin de confier votre Magnus nouvellement créé au robot. Le passage en haut à gauche s'avèrera alors accessible. Partez donc dans cette direction et vous rencontrerez la voyante. Après avoir discuté avec elle, revenez sur la carte pour vous rendre sur Nekton.

NEKTON
Arpentez le niveau en prenant soin de récupérer les 3 Magnus de Constellation (1 dans un coffre et 2 en combattant les monstres de la zone). Les ennemis de cette zone sont tous vulnérables à l'élément Ténèbres, pensez donc à vous équiper en conséquence. Arrivé à la fleur de sauvegarde, prenez à gauche pour arriver jusqu'au Boss. Sikri ne fera pas long feu face à vos attaques de type Ténèbres. Usez au maximum de celles-ci pour achever ce combat gagné d'avance. Prenez toutefois garde à son malus Paralysie en prenant soin de prendre vos devants avant la bataille. Partez ensuite pour Balançoire.

BALANCOIRE
A l'entrée du village, rentrez dans la première bâtisse à droite. Parlez avec les gens présents dans la pièce puis ressortez pour emprunter les marches de gauche. Parlez à la femme dans la maison en face des escaliers puis ressortez pour vous diriger vers la demeure du duc (en passant, n'oubliez surtout pas de faire un saut chez l'apothicaire du coin afin de mettre la main sur la Part de Tarte qui fera grimper l'expérience de l'un de vos personnages de 3000 points).
Notez également que pas moins de 6 quêtes secondaires sont disponibles depuis cette ville. Arrivé au manoir, gagnez la salle d'audience puis partez ensuite pour le musée (là-bas, récupérez la boîte à bijoux sur l'étagère du fond ainsi que la Constellation du Poisson Astral entre les deux vases sur le devant) en empruntant la porte de droite dans le hall d'entrée. Descendez ensuite par la trappe, et une fois dans les douves, sortez par l'issue de gauche pour arriver au donjon.

COCCOLITH
Le donjon suivant se décompose en 3 épreuves avant de vous permettre de combattre le Boss. Le premier écran de jeu se compose à la manière d'un kaléidoscope. Vous aurez alors à vous diriger en prenant en compte les divers fragments et la déformation de l'écran occasionnée. Le deuxième écran se décline en sorte de mode miroir. Bougez un des Kalas à l'écran pour faire progresser l'autre jusqu'à la sortie. Enfin, la troisième épreuve se résout de la même manière que la première. Pensez à sauvegarder lors de cette dernière session. Arrivez au Boss équipé de Magnus d'éléments Ténèbres et Vent. Optez pour l'élément Lumière concernant la défense.
Après le combat, parlez avec Mélodia

5) L'EMPIRE D'ALFARD

MINTAKA
Promenez-vous dans la ville afin d'enclencher tous les éléments propres au fil de l'intrigue (comme rencontrer le " petit péteux " par exemple), puis partez chez Lyude. Parlez à l'homme squattant ses quartiers. Prenez ensuite la fuite jusqu'au Navire de Mélodia lorsque les gardes se lanceront à votre poursuite.

GOLDOBA
Dès votre entrée dans le navire, un combat contre des rôdeur s'enclenchera. Occupez-vous de ces gêneurs et continuez ensuite votre progression. Terrassez tous les rôdeurs de la zone et vous récolterez de courtes séquences de 4 chiffres. Gagnez ensuite la salle informatique principale en passant par le petit pont bleu dans la pièce en forme de U à l'envers. Essayez tous les codes pour tenter de déverrouiller le ponton principal (certains codes donnent accès à des Magnus, d'autres attirent la foudre de vos ennemis). Voici chacun des effets qu'entraînent chaque code :
4653 : déverrouillage du pont principal
3291 : accès au casque de viking
0819 : accès à la capuche d'assassin
Lorsque vous aurez utilisé le premier code, revenez à la fleur rouge et sauvegardez, car un bien rude combat vous attend...
En effet, Giacomo et Folon, légèrement rancuniers sur les bords, reviennent à la charge épaulés par une nouvelle venue : Ayme. Giacomo reste le plus fort du trio diabolique. Il utilise l'élément Feu et quelques fois le neutre. De plus, ce

bougre frappe deux fois par tour ! Au départ du combat, il n'est pas bien méchant, mais à peine sera-t-il blessé qu'il se mettra à développer des attaques dévastatrices. Folon lui, use des éléments Chronos et Ténèbres et parfois Feu dans ses attaques spéciales. Il est également capable d'augmenter la puissance des ses coups grâce à une technique spéciale. Méfiez-vous de ce personnage lorsqu'il se trouve en pleine puissance. De plus, Folon est capable de gagner de nombreux tours bonus histoire de vous infliger un peu plus de dégâts. Enfin Ayme fait figure de figurante par rapport aux deux autres. Elle utilise surtout les éléments Vent et Ténèbres lors de ses frappes agressives et dispose également d'un malus Glace, ma foi bien problématique. Ses capacités d'aide envers ses deux compagnons sont aussi très irritantes. Bref, autant vous dire que si vos personnages ne vous semblent pas assez costauds, c'est le moment de les entraîner avant de vous jeter dans la gueule du loup (heu, des loups). La technique conseillée pour cette bataille est de vous focaliser sur un ennemi en particulier, et de ne pas vous éparpiller en frappant n'importe qui. Commencez par éliminer Giacomo si votre équipe dispose des Magnus d'attaques nécessaires ou ruez-vous sur la plus faible si les capacités curatives d'Ayme vous exaspèrent et que vos personnages ne vous semblent pas assez solides pour vous attaquer directement au plus balèze. Dans tous les cas, laissez Folon pour la fin.
Une fois le combat terminé, vous aurez montre en main 5 minutes pour vous échapper des locaux. Foncez alors vers les navettes et empruntez la seule navette en état de marche après avoir rajouté de l'huile grâce à un des bidons à l'entrée de la pièce.

LE VILLAGE D'AZHA

Après tout le blabla obligatoire, visitez le quartier afin d'enclencher toutes les séquences narratives nécessaires à la progression de l'intrigue. Prenez ensuite la direction des grottes et remplissez vos decks de cartes liées à l'élément Eau (le nom des grottes nous met sur la voie non ?).

LES GROTTES VOLCANIQUES

Avancez le long du couloir creusé dans la roche, et vous rencontrerez un mécano.
Parlez-lui, puis suivez-le jusqu'à l'issue verrouillée pour lui demander de vous ouvrir la voie. En prenant par le premier dédale sur votre gauche, vous serez rapidement bloqué par la fureur de la lave. Retournez alors voir le vieil homme pour que celui-ci daigne vous donner un petit coup de main. Malheureusement (et c'est comme ça depuis le début), il lui manque un élément nécessaire à son plan. Retournez alors dans les profondeurs de la grotte, et partez à présent sur la droite, avancez près des cristaux pour en capturer l'essence (prenez-en deux, une autre sera nécessaire pour plus tard) puis revenez vers le mécano afin de lui confier le fruit de votre recherche. Faites-lui produire deux essences de neige étincelante, puis reprenez la route vers l'ouest. En utilisant à deux reprises votre nouvel élément, vous parviendrez rapidement jusqu'au Boss. Sauvegardez à la fleur rouge et partez rencontrer l'imposant Geldoblame. Ce vilain garnement aux jolis tentacules utilise les éléments Neutre et Ténèbres pour se battre. Il dispose également d'une attaque malus Coma. Veuillez donc bien prendre vos devants en équipant vos persos de Magnus aptes à soigner ce handicap. Usez au maximum de Magnus de Lumière pour infliger au monstre des dégâts dévastateurs.

LA FORTERESSE IMPERIALE 1

Vous prenez ici le contrôle de Xelha. Sortez de la petite pièce puis allez vers la gauche fouillez toutes les issues que vous rencontrerez. Après la cinématique, revenez dans le tout premier couloir et sortez à l'est.

SECOURIR VOS CAMARADES

Dans la partie qui suit, vous devrez voler à la rescousse de 4 de vos compagnons : Mizuti, Gibari, Savyna et Lyude. Pour cela, il va vous falloir revisiter pas mal de monde auparavant parcourus. Choisissez comme bon vous semble l'ordre dans lequel vous voulez intervenir, mais sachez que certains s'avèreront plus difficile à battre que d'autres (référez-vous au bestiaire pour comparer). Pensez également que lorsque vous aurez libéré un personnage, celui-ci pourra lutter avec vous lors de la prochaine épreuve. Voici donc pour chacun d'eux, la marche à suivre pour les trouver, mais aussi les sauver ! Préparez-vous à tâter du Boss...

MIZUTI : En partant pour Détourne, dans le monde de Mira, ramassez l'herbe à mirages puis partez ensuite pour Balançoire. Dirigez-vous vers le manoir du Duc, et allez jusque dans sa cave pour trouver la faille dimensionnelle qui vous conduira jusqu'à Thalassa, le Boss de cette zone. Ce dernier utilise les éléments Eau et Ténèbres pour vous nuire. Il se trouve être très vulnérable aux attaques de type Lumière (comme tous les Boss que vous rencontrerez dans cette partie en fait). Sortir victorieux du combat ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Sachez également que si vous veniez à peiner lors de cette bataille qu'il vous est possible de vous rabattre sur la quête liée à Gibari, qui vous confronte à un Boss encore plus faible que celui-ci.

GIBARI : Allez à Diadem, et capturez une essence de nuage dans le passage nuageux. Rendez-vous ensuite à l'autel des vents (après le château d'Elnath souvenez-vous) et approchez de la lumière bleue. Ouvrez la grande porte grâce à l'essence précédemment récoltée pour pouvoir vous confronter à Naiad, le Boss de cette deuxième mission. L'ennemi présent, pareillement à Thalassa concernant la quête de Mizuti, souffre d'un dégoût extrême pour tout ce qui concerne l'élément Lumière. Il se bat en se servant d'attaques de type Feu et Ténèbres mais surtout Neutres. Faible en PV, le combat devrait être vite expédié...

SAVYNA : Partez récupérer une Graine Céleste dans le palais de la reine Correlia à Anuénué puis rendez-vous au pied de l'Arbre Céleste pour grimper jusqu'à son sommet. Là-haut, passez dans la faille. Vous voilà face à Despina le centaure ailé. En plus de souffrir d'une grande aversion pour l'élément Lumière, ce Boss reste également vulnérable face aux attaques de type Vent. Prenez gardes à ses techniques liées aux éléments Ténèbres et Chronos ainsi qu'au malus Coma qu'il pourra vous infliger durant l'affrontement.

LYUDE : Notre dernier sauvetage nous plongera au coeur de la bataille la plus rude de cette partie de l'histoire. La garder pour la fin n'est donc pas du luxe. Retournez dans les grottes volcaniques d'Alfard et trouvez l'essence de Lave pour pouvoir rencontrer votre quatrième adversaire. Galatea, car tel est son nom, dispose d'attaques dévastatrices. Une mauvaise stratégie défensive vous coûtera cher en PV. Pensez donc à parer au mieux le maximum de ses attaques basées sur les éléments Ténèbres et Vent. D'un point de vue offensif, utilisez comme d'habitude des combos de type Lumières (en priorité) ou Chronos.

Une fois la dream team nouvellement réunie, allez parler à la reine Correlia et son acolyte pour faire avancer l'intrigue. A bord du Mindeer, foncez vers Wazn, notre prochaine destination.

6) WAZN

GOMEISA
Avant toute progression, veillez à équiper vos persos d'attaques Feu. Celles-ci se révéleront en effet comme dévastatrices lors de vos multiples affrontements face aux ennemis de la zone. Dès votre arrivée, avancez sur votre gauche et récupérer le fragment de Constellation du Lion dans le coffre. Continuez ensuite par le Nord en empruntant le sentier grimpant vers le haut. L'écran d'après, faites disparaître les lumières brillantes en entrant en contact avec elles. Après ceci, poursuivez la pénible ascension. Le troisième écran vous propose deux embranchements différents. Prenez dans un premier temps celui de droite puis empruntez les deux issues suivantes afin de désactiver les deux dernières protections. Revenez ensuite sur vos pas pour vous diriger à présent par le chemin de gauche et trouver la sortie.

KAFFALJIDHMA
Non non, ne perdez pas votre temps à essayer de prononcer le nom de cette zone, et trouvez plutôt l'imposant Dragon Blanc. Faites le tour de la propriété, puis dirigez-vous ensuite vers Cursa. Lorsque que l'on vous préviendra que Barnette aura terminé son rituel, gagnez la salle du rituel (à partir du début, il faut aller en bas, puis continuer par la droite). Préparez-vous alors à un affrontement différent de tous ceux que vous avez abordé précédemment. Vous affronterez la Déesse de Glace. Le combat s'apparente à une sorte de jeu de la roulette russe. Vous devez choisir entre 7 Magnus, tous retournés, ils sont non visibles. Si vous parvenez à piocher le même que celui choisit par la Déesse, vous gagnez et c'est elle qui déguste. Si jamais vous ne tombez pas sur la bonne carte, la note est pour vous. Comptez donc sur la chance pour remporter cette bataille, et armez-vous de patience si le sort vient à s'acharner sur vous. La déesse gentiment renvoyée à ses affaires, retournez dans la salle du rituel. Prenez le fragment de Constellation au passage puis demandez à Barnette le mode d'emploi du Dragon. Quand ce dernier vous aura chargé de la nouvelle mission, partez pour Cursa et trouvez le fils du sculpteur qui acceptera volontiers de vous filer un coup de main. Ramassez alors de la neige étincelante (qui se trouve un peu partout dans la neige à Gomésia) et partez rejoindre le garçon dans la salle de rituel. Arrivé devant les 4 statues, vous devez découvrir les armes leur correspondant. Pour la statue située dans le coin bas gauche, choisissez le bouclier. Pour celle en bas à droite, prenez la hache pour bonne réponse. Concernant celle du haut à gauche, optez pour l'arc. Enfin, préférez la hallebarde pour la statue du coin haut droit. Fouillez ensuite la zone si ce n'est déjà fait, elle fourmille d'objets forts intéressants et de Magnus de constellations. Trouvez également la Dame d'honneur, pour enclencher la quête sur la collecte des animaux, si vous le désirez. Reportez-vous dans ce cas-là, à l'annexe adéquate, à la fin de ce guide. Partez ensuite grâce au Dragon Blanc,

pour rejoindre Anuénué. Le groupe repart ensuite de lui-même pour Alfard.

7) ALFARD 2ème PARTIE

MINTAKA (2)
Foncez vers la forteresse et aidez les habitants en chemin. Une fois la forteresse infiltrée, marchez vers l'ouest et trouvez les deux ascenseurs côte à côte (les explications qui suivent décrivent le meilleur moyen pour progresser rapidement, mieux vaut pour votre intérêt fouiller chaque pièce des lieux ainsi que combattre les monstres des lieux pour gagner expériences et objets spéciaux). Empruntez celui de gauche puis, le deuxième étage gagné, poursuivez sur votre gauche pour à nouveau monter d'un étage. En continuant vers l'ouest, vous mettrez la main sur une clef d'ascenseur. Prenez-la et redescendez de 2 étages. Marchez vers l'extrême droite, et vous trouverez un ascenseur où glisser la clef. Montez à nouveau et trouvez l'ascenseur plus à gauche pour à nouveau redescendre. Après avoir examiné la barrière laser, remontez et gagnez la salle des opérations. Une machine cassée nécessite réparations. Allez aux toilettes et récoltez des Magnus d'eau pour tentez de réparer la machine en le refroidissant. Répétez 4 fois l'opération pour obtenir l'effet attendu. De cette manière, vous débloquez l'accès donnant suite à cette zone.
Dirigez-vous vers le premier Boss (attention vous ne pouvez sauvegarder avant de rencontrer le premier des deux Boss, je vous conseille fortement de ressortir de la zone afin de sauver votre partie à la dernière fleur rouge accessible). Fadroh n'est pas un rigolo. Doté de beaucoup de PV mais également d'attaques dévastatrices, équipez votre équipe de Magnus de Vent et de Lumières pour profiter des faiblesses du monstre. Armez-vous donc de patience, et multipliez les combos pour que l'ennemi s'incline face à vos coups (pensez également qu'un petit entraînement pour faire grimper le niveau des vos personnages peut s'avérer payant et débloquer une situation alors tendue).
Sauvegardez ensuite, et avancez vers le Boss suivant. Vous retrouvez alors Kalas sous forme maléfique. Usez de Magnus de type Lumière en priorité, mais également, dans une moindre mesure de type Chronos. Sachez que notre ami dispose d'une attaque bien embarrassante capable de transformer les PV qu'il vous prend en PV de soin pour sa propre personne. Enfin, prenez garde au malus de paralysie en prenant soin d'avoir dans vos decks de quoi vous soigner. Soyez confiant, le plus dur à été fait en battant le Boss précédent !
La petite discussion avec votre protégé terminée, utilisez le Dragon Blanc pour vous diriger sur Dhur.

8) DUHR

LABYRINTHE DE DHUR
Le Labyrinthe de Dhur est un casse-tête sans nom si on ne l'aborde pas comme il le faut. Suivant les déplacements que vous effectuez, la perspective du niveau se met à évoluer. En fait, il faut considérer les déplacements comme un déplacement à la première personne. Préoccupez-vous de la vue directe que vous avez et servez-vous de votre personnage pour amener cette vue à évoluer dans les dédalles. Pour faire plus simple, faites abstraction de Kalas et dirigez-vous à la manière d'un Shoot à la première personne. Voici une des solutions possibles si vous désirez vous en sortir rapidement, tout en mettant la main sur les deux items principales de la zone, à savoir le Magnus de Constellation de Pégase ainsi que l'assiette du divorce (Lyude niveau de classe +). Donc, au point de départ, tournez à droite, puis deux fois à droite. Longez le couloir et prenez ensuite par la gauche. Vous voila à nouveau au départ du circuit (si ce n'est pas le cas, vous vous êtes sûrement trompé dans vos manipulations). Allez maintenant sur la gauche, puis avancez droit devant vous. A la prochaine intersection, tournez à gauche puis marchez vers le bas. De l'écran. Poursuivez ensuite à gauche par deux fois, puis montez vers le haut, partez à nouveau deux fois à gauche. Continuez en tournant deux fois par la droite et dirigez-vous vers le bas. Allez deux fois à droite, deux fois à gauche, poursuivez tout droit, dirigez-vous vers le bas, puis une nouvelle fois en haut, prenez à droite et enfin à gauche pour trouver la sortie ! Ouf !

LE VILLAGE DE GEMMA
Visitez le village à votre convenance et récupérez la Constellation du Bouvier dans la maison en haut à droite du village en parlant à l'homme qui s'y trouve. Remontez ensuite au sommet de la zone et discutez avec le garde. Parlez ensuite au grand Kamroh ainsi qu'à toute son équipe technique. Revenez ensuite sur la carte pour prendre direction vers Capella.

CAPELLA

Equipez votre team de Magnus de lumière et commencez à progresser dans la zone en empruntant le sentier haut droit. Un écran plus loin, vous tombez sur un joli petit baraquement contrastant fortement avec l'ambiance générale des lieux. Entrez dans la maisonnette puis ressortez après la cinématique. Direction Algorab messieurs ! Et on ne rouspète pas !

LE VILLAGE D'ALGORAB

A votre arrivée, montez par la porte de gauche sur l'espèce de terrasse. A l'intérieur se trouve le Magnus de Constellation du Bélier, à récupérer vers les barils en bas à gauche de la pièce. Ressortez, puis partez visiter à présent la maison du fond, en empruntant la porte la plus à droite. Derrière ces murs se trouve la Constellation de Cassiopée, vers le bureau, près des couchages. Finissez ensuite la visite des lieux ou partez directement pour Zosma, le donjon local.

ZOSMA

Zosma s'apparente à un casse-tête géant. Ceux qui ont vu le film " Cube " ne seront pas dépaysés. Des blocs de pierres à perte de vue, des puzzles plus vicieux les uns que les autres, bienvenu dans le donjon qui vous grillera le plus de neurones (remarquez, je ne veux pas vous décourager mais nous y reviendront plus tard, pour d'autres énigmes encore plus exaspérantes). La tour de Zosma se décompose en fait en 5 étages. A chacun d'eux, vous devrez terminer le puzzle proposé pour pouvoir prétendre à l'étage suivant. Le premier étage vous permet de vous familiariser avec les commandes générales de ce mini-jeu. Dans un premier temps, créez un Magnus de feu grâce à la flamme et allumez la torche grâce au magnus. Pensez à stocker un maximum de Magnus de feu car à chaque commencement, l'opération sera à répétée pour activer tous les blocs interactifs de chaque puzzle (si jamais vous veniez à vous planter, pensez qu'il vous suffit juste de rallumer la torche une seconde fois pour réinitialiser le puzzle). Poussez ensuite le bloc rouge dans le trou au sol (les blocs rouges au sol peuvent être déplacés en toutes directions, ceux flottant ne suivent qu'une seule est unique courbe). A droite, montez sur le bloc qui semble former la première marche d'une sorte d'escalier, et enfoncez le bloc bleu dans la pierre (les blocs bleus sont toujours incrustés dans les mûrs et ne peuvent être qu'enfoncés vers l'avant).

Montez plus haut en grimpant grâce aux blocs, puis poussez l'autre bloc rouge dans la cavité murale. Celui-ci dissimulait un bloc bleu sur le mur de droite. Poussez celui-ci plus en profondeur dans la roche pour en finir avec ce premier niveau. Prenez ensuite l'ascenseur pour vous rendre au deuxième étage.

Là-bas, commencez par allumer la torche à proximité. Grimpez ensuite sur la lignée de blocs au centre et avancez vers le mur du fond. Poussez le bloc bleu puis laissez-vous tomber sur la droite. Faites glisser le cube rouge vers la cavité au sol. Retournez vers la torche et montez sur le bloc rouge. Poussez l'autre bloc dans la cavité murale et enfin, placez le dernier bloc rouge dans la cavité vers l'est. Empruntez ensuite l'ascenseur afin de gagner le troisième étage. Arrivé à cette nouvelle épreuve, escaladez les blocs pour allumer la torche se trouvant dessus. Dirigez-vous vers le bloc rouge, et faites-le chuter en le poussant vers le bas. Descendez et encastrez-le dans le trou au sol. Vous avez alors accès à un bloc bleu. Progressez vers le nord puisqu'il n'y a plus de cavité pour vous en empêcher puis poussez le bloc. Retournez vers la torche et placez les blocs rouges en l'air en forme de marches, de manière à pouvoir pousser le plus haut dans l'encastrement mural prévu à cet effet. Poussez le bloc du dessous dans son emplacement sur le mur de droite, puis prenez place sur la plate-forme du mur est de la zone pour pousser le bloc rouge plus haut, et le faire chuter plus bas. Revenez à même le sol, et placez le bloc dans la dernière cavité. Reprenez la plate-forme de droite et empruntez la seconde se déplaçant de manière horizontale. Trouvez le dernier bloc bleu vers l'avant pour terminer.

Le quatrième étage rejoint, allumez la torche comme pour tous les étages précédents. Escaladez les blocs pour pouvoir atteindre le coin sud-ouest de la salle, puis poussez le bloc rouge sur la droite de manière à former un escalier avec celui du haut. Grimpez sur le premier bloc, et poussez le second toujours vers la droite. Celui-ci tombé, descendez au sol et poussez-le non pas vers le bas mais plutôt vers le nord afin de combler la cavité dans cette direction, un tout petit peu sur la gauche. Revenez ensuite au premier bloc rouge isolé et poussez le vers le bas, puis sur la droite pour combler la seconde cavité. Dirigez-vous ensuite vers les dernier des bloc rouge et poussez le sur la gauche pour le faire rentrer dans son trou respectif. Sauvegardez et grimpez pour le dernier étage.

Montez sur le bloc ascenseur après avoir allumé la torche. Sur le mur de droite, enfoncez le bloc bleu dans la roche. Poussez le second bloc bleu en contournant la salle par le haut. En partant par la droite, vous trouverez le troisième bloc bleu ; poussez-le vers l'avant puis regagnez le mur du haut pour encastrer l'avant dernier bloc bleu. Poussez le dernier bloc bleu sur le mur de droite, il ne vous reste plus qu'à faire glisser le bloc rouge dans la cavité prévue à cet effet pour pouvoir enfin rencontrer les deux Boss du Donjon. Agyo et Ungyo, sortes de félins pharaoniques, sont deux opposés. De cette manière ils se complètent de part leur défauts et qualités. La bestiole rouge maîtrise le feu et inflige de gros dégâts dans ce domaine, en contrepartie il n'aime pas bien l'eau. La bleue, à contrario, est douée pour les attaques d'eau mais craint grandement celles faisant appel à l'élément de son frérot, c'est-à-dire le feu. Pensez donc à

bien privilégier les éléments de ces deux types d'éléments de manière à posséder pour chacun de vos membres des paquets mixtes. Attaquez alors en fonction de ce que la pioche vous présentera au niveau des cartes sélectionnées. Ne vous embrouillez pas entre les monstres où c'est une aide que vous leur apporterez à la place d'une attaque. Une fois la bataille terminée, montez au sommet de la tour et repartez pour Algorab. Préparez vous alors à affronter pour la première fois du jeu, l'infâme Malpercio. Beaucoup de PV mais pas véritablement dangereux pour les équipes bien entraînées, ce Boss apparaît comme faible face aux éléments Lumière, Eau et Chronos. Lorsque vous lui aurez infligez pas mal de dégâts, celui-ci lancera son attaque spéciale " Drainage d'âmes ", finissez-le alors le plus rapidement que vous le pouvez pour éviter qu'il ne se soigne trop avec vos propres PV. En définitive, cette première version de Malpercio n'est qu'un prélude à la future rencontre qui vous opposera plus tard à lui. Partez ensuite chez la reine Correllia puis parlez aux trois hommes. Retournez ensuite au tout premier village de la partie, Cebalrai. Après la cinématique, reprenez le Dragon Blanc pour partir en quête de nouvelles aventures !

9) ENIGMES DU MONDE

Pour ce dernier chapitre avant le grand final, vous allez devoir remplir plusieurs missions se raccrochant toutes à un personnage de l'équipe en particulier. Si celle de Kalas est à remplir en premier, sachez que vous pourrez aborder celles concernant les autres membres du groupe dans l'ordre que vous désirez.

QUETE KALAS
Après la conversation avec le docteur Larikush, revenez sur la carte du monde grâce à ce bon vieux Dragon Blanc. Vous verrez alors qu'une nouvelle zone, les Monts Célestes, a fait son apparition. Gagnez cette nouvelle destination. Dès votre arrivée, mettez la main sur le fragment de Constellation du petit chien dans le coffre, puis commencez à arpenter les lieux. Lorsque vous trouverez Rulug, un monstre peu résistant, tuez-le pour pouvoir poursuivre. Continuez alors à avancer en détruisant les tentacules. En sortant de la maison, n'oubliez pas de récupérer les animaux si jamais la quête de Wazn vous intéresse. Lorsque vous aurez en poche la Constellation du Grand Chien (récupérée sur le cadavre d'un Badwin, un des monstres local), sauvegardez puis entrez dans la demeure pour tomber nez à nez avec les Boss du coin. Inutile de présenter ces derniers, vous les connaissez déjà, il s'agit de Gyacomo, Folon et Ayme, beaucoup plus costauds que lors de votre précédente rencontre, cela va de soit. De plus, autant vous le dire de suite, vous aurez à les affronter deux fois pour terminer ce chapitre ! Armez-vous donc de patience et gardez en tête que quelques niveaux supplémentaires peuvent faire beaucoup d'effets durant un combat. La stratégie à employer face aux 3 personnages est la suivante. Commencez par vous attaquer à Giacomo, car celui-ci représente une réelle menace notamment à cause de sa capacité à guérir 1000 PV d'un seul coup, mais aussi de sa faculté à jouer deux fois par tour. Utilisez les éléments Eau et Lumière pour en venir à bout et méfiez-vous de ses attaques Feu et Ténèbres. Une fois le gêneur neutralisé, concentrez vos attaques sur Folon. Méfiez-vous de ses attaques qui grandiront en puissance tout au long du combat et choisissez les éléments Eau et Lumière pour l'attaque, comme pour Giacomo. Lorsque vous vous serez débarrassé de ces deux-là vous n'aurez plus rien à craindre. Portez alors votre attention sur Ayme et optez pour des Magnus de type Chronos en priorité, mais aussi Eau et Lumière, pour tout ce qui concerne le coté offensif de l'affrontement. La dure tâche accomplie, il ne vous reste plus qu'à réitérer l'opération (notez que si vous échouez lors de la deuxième confrontation vous ne rattaquez pas du tout début mais directement au commencement du second affrontement). De retour au palais de Corellia, parlez à Catranne. Le reste des quêtes est à présent disponible, choisissez suivant votre convenance en vous référant directement au paragraphe vous concernant.

QUETE GIBARI
En partant pour Sheliak, à Diadem, vous déclencherez une cinématique en vous approchant vers Nashira. Entrez dans la demeure à droite de l'échoppe locale, et vous pourrez ensuite vous rendre à la Grande Rivière Céleste. Retournez à la carte du monde pour vous y rendre. La zone qui suit est relativement courte à traverser. Montez constamment vers le haut et vous rencontrerez très vite le Boss des lieux. Face à Brolokis, armez-vous de Magnus de feu en abondance, et prévoyez une défense basée sur l'eau. De part sa grande vulnérabilité face au feu, l'ennemi ne devrait pas faire de vieilles arrêtes si vos pioches vous permettent d'enchaîner des combos de type feu.

QUETE XELHA
En partant pour Anuénué, rendez-vous à l'école de magie, et trouvez le principal de l'établissement afin de vous entretenir avec elle. Gagnez alors l'aile ouest de l'école, et fouillez l'étagère dans la dernière salle pour trouver l'objet

qu'elle désire : le roman d'aventure. Ramenez-le au principal, puis demandez-lui de vous laissez rentrer dans le tome magique. L'intérieur des lieux que vous allez visiter dispose de nombreuses portes et donc de nombreuses salles. A chaque grand hall (vous en traverserez 3 au total), une seule des 12 issues vous permettra de progresser. Toutes les autres vous feront déboucher dans des culs-de-sac agrémentés d'une gentillette compagnie, c'est-à-dire d'un ennemi, un alavarum (vulnérable au Feu et Chronos) ou un varalba (sensible aux types Eau, Lumière et Vent). Bien qu'il vous est fortement conseillé de combattre le maximum de monstres afin de faire grimper vos niveau, voilà les portes qu'il faut emprunter pour pouvoir arriver jusqu'au Boss. Dans le premier hall, prenez la quatrième issue de gauche en partant du bas. Dans le second, prenez la porte de droite à l'extrême nord. Puis enfin, pour le dernier, choisissez à nouveau la quatrième entrée à droite en comptabilisant à partir du bas.
Sauvegardez à la fleur rouge et avancez dans l'âtre pour faire connaissance avec Kulcabaran, le gardien de ces lieux. Ces attaques spéciales sont très coûteuses en PV, et sa puissance s'appuie sur les éléments Feu, Ténèbres et Chronos en particulier. Heureusement pour vous, Kulcabaran cache une très grande vulnérabilité aux attaques de type Vent. Concentrez donc vos attaques sur cet élément.

QUETE SAVYNA

Allez à Mintaka et rejoignez le village d'Azha. Après avoir constaté qu'il n'y avait plus âme qui vive, partez pour le désert de Nihal. Récupérez quelques Magnus d'eau dans le bâtiment, et parlez à la fille devant l'entrée du donjon afin que celle-ci vous remette la boussole double-pierre. Boostez vos decks de Magnus d'élément Eau et Lumière avant d'entrer. Le désert de Nihal est, comme son nom l'indique, désert ! A part le sable, les décors se suivent et se ressemblent, presque indéfiniment. A chaque écran traversé, votre équipe consomme un Magnus d'eau. Il va donc falloir veillez à ne jamais manquez d'eau, en faisant des réserves à chaque oasis que vous rencontrerez en chemin. Si jamais vous veniez à manquer de cette rare denrée : retour à la case départ, et rebelote depuis le début. Notez également qu'il vous est possible de venir en aide à pas mal de personnes perdues le désert, ce qui vous permet ainsi de récupérer certains Magnus. A l'entrée du désert, avancez de deux écrans vers la gauche pour trouvez le premier oasis. Faites le plein en Magnus d'eau et poursuivez à gauche. Montez 3 écrans plus haut (au passage n'oubliez pas de mettre la main sur le Bourgeon de Prune (Savyna niveau classe 6). A nouveau, renouveler vos stocks d'eau, puis allez ensuite à droite. Deux écrans plus loin vous trouverez un nouveau point d'eau, descendez d'un écran, et repiquez à gauche. Prenez le Fragment de Constellation du Centaure puis remontez pour continuez sur la gauche. A la fleur rouge, sauvegardez puis descendez d'un écran. Ici aura lieu votre affrontement avec le Boss. Sowzana n'est pas là pour rigoler et ça se voit ! Armez-vous de Magnus de type Eau et prévoyez-en des capables de contrer les malus Confusion et Paralysie, largement utilisés par ce Boss. Multipliez les combos et obtenez un maximum de bonus lors de vos enchaînements basés sur l'eau. Le combat est difficile mais pas insurmontable, avec des personnages suffisamment entraînés et un peu de chance au niveau des pioches (priez bien sûr pour que sorte l'élément Eau), la victoire ne devrait alors pas vous échapper.

QUETE LYUDE

A dos de Dragon, rendez-vous à Mira. En cours de route, vous apercevrez un vaisseau suspect. Pénétrez à l'intérieur. Chargez vos decks de Magnus de type Lumière et progressez dans la zone en tuant toute présence ennemie. Lorsque vous vous serez débarrassé de tous les monstres du coin, l'accès au Boss vous sera accordé. Rampulus, est extrêmement sensible à l'élément Lumière, et dans une moindre mesure à l'élément vent. Ses attaques utilisent les éléments ténèbres et Chronos. Armez donc vos decks en conséquence. Ce Boss n'est, en définitive, pas bien gênant ; Prenez toutefois garde à son attaque " Décompte mortel " capable de tuer la personne qu'il vise. Mais n'utilisant celle-ci que dans ses derniers retranchements (lorsqu'il sera proche de la mort) elle ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

QUETE MIZUTI

Après avoir déclencher la cinématique à l'entrée de Duhr, vous pourrez accéder à la tour de Zosma pour la seconde fois dans le jeu. Vous vous souvenez des blocs, des cavités, des énigmes et tout le tintouin ? Et bien apprêtez-vous à revivre la même chose mais en pire. Arrivé dans la salle du premier puzzle, allumez dans un premier temps la torche dans le coin gauche. Grimpez sur le bloc rouge à proximité et poussez le deuxième bloc en hauteur, vers la droite. Faites en sorte qu'il aille taper dans le troisième au-dessus du sol de manière à ce qu'il parte s'encastrer dans la faille sur le mur droit, puis descendez en bas à droite de la salle. Hissez-vous sur le bloc venant de tomber et poussez-le vers le nord. Descendez du bloc sur lequel vous êtes pour le pousser sur la droite, puis revenez en haut à gauche pour pousser le bloc restant sur la droite. En frappant le bloc suivant, vous pourrez alors utiliser l'ascenseur comme d'un mur pour empêcher le premier des deux blocs de se déplacer. Gagnez ensuite le coin droit, et faites glisser le bloc rouge

dans la faille vers le haut. Faites de même avec le dernier bloc restant.
Au deuxième sous-sol, allumez la torche et empruntez le bloc ascenseur pour descendre encore plus bas. Dirigez-vous ensuite vers la droite et poussez les deux blocs bleus dans le mur. Remontez et partez à présent à droite pour pousser le bloc rouge de manière à ce qu'il tombe.
Regagnez à nouveau l'étage inférieur, et à nouveau, faites chuter le bloc rouge d'un niveau. Poussez ensuite ce bloc jusque dans le trou vert en coin, puis remontez d'un étage de bloc pour vous retrouver derrière le dernier des blocs rouges. Poussez-le légèrement sur la gauche de manière à former un escalier. En remontant grâce à la plate-forme mouvante, vous pouvez à présent vous retrouver de l'autre coté du bloc rouge et le faire glisser vers l'est. Faites le tomber dans la cavité pour en finir avec ce deuxième niveau.
Lorsque vous aurez allumé la flamme dans le niveau suivant, poussez le bloc rouge au milieu de la salle jusqu'à ce qu'il vienne toucher la tour de deux blocs. Utilisez cet escalier nouvellement créé, tuez le Gull-Bar-Mool, puis redescendez. Revenez vers le même bloc rouge utilisé précédemment, et cette fois ci, déplacez-le vers la gauche de manière à pouvoir grimper sur le deuxième balcon de la pièce. Avancez vers la droite (ne touchez pas au premier bloc) puis poursuivez vers la droite à l'encornure. Poussez le bloc rouge auparavant gêné par la bête et poussez-le jusqu'à la faille verte. Revenez au niveau du sol, et poussez votre bloc fétiche vers le haut de manière à vous créer un troisième et dernier " monte en l'air ". Là-haut, poussez le bloc rouge d'un niveau vers le bas, puis jetez-le dans son trou vert p^us au sud. Enfin, comblez le dernière faille avec le bloc vous aillant tant servi pour poursuivre jusqu'au prochain niveau.
Soyez attentif, ce dernier niveau est le plus balèze de tous. Abordez-le donc avec calme et ne vous précipitez pas sur n'importe quel bloc. Suivez donc ces consignes à la lettre pour de pas commettre de faux pas. Allumez la torche et partez sur la gauche. Faite le tour de la salle en frôlant les murs, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et placez-vous à droite du bloc rouge tout à fait dans le coin bas droite de la salle. Poussez ce bloc sur la gauche, afin de vous créer une sorte de pont, puis poussez le second bloc légèrement sur la gauche, de manière à pouvoir tout juste vous glisser derrière son autre coté. Poussez le alors dans l'axe haut gauche pour le caler dans le trou vert. Faites ensuite chuter le bloc rouge vous ayant servi à atteindre le précédent dans la faille juste au nord. Dirigez-vous vers l'autre enchevêtrement de pavés où se trouvent les blocs rouges. Poussez le premier dans le creux à droite et marchez dessus pour atteindre le deuxième bloc rouge que vous devrez pousser dans le trou vert en bas à droite, en adoptant la même méthode que précédemment. Il ne vous reste plus qu'à pousser le dernier bloc vers le bas afin qu'il s'encastre dans la dernière cavité. Remontez grâce à l'ascenseur et sauvegardez grâce à la fleur rouge. Utilisez l'élévateur en haut à gauche pour atteindre l'Ombre de Magicien, deuxième Boss de la tour de Zosma. Ce combat se déroule de la même manière que celui vous ayant opposé à la Déesse de Glace. Sélectionnez les bonnes cartes pour gagner (chose qui je vous le rappel, s'effectue tout à fait au hasard).
Voila, les quêtes des six personnages terminées, vous pouvez à présent vous rendre à Cor Hydrae pour en finir avec Malpercio et la menace qui pèse sur le monde. Pensez à vous occuper des quêtes secondaires et autres tâches qu'il vous reste à effectuer si vous voulez prolonger votre temps de jeu. Une fois fin prêt, foncez vers la Forteresse de Malpercio pour affronter votre destin.

10) COR HYDRAE

Retrouvez la reine Correllia à Komo Maï et dites-lui que vous êtes prêt à en finir. Equipez vos paquets de Magnus en éléments Lumière de manière à lutter contre les monstres du coin, et pénétrez dans la forteresse. Pensez que si vous croyez déceler une certaine faiblesse dans votre équipe type (surtout au niveau des PV), il est grand temps d'y remédier en s'entraînant durement. Les Boss qui suivent sont extrêmement puissants et ne vous feront pas de cadeaux. Gagnez la salle d'entrée du Donjon, vous repérerez alors 5 issues possibles, chacune vous menant à un Boss. Prenez l'issue du haut, et poursuivez constamment vers le nord jusqu'au premier Boss, Tê. Changez l'élément Lumière de vos paquets pour l'élément Ténèbres, et engagez l'affrontement. Ses attaques sont basées sur les éléments Lumière et Neutre, et il est capable d'infliger le malus Sommeil. Exploitez sa grande faiblesse dans le domaine.
Une fois anéantit, regagnez le hall principal et utilisez l'issue en haut à droite. En suivant les dédales, vous parviendrez rapidement devant Bra, le second gardien du château. Ce Boss utilisant le feu comme élément d'attaque, contrecarrez avec des Magnus d'eau pour lui infliger un maximum de dégâts. Prenez en compte le fait qu'une de ses attaques débouche sur un malus de type Flamme, et abordez la bataille avec confiance en multipliant les combos aptes à profiter de sa faiblesse.
Encore une fois, des personnages riches en PV n'auront pas grand-chose à craindre avant l'affrontement final, et les grosses faiblesses des Boss dans certains éléments n'y sont pas anodines.
Revenez une nouvelle fois dans le hall d'entrée, et empruntez à présent la sortie en haut à gauche de la pièce. Préparez-vous à affronter To, un Dieu affilié à l'élément Chronos. Puissant dans cet élément, il est toutefois très faible

face aux attaques de type Vent. Exploitez donc cette faille sans retenue. Pensez également à compléter vos decks avec des Magnus aptes à soigner les malus Paralysie et Confusion.
A nouveau, reprenez du point de départ, le hall d'entrée. Puis prenez à présent la première issue de droite en partant du bas. En avançant vers le Boss, vous tomberez sur une salle bourrée d'élévateurs. Vous remarquerez alors que deux couleurs les distinguent. Certains sont verts, et les utiliser sera sans conséquence alors que d'autres, rouges auront pour effet de déplacer leurs homologues de couleur si vous veniez à vous en servir. Repérez les déplacements des ascenseurs et tout deviendra limpide pour vous. Profitez-en pour récupérer les items dans le coin (notamment les Magnus Rafale Chronos 6 et Atours de Venus), puis gagnez la salle du Boss. C'est l'élément chronos que vous allez à présent devoir utiliser dans cette bataille. Face à Ja, méfiez-vous du malus Poison qu'il pourrait vous administrer et bâtissez une défense apte à contrecarrer l'élément Vent.
Il ne nous reste plus qu'un Ennemi à abattre avant de rencontrer Malpercio. De retour dans le hall principal, empruntez cette fois-ci la dernière issue (celle en bas à gauche) et avancez jusqu'à la salle des téléporteurs. Là bas, avancez le long du pont et prenez le téléporteur au bout. Celui-ci vous emmènera à un nouveau point. Placez-vous de nouveau sur le point où vous venez d'arriver pour vous faire transporter ailleurs. Marchez ensuite vers le bas, et au lieu de prendre le premier socle, tournez à gauche afin de vous servir de son homologue. De cette manière, vous pourrez alors rallier la salle du Boss. Notez que plusieurs trésors relativement intéressants vous attendent dans la zone. Explorez les lieux en testant toutes les combinaisons si vous désirez acquérir de nouvelles cartes. Le Dieu affilié Ve, maîtrise l'élément Eau à la perfection, mais en contrepartie, se trouve être extrêmement vulnérable aux attaques de type feu. Vous l'aurez donc compris par vous-même, construisez une offensive basée sur cet élément et multipliez les combos et autres bonus pour faire souffrir au mieux votre adversaire. Méfiez-vous de ces attaques exploitant l'élément contraire, mais également du malus Glace qu'il est capable de vous infliger.
Lorsque toutes ces batailles auront été dûment remplies, allez sauvegarder et infiltrez-vous dans le nouveau téléporteur dans le hall du début. Longez le long couloir qui suit et vous trouverez Malpercio dans la salle qui suit. La première forme de Malpercio, n'est pas des plus dures à battre, et des personnages bien entraînés s'appuyant sur une stratégie bien pensée devraient pouvoir s'en sortir sans trop de difficulté. Reste néanmoins que la bête vous attaquera deux fois par tour, qu'il ne dispose pas de grosses faiblesses comme ses 5 précédents gardes du corps, et qu'il est capable de faire chuter votre vie de presque 2000 points en utilisant certaines de ses attaques spéciales. Remplissez vos paquets de Magnus d'éléments Vent et Lumière (privilégiéz l'élément Lumière) et construisez-vous une défense solide pour contrer ses attaques de Type Chronos, Ténèbres mais également Neutre. Lorsque vous aurez affaibli la santé du monstre d'un niveau conséquent, il deviendra capable de vous pomper des points de vie lors de ses frappes. Ne baissez donc pas les bras et pensez que sa fin est proche...
Une fois le monstre déchu (rassurez-vous ce n'est que temporaire), poursuivez vers l'inconnu, jusqu'à la fleur rouge. Sauvegardez alors, puis continuez en empruntant l'escalier. Grimpez jusqu'au sommet du monument. L'affrontement final est arrivé, chauffez vos pouces et débranchez le téléphone, il va falloir batailler dur ! La stratégie à établir face à Malpercio dans sa seconde force est assez problématique. Même s'il débute le combat avec une forte résistance au Type Ténèbres et une aversion de 80% à l'élément Lumière, il se mettra à changer ses statistiques tout au long du combat. Une grande partie de hasard déterminera donc l'issue du combat. Si en attaquant après les changements opérés pas le Boss, vous ne tombez pas sur l'élément dont il fait son point fort, vos attaques seront alors payantes, et encore plus si vous tombez sur des Magnus dont il vient de faire sa faiblesse. Malgré ces changements intempestifs, vous devez à tout prix profiter du début du combat pour lui infliger un maximum de dégâts de type Lumière.
Si vous ne tombez pas sur les bonnes cartes dès le début, une recharge de la partie s'avèrera quasiment indispensable. Pensez également que Malpercio, comme à son habitude, utilisera largement des attaques Neutres lors de ses combos. La défense prend une place très importante lors de ce duel. Ce Boss de fin ne faisant pas dans la dentelle, vous devrez inévitablement vous défendre avec les bons éléments si vous ne voulez pas encaisser une force de frappe impressionnante. Un bon moyen pour prévenir les effets de changements et d'attaquer au tour suivant par l'opposée de l'élément qui faisait sa faiblesse au tour d'avant. Pendant l'affrontement, Malpercio sera à même de vous infliger 4 malus simultanément (Confusion, Poison, Flammes et Paralysie), il est alors fortement conseillé de ne pas perdre son temps à essayer de les soigner inutilement. Aussi, dès qu'il se sentira proche de la fin, ce dernier pourra user d'une attaque régénératrice. C'est à ce moment là qu'il vous faudra concentrer votre stratégie de combat sur l'attaque en délaissant vos coéquipiers blessés. Sans cela, l'affrontement viendrait à durer trop longtemps, et Malpercio regagnerait trop en points de vie, anéantissant du même coup vos efforts précédents. Persévérez, partez entraîner vos personnages si besoin, et n'hésitez pas à tenter plusieurs stratégies lors des nombreuses tentatives qui vous seront sûrement nécessaires pour remporter la victoire (notez que pour tous ceux qui auraient arpenté le monde de Baten Kaitos dans son intégralité, et donc augmenter le niveau de leurs personnages de manière conséquente et rempli leurs decks de cartes très puissantes, le choc ne devrait pas être si terrible, et les choses pourraient même vous sembler relativement

aisées).
Plus loin dans le jeu, après quelques cinématiques et autres séquences narratives, Geldoblame resurgira du passé. Pas de panique, celui-ci ne vous posera aucun problème. Utilisez alors l'attaque spirituelle Ange Gardien pour vous débarrasser de ce gêneur. Et voilà, cette fois-ci vous en avez bel et bien terminé avec cette belle épopée.

II. BESTIAIRE DES BOSS

Voici tous les Boss du jeu, répertoriés chronologiquement avec leurs points forts et faiblesses, ainsi que les différentes récompenses obtenues en cas de victoire (et c'est tout le mal que je vous souhaite).

LE DRAGON SABRE (230 PV) : Il utilise l'élément feu et demeure vulnérable aux attaques de type eau. Le magnus élémentaire " Dague de Glace " s'avère d'une grande utilité lors de cette première bataille.

Récompense : Constellation du Dragon + Magnus Eclat de Feu 1 + Magnus Orage Bleu

LE SEIGNEUR DES SOURCES (300 PV) : Ce bon gros dragon déteste les attaques de feu et utilise l'eau dans ses assauts. Rien de bien difficile ici.

Récompense : Magnus Fraise Sauvage + Boucle en Ecailles

NUNKIRANTULA (250 PV) : La bestiole poilue ne supporte pas la chaleur des flammes, grillez-la à petit feu grâce à vos attaques de type feu pour en venir aisément à bout.

Récompense : Magnus Flash lumineux 2 + Magnus Epée de Duel + Magnus quête " Toile d'araignée irisée "

GIACOMO (750 PV) : La victoire passe par la défense pour ce combat. Votre adversaire dispose ici d'une puissance d'attaque plus qu'honorable et s'amuse à frapper deux fois par tour lorsque cela lui chante. Son assaut final est meurtrier et ses points de vie sont conséquents. Utilisez les attaques de type Lumière et eau, et multipliez les combos. Organisez-vous également une stratégie de défense béton. Enfin, n'abordez pas cette bataille en dessous du niveau 2 sans quoi vous n'aurez pas la moindre chance de triompher.
Récompense : Magnus Etincelle de Vie + Manus Rafale Chronos 1

LE POISSON-FOUDRE (1000 PV) : le point fort de ce Boss réside dans sa faculté à empoisonner. Multipliez les phases de soins, et armez-vous de magnus de type Ténèbres et Feu. Usez sans compter de Bonus combos et pensez bien à toujours soigner les membres de votre équipe atteints d'empoisonnement (utilisez alors l'eau minérale).

Récompense : Magnus Onde d'énergie + Magnus Bracelet en argent + Constellation du Poisson.

LE SCARABEE DE FER 1 (1500 PV) : Utilisez les éléments Eau et Lumière face à ce Boss. A cause de ses attaques violentes, gardez constamment un oeil sur les PV de vos personnages, et tentez de terminer rapidement la bataille afin de ne pas permettre au monstre métallique d'accroître sa puissance de frappe grâce à sa commande Nitro Boost.

Récompense : Magnus Eclair Spirituel + Dent de requin (Gibari niveau de classe 3)

LE SCARABEE DE FER V (1700 PV) : Usez des mêmes éléments que lors de votre affrontement précédent. Légèrement plus coriace que ce dernier, gardez votre calme lorsque celui-ci proche de la mort, régénérera ses PV, et continuez à attaquer à l'aide de combos et de vos plus gros Magnus.

Récompense : Magnus Cornet obscur + Magnus Boucle en Croissant

LE SEIGNEUR DES VENTS (1900 PV) : les attaques de ce seigneur ailé causent des dégâts de type Neutre et Vent. Il est également capable de vous compliquer la tâche à l'aide des malus Poison et Sommeil. Remplissez vos paquets avec tous les Magnus de type Chronos en votre possession, et ne laissez pas au Boss une occasion de s'acharner contre vos personnages touchés par le malus Sommeil en les soignant au plus vite, dès qu'ils se le verront infligé.

Récompense : Plante Corallienne (Kalas niveau classe 4) + Pinceau Magique

FOLON (2300 PV) : Chargez vos decks d'attaques de type Lumière et Eau. Folon use la plupart du temps des éléments Feu et Chronos pour ce qui concerne sa technique offensive. Méfiez-vous des malus Flammes et Paralysie mais également de sa désagréable manie d'augmenter sa puissance de frappe grâce à son " Injection d'énergie ". S'il n'utilise pas trop souvent ce Magnus, la victoire ne tardera pas à pointer le bout de son nez.

Récompense : Chandelle du coeur (Lyude niveau classe 4) + Magnus Euphonium Maléfique

LE GARDIEN DE L'ARBRE (2700 PV + 500 PV pour chacune de ses tentacules) : Equipez votre équipe de Magnus de Type Feu et Ténèbres en priorité, puis commencez par vous attaquer à ses tentacules (débarrassez-vous de celle de droite en premier, car celle-ci est capable de soigner les PV du Boss). Si jamais il venait à utiliseer sa technique " Sève de résurrection " lui permettant de se faire pousser deux nouvelles tentacules, renouvelez l'opération pour lui faire comprendre que vous préférez un tête à tête. Méfiez-vous de ses attaques puissantes de type Neutre et Eau, et choisissez vos Magnus de défense en conséquence.

Récompense : Magnus Hache Glaciale + Magnus Danse des Flammes

SAVYNA (3300 PV) : La belle Savyna vous cherche des noises, et il n'est pas question de lui faire une fleur lors de cet affrontement.
Ne disposant d'aucune prédisposition défensive au niveaux des différents éléments, à vous de constituez vos paquet de manière judicieuse. Prenez garde au malus Flammes que la belle et à même d'infliger, soigner régulièrement vos personnages blessés, et vous sortirez rapidement victorieux de cette bataille.

GNOSE (3600 PV) : Le Gnose résiste à 50% à tous les éléments, mais il est également complètement insensible aux attaques de type Ténèbres. De plus, son attaque spéciale " Force des Ténèbres " se solde la plupart du temps par un malus de Paralysie si vous échouez défensivement. Gonflez vos decks de Magnus Neutres pour palier à sa grande capacité défensive s'avère une technique efficace. Armez-vous de patience et faites descendre petit à petit, ses 3600 PV.

Récompense : Vieille Branche (Kalas niveau classe 5) + Constellation d'Andromède + Heaume du Brave

MAGNUS GIGANTICUS (4000 PV) : Cette méchante carte énigmatique n'est pas des plus douces. Un peu comme son confrère le Gnose, elle dispose d'une bonne protection (50%) dans tous les types d'éléments. Heureusement pour vous, elle n'est immunisée à aucun d'entre eux. Ce Boss use de pas mal d'élément durant ses attaques dont les types Eau, Chronos et Ténèbres. La victoire passe donc plus par la mise en place de combos que par toute autre stratégie élémentaire. Pensez également à prévoir des Magnus âptes à soigner les malus Paralysie et Confusion.

Récompense : Pendants d'Emeraudes + Heaume Etincelant

SIKRI (3000 PV) : La technique à utiliser pour réduire ce Boss à néant est relativement simple et s'appuie sur la vitesse de frappe. Sikri est en effet particulièrement sensible au type Ténèbres et c'est cette faille qu'il vous faudra exploiter pour tenter d'obtenir la victoire. Lorsque ses PV commenceront à se vider, finissez-le rapidement afin qu'il se s'attarde pas à vous drainer quelques points de vie grâce à sa technique spéciale.

Récompense : Baiser des Ténèbres + Boucle Dorée + Constellation de la Vierge

PHANTASME (4200 PV) : Cette entité s'avère extrêmement vulnérable à l'élément Ténèbres, et dans une moindre mesure, à l'élément Vent. Usez donc de ces deux types de Magnus pour parfaire votre stratégie d'attaque. Préparez également une défense solide face aux attaques d'éléments Lumières que déploiera l'ennemi au cours de la partie.

Récompense : Pomme de Pin (Mizuti niveau classe 4) + Grenade + Constellation du Capricorne

GIACOMO (3800 PV), AYME (2400 PV) et FOLON (2700 PV) : Ce combat vous donnera à coup sûr du fil à retordre. Giacomo reste le plus fort du trio diabolique. Il utilise l'élément Feu et quelques fois le neutre. De plus, ce bougre frappe

deux fois par tour ! Au départ du combat, il n'est pas bien méchant, mais à peine sera-t-il blessé qu'il se mettra à développer des attaques dévastatrices. Folon lui, use des éléments Chronos et Ténèbres et parfois Feu dans ses attaques spéciales. Il est également capable d'augmenter la puissance des ses coups grâce à une technique spéciale. Méfiez-vous de ce personnage lorsqu'il se trouve en pleine puissance. De plus, Folon est capable de gagner de nombreux tours bonus histoire de vous infliger un peu plus de dégâts. Enfin Ayme fait figure de figurante par rapport aux deux autres. Elle utilise surtout les éléments Vent et Ténèbres lors de ses frappes agressives et dispose également d'un malus Glace, ma foi bien problématique. Ses capacités d'aide envers ses deux compagnons sont aussi très irritantes. La technique conseillée pour cette bataille est de vous focaliser sur un ennemi en particulier et de ne pas vous éparpiller en frappant n'importe qui. Commencez par éliminer Giacomo si votre équipe dispose des Magnus d'attaques nécessaires ou ruez-vous sur la plus faible si les capacités curatives d'Ayme vous exaspèrent et que vos personnages ne vous semblent pas assez solides pour vous attaquer directement au plus balèze. Dans tous les cas, laissez Folon pour la fin.

Récompense : Statue d'oiseau rare (Xelha niveau classe 5) + Bourriche d'Ermite

GELDOBLAME (5500 PV) : Attention, car ce Boss pourrait bien vous poser quelques soucis... Ce personnage tentaculaire utilisez les éléments Ténèbres et pas mal de coups neutres pour ce battre. Avec son attaque spéciale, le bougre est également capable de plonger vos personnages dans le coma grâce à son malus. Heureusement pour vous, Geldoblame souffre de failles qu'il vous sera possible d'exploiter. Attaquez donc avec des Magnus de type Eau, Vent, et surtout lumière, pour le prendre à défaut.

Récompense : Magnus Portail des Ténèbres + Magnus Bracelet en Flocon

THALASSA (2300 PV) : Non, non, ce n'est pas le rendez-vous hebdomadaire de l'été dont il est ici question, mais bel et bien d'un des 4 Boss de la faille dimensionnelle.
Comme lors de votre confrontation avec Naiad, équipez vos decks de cartes de type Lumière et Eau concernant l'attaque, et préparez une défense basée sur les éléments Feu et Ténèbres.

Récompense : Barrette Dorée + Magnus Ouragan Tranchant + Constellation du Cancer

NAIAD (1400 PV) : La victoire face à se personnage passe par l'attaque. Disposant de peu de PV, remplissez vos decks de Magnus de type Eau et Lumière pour assommer ce Boss au plus vite. Pensez tout de même à assurer le coté défensif en privilégiant les éléments Feu et Ténèbres.

Récompense : Bocal à Poisson + Magnus Cyclone Tournoyant + Constellation du serpentaire

DESPINA (3700 PV) : En plus de souffrir d'une grande aversion pour l'élément Lumière, ce Boss reste également vulnérable face aux attaques de type Vent. Prenez garde à ses techniques liées aux éléments Ténèbres et Chronos ainsi qu'au malus Coma qu'il pourra vous infliger durant l'affrontement.

Récompense : Magnus Raz de Marée + Magnus Oiseau Pleurnichard + Constellation de la Lyre

GALATEA (5600 PV) : Galatea dispose d'une importante puissance d'attaque et dispose également de nombreux PV en poche. Une mauvaise stratégie défensive vous coûtera cher en PV. Pensez donc à parer au mieux le maximum de ses attaques basées sur les éléments Ténèbres et Vent. D'un point de vue offensif, utilisez comme d'habitude des combos de type Lumière (en priorité) ou Chronos.

Récompense : Pendants d'Améthyste + Magnus Crescendo + Constellation de la Balance

LA DEESSE DE GLACE : Préparez-vous à un affrontement différent de tous ceux que vous avez abordé précédemment. Le combat s'apparente à une sorte de jeu de la roulette russe. Vous devez choisir entre 7 Magnus, tous retournés, ils sont non visibles. Si vous parvenez à piocher le même que celui choisit par la Déesse, vous gagnez et c'est elle qui déguste. Si jamais vous ne tombeez pas sur la bonne carte, la note est pour vous. Comptez donc sur la chance pour remporter cette bataille, et armez vous de patience si le sort vient à s'acharner sur vous.

Récompense : Miroir de l'océan + Magnus Régénération + Magnus Vin sacré + Magnus Saint Graal

FADROH (7000 PV) : Ce Boss possède de puissantes attaques dans les éléments Chronos, Neutres et Ténèbres dans une moindre mesure. Exploitez ses faiblesses liées au Type Vent et Lumière pour lui faire courber l'échine.

Récompense : Appareil photo 3 + Magnus Hache Glaciale

KALAS ANGE DES TENEBRES (9000 PV) : On a tous un côté sadique, avouez-le, et bien voici celui de notre jeune ami Kalas. Usez de Magnus de type Lumière en priorité, mais également, dans une moindre mesure de type Chronos. Sachez que notre ami dispose d'une attaque bien embarrassante capable de transformer les PV qu'il vous prend en PV de soin pour sa propre personne. Enfin, prenez garde au malus de paralysie en prenant soin d'avoir dans vos decks de quoi vous soigner. Soyez confiant, le plus dur a été fait en battant le Boss précédent !

Récompense : que dalle !!

AGYO (7000 PV) et UNGYO (7000 PV) : Agyo et Ungyo, sortes de félins pharaoniques, sont deux opposés. De cette manière ils se complètent de part leur défauts et qualités. La bestiole rouge maîtrise le feu et inflige de gros dégâts dans ce domaine, en contrepartie il n'aime pas bien l'eau. La bleue, à contrario, est douée pour les attaques d'eau mais craint grandement celles faisant appel à l'élément de son frérot, c'est-à-dire le feu. Pensez donc à bien privilégier les éléments de ces deux types d'éléments de manière à posséder pour chacun de vos membres des paquets mixtes. Attaquez alors en fonction de ce que la pioche vous présentera au niveau des cartes sélectionnées. Ne vous embrouillez pas entre les monstres où c'est une aide que vous leur apporterez à la place d'une attaque.

Récompense : Magnus Félin Solaire + Magnus Panier + Constellation des Gémeaux

MALPERCIO (10000 PV) : Beaucoup de PV mais pas véritablement dangereux pour les équipes bien entraînées, ce Boss apparaît comme faible face aux éléments Lumière, Eau et Chronos. Lorsque vous lui aurez infligé pas mal de dégâts, celui-ci lancera son attaque spéciale " Drainage d'âmes ", finissez-le alors le plus rapidement que vous le pouvez pour éviter qu'il ne se soigne trop avec vos propres PV. En définitive, cette première version de Malpercio n'est qu'un prélude à la future rencontre qui vous opposera plus tard à lui.

Récompense : Nada !!!

GIACOMO (7000 PV), AYME (5000 PV) et FOLON (5500 PV) : Inutile de présenter ces derniers, vous les connaissez déjà, il s'agit de Gyacomo, Folon et Ayme, beaucoup plus costauds que lors de votre précédente rencontre, cela va de soit.
De plus, autant vous le dire de suite, vous aurez à les affronter deux fois pour terminer ce chapitre ! Armez-vous donc de patience et gardez en tête que quelques niveaux supplémentaires peuvent faire beaucoup d'effets durant un combat. La stratégie à employer face aux 3 personnages est la suivante. Commencez par vous attaquer à Giacomo, car celui-ci représente une réelle menace notamment à cause de sa capacité à guérir 1000 PV d'un seul coup, mais aussi de sa faculté à jouer deux fois par tour. Utilisez les éléments Eau et Lumière pour en venir à bout et méfiez-vous de ses attaques Feu et Ténèbres. Une fois le gêneur neutralisé, concentrez vos attaques sur Folon. Méfiez-vous de ses attaques qui grandiront en puissance tout au long du combat et choisissez les éléments Eau et Lumière pour l'attaque, comme pour Giacomo. Lorsque vous vous serez débarrassé de ces deux-là vous n'aurez plus rien à craindre. Portez alors votre attention sur Ayme et optez pour des Magnus de type Chronos en priorité, mais aussi Eau et Lumière, pour tout ce qui concerne le coté offensif de l'affrontement. La dure tâche accomplie, il ne vous reste plus qu'à réitérer l'opération (notez que si vous échouez lors de la deuxième confrontation vous ne rattaquez pas du tout début mais directement au commencement du second affrontement).

BROLOKIS (13000 PV) : Face à Brolokis, armez vous de Magnus de feu en abondance, et prévoyez une défense basée sur l'eau. De part sa grande vulnérabilité face au feu, l'ennemi ne devrait pas faire de vielles arrêtes si vos pioches vous permettent d'enchaîner des combos de type feu. Un combat relativement facile en définitive.

Récompense : Magnus Chute de Némésis + Magnus Vent du dragon + Constellation de Eridan

KULCABARAN (10000 PV) : Les attaques spéciales de cette chose sont très coûteuses en PV, et sa puissance s'appuie sur les éléments Feu, Ténèbres et Chronos en particulier. Heureusement pour vous, Kulcabaran cache une très grande vulnérabilité aux attaques de type Vent. Concentrez donc vos attaques sur cet élément pour venir facilement à bout de la bête.

Récompense : Dents de Requin + Magnus Eclat d'Eau

SOWZANA (12000 PV) : Sowzana n'est pas là pour rigoler et ça se voit ! Armez-vous de Magnus de type Eau et prévoyez-en des capables de contrer les malus Confusion et Paralysie, largement utilisés par ce Boss. Multipliez les combos et obtenez un maximum de bonus lors de vos enchaînements basés sur l'eau. Le combat est difficile mais pas insurmontable, avec des personnages suffisamment entraînés et un peu de chance au niveau des pioches (priez bien sûr pour que sorte l'élément Eau), la victoire ne devrait alors pas vous échapper.

Récompense : Marteau des Mers + Magnus Feu Vert

RAMPULUS (13000 PV) : Rampulus, est extrêmement sensible à l'élément Lumière, et dans une moindre mesure à l'élément vent. Ses attaques utilisent les éléments ténèbres et Chronos. Armez donc vos decks en conséquence. Ce Boss n'est, en définitive, pas bien gênant. Prenez toutefois garde à son attaque " Décompte mortel " capable de tuer la personne qu'il vise. Mais n'utilisant celle-ci que dans ses derniers retranchement (lorsqu'il sera proche de la mort) elle ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Récompense : Vishnou + Tarte aux pommes

OMBRE DE MAGICIEN : Ce combat se déroule de la même manière que celui vous ayant opposé à la Déesse de Glace. Sélectionnez les bonne cartes pour gagner (chose qui je vous le rappel, s'effectue tout à fait au hasard).

Récompense : Robe de Magicien + Magnus Eclat de Feu 6 + Mini chou à la crème

DIEU AFFILIE : TÊ (14000 PV) : Equipez vos paquets de Magnus d'éléments Ténèbres. Ses attaques sont basées sur les éléments Lumière et Neutre, et il est capable d'infliger le malus Sommeil. Exploitez sa grande faiblesse pour le type Ténèbres pour en venir aisément à bout.

Récompense : Magnus de Roue de Lumière

DIEU AFFILIE : BRA (14000 PV) : Ce Boss utilisant le feu comme élément d'attaque, contrecarrez avec des Magnus d'eau pour lui infliger un maximum de dégâts. Prenez en compte le fait qu'une de ses attaques débouche sur un malus de type Flamme, et abordez la bataille avec confiance en multipliant les combos aptes à profiter de sa faiblesse. Encore une fois, des personnages riches en PV n'auront pas grand-chose à craindre avant l'affrontement final, et les grosses faiblesses des Boss dans certains éléments n'y sont pas anodines.

Récompense : Magnus de Faucheuse Brûlante

DIEU AFFILIE : TO (14000 PV) : To, est un Dieu affilié à l'élément Chronos. Puissant dans ce domaine, il est toutefois très faible face aux attaques de type Vent. Exploitez donc cette faille sans retenue.
Pensez également à compléter vos decks avec des Magnus aptes à soigner les malus Paralysie et Confusion.

Récompense : Magnus de Geyser Ultime

DIEU AFFILIE : JA (14000 PV) : C'est l'élément chronos que vous allez à présent devoir utiliser dans pour cette bataille. Face à Ja, méfiez-vous du malus Poison qu'il pourrait vous administrer et bâtissez une défense apte à contrecarrer l'élément Vent.

Récompense : Magnus d'Ames Planétaires

DIEU AFFILIE : VE (14000 PV) : Le Dieu affilié Ve, maîtrise l'élément Eau à la perfection, mais en contrepartie, se

trouve être extrêmement vulnérable aux attaques de type feu. Vous l'aurez donc compris par vous-même, construisez une offensive basée sur cet élément et multipliez les combos et autres bonus pour faire souffrir au mieux votre adversaire. Méfiez-vous de ces attaques exploitant l'élément contraire, mais également du malus Glace qu'il est capable de vous infliger.

Récompense : Magnus de Final

MALPERCIO 1ère forme (16000 PV) : La première forme de Malpercio, n'est pas des plus dures à battre, et des personnages bien entraînés s'appuyant sur une stratégie bien pensée devraient pouvoir s'en sortir sans trop de difficultés. Reste néanmoins que la bête vous attaquera deux fois par tour, qu'il ne dispose pas de grosses faiblesses comme ses 5 précédents gardes du corps, et qu'il est capable de faire chuter votre vie de presque 2000 points en utilisant certaines de ses attaques spéciales. Remplissez vos paquets de Magnus d'éléments Vent et Lumière (privilégiez l'élément Lumière) et construisez-vous une défense solide pour contrer ses attaques de Type Chronos, Ténèbres mais également Neutre. Lorsque vous aurez affaibli la santé du monstre d'un niveau conséquent, il deviendra capable de vous pomper des points de vie lors de ses frappes. Ne baissez donc pas les bras et pensez que sa fin est toute proche.

Récompense : Ben en fait, rien du tout...

MALPERCIO 2nde forme (20000 PV) : La stratégie à établir face à Malpercio dans sa seconde force est assez problématique. Même s'il débute le combat avec une forte résistance au Type Ténèbres et une aversion de 80% à l'élément Lumière, il se mettra à changer ses statistiques tout au long du combat. Une grande partie de hasard déterminera donc l'issue du combat. Si en attaquant après les changements opérés pas le Boss, vous ne tombez pas sur l'élément dont il fait son point fort, vos attaques seront alors payantes, et encore plus si vous tombez sur des Magnus dont il vient de faire sa faiblesse. Malgré ces changements intempestifs, vous devez à tout prix profiter du début du combat pour lui infliger un maximum de dégâts de type Lumière. Si vous ne tombez pas sur les bonnes cartes dès le début, une recharge de la partie s'avèrera quasiment indispensable. Pensez également que Malpercio, comme à son habitude, utilisera largement des attaques Neutres lors de ses combos. La défense prend une place très importante lors de ce duel. Ce Boss de fin ne faisant pas dans la dentelle, vous devrez inévitablement vous défendre avec les bons éléments si vous ne voulez pas encaisser une force de frappe impressionnante. Un bon moyen pour prévenir les effets de changements est d'attaquer au tour suivant par l'opposée de l'élément qui faisait sa faiblesse au tour d'avant. Pendant l'affrontement, Malpercio sera à même de vous infliger 4 malus simultanément (Confusion, Poison, Flammes et Paralysie), il est alors fortement conseillé de ne pas perdre son temps à essayer de les soigner inutilement. Aussi, dès qu'il se sentira proche de la fin, ce dernier pourra user d'une attaque régénératrice. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra concentrer votre stratégie de combat sur l'attaque en délaissant vos coéquipiers blessés. Sans cela, l'affrontement viendrait à durer trop longtemps, et Malpercio regagnerait trop en point de vie, anéantissant du même coup vos efforts précédents. Persévérez, partez entraîner vos personnages si besoin, et n'hésitez pas à tenter plusieurs stratégies lors des nombreuses tentatives qui vous seront sûrement nécessaires pour remporter la victoire.

Récompense : Magnus Je Suis Content d'être Parvenu à Terrasser le Boss de Fin ;)

GELDOBLAME 2nde forme (15000 PV) : Face à cet évènement surprise, attendez que l'attaque spirituelle Ange Gardien sorte de vos pioches pour expédier directement ce Boss en enfer.

III. QUETES SECONDAIRES

Il existe pas moins de 53 quêtes secondaires dans le monde fabuleux de Baten Kaitos. Voici la liste de celles-ci avec les lieux dans lesquels vous pourrez les accomplir, le nécessaire pour les enclencher, et enfin les récompenses obtenues après leur résolution. Notez que certaines ne sont disponibles qu'après que certains événements se soient déroulés.

QUETES SADAL SUD

N°1 : Didacticiel : parlez avec le docteur Larikush à Cebalraï.

Récompense : dague de Glace

N°2 : L'époux disparu : toujours à Cebalraï, parlez à Mayfee à l'entrée du village.

Récompense : Shampoing + Magnus Voix + 500G

N°3 : Une jeune laitière : A Cebalraï, dans le hameau agricole, après être allé à Pherkad, parlez à la fermière dans le fond et dites -ui que vous avez aimé lorsque qu'elle vous questionnera.

Récompense : Bracelet de Brise

N°4 : Attraper les oiseaux bleus : Lorsque le Seigneur des sources ne sera plus, retournez à la dernière pièce avant le Boss de la Forêt de Foubelune, et parlez à l'homme à côté du panneau sale. Capturez pour lui un oiseau pour obtenir votre récompense (partez vers l'ouest pour le trouver).

Récompense : Oiseau Bleu mort

N°5 : L'enfant gâté : A Pherkad, dès l'entrée de la ville, donnez une pomme des montagnes à l'enfant malheureux.

Récompense : Caillou

N°6 : S'occuper des fleur : Toujours à Pherkad, arrosez les fleurs dans le petit jardin après l'entrée.

Récompense : Fleur sans nom

N°7 : Les fleurs sont vivantes : A nouveau à Pherkad, parlez à la femme près des fleurs. Partez alors faire un tour et donnez-lui plus tard le Magnus de Fleur séchée.

Récompense : Plan Dragué Branché (attention en moins d'une heure vous devez remplir la quête n° 10, sinon cette récompense ne vous aura servi à rien).

N°8 : Le plat préféré du seigneur : Dans le manoir à Pherkad, gagnez les cuisines et donnez le lait de vachon à la femme qui s'y trouve.

Récompense : Eclat de Feu 2

QUETES DIADEM

N°9 : Un saut courageux : Dans le village de pêcheurs, à Nashira, sautez du deuxième étage de l'entrepôt grâce à l'espace ménagé pour.

Récompense : Pierre de sel

N°10 : Jouez les cupidons : Au même endroit, donnez le Plan dragué branché (voir quête n°7) à l'homme en bas à droite dans le pub. Ressortez puis revenez lui parler.

Récompense : Shako

N°11 : Les nuages blanc : Donnez une essence de nuage à la femme derrière l'entrepôt, toujours à Nashira.

Récompense : Plan dragué Branché

N°12 : J'ai besoin d'un verre : Allez à nouveau dans le pub de Nashira, et donnez le cidre des montagnes aux trois hommes assis à une table.

Récompense : Recette secrète 3

N°13 : L'information secrète : Restez au Bar et, toujours à la même table, donnez l'information secrète à un des trois types.

Récompense : Bourriche de Baleine

N°14 : Le chevalier en fuite : A l'entrée de la ville de Sheliak, donnez au choix du lait de vachon ou de l'eau au soldat patrouillant sur la droite.

Récompense : Cornet Obscur

N°15 : Nettoyage de graffitis : Donnez l'eau salée au personnage qui nettoie les graffitis dans la ville de Sheliak.

Récompense : Armure de Lumière

N°16 : Cadeau à un Poivrot : Donnez du cidre des montagnes (transformation de Pomme des montagnes au bout de 2 heures) au poivrot de la ville de Sheliak.

Récompense : Armure de Lumière

N°17 : Aider aux réparations du château : Rendez-vous au 2ème étage du château d'Elnath, et acceptez de rendre service au garde sur la gauche qui vous le demandera. Faites ce qu'il vous demande (dégagez le passage à l'aide du Magnus Vierge) puis parlez aux chevaliers pour être récompensé.

Récompense : Hydre

N°18 : Aider aux réparations du château 2 : Même chose que précédemment, mais cette fois-ci, c'est le garde de droite à qui il vous faudra venir en aide.

Récompense : Pendants de verre

N°19 : Une fleur pour le chevalier : Toujours entre les murs du château d'Elnath, gagnez le 3ème étage et donnez la fleur sans nom au chevalier.

Récompense : Bouclier de vent + Hydre + Pendants de verre (à notez que si les deux quêtes précédentes ont été résolue avant celle-ci, vous n'obtiendrez rien en échange).

N°20 : Encourager les chevaliers : Au premier niveau du même château, usez du blason pour encourager les chevaliers.

Récompense : Frêne Irisé

QUETES ANUENUE

N°21 : Le spectacle ambulant revisité : Acceptez de rendre service à la vieille dame dans la maison au port d'Anuénué. Trouvez ensuite 6 personnes pour monter le spectacle (Ecole de magie, Palais de la reine Correllia, Komo Maï, école de magie).
Allez ensuite parler à l'homme habitant au port.

Récompense : Frêne irisé

N°22 : Les gâteaux de Komo Maï : A Komo Maï, demandez au boulanger de vous confectionner un gâteau pour Mayfee, donnez-lui une graine de Fleur Céleste pour que votre requête aboutisse.

Récompense : poupée

N°23 : Une lecture pour une pierre de sel : donnez la pierre de sel à la vieille femme dans la maison la plus à droite de Komo Maï.

Récompense : Gâteaux de luxe

N°24 : Une interruption grossière : Dans l'école de magie, rendez-vous dans l'aile ouest et parlez avec l'étudiant assis à la deuxième rangée de gauche. Parlez ensuite 4 fois consécutives à son compère devant lui. Enfin parlez à l'autre étudiant pour toucher la récompense.

Récompense : Tirelire Magique

N°25 : Le liquide mystérieux : A l'école de magie, dans le bureau du principal, parlez à la jeune fille après avoir bu le mystérieux liquide.

Récompense : ver à Soie

N°26 : Soyez cupide : Dans l'aile ouest de l'école de magie, donnez le plan drague branché à l'homme assis sur la droite. Partez puis revenez le voir.

Récompense : Robe du Temps

N°27 : Rafraîchissement : Dans l'aile ouest de l'école de magie, donnez de la neige à l'enfant à côté de la salle de classe.

Récompense : Flash Lumineux 5

N°28 : On se réchauffe : Une fois la quête N°2 terminée, revenez dans l'aile ouest de l'école de magie pour donner une Pierre ardente au garçon.

Récompense : Bouclier Synchro

N°29 : Un moment festif : Donnez un yaourt de vachon au soldat près du salon du palais de Correllia.

Récompense : Flèche

N°30 : Remerciements supplémentaires : Après avoir parlé à Catranne des îles, retournez voir le soldat précédent et discutez avec lui.

Récompense : Barrette de Fée

N°31 : Le remède de Grand-mère : Donnez un Bouton Céleste à Mayfee, dans le village d'Opu.

Récompense : Brochette Deluxe

N°32 : Secrets de beauté : Dans le même village, donnez le magnus d'Information Secrète à la femme sur le pont.

Récompense : Feuille ecarlate

N°33 : Le vinaigre combat la fatigue : Rendez-vous dans la zone de l'Arbre Céleste et parlez à l'homme près de la tente vers l'entrée. Donnez-lui alors le Vinaigre de Cidre (transformation Pommes + 4 heures).

Récompense : Bouclier Ailé

QUETES MIRA

N°34 : Concours de pâtisserie 1 : En vous rendant à Parnasse, donnez des Graines de Fleur Céleste aux deux gosses devant l'entrée du village.

Récompense : Robe de soie

N°35 : Concours de pâtisserie 2 : Votre mission ressemble ici à la précédente. Donnez à présent du Cidre des montagnes aux gosses (ah bah bravo !).

Récompense : Grande Aiguille

N°36 : Brume de Diadem : A Balançoire, donnez une essence de nuage à la femme se promenant à l'entrée de la ville.

Récompense : Gantelets Explosifs

N°37 : Vanité féminine : Entrez dans le restaurant de Trill à Balançoire, et donnez une pépite d'or à la femme du couple assis à une table (attention, si vous choisissez cette option vous ne pourrez remplir la quête N°38)

Récompense : Chou Deluxe

N°38 : Un homme fiable : Même chose que précédemment, mais donnez cette fois ci la pépite au mari (attention, si vous choisissez cette option vous ne pourrez remplir la quête N°37).

Récompense : Pâtisserie Deluxe

N°39 : Comment attirer les clients : A Balançoire, parlez deux fois de suite au père de Trill dans son restaurant. Allez aider le jeune garçon à attirer les clients au dehors, puis retournez voir le papounet.

Récompense : Barrette Scorpion

N°40 : Coup de main en cuisine 1 : En entrant dans la ville de Balançoire, entrez dans la maison de droite et donnez une Pierre de Sel à la femme faisant la cuisine.

Récompense : Côtes de Porc

N°41 : Coup de main en cuisine 2 : Allez au restaurant de Trill et parlez à la maman du jeune homme. Remettez lui alors un Filet de Dorade.

Récompense : Robe de Magicien

N°42 : Le journal d'une nounou : Dans le manoir du Duc, parlez au serviteur dans le hall. Quittez le manoir à plusieurs reprises et partez lui parler à nouveau. Donnez aux enfants ce qu'ils réclament, à savoir l'oiseau roti, le livre d'images, la neige et le lait de vachon, puis retournez parler au serviteur.

Récompense : Poings de Dragon

N°43 : Aider le musée : Au manoir, acceptez de venir en aide au soigneur dans le musée. Ressortez pour lui parler et placez les Magnus Pic doré, os de Poisson-foudre, pierre du délit et roman d'aventures sur les réceptacles d'exposition. Parlez-lui à nouveau pour obtenir votre dû.

Récompense : Zoziau Blessé

QUETES ALFARD

N°44 : Les petits orphelins : Donnez un Magnus de quête (n'importe lequel) à l'enfant qui vous suit lorsque vous débarquez au village d'Azha. Allez ensuite parler à l'homme à droite de l'écran. Donnez alors 13 Magnus au gamin pour obtenir la première récompense, et 21 pour acquérir la deuxième.

Récompense : Cape de Méphisto et/ou Recette secrète n°7

N°45 : Le dos souffrant de Grand-mère : Dans le village d'Azha, montez au premier étage de l'arbre habité et donnez une pierre ardente à la femme sur votre gauche. Parlez-lui ensuite à nouveau.

Récompense : Epée de Cetaka

N°46 : Les pensées d'une fille : Toujours au village d'Azah, et toujours dans la même demeure, parlez à la jeune fille pour atteindre le dernier étage de l'arbre-habitation.

Récompense : Chêne Rouge

QUETES WAZN

N°47 : Un pot entêté : A Kaffaljidhma, au premier étage, dans la pièce de gauche, utilisez une flamme ardente sur un des pots à droite de l'écran.

Récompense :

N°48 : L'héritage du guerrier : A Kaffaljidhma, montez au deuxième étage et entrez dans la salle de droite. Parlez à deux reprises à la femme attendant Gram et Léon. Suivant l'objet que vous lui remettez, vous en obtenez un autre en particulier.

Récompense : Souvenirs du Guerrier contre Bugle Doré ou Héritage du Guerrier (= souvenirs du guerrier passé 40 heures dans votre inventaire !) contre le Heaume Intégral

N°49 : C'est pas moi, c'est mes patins : Donnez la Boue Visqueuse à la fille qui galère en patin à Cursa.

Récompense : Flash Lumineux 4

N°50 : Faire des sculptures de glace : A Cursa, parlez au sculpteur pour lui demander une réplique de Xelha. Partez vous balader en mettant obligatoirement les pieds dans une autre île puis revenez contempler la statue. Faites-lui ensuite faire celle de Kalas puis réitérez la même opération que précédemment pour que le travail soit terminé.

Récompense : le plaisir des yeux et rien d'autre !

QUETES DUHR

N°51 : La fée assoiffée : Lors de votre séjour dans le labyrinthe de Duhr, donnez de l'eau à la Cancerite déprimée.

Récompense : Cloches du Destin

N°52 : Qui a-t-il dans ce coffre ? : Après avoir résolu l'énigme des téléporteurs dans le village de Gemma, parlez à l'homme au sommet.

Récompense : Siegfried

N°53 : Réparer le magasin : Dans le village de Gemma, donnez de la boue visqueuse à la dame désirant réparer son commerce.
Récompense : Heaume Sacré + Lame de Force

IV. MAGNUS DE CONSTELLATION

Voici les conditions d'obtention de tous les Magnus de constellation. Ceux-ci sont classés dans un ordre chronologique. La table des récompenses spéciales est également donnée :

TABLE DES RECOMPENSES :
10 fragments ramenés : Cape de Pégase
20 fragments : Bracelet Doré
30 fragments : Heaume de Cristal
Les 12 fragment du Zodiaque : Charge de Pendule
Tous les fragments : Le Mat

1) Constellation d'Orion : Vous la possédez dès le début.

2) Constellation du Dragon : Sortez victorieux de la bataille contre le Dragon Sabre pour obtenir celle-ci.

3) Constellation de la Voile : Combattez un Shawra dans la forêt de Fourbelune.

4) Constellation de la Poupe : Donnez du lait de vachon à la personne se trouvant dans la case juste à coté du magasin de Cebalrai.

5) Constellation de la Boussole : Parlez à un des enfants de Pherkad.

6) Constellation du Verseau : Retournez à la maison où vous aviez surpris Paololo et donnez-lui de l'eau.

7) Constellation de Carène : Dans le buffet de la maison de la voyante à Diadem.

8) Constellation du Triangle : Bataillez contre les Albieros dans le niveau du Passage Nuageux, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous délivre la constellation.

9) Constellation du Cygne : Vous mettrez la main dessus dans lors de votre ascension vers le Passage Nuageux, juste avant le Boss Scarabée.

10) Constellation de Hydre : Terminez l'évènement " terminer le château ", après avoir résolue la quête secondaire 17 au château d'Elnath.

11) Constellation du Poisson : Il vous suffit de vaincre le Poisson-Foudre dans la Rivière Céleste pour obtenir celui-ci.

12) Constellation du Taureau : Dans le département d'histoire, cette constellation se trouve dans un des coffres.

13) Constellation du Cocher : Dans la maison du vieux couple, à l'intérieur de la bibliothèque, à Anuénué en prenant la première échelle trouvée sur les lieux.

14) Constellation du Petit Cheval : Vous la trouverez en vous enfonçant dans les arbres en haut à droite du 3ème écran de la jungle de Holoholo.

15) Constellation de Persée : Parlez avec l'enfant vers la dernière demeure tout au sud du village d'Opu.

16) Constellation du Loup : Fouillez l'étagère près de la petite fenêtre dans la première maison après le premier pont du village Opu.

17) Constellation de la Coupe : Fouillez la tente dès votre arrivée au territoire de l'arbre Céleste.

18) Constellation d'Andromède : Vous l'obtiendrez en venant à bout de Gnose, le Boss de l'espace.

19) Constellation de la Grande Ours : Combattez les feuilles écarlates dans la zone de l'arbre céleste, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous apporte le fragment désiré.

20) Constellation du Poisson Austral : Fouillez dans le musé du Duc Calbren, à l'intérieur de son manoir.

21) Constellation de la Couronne Australe : Vous mettrez la main dessus à Coccolith, dans un des coffres du début de la zone.

22) Constellation de la Couronne Boréale : Dans Nekton, à l'intérieur d'un coffre juste avant le Boss.

23) Constellation de la Vierge : Il vous suffira de vaincre le Boss de Nekton pour l'obtenir.

24) Constellation d'Hercule : Toujours à Nekton, faites la chasse aux Ray-moos jusqu'à trouver ceux qui la détienne.

25) Constellation de Céphée : Battez-vous contre les Filler, à Nekton, et vous finirez par acquérir cette constellation.

26) Constellation du Capricorne : Sortez victorieux du combat contre Phantasme, le Boss de Coccolith.

27) Constellation de l'Autel : Rendez-vous dans la salle de repos des soldats de la ville de Mintaka et fouillez les pots dans le coin de gauche.

28) Constellation du Lièvre : Dans le village d'Azha, rentrez dans l'arbre à droite de la fleur bleue, et trouvez la salle secrète en prenant à droite après la porte du deuxième écran.

29) Constellation du Serpent : Gagnez la salle des machines à l'intérieur des grottes volcaniques et jetez un coup d'oeil aux tonneaux.

30) Constellation du Serpentaire : Tuez Naiad dans la faille dimensionnelle

31) Constellation du Cancer : Venez à bout de Thalassa, l'émission diffusée... Heu ! Je veux dire, un des Boss de la faille dimensionnelle.

32) Constellation de Lyre : Prenez le dessus sur Despina, toujours dans la faille, pour gagner ce fragment.

33) Constellation de la Balance : Dans la faille dimensionnelle, battez Galatea.

34) Constellation du Dauphin : A Gomeisia, acharnez vous sur les Flobos, un des ennemis local, vous tomberez alors forcément sur l'un d'eux le possédant.

35) Constellation du Lion : Au départ de Gomeisia, trouvez le coffre sur la droite pour ce qui est de cette Constellation.

36) Constellation de la Flèche : A l'entrée du Palais de Correllia, donnez un yaourt de vachon (première transformation du lait de vachon) au soldat.

37) Constellation du Sagittaire : Fouinez vers l'autel dans la salle du rituel de Kaffaljidhma.

38) Constellation de la Petite Ours : Trouvez le poisson gelé géant à Cursa, et fouillez à l'arrière.

39) Constellation du Scorpion : Dans la forteresse Impériale, fouillez la zone du toit, à l'est du dernier étage.

40) Constellation de Pégase : Dans le labyrinthe de Duhr, fouillez le corps allongé au sol.

41) Constellation du Bélier : Rendez-vous au village de Gemma et gagnez la maison à l'extrême droite de la zone, au nord. Parlez à la personne assise près des feux deux fois d'affilée.

42) Constellation de Cassiopée : Dans le village d'Algorab, fouillez les tonneaux dans la maison à située à l'ouest.

43) Constellation des Gémeaux : Toujours à Algorab, trouvez la maison au Nord-est du village et jetez un oeil de plus près aux étagères.

44) Constellation du Bouvier : Dans la tour de Zosma, sortez victorieux du duel qui vous oppose aux Boss Agyo et Ungyo.

45) Constellation du Corbeau : Vers la grande rivière Céleste, arpentez le cours d'eau à gauche de la fleur de sauvegarde pour trouver cette constellation.

46) Constellation d'Eridan : Corrigez Brolokis, le Boss de la Grande Rivière Céleste pour obtenir celle-ci.

47) Constellation du Grand Chien : Combattez les Badwins dans les Monts Célestes.

48) Constellation du Petit Chien : A l'entrée des Monts Célestes, marchez vers le sud-ouest et entrez dans la caverne afin de mettre la main sur cette constellation dissimulée dans un tonneau à l'intérieur.

49) Constellation du Centaure : Entrez dans la caverne près du magasin du désert de Nihal. Fouillez alors les tonneaux dans la cavité en bas à gauche pour trouver ce fragment.

50) Constellation de l'Aigle : De retour à Zosma, résolvez l'énigme du 3ème niveau et fouillez les coffres apparaissant.

51) Constellation de la Baleine : A partir de 49 Fragments collectés, parlez au gardien des constellations dans le sanctuaire, et demandez-lui des informations sur les fragments.

V. COMBOS SPECIAUX

Voici la liste de toutes les combinaisons nécessaires à la création de combos spéciaux dévastateurs. Une fois joués, " les recettes " sont disponibles dans les menus du jeu.

001) Vin Doux Deluxe + Flash Lumineux II = Vin Fané
002) Alcool de Riz + Eclat de Feu II = Alcool de Riz Tiède
003) Alcool de Riz + Eclat de Feu III = Alcool de Riz Chaud
004) Saint Graal + Alcool de riz = Vin Sacré
005) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Eclat de Feu = Riz
006) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Charbon + Eclat de Feu = Riz Ultra Léger
007) Casque de Force + Riz Cru + Eclat d´Eau + Charbon Deluxe + Eclat de Feu = Riz deluxe
008) Riz Ultra Léger + Vinaigre + Eventail = Riz au sushi
009) Poulple + Eclat de feu 1 + Eventail = Poulpe grillé
010) Vin tiède + Poulpe grillé + Femme silencieuse + Flash lumineux 2 = modèle de bateau
011) Grande Tasse + Thé Vert = Thé Vert Deluxe
012) Pousse de Wasabi + Flash Ténèbreux II = Racine de Wasabi
013) Racine de Wasabi + Eclat d´Eau III = Wasabi Deluxe
014) Riz au suchi + un poisson + Wasabi deluxe = Sushi deluxe
015) Riz au sushi + un poisson + Wasabi Deluxe + Thé vert deluxe = Sweat band
016) Riz au sushi + Poisson pourri + Wasabi deluxe = Sushi empoisonné
017) Riz au sushi + poisson pourri + Wasabi deluxe + thé vert deluxe = Bandeau de karaté
018) Blé + Eclat d'eau + Eclat de feu 4 = pain frais
019) Boeuf Frais + Eclat de Feu III = Chips de Viande
020) Boeuf Frais + Charbon + Eclat de Feu = Steak Haché
021) Viande pourrie + Eclat de feu + Sève de bouleau = Crème glacée fondue

022) Boeuf + Charbon deluxe + Eclat de feu + Seve de bouleau = Ragout de boeuf
023) Fromage + Vin Doux Deluxe = Fondue Savoyarde
024) Fromage + Eclat de feu + Pain frais = Fondue Savoyarde
025) Vin fané + Fromage = Moisissure Verte
026) Poulpe grillé + Poisson salé + alcool de riz = manteau de galanterie
027) Cacahuète + Poulet Kebab + bière = Feu d'artifice deluxe
028) Vin Sacré + Vin Rouge Deluxe + Bière = Breuvage Etrange
029) Fraises + Sucre + Lait = Lait à la Fraise
030) Bouton de Fleur + Flash Lumineux II = Belle Fleur
031) Fleur sechée + Eau Minérale = Belle Fleur
032) Belle Fleur + Eau Minérale = Racine Pourrie
033) Fleur Fanée + Eclat d´Eau = Fleur Fanée
034) Belle fleur + Flash Ténébreux I = Fleur Fanée
035) Belle Fleurx2 = Belles Fleurs
036) Heureuse fortune + Canne à sucre + banane = Belles fleurs
037) Fleur Fanéex2 = Fleurs Fanées
038) Poupée + Belle Fleur = Jolie Poupée
039) Poupée qui Pleure + Flash Lumineux III = Poupée
040) Poupée + Fleur Fanée = Poupée qui Pleure
041) Boeuf + Eclat de feu 1 = Boeuf cuit
042) Boeuf + Grand brasier = Boeuf frit
043) Blé + Riz cru + Boeuf = Tonguetwister Rouge
044) Orange + Glacons = Mandarine givrée
045) Cerise + Fraise + Orange + Pomme + Melon = Pac-Man
046) Banane Deluxe + Glacons = Sorbet aux Fruits
047) Fraise + sucre = tarte aux fruits
048) Orange + pomme + Melon + Cerises = Corne d'abondance
049) Fruit pourri (x4) = Corne d'abondance pourrie
050) Mandarine gelée (x4) = Graine de migraine
051) Bouleau + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Chien
052) Pin + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Singe
053) Cèdre + Couteau de Sculpteur = Sculpture de Faisan
054) Canne à Pêche + Lame de Vérité = Branches
055) Jeune Bambou + Eclat d´Eau = Bois Pourri
056) The Peach Boy + Sculpture de Chien + Sculpture de Singe + Sculpture de faisan = trésor
057) Morceau de glace + Couteau de sculpteur + Fraise = Fraise gelée
058) Morceau de glace + Couteau de sculpteur + melon = melon gelé
059) Canne à pêche + Crevette = Dorade
060) Poulpe + Crevette + Bonite + Bonite = Pack de poisson frais
061) Poisson pourri (x4) = Vieux pack de poisson
062) Modèle de bateau + 4 poissons différents = Bateau de poisson deluxe
063) Modèle de bateau + Poisson pourri (x4) = Bateau de poisson pourri
064) Bonite + Charbon + Eclat de Feu = Bonite Grillée
065) Prune marinée + Anguille = Prune & Anquille surprise
066) Riz Ultra Léger + Prunes Marinées = Boulette de Riz
067) Boulette de Riz + Sauce au soja + Eclat de feu 1 = Boulette de Riz cuite
068) Anguille + Charbon + Eclat de feu = Anguille grillée au charbon
069) Sirène aux yeux secs + Wasabi deluxe = Larme de sirène
070) Mèche Mouillée + Cri du Feu I + Cri du Feu I = Cri du Feu II
071) Mandarine givrée + Cri de l´Eau I + Cri de l´Eau I = Cri de l´Eau II
072) Vin sacré + Cri de Lumière I + Cri de Lumière I = Cri de Lumière II
073) Cendres maléfiques + Cri de ténèbres 1 + Cri de ténèbres 1 = Cri de ténèbres 2
074) Moule verte + Cri chrono 1 (x2) = Cri chrono 2
075) Pot d´Air + Cri de Vent I + Cri de Vent I = Cri de Vent II
076) Fleur Ecarlate + Cri du Feu II + Cri du Feu II + Cri du Feu II = Cri du Feu III

077) Médaille du combatant du feu + Cri de l'eau 2 (x3) = Cri de l'eau 3
078) Pièce tournesol + Cri de lumière 2 (x3) = Cri de lumière 3
079) Pièce primevère + Cri des ténébre 2 (x3) = Cri des ténébre 3
080) Ambre + Cri chrono 2 (x3) = Cri chronos 3
081) Emblème arc-en-ciel + Cri du vent 2 (x3) = Cri du vent 3
082) Boulette de riz cuite + Cri de feu 3 (x2) = Cri de feu 4
083) Larme de sirène + Cri de l'eau 3 (x2) = Cri de l eau 4
084) Pièce de lumière + Cri de lumière 3 (x2) = cri de lumière 4
085) Pièce des ténébre + Cri de ténèbre 3 (x2) = Cri de ténébre 4
086) Fruit interdit + Cri chronos 3 (x2) = Cri chrono 4
087) Cygne + Cri du vent 3 (x2) = Cri du vent 4
088) Brillante fortune + Kakis sec + Jeune bambou = Lettre d'amour 1
089) Brillante fortune + Kakis sec + Moule verte = Lettre d'amour 2
090) Brillante fortune + Kakis sec + Crayon bleu = Lettre d'amour 3
091) Mauvaise fortune + Boeuf frit + Fleur écarlate = Journal de la haine
092) Fortune passable + Coccinelle + Orange = Journal de l'amour
093) Horrible fortune + Raisin pourri + Viande carbonisée = Poupée vaudou
094) Paille + Flash ténébreux 1 = Poupée vaudou
095) Marque de la mort + Eclat de feu 1 = Cendre maléfique
096) Pinceau tri-Cres + Eclat de feu 2 = Cendres maléfiques
097) Kakis + Flash Lumineux III = Kakis Séchés
098) Petit brasier + Eau minéral = Médaille du combatant du feu
099) Femme désespérée + Femme d'essai = Déesse de la victoire
100) Recette secret 1 -> 9 = Recette secrète 10
101) Shampooing + Sèche-cheveux + Apres-shampooing + Eclat d'eau 2 + Teinture pour cheveux = Cheveux angéliques
102) Photo de Coeur Brisé + Flash Ténébreux II = Photo Maudite
103) Cahier Vierge + Pinceau Magique = Cahier du Prophète
104) Livre Blanc + Pinceau Têtu = Cahier de Tournage
105) Corne de Licorne + Couteau de Sculpteur = Bugle de Licorne
106) Emblème pluvieux + Flash lumineux 4 = Emblème Arc-en-ciel
107) Corne de Pégase + Couteau de Sculpteur = Stylo John Hancock
108) Contrat de divorce + Stylo John Hankock = Enveloppe d´argent
109) Résine de Cèdre + Branche = Scarabé
110) Bonite + Eclat de Feu II = Poisson Grillé
111) Bonite + Eclat de feu 5 = Poisson carbonisé
112) Grand brasier + Eclat d'eau 5/6 = Patate cuite
113) Cahier Vierge + Pinceau Monolith = Brochure Monolith
114) Cahier Vierge + Pinceau tri-Cres = Contrat tri-Cres
115) Graine de soja + Paille = Haricot
116) Avocat + Sauce au soja = Thon gras
117) Pudding à la crème + Sauce au soja = Oursin
118) Fromage + Miel = Marrons
119) Concombre + Miel = Melon
120) Curry + Miel + Pomme = Curry Deluxe
121) Aubergine marinée + Curry + Riz Ultra Léger = Curry au riz
122) Riz deluxe + Curry deluxe + Prune marinée = Curry au riz deluxe
123) Riz + Haricot + Boeuf = Déjeuner Japonais
124) Lettre d'amour 1 + Lettre d'amour 2 + Lettre d'amour 3 = Lettre Stalker
125) Cahier Vierge + Crayon Rouge et Bleu = Gribouillis
126) Glacon + Couteau du Sculpteur = Sculture sur Glace
127) Coq + Grand brasier + Eventail = Poulet kebab
128) Jeune bambou + Pâte de riz + Papier à riz = Eventail
129) Fraise + Sucre + Eclat de feu 2 = Confiture de fraise
130) Pain frais + Confiture de fraise + Lait = Déjeuner Western

131) Pain frais + Oursin = Oursin surprise
132) Poupée vaudou + Cheveux angéliques = Marque de la mort
133) Riz + Dorade = Dorade comestible
134) Shampooing + Après-Shampooing + Sèche-cheveux = Beaux Cheveux
135) (Viande fraîche) + Eclat de feu 1 + Sève de bouleau = Glace à la vanille
136) Viande Avariée + Eclat de Feu III = Pâtée pour Animaux
137) Boeuf + Eclat de feu 5 = Viande carbonisée
138) Cahier Vierge + Eclat de Feu = Cendre
139) Bois de Chêne + Eclat de feu = Charbon deluxe
140) Jeune Bambou + Eclat de Feu II = Charbon
141) Pinceau tri-Cres + Pinceau Monolith = Saint Graal

VI. COLLECTIONNER LES ANIMAUX

Voici tous les animaux à collecter, ainsi que les emplacements où vous pourrez les trouver. Bref, de quoi mettre facilement un terme à la quête de Wazn.

Vachon : A Cebalraï dans le village agricole, ramenez un vachon de l'étable.

Canasson : Toujours dans l'étable, parlez à l'homme qui s'occupe des Canassons.

Caplin blanc : Vous en trouverez abondamment lors de votre escapade dans les Monts Célestes.

Caplin Noir : Il n'en existe qu'un seul, toujours aux Monts Céleste, celui-ci vit à l'écart des autres Caplins blanc. Pauvre petit exclu :'(

Sternuage : Parlez à l'homme à coté de la maison de Quzman pour vous en procurer un.

Canaréventail : Parlez avec la fille qui nourrit les animaux à Cebalraï, puis capturez un des animaux.

Canaréventail blanc : Opérez de la même façon, au même endroit, mais choisissez un animal blanc cette fois-ci.

Canaréventail petit : Voir phrase précédente...

Pigeon : Capturez-le à l'entrée de la zone de l'arbre Céleste.

Verrat Musqué : Rendez-vous à Balançoire, et gagnez l'intérieur du manoir. A partir du musé, rentrez dans les canalisations. Là-bas, vous pourrez aisément vous procurer un verrat.

Baleipatte : Toujours dans les canalisations, poursuivez par le sud-ouest pour le trouver.

Singe Koa : Dans la deuxième des chambres d'amis du Manoir du duc Calbren en partant de gauche, vous trouverez ce curieux animal.

Lapinchat : Parlez aux soldats de la forteresse impériale, et suivez leurs indications pour obtenir celui-ci.

Pluméléphant : Dans le désert de Nihal, du départ, traversez deux écrans vers la gauche pour observer ce spécimen.

Canipluche : Dans le Fort de Mintaka, entrez dans la maison pour mettre la main sur celui-ci.

Aqualouette : Grimpez à l'échelle adossée sur la maisonnette de Mayfee, à Opu, et marchez en direction de la chute d'eau.

Glousseur : dans le village de Gemma, parlez à l'homme près des glousseurs pour pouvoir vous en procurer un.

Baten Kaitos Origins

© Nintendo / Monolith Soft

LES RANGS DU COLISÉE

Pour gravir les échelons dans le colisée, vous devez compléter chacun des défis correspondants au rang où vous êtes et posséder suffisamment de RP. Ensuite, il ne reste plus qu'à accomplir la quête qu'on vous indiquera.

Champion

Remportez la bataille pour le titre de champion.

Champion (avancé)

Complétez la quête pour le titre de champion, ainsi que toutes les batailles avancées.

Rang 1

Revenez à Alfard et récupérez les "dog tags".

Rang 2

Lisez la lettre dans la boutique de Sheliak à Diadem.

Rang 3

Lisez la lettre dans la boutique de Cebelrai à Sadal Suud.

Rang 4

Lisez la lettre dans la boutique de Komo Mai à Anuenue.

Rang 5

Lisez la lettre dans la boutique de Vega.

Rang 5 bis

Vous le recevez directement après avoir complété le rang 5.

NEW GAME +

Sauvegardez le jeu après avoir battu le boss de fin et visionné les crédits. Rechargez votre partie terminée pour recommencer l'aventure avec tout ce que vous aviez auparavant.

Batman : Dark Tomorrow

© Kemco / Kotobuki System 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Entrez les codes suivants au menu principal. Un son confirme la manipulation.

Tous les mouvements spéciaux	Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite
Batarangs illimités	Gauche, Droite, Y, X
Batcuffs illimités	X, Y, X, Y, Gauche, Droite, Droite, Gauche
Munitions illimitées	Y, X, Y, X, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Batman : Rise of Sin Tzu

© Ubisoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MAKING OF DU JEU

Terminez le jeu pour débloquer le making Of.

COSTUME DIFFÉRENT

Terminez le jeu en mode facile pour débloquer un autre costume.

CHEAT MODE

A l'écran titre (celui qui vous demande d'appuyer sur Start), maintenez L + R et entrez un des codes suivants :

Combos illimités

gauche, droite, bas, haut, haut, bas, droite, gauche

Mode de difficulté "Chevalier noir"

droite, haut, haut, droite, gauche, bas, droite, haut

Tous les upgrades

bas, haut, bas, gauche, bas, droite, haut, bas

Toutes les récompenses

gauche, bas, gauche, droite, gauche, gauche, bas, droite

Vie illimitée

haut, droite, haut, gauche, bas, gauche, bas, droite

Batman Begins

© Electronic Arts / Eurocom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

GOTHAM CITY : LES ENTRAILLES

Après votre entrée fracassante, dirigez-vous vers la seule issue disponible et montez les marches. Tournez dans un premier temps sur la gauche et poursuivez. Le chemin ne tardera pas à se bloquer. Faites machine arrière et partez visiter l'autre extrémité du couloir. En prenant à gauche, actionnez l'interrupteur afin de mettre en marche l'ascenseur. Passez ensuite par-dessus et grimpez à l'échelle. Ouvrez la porte et laissez Batman libérer l'homme à moitié fou. Partez ensuite lui filer un petit coup de main, puis sortez par les fenêtres. Longez les murs et escaladez la gouttière. Déplacez-vous vers la gauche puis suspendez-vous à la tuyauterie afin de continuer votre progression. Pénétrez à nouveau dans le bâtiment puis suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte utilisable. En chemin vous aurez alors la possibilité de récupérer un pack de soin. Battez-vous contre les deux hommes, puis lancez-vous aux trousses du professeur Crane. Après vous être fait vaporiser, continuez tout de même d'avancer malgré la vue douteuse qui s'offre à vous. Retrouvez votre agresseur en tournant à gauche au bout du couloir, et vous mettrez fin à ce premier tableau, plus tutorial que niveau.

L'HIMALAYA : LIGUE DES ASSASSINS

Il vous faut ici réussir toute une série d'épreuves pour parvenir à rentrer dans la ligue des assassins. Sortez vers la lumière, puis allez tout droit dans le bâtiment en face de vous. Comme première épreuve, vous serez confronté à 3 ninjas. Entrez discrètement (maintenir le stick analogique) dans le temple et commencez par vous attaquer à l'ennemi armé, représenté par une croix rouge sur le radar. Cette preuve de force suffit à vous faire remporter la première épreuve. Suivez votre mentor pour connaître la suite. Celui-ci vous demande à présent de faire vos preuves au "balancer de lustres". Montez le long des escaliers et utilisez les doubles sauts de câble en câble pour atteindre le balcon opposé. Avancez vers les portes pour poursuivre. Marchez vers la grille puis grimpez à l'échelle de gauche une fois les flammes apparues. Progressez par les poutres en bois tout en vous laissant guider par les conseils du tutorial. Récupérez le shuriken et lancez-le sur la première cible. Poursuivez en usant de votre arme sur chaque nouvelle cible. Prenez garde à ne pas tomber, puis comme précédemment, marchez sur les pas de votre mentor. Pour votre avant-dernière épreuve, enclenchez le mode furtif et tirez sur l'échelle droit devant vous afin de la dérouler. Montez d'un étage puis hissez-vous sur la corde pour traverser la cour sans vous faire remarquer. Une fois de l'autre côté, approchez-vous le plus près possible de la grosse cage en bois au-dessus des ninjas, et fendez la corde qui la soutient pour leur faire peur. Affrontez-les pour finir cette épreuve. Interrogez votre dernière victime pour découvrir le mot de passe escompté. Revenez sur vos pas, tapez la cloche, puis donnez le mot de passe. Marchez le long du couloir afin d'atteindre le lieu où la dernière épreuve se déroulera. Coupez le lien qui retient la cage suspendue dans le vide et affrontez votre destin.

LES QUAIS DE GOTHAM (1)

Avancez jusqu'à l'élévateur et empruntez-le. Sautez par-dessus le grillage et ouvrez la porte (utilisez toujours l'option optique avant de pénétrer dans une pièce close). Maîtrisez les deux individus qui s'y trouvent, sans oublier d'interroger le dernier. Montez à l'échelle et gagnez la plate-forme métallique, de l'autre coté de l'entrepôt. Passez par la fenêtre et une fois sur les quais, hissez-vous le long des câbles pour traverser la zone. Rentrez dans la pièce remplie de caisses puis faites le ménage sur la droite pour pouvoir vous faufiler dans les conduits d'aération. Glisse-vous ensuite derrière la camionnette et grimpez le long de l'échelle que vous apercevrez. Ouvrez la fenêtre, pénétrez dans le bâtiment, suspendez-vous aux tuyaux pour surprendre le garde, interrogez-le, puis prenez la clef (ouf !). Appuyez ensuite sur l'interrupteur vert, mettez les clefs sur le monte-charge puis actionnez-le. Neutralisez les deux ennemis qui viendront

vous chercher des noises. Avancez jusqu'au portail, vous devrez alors tenter de crocheter la serrure. Pour ceci rien de plus facile, arrêtez la serrure lorsque les embouts de celle-ci semblent correspondre, et cela ainsi de suite jusqu'au dernier niveau. Sautez dans les égouts à gauche pour poursuivre. Hissez-vous sur la plate-forme en face à l'aide du grappin. Actionnez le commutateur puis enfoncez-vous dans les conduits puants à l'aide d'un double saut. Dans la nouvelle pièce, usez une nouvelle fois du grappin pour atteindre la "tuyauterie plafonnière" et occupez-vous des deux hommes (pensez toujours à attaquer de préférence celui représenté par un point rouge en premier). Revenez sur vos pas puis entrez le code 1227 sur le boîtier électronique. Gagnez les hauteurs et poursuivez par la passerelle métallique. Dirigez-vous vers le point beige le plus proche de votre environnement et allez tourner la vanne. Faites sauter le conduit, puis poursuivez dans les conduits à l'aide du grappin. Dans la pièce aux deux hommes protégés par une barrière grillagée, montez par la droite en vous aidant de l'échelle puis rejoignez les deux compères grâce aux câbles fixés au plafond. Lâchez-ous sur la petite passerelle et envoyez un projectile sur la cible marquée de bleue afin d'effrayer l'ennemi. Corrigez comme il se doit les malfrats apeurés puis sortez à nouveau au dehors. Usez de vos bat-projectiles pour abaisser le pont et poursuivez jusqu'à de nouveau, trouver d'autres conduits bien crades. Avancez et faites-vous discret pour gagner l'endroit où les hommes patrouillent. Passez en dessous du premier, avancez furtivement sous les pieds du premier garde jusqu'à ce que vous puissiez jeter un coup d'oeil aux alentours. L'ennemi se détournera alors en vous tournant le dos pour continuer sa route. Ne perdez alors pas une seconde et toujours en mode furtif, foncez vers la deuxième vanne. Actionnez celle-ci puis combattez les trois gros bras. Sortez en suivant le cheminement du dédale inexploré. Faites fuir les flics en montant à l'échelle où il vous faudra mettre en route la dernière vanne.

QUAIS DE GOTHAM (2)

Infiltrez-vous discrètement sans que personne ne s'en aperçoive et ce, jusqu'à la salle des machines. Neutralisez le technicien sans un bruit. Déjouez la sécurité informatique (il faut aligner 3 zéros dans la rangée du milieu) et vous prendrez alors le contrôle de la grue. Déplacez les caisses vers les hommes et lâchez la cargaison. Battez-vous ensuite contre les voyous, puis une fois l'interrogatoire terminé, poursuivez par l'échelle. Planez à l'aide de la cape pour passer de l'autre coté du grillage, et enfoncez-vous entre les containers. Patientez jusqu'à ce qu'un des deux hommes parte des lieux, puis saisissez par surprise celui qui est resté. L'interrogatoire terminé, ménagez-vous un passage en actionnant le monte-charge, puis continuez vers l'inconnu. Passez derrière les caisses et trouvez la chaîne derrière les panneaux transparents. Utilisez-la pour vous hisser sur le toit des structures et avancez vers la droite. D'ici, vous pourrez aisément user de votre grappin pour rejoindre une nouvelle passerelle. Empruntez la porte à proximité puis ressortez coté port. Déplacez-vous ensuite sur la gauche, infiltrez la courte ouverture dans le grillage, et actionnez le monte-charge. La cargaison descendue, utilisez-la afin d'atteindre les hauteurs des containers. Suspendez-vous au cordage pour rejoindre le cargo. Une fois rejoint, prenez directement sur votre gauche et récupérez la trousse de soin après avoir neutralisé l'homme par surprise. Contournez le bateau, toujours par la gauche et tannez les quelques bandits que vous rencontrerez en chemin. Progressez dans l'étroit couloir aménagé entre les chargements, et grâce à la tige métallique, hissez-vous un tantinet plus haut sur la gauche. Vous mettrez ainsi la main sur les grenades fumigènes. Grimpez par la trappe juste au-dessus, et partez expédier l'homme se trouvant un peu plus loin au pays des rêves, en l'attaquant par surprise. Grâce au "hacking", déverrouillez le code du panneau de commande, puis mettez en marche le tapis roulant. Entamez ensuite un combat contre vos adversaires et récupérez la clef dont un des gars dispose. Servez-vous en pour ouvrir la porte grillagée. Continuez votre bonhomme de chemin jusqu'aux escaliers descendants. Au bas de la pièce utilisez la commande optique sur la porte rouge puis allez vous planquer derrière les caisses. Une fois libérée, pénétrez sereinement dans la pièce vide. Avancez jusqu'au point de contrôle et très vite vous aurez la possibilité de faire le plein d'énergie grâce à une trousse de soin non loin. A l'aide du poteau aux rainures jaunes, montez sur la tuyauterie du plafond et poursuivez. Laissez-vous ensuite tomber sur la passerelle, dégommer les quelques caisses sur votre gauche, puis actionnez la machine plus à droite. Sautez sur la plate-forme mouvante afin que celle-ci vous amène à la passerelle suivante. Une fois après avoir assommé les hommes de Falcon, empruntez l'ascenseur. Avancez le long du court couloir, prenez à droite et écoutez aux portes. Un homme sera alors envoyé par Falcon et viendra troubler votre tranquillité. Planquez-vous et tombe-lui dessus au moment opportun. Récupérez la clef qui a glissé de ses poches et ouvrez à présent l'autre porte de la salle. En descendant grâce à l'échelle, vous gagnerez une nouvelle issue plus bas. Avancez, mâtez les 2 hommes, grimpez à la chaîne soulevant une caisse, puis enfin, sautez de corde en corde afin de pouvoir atteindre la passerelle où vous apercevrez une porte jaune. Montez plus haut et pénétrez dans le conduit d'aération. Dans la pièce suivante, sortez par la fenêtre et prenez l'échelle. Utilisez le tuyau pour poursuivre, et lâchez-vous derrière le grand poteau afin de ne pas vous faire remarquer par l'homme près de la machine. Attaquez-le en traître puis actionnez le levier. Réglez vos différents avec les 2 derniers gros bras, puis gagnez

l'élévateur pour l'utiliser. Approchez-vous de la grue et grimpez à son sommet à l'aide des quelques grosses caisses sur le côté. Devant le tableau des commandes, usez du hack électronique pour pouvoir utiliser la grue. Déplacez-la ensuite au-dessus de la voiture et appuyez sur "saisir". Escaladez le long de la grue pour rejoindre notre ami.

DE PASSAGE A GOTHAM

Finies les marches forcées ! Vous voilà dans un bon gros véhicule filant à toute vitesse. Le niveau se décompose en deux parties. Dans la première, vous devez atteindre la fin du circuit en un temps donné. Dans la deuxième, il vous faut arrêter un camion au chargement douteux, à grands coups de missiles. Foncez sur les voitures ennemies histoire de faire grimper votre réputation, et évitez du mieux que vous pouvez les civils. Usez du turbo tant que vous pouvez afin d'arriver à temps. Bref, un niveau tout confort pour notre héros. Attention Batman, ne t'empâte pas quand même !

GOTHAM CITY : LE MARCHE NOIR

Encore une fois, l'homme chauve-souris nous démontre qu'une entrée en matière banale ne fait pas partie de ses habitudes. Une fois descendu du véhicule, explosez les dealers. Trouvez ensuite la porte derrière votre voiture puis gagnez le petit poste de contrôle. Ouvrez les portes grâce aux commandes, puis poursuivez. Arrivé au point de contrôle suivant, neutralisez le premier homme sans faire de bruit. Revenez ensuite sur vos pas, et utilisez l'échelle pour pouvoir poursuivre sur les conduits. Arrivé près des hommes, envoyez un projectile sur l'échafaudage afin de faire chuter les barils sur vos ennemis. Suspendez-vous ensuite aux tuyaux et placez-vous juste au-dessus d'un des hommes, jusqu'à ce qu'une nouvelle action devienne possible. Vous vous débarrasserez ainsi du seul ennemi détenteur d'une arme à feu. Finissez les autres au corps-à-corps, et n'oubliez pas d'interroger l'un d'entre eux afin d'obtenir le mot de passe. Faites demi-tour et revenez vers l'entrée au marché noir afin d'user de votre mot de passe nouvellement acquis pour pénétrer dans le bâtiment. Neutralisez le gardien et dérobez le contenu de la caisse militaire dans le coin de la pièce. Utilisez ensuite l'ascenseur pour gagner le club. Dès que le premier piège s'enclenche, usez de votre grappin pour atteindre le bacon. Soyez rapide car le gaz toxique nuit gravement à la santé de notre héros. Sautez ensuite dans l'autre pièce et envoyez le vase valdinguer dans la vitre de la fenêtre. L'air deviendra ainsi beaucoup plus respirable. Avancez jusqu'à déclencher la deuxième alarme. Des mitrailleuses s'enclencheront alors. A l'aide de votre grappin, partez vous réfugier au plafond. Attendez que l'homme alerté, vienne jeter un coup d'oeil, et sautez-lui dessus lorsqu'il se trouvera pile en dessous de vous. Gagnez ensuite la salle informatique et décryptez les commandes pour pouvoir utiliser le système de contrôle caméra. Poursuivez et arrivé dans la salle du 3ème piège, utilisez la commande hack caméra pour ainsi connaître l'emplacement des pièges à éviter. Progressez lentement en vous servant des précieuses révélations de la caméra de surveillance et une fois les dalles blanches atteintes, faites chuter les barils sur le coté afin d'attirer du monde. Planquez-vous derrière le canapé puis comme d'habitude, frappez à la ninja. Dans la pièce qui suit, hissez-vous sur la tuyauterie afin de ne pas enclencher l'alarme près des escaliers. Allez vers le fond, et cassez la grille des conduits et faufilez-vous dans la petite cavité. Récupérez les grenades et déclenchez le piège pour attirer un nouvel homme. Planquez-vous et réservez-lui le même sort qu'à son confrère précédemment. Continuez vers la zone inexplorée. Après avoir pénétré dans la nouvelle salle, deux hommes vous attaqueront, combattez-les. Actionnez ensuite le bouton et accrochez-vous immédiatement au panneau qui s'enroulera alors. Vous pourrez ainsi atteindre l'autre pièce où se trouve l'indic. Laissez-vous tomber derrière le petit comptoir, puis attaquez incognito. Après lui avoir tiré les vers du nez, avancez jusqu'à la porte munie d'un digicode et tapotez le code suivant : 1337. Tentez d'actionner le périphérique puis rejoignez l'immeuble d'en face grâce aux câbles. Faites gicler les planches à l'aide de projectiles puis poursuivez par les conduits, après avoir fait sauter la grille. Avancez le long des poutrelles et sautez sur la planche supportant une petite caisse (n'oubliez pas que vous pouvez planer en maintenant). Montez ensuite le long de la chaîne et décoincez le lustre industriel plus haut, afin de pouvoir vous en servir pour atteindre les conduits en face. Avancez un petit moment puis lancez un projectile sur le grillage afin que celui-ci, se déroulant, vous serve d'échelle. Sautez sur la plate-forme de droite et virez les caisses. Grimpez à la corde à laquelle un seau est suspendu, puis déroulez le grillage suivant afin de poursuivre votre progression. Engouffrez-vous dans le couloir obscur et prenez l'échelle. Marchez dans la courte tranchée, puis contournez le bâtiment en passant par-dessous. Faites tombez l'échafaud puis faites demi-tour pour surprendre par-derrière tous vos ennemis. Passez dans les bâtisses alentours et jetez un coup d'oeil à la lettre trouvée sur la carte pour obtenir le code (1024 pour les feignasses). Entrez dans la pièce auparavant inaccessible. Utilisez l'ascenseur pour atteindre la poutrelle, puis grimpez le long de la corde afin d'atteindre l'étage supérieur. Cassez les planches et avancez près des bonbonnes de gaz. Ne les détruisez surtout pas (je suis sûr que c'est déjà fait, non ?), et débrouillez-vous pour atteindre les commandes de la grue (ça vous apprendra tiens).
Après la courte session de piratage, néanmoins nécessaire, reprenez le long de la grue, et une fois sur la poutre, tirez

sur les bonbonnes (cette fois-ci, vous avez le droit ;)). Il ne vous reste plus qu'à éliminer vos ennemis avant de repartir vers la porte grise. Crochetez-la avant de l'emprunter. Ouvrez la grande grille et usez des panneaux comme d'un gigantesque escalier. Prenez à droite vers le point de contrôle. Piratez l'ordi et coupez les ventilos. Les vilains appelleront alors du renfort, foncez là où vous montre la petite fenêtre. Et descendez pour atteindre les conduits du sous-sol. Montez sur les échafaudages puis jouez à l'acrobate sur la corde à linge comme vous avez si bien l'habitude de faire. Arrivé à mi-chemin, visez la poutre pour que celle-ci s'effondre dans la baie vitrée. Laissez-vous ensuite tomber pour entamer une bonne baston. Libérez le psychopathe à l'aide de vos projectiles puis interrogez le gros barbu pour finir.

LES ENTRAILLES : DEJA VU

Avancez vers les deux hommes et neutralisez celui étant armé en priorité. La porte en bout de pièce étant fermée, escaladez la gouttière à droite au fond de la pièce puis, du niveau de la poutrelle, lancez un projectile sur la chaîne retenant l'épave de l'avion. Vous pourrez ainsi grimpez dessus, et de cet emplacement, atteindre un point d'encrage à l'aide de votre grappin. Guidez notre héros le long de la tuyauterie attachée au plafond, afin d'atteindre le ponceau opposé. Poursuivez par la porte de gauche et avancez vers le balconnet. En planant grâce à la cape, sautez de chaîne en chaîne jusqu'à pouvoir atteindre le cordage maintenant le squelette de dinosaure. Les ennemis apeurés, lancez-leur une petite grenade fumigène, puis ruez-vous sur eux. Continuez par l'issue de gauche et descendez les quelques marches avant de vous débarrasser du dernier bandit sur les lieux. Poursuivez par le mur fissuré pour gagner le bâtiment des archives. Un peu plus loin, perchez-vous grâce au grappin et faites exploser les bidons de kérosène. Redescendez ensuite vous occuper des 3 hommes postés dans la pièce qui suit, puis utilisez l'élévateur pour gagner l'étage supérieur. Celui-ci se bloquera alors en cours de route. Appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur afin d'en ouvrir les portes, puis hissez-vous jusqu'au sol fixe. Débarrassez-vous des deux hommes puis revenez vers l'ascenseur. Vous remarquerez alors qu'il vous est possible de vous glisser par un espace restreint, sur le toit de l'ascenseur. De là, utilisez l'échelle pour poursuivre votre ascension et attaquez l'ennemi par surprise. Sortez à l'extérieur grâce à l'énorme cavité au bout du couloir de droite. Puis, en prenant bien soin d'activer le mode furtif, dirigez-vous jusqu'à la fenêtre se situant tout au bout de la passerelle métallique. Glissez-vous dans la pièce et interrogez l'homme sur place (après lui avoir donné quelques baffes, cela va de soit). Reprenez votre route en grimpant vers le haut grâce aux échafaudages. Faites chuter les caisses sur vos ennemis puis mettez-leur une bonne raclée. Engagez-vous dans l'ouverture sur le mur et poursuivez par la porte de droite, qu'il vous faudra crocheter avant de pouvoir l'emprunter. Contournez vos ennemis puis utilisez l'ascenseur remplit de bombonnes de kérosène. Hissez-vous à l'aide de votre grappin sur les ruines plus haut, puis faites exploser les bombonnes. Attaquez vos adversaires (pour rajouter un effet supplémentaire à l'attaque, balancez une grenade avant de frapper) et récupérez la clef sur l'un d'eux. Utilisez celle-ci dans la serrure de la double porte pour poursuivre. Longez le long cheminement du couloir, puis faites céder la grille à l'aide de trois projectiles. Rampez dans les conduits, et passez à coté des substances explosives avant de ressortir à l'air libre. Après un petit coup de grappin (ah, celui-là qu'est-ce qu'on ferais sans ? ;)), vous atteindrez une passerelle avec vue imprenable sur les containers explosifs. Détruisez la fenêtre avant de les faire sauter, puis occupez-vous des quelques lascars. Vous trouverez ainsi une clef sur l'un d'entre eux. Utilisez-la pour déverrouiller la porte du couloir cité précédemment. Montez les quelques marches puis passez par les conduits après avoir virer la grille bloquant l'issue. Neutralisez discrètement le prochain garde que vous croiserez puis passez par le grillage endommagé. Usez à nouveau de votre grappin pour poursuivre et passez inaperçu en vous aidant des gros tuyaux. Introduisez-vous ensuite dans le bâtiment, montez le long des échafauds, et faites céder les poutrelles. Nettoyez la zone de toute présence ennemie puis accrochez votre grappin à l'hélicoptère pour continuer. Descendez les marches puis montez à la gouttière non loin. Grâce au cordage, approchez de l'emplacement pour grappin et utilisez ce dernier afin d'atteindre l'autre côté du grillage. Engagez le combat contre l'homme en rouge pour en finir avec ce tableau.

L'ASILE D'ARKHAM

La zone étant sacrément bien gardée, ne tentez rien par la force et empruntez plutôt l'échelle derrière vous. Poursuivez le long du poste de surveillance et usez de votre cher grappin dès que cela s'avérera possible. Une fois parvenu dans la bibliothèque, neutralisez les deux hommes armés sans vous faire repérer. Ressortez par la fenêtre et laissez-vous tomber vers les containers de déchets. Observez les deux hommes discuter, puis enclenchez l'alarme de voiture en lançant un projectile sur celle-ci, histoire d'attirer leur attention ailleurs que sur votre personne. Matez-les ensuite, en commençant par celui possédant une mitrailleuse. Glissez-vous par l'une des deux fenêtres du bâtiment en contrebas, puis lisez la lettre près du bureau, avant d'écouter les messages contenus sur le répondeur du combiné. Vous

apprendrez ainsi le code de la porte, à savoir, le 4563. Poursuivez, et passez devant les cellules. Arrivé vers la grille, hissez-vous le long des tuyaux afin de passer par-dessus, puis grimpez sur le dôme de contrôle. Passez par la petite grille, pour vous infiltrer à l'intérieur, puis neutralisez furtivement l'homme aux commandes. Actionnez l'interrupteur luminescent et sortez pour mettre hors-jeu tout ce beau monde. Passez par la grille ouverte afin de trouver la seule issue disponible. Empruntez-la (il faudra la crocheter au préalable) et avancez le long du couloir. Sortez et poursuivez en longeant le mur sans vous préoccuper des ennemis pour le moment. Ouvrez la grille puis rampez dans l'étroit passage afin d'accéder à l'autre cour. Grimpez sur la gouttière pour atteindre la passerelle et longez les murs jusqu'à avoir atteint le niveau du grillage. Suspendez-vous au dessus du vide grâce au câble, et attendez que l'homme armé passe au dessous de vous pour vous en débarrasser sans le moindre risque. Terminez le boulot en éliminant les deux malfrats restant, puis faufilez-vous par la fenêtre en vous aidant de la voiture garée juste en dessous. Ouvrez les deux portes et passez au dessus du portail qui suit en vous aidant de la tuyauterie comme d'appui. Montez dans l'ascenseur, cassez la grille au plafond, puis gagnez les hauteurs. Visez la boîte de fusibles à l'aide d'un projectile puis escaladez jusqu'au passage mural. Descendez les escaliers tout en poursuivant en direction du point que vous indique votre radar. Sortez par la fenêtre et utilisez les câbles en bout de passerelle pour atteindre le bâtiment opposé. Une fois de plus, utilisez la fenêtre pour pénétrer à l'intérieur des murs. Ne prenez pas la première porte que vous rencontrerez, mais poursuivez jusqu'à la seconde. Entrez dans les cuisines et, lorsque les gardes ne vous auront plus dans leur champ de vision, allumez la gazinière. Prenez alors quelques pas de recul et balancez un batarang vers la fuite de gaz pour tout faire péter. Luttez ensuite contre l'ennemi, puis engagez-vous dans la remise pour poursuivre. Retrouvez l'air pur de Gotham (par-là j'entends ressortez du bâtiment) et escaladez le long du grillage relié à l'échafaudage jusqu'à en atteindre le sommet. Pour changer, engouffrez-vous dans l'issue que vous offre une nouvelle fenêtre ouverte. Entrez, utilisez le grappin pour vous hisser sur la tuyauterie, faites basculer le matériel scientifique en le touchant de front à l'aide d'un projectile, puis enfin, assommez le garde alerté lorsque celui-ci passera en dessous de vous. Avancez vers l'inconnu jusqu'à ce qu'un ennemi vous attaque. Allez parler à la fille prisonnière puis continuez. Sortez par la fenêtre et utilisez les tuyaux oranges pour avancer sur la droite, et enfin gagner le toit de l'immeuble. Déplacez la poulie cassée de manière à ce qu'elle pende dans le vide. Traversez le vide grâce aux câbles électriques, puis montez à la gouttière (si la gouttière casse, montez alors sur le château d'eau afin de pouvoir utiliser le drapeau pour atteindre le balcon à l'aide du grappin). Ouvrez la fenêtre afin de pénétrer à l'intérieur. Attendez que les deux gardes passent puis visez le grenier d'un batarang pour pouvoir atteindre les combles. Cassez les caisses du fond et laissez-vous tomber dans le trou afin de pouvoir trouver la bombonne de gaz. Revenez légèrement sur vos pas puis sortez au dehors. Longez les toits entourés de barbelés, puis revenez sur le bâtiment précédent grâce au grappin et à la poulie précédemment déplacée. Posez la bombonne près du château d'eau et reculez afin de démolir l'édifice d'un projectile. Une phase de baston débutera alors. Une fois vos ennemis terrassés, partez actionner les 3 leviers de commandes au fond de la salle puis sortez par l'issue grillagée de l'autre côté. Avancez le long des couloirs, escaladez le grillage lorsque celui-ci se dressera devant vous.

Coupez les fusibles au loin grâce à votre gadget boomerang afin que votre ennemi, déboulant alors, s'électrocute stupidement. Interrogez son comparse en fuite puis revenez en arrière jusqu'au digicode afin d'utiliser le code sagement obtenu, à savoir : 5839. Descendez plus bas en faisant tout de même attention à la (gigantesque) marche. Attaquez l'homme près des fusibles en le prenant par surprise et arrachez les deux câbles restant juste après. Corrigez les deux hommes dans l'ascenseur, puis empruntez-le afin de monter plus haut. Sortez et dirigez-vous sur la droite pour mettre la main sur un kit de soin. Partez ensuite sur la gauche. Lorsque vous entendrez les deux hommes s'entretenir, patientez jusqu'à ce qu'ils vous tournent le dos pour poursuivre votre route. Ouvrez la petite grille et glissez-vous à l'intérieur de ce nouveau passage. Progressez sans vous faire voir par le patrouilleur puis montez sur le sol ferme pour l'assommer par derrière. Utilisez ensuite la commande "optique" sur la porte adossée au mur gauche, puis attendez que l'homme aille jeter un coup d'oeil aux machines pour le prendre lui aussi par surprise. Poursuivez vers l'issue inexplorée, puis grimpez aux caisses pour pouvoir atteindre une petite plate-forme plus haut. Accrochez-vous au tuyau qui vous amènera de l'autre côté de la salle sans prendre trop de risques, puis longez les murs en direction de la boîte à fusibles. Faites sauter cette dernière puis rendez-vous jusqu'au petit local couvert. Avancez jusqu'à rencontrer deux hommes qu'il vous faudra castagner. Traversez la grande salle et grimpez à l'échelle, puis passez de l'autre côté pour ouvrir la grille. Brisez les 3 caisses pour trouver un homme planqué à l'intérieur, ramassez la clef et ouvrez les grandes grilles. Ecoutez aux portes puis planquez-vous derrière les bombonnes à droite de la porte. Eliminez les deux types venus vous traquer dans le couloir (toujours par surprise bien sûr), puis décochez un batarang sur le préparateur de drogue afin d'éliminer les deux derniers. Poursuivez toujours aussi prudemment car le moindre bruit révélerait votre présence à l'ennemi, réuni en grand nombre dans cette zone. Montez les escaliers et usez à nouveau de votre grappin dans le coin de la salle. Suspendez-vous au lustre et jetez un projectile sur les préparateurs. Lâchez tout, puis éliminez l'ennemi. Ouvrez la vanne au milieu de la pièce et engouffrez-vous dans les égouts. Prenez à gauche au premier croisement pour vous

enfoncer dans les canalisations. Sautez sur le côté vers les caisses, à gauche. Contournez le bâtiment jusqu'à pouvoir jouer à "j'me balance sur le lustre". Cassez les planches bouchant l'entrée des canalisations suivantes puis, empruntez ce nouveau passage. A la sortie, passez par-dessus les grilles à droite puis empruntez l'échelle. Remontez par le poteau juste en dessous et un peu plus loin, laissez vous tomber sur le gardien des lieux. Tournez les deux valves, et une fois de plus, partez faire un tour dans les égouts. Traversez la zone en planant au dessus du vide, ainsi qu'en vous aidant des 3 chaînes, puis continuez. Ecoutez à la grande porte grise puis partez vers le fond du couloir. Nettoyez l'étagère de gauche afin de trouver un passage dans le mur, passage que bien entendu, vous emprunterez. Partez vers la droite et pénétrez dans la nouvelle pièce après avoir fait sauter la grille. Piratez le PC contrôlant le courant électrique. Combattez les ennemis désemparés puis empruntez la double porte métallique. Avancez le long du couloir, faites fuir les ennemis puis tournez à gauche avant l'ascenseur. Les marches de l'escalier étant brisées, utilisez le grappin pour vous hisser jusqu'au sommet de la pièce. Vos ennemis prendront à nouveau la fuite et vous devrez une nouvelle fois les rattraper par la voie conventionnelle (pour un homme chauve-souris du moins), à savoir la tuyauterie du plafond. Un peu plus tard, faites sauter les fusibles et poursuivez par la grille nouvellement ouverte. Combattez les 3 zozos psychopathes puis brisez les caisses à droite pour pouvoir poursuivre. Montez le long de l'échelle pour baisser le levier de commandes puis redescendez. Utilisez le nouvel emplacement pour grappin afin de monter toujours plus haut. Prenez ensuite à droite, et empruntez la grille. Laissez-vous chuter dans le vide au sol. Vous tomberez alors dans un piège tendu par le professeur. Les murs se refermant sur vous, brisez les caisses pour découvrir une issue qu'il vous faudra emprunter au plus vite pour survivre. Montez à nouveau dans la pièce suivante. Prenez alors à droite et contournez les vitraux par la gauche afin de trouver une ouverture. Usez de votre grappin pour vous suspendre et surprendre le type armé. S'engage alors une lutte sans merci contre l'infâme épouvantail et ses sous-fifres. Mettez-leur une bonne rouste (l'épouvantail n'est pas vraiment du genre balèze au corps-à-corps) puis poursuivez par l'issue de derrière. Suspendez-vous au lustre et tirez vers vous l'homme cravaté.

ADIOS ARKHAM

Traquée par les forces spéciales de la police de Gotham, notre amie la chauve-souris devra faire preuve d'une extrême discrétion lors de sa fuite. Un faux pas et c'est une véritable rafale de balles qui s'abattra sur lui dans ce niveau… Avancez, et prenez à droite à l'intersection. D'un coup de batarang, brisez la vitre percée, puis envolez-vous grâce au grappin. Depuis la petite plate-forme que vous gagnerez, planez jusqu'à la fenêtre de l'immeuble d'en face (vous verrez c'est la seule ouverte de ce côté). En progressant le long du couloir et en vous orientant vers la gauche, vous trouverez une porte en bois. Derrière celle-ci, se trouve une échelle qu'il vous faudra escalader. Une nouvelle fois, il vous faudra briser une fenêtre afin de pouvoir poursuivre côté façade de l'immeuble. Atteignez le deuxième balconnet puis utilisez la gouttière pour atteindre sans risques le niveau inférieur. Glissez-vous par la fenêtre ouverte un peu plus à gauche afin de regagner l'intérieur. Prenez par la gauche, puis arrivé à la dernière salle, dépêchez-vous de sortir par la fenêtre avant que les forces armées n'enfoncent la porte grise du fond et vous tirent comme un lapin. Attendez que les policiers sortent de la pièce, puis commencez à vous hisser sur la gauche, grâce au tuyau, et en prenant garde de ne jamais entrer dans la lumière des projecteurs de la police. Trouvez la gouttière et grimpez dessus. Longez les murs qui suivent en vous collant à la paroi. Stoppez net lorsque le garde surveille à la fenêtre, et attendez qu'il reçoive l'ordre de partir pour continuer votre route. Prenez la voie de gauche, vous déclencherez ainsi un point de contrôle. Brisez la vitre d'un projectile puis passez par l'ouverture nouvellement créée en vous aidant du lustre et de votre cape planante. Avancez le long du couloir et faites exploser l'extincteur. La fumée qui s'en dégagera aveuglera alors la patrouille en fonction. Dégagez l'issue droit devant vous, puis poursuivez. Enfin, sortez pour finir.

SAUVER RACHEL

De nouveau, vous vous retrouvez au volant du solide véhicule tout-terrain de Batman. Dans la première phase, il vous faudra boucler un parcours avant la fin du temps imparti. Appliquez-vous donc à rouler aussi vite que votre véhicule vous le permet, et usez sans compter du turbo. Lors de la deuxième phase, roulez en évitant les projecteurs des hélicoptères. Si ces derniers venaient à vous prendre en chasse, échappez-vous au plus vite du cercle de lumière en actionnant votre turbo. Pensez à bien prendre les recharges afin de ne pas tomber en rade de ce précieux atout. Dans la troisième partie, détruisez 12 véhicules de police et semez ces derniers en moins de 2 minutes et 50 secondes. Enfin pour la dernière ligne droite (si je puis dire car la route qui suit est pleine de virages), appliquez-vous à rentrer avant que la barre de vie de Rachel n'atteigne son seuil critique. Prenez garde à ne pas percuter les civils (ou de râper contre les murs) pour ne pas endommager votre véhicule car si votre voyant armure atteint 0, la balade sera terminée pour vous.

LE MANOIR DE WAYNE

Y a pas à dire, Batman sans sa cape et tout le tintouin ça le fait beaucoup moins... Néanmoins, oubliez l'aspect esthétique et battez-vous en costard contre les ninjas envoyés par votre ex mentor. Lorsque celui-ci prendra la fuite, suivez-le au travers du dédale de couloirs. Occupez-vous ensuite des deux autres hommes de main, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Près des débris encerclés par les flammes, cassez les planches sur le côté afin de pouvoir vous glisser dans la faille pour progresser. Avancez tout au bout de la pièce suivante et faites basculer le vase dans la fenêtre afin d'éviter l'accumulation des fumées toxiques. Grimpez ensuite au poteau droit, longez les murs, puis, en vous aidant du lustre, passez sur le balcon opposé de quelques sauts périlleux. Dans la bibliothèque, faufilez-vous entre les étagères pour monter à l'échelle. Déplacez-vous ensuite jusqu'au vase ancien, et faites-le tomber. Affrontez alors vos adversaires, puis partez par l'issue légèrement embrasée. Ouvrez la porte au bout du couloir. Prenez également la suivante. Au fond, vers les étagères, actionnez le mécanisme dissimulé afin de gagner une pièce secrète, où vous obtiendrez quelques items dont les très avantageux batarangs. Revenez sur vos pas, tirez sur le lustre en flamme, puis grimpez à la chaîne pour pouvoir atteindre le vase d'un autre projectile. Sautez sur le balcon une fois l'espace libéré, puis prenez à droite. Ouvrez la porte et laissez-vous tomber par le trou dans le sol. Neutralisez le ninja qui fonce pour vous attaquer et poursuivez tout droit pour sauter par-dessus les décombres. Après avoir fait un brin de causette avec Morgan Freeman, passez dans la pièce suivante. Réglez leur compte aux deux ninjas, puis cassez la fenêtre grâce aux batarangs. Repérez l'échelle et frappez-la par la droite. Celle-ci se déplacera alors et deviendra utilisable. Grimpez sur les bibliothèques à l'aide de ce nouvel appui. Faites un bond sur le balcon, puis contournez la salle afin de vous rendre sur les bibliothèques opposées (avec un double saut). Passez ensuite par la fenêtre brisée. Ouvrez les portes rouges marbre, poursuivez par la droite, et enfin, faites tomber le vase ancien afin de sauver votre complice. Revenez sur vos pas et avancez tout droit vers la salle où d'autres ennemis font alors leur apparition. Arrivé vers le feu, cassez les deux lampes au plafond afin d'enclencher le système anti-incendie. Avancez et ouvrez les portes pour trouver Alfred.

CHAOS DANS L'ILE LE PONT

Montez à l'échelle entourée par des grilles, puis d'un bond, rejoignez le cordage métallique pour vous y accrocher. Hissez-vous sur la passerelle juste derrière, et utilisez l'élévateur pour vous amener vers le haut. Trouvez l'épouvantail, puis une fois Batman gentiment renvoyé, tuez les 3 hommes avant de récupérer la clef de voiture près des voitures enflammées. Utilisez alors la voiture à proximité pour faire sauter le camion citerne, puis empruntez l'échelle à gauche. Utilisez le grappin en face. Traversez le vide vers les flammes, grâce à la poutrelle. Vous retrouvez alors votre vieil ami. Une fois celui-ci parti, brisez la baie vitrée et éclipsez-vous grâce au grappin.

LES VOIES DU MONORAIL

Ouvrez la première porte, crochetez la deuxième, puis continuez vers vos ennemis. Ces lâches feront alors sauter la passerelle, vous empêchant de les rejoindre par la voie la plus simple. Utilisez donc les points d'accroche sur le plafond pour vous rendre sur la berge opposée (le grappin doit être utilisé lorsque la première rampe lâche). Envoyez valser les planches retenant l'issue, puis empruntez la nouvelle porte. Ecoutez à la porte, puis glissez-vous dans le conduit. Après s'être laissé tomber sur la passerelle, faites lâcher la grille de soutien à l'aide de 3 batarangs. Sautez dessus. Avancez lentement et avec grande prudence sur la poutrelle de gauche, et retournez-vous une fois arrivé au bout. En faisant une nouvelle fois appel à vos projectiles, faites lâcher le ponton du dessus, et attaquez vos adversaires alors étourdis. Actionnez ensuite l'interrupteur à distance à l'aide d'un batarang afin de faire venir une chaîne vers vous. Accrochez-vous à celle-ci puis ré-enclenchez l'interrupteur pour vous approcher de la nacelle suivante. Continuez en direction des rails et engagez le combat avec les nombreux ennemis qui se dresseront face à vous. Rejoignez Rachel pour atteindre le prochain point de contrôle. D'ici, prenez votre élan, et sautez dans le vide afin de planer vers la plate-forme en face de vous. Pivotez ensuite vers la gauche pour vous suspendre au point d'ancrage, grâce au grappin. Brisez les planches, puis laissez-vous tomber à l'intérieur du bâtiment. Tuez les 3 hommes qui viendront vous chercher des noises, passez par la fenêtre ouverte, puis grimpez le long de la gouttière. Toujours en planant, tentez d'atteindre les toits, et brisez la trappe pour vous y engouffrer. Avancez vers les rames du monorail pour finir.

EN ROUTE POUR GOTHAM

Tuez les ninjas, puis avancez pour emprunter la porte non loin. Passez par le hangar, et détruisez tous les obstacles qui vous empêcheront d'avancer. Contournez le prochain block du monorail en longeant les murs sur l'un des côtés, puis

ouvrez les portes de l'autre côté afin d'en atteindre le plafond. Poursuivez par les toits et prenez la dernière issue. Vous atteindrez alors le premier point de contrôle du niveau. En passant par les grilles au sous-sol, vous ne tarderez pas à rencontrer un ennemi faisant sa ronde. Celui-ci étant armé, attaquez-le par surprise. Avancez et séparez l'attelage entre les deux wagons à l'aide de deux projectiles. Interrogez vos ennemis puis rentrez le code 1942 au prochain digicode. A présent dépourvue de tout danger, ouvrez la porte pour poursuivre. Tuez l'ennemi, et passez par la trappe. Progressez sur les toits tout en évitant les rampes sur les côtés, puis laissez-vous tomber entre les deux derniers wagons afin de pouvoir emprunter la porte suivante. Passez ensuite par la gauche en vous hissant le long du poteau, pour traverser cette nouvelle zone sans vous faire repérer. Au bout, montez à l'échelle et partez effrayer vos ennemis en brisant les soutiens métalliques. Défiez ensuite vos adversaires puis passez par la trappe. Poursuivez jusqu'à la grille et remontez à l'intérieur. Dirigez-vous alors vers l'arrière. Après une petite bagarre gentillette avec votre mentor et deux de ses hommes, utilisez le grappin pour rejoindre le wagon fuyant, puis ouvrez la porte. Au dehors, passez par les toits. Laissez-vous tomber sur la dernière plate-forme. Votre mentor vous attend une nouvelle fois. Commencez par le désarmer de son dangereux sabre (un fumigène peut alors s'avérer utile), puis venez-en à bout au corps-à-corps. Le combat terminé, enclenchez rapidement votre grappin pour ainsi échapper à la collision du monorail.

Batman Vengeance

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS MODE

Effectuez ces manipulations sur le menu principal. A chaque fois, vous entendrez un son qui confirmera que le code a bien fonctionné.

Tous les cheats

L, R, L, R, X, X, Y, Y

Tous les enchainements et 120 points

L, L, R, R, L, R, L, R

Menottes illimitées

X, Y, X, Y, L, R, R, L, L

Batlauncher infini

Y, X, Y, X, L, R, L, R

Batarangs électric illimités

L, R, Y, X

Batarangs illimités

L, R, B, Y, L

Toutes les séquences vidéo

L, L, X, X, Y, X, L, R

Battalion Wars

© Nintendo / Kuju Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MISSIONS BONUS

Mission bonus 1
Il faut avoir un score de 85% au minimum dans la première campagne.

Mission bonus 2
Il faut avoir un score de 85% au minimum dans la deuxième campagne.

Mission bonus 3
Il faut avoir un score de 85% au minimum dans la troisième campagne.

Mission bonus 4
Il faut avoir un score de 90% au minimum dans la quatrième campagne.

VIDÉO CACHÉE

Restez sur le menu principal pendant 5 minutes, et vous verrez une nouvelle scène d'introduction inédite.

MANIEMENT DU CHAR LÉGER/CHAR LOURD

Lorsque vous contrôlez un char léger/un char lourd (au choix, les deux font l'affaire), et que vous devez tuer un char ennemi, dites à vos troupes de ne pas vous suivre, puis partez seul à l'encontre du char. Placez-vous près du char ennemi et tournez autour de lui tout en tirant. Le char ennemi n'arrivera pas à vous viser et tirera tout le temps à coté. (Il ne faut pas être trop près de l'ennemi non plus sinon il risque de vous toucher). C'est une technique assez facile pour tuer un ennemi sans perdre bêtement des unités plus faibles qui vous suivaient.

Battle Stadium D.O.N

© Namco Bandai / 8ing

+ D'INFOS FORUM

SECRETS

Galerie

Terminez le jeu une fois avec n'importe quel personnage.

Mode Difficile

Terminez le mode solo en Normal.

Mode Très Difficile

Terminez le mode solo en Difficile

Mode Time Attack

Terminez le jeu en Très Difficile.

PERSONNAGES BONUS

Terminez le mode solo en accomplissant au moins un objectif demandé pour recevoir des jetons qui vous serviront à jouer au Jackpot. Si vous réussissez à aligner trois symboles de Jump, vous pourrez tenter votre chance au Jackpot bonus. Si vous alignez trois '?', vous débloquerez un nouveau personnage. Pour obtenir Cell et Buu, vous devez d'abord les battre en mode solo pour qu'ils apparaissent dans le Jackpot. Au final, vous pourrez obtenir Cell, Trunks, Nami, Gaara, Rock Lee, Usopp, Frieza et Majin Buu.

Beach Spikers

© Sega / AM2 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

Entrez les codes suivants en guise de nom pour débloquer les maillots souhaités.

ARAKATA	Maillots Space Channel 5
DAYTONA	Maillots Daytona USA
FVIPERS	Maillots Fighting Vipers
JUSTICE	Maillots Virtua Cop
OHTORII	Maillots Sega
PHANTA2	Maillots Phantasy Star Online 2

RÉCOMPENSES

Pour débloquer tout les Maillots,Lunettes,Cheveux et Visages
Les récompenses

Mode Arcade

Terminer 1 fois le mode arcade donne les maillots 87 et 88
Terminer 2 fois le mode arcade donne les maillots 80 et 91
Terminer 3 fois le mode arcade donne les maillots 93 et 94
Terminer avec le Japon le mode arcade donne les maillots 103 et 104

Mode World Tour

Terminer le mode World Tour à n'importe quelle place donne les maillots 96 à 102, les lunettes 86 à 93, les cheveux 71 à 74 et des niveaux Bonus.
Terminer le mode World Tour à la première place donne les maillots 89, 92, 95.
Terminer le mode World Tour à la première place avec 100% en Teamwork vous fait disputer un nouveau match contre des volleyeuses en dorée. Battez-les pour avoir les visages 54 et 55. Si vous êtes encore premières avec 100% en teamwork, vous devrez encore battre des volleyeuses en métal cette fois. Battez-le pour obtenir le visage 56.

Mode Tutorial

Franchir tous les tutoriaux donne les maillots 71 à 86.

JOUER CONTRE L'ÉQUIPE DE DURAL

Terminez le mode World Tour à la première place.

NOUVEAUX TERRAINS EN ARCADE

En mode World Tour, jouez successivement sur les terrains Pringles, Holliday Inn, Sega et Nintendo. Vous pourrez alors les retrouver dans le mode Arcade.

COMPTEUR DE PERFORMANCES

En mode World Tour, appuyez simultanément sur L et R lorsque le nom des équipes apparaît pour avoir un compteur de performances.

Beyblade : VForce

© Atari / Takara 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DEUX DES PLUS PUISSANTES COMBINAISONS BEYBLADE

Anneaux d'attaque	Dragon Breaker Gamma
Disque de poids	Star Attack Gamma
Disque de rotation droite	NEO Gamma
Base	Custom Grip Gamma
Lanceur	Version kai
Bit Beast	N'importe lequel

Anneau d'attaque	Strike Turtle Gamma
Disque de poids	Star Attack Gamma
Disque de rotation gauche	NEO Gamma
Base	Custom Grip Gamma
Lanceur	Version Tyson
Bit Beast	Dragoon v2

Beyond Good & Evil

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Vous trouverez ici le cheminement principal du jeu suivi par les quêtes annexes vous permettant de récupérer les perles manquantes. La longue quête du recensement de la faune d'Hillys est incluse dans la solution, mais vous trouverez un récapitulatif à la fin avec l'emplacement des animaux.

Le refuge du phare sud

Le jeu commence sur les chapeaux de roue avec une attaque DomZ. Les extraterrestres prennent possession des enfants de l'orphelinat de Jade. Frappez les huit créatures pour libérer les bambins. Jade sera alors capturé par une grosse tentacule et emmené dans la grotte plus bas. Immobilisée, la balle ne pourra qu'attendre l'arrivée de son oncle Pey'j pour se remettre au combat. Chargez votre bâton Daï-Jo puis libérez sa puissance pour vous défaire de la petite prison et foncez vers la tentacule pour frapper son oeil. Lorsque vous l'aurez touché une ou deux fois, la créature se protégera. Chargez de nouveau votre arme et détruisez sa protection puis frappez encore l'oeil. Tout en prenant soin d'éviter son rayon laser ainsi que les DomZ qui arrivent, recommencez plusieurs fois cette manipulation pour venir à bout de la créature. Vous gagnerez alors votre première **perle** ! Très appréciées par Mammago, ces perles sont très utiles pour avancer dans le jeu. Ne les négligez pas. Après le combat, les sections Alpha arrivent enfin... Montez par l'ascenseur et observez la cinématique. Jade s'évanouit...

A son réveil, vous entendez parler d'un reportage photo qui vous demande de recenser toutes les espèces animales de la planète. Prenez votre appareil photo et mettez-vous directement à l'ouvrage pour gagner un peu d'argent. Dans l'orphelinat même, vous pouvez prendre l'insecte (**Adalia Octopunctata**), ainsi que les enfants (**Homo Sapiens** et **Capra Sapiens**) et le chien (**Canis Canis**). En frappant le barril à côté du frigo, vous pourrez aussi prendre une mouche en photo (**Musca Sacrophagia**). Tout en haut du phare, vous verrez une sorte de loutre courir sur le toit, mais vous ne pourrez la photographier que bien plus tard dans l'aventure. Par contre, la vue se prête particulièrement bien pour prendre un cliché des goélands (**Larus Albus**). Redescendez en bas du phare et avant de sortir, n'oubliez pas de récupérer les Starkos qui traînent (sur un lit, sur le comptoir et dans le frigo) ainsi que l'**AP1** dans la salle de bains. A l'extérieur du phare, continuez avec votre appareil pour immortaliser un tatou des champs (**Priodontes Campestris**) puis approchez-vous de l'appareil qui clignote. Suivez-le dans le hangar puis dans l'atelier de Pey'j. Entre temps, vous aurez noté que votre facture d'électricité a pu être payée et que le bouclier est donc rétabli, vous protégeant des Vorax qui rôdaient dans le coin. En sortant lorsque le bouclier n'est pas activé, vous pouvez prendre un Vorax en photo, mais ce n'est pas indispensable puisque vous retrouverez ces créatures plus loin dans le jeu.

Dans l'atelier, Pey'j est en train de réparer le lecteur de Mdisk. Pour le tester, prenez justement le nouveau disque de mission et insérez-le dans le lecteur. Lisez et écoutez les informations de missions qu'il contient. Pey'j ne semble pas chaud pour effectuer cette mission, mais vous avez besoin d'argent pour garder l'orphelinat, donc vous ne pouvez décliner l'offre. Regardez le message des sections Alpa puis suivez Pey'j dans le hangar. Vous pouvez le prendre en photo (**Sus Sapiens**) maintenant pour compléter votre pellicule et recevoir un zoom ou attendre plus tard pour un cliché plus flatteur. Vous pouvez aussi coucher les poissons sur pellicule (**Dipneustes Trilineatus**). Parlez à votre oncle puis poussez le générateur comme il vous le demande. Désormais, vos prochaines pellicules terminées vous rapporteront des perles.

L'hovercraft est désormais en état de marche. Ca vous dit d'explorer les eaux d'Hillys ? Avant de partir, pensez à récupérer les P-O-D et les capsules de Boost qui prennent la poussière sur l'établi. Filez ensuite droit vers le garage de

Mammago.

Mammago Dépannage Service

Malheureusement, les raffistolages de Pey'j sur l'Hovercraft ne suffisent pas à l'amener jusqu'au garage Mammago. Une dépanneuse se propose de venir vous chercher. Bienvenue chez Mammago ! Tous les articles en vente vous permettront d'améliorer l'hovercraft, et la seule monnaie acceptée ici est constituée de perles. Parlez à Issam derrière le comptoir après l'avoir pris en photo (**Rhinoceros Sapiens**). Entrez dans la boutique, et parlez à Haïlé. Il vous expliquera comment dépenser vos précieuses perles. Achetez le moteur Speedcraft. Il vous en coûtera 1 perle. Ca tombe bien, c'est exactement la somme que vous avez sur vous. Vous pouvez aussi dépenser quelques unités dans les distributeurs du magasin pour obtenir des Starkos, des boîtes de K-Bups, ou prendre des impluseurs. Votre hovercraft est prêt, vous pouvez quitter le garage.

La première attaque DomZ

Sitôt quitté le garage, un monstre DomZ fait une percée dans les boucliers. Prenez la créature en photo (**Teratosaurus Imperator**). Suivez-la ensuite en la mitraillant et en évitant les obstacles qu'elle laisse derrière elle. Vous en viendrez rapidement à bout ce qui vous donne la **perle 2**. Sortez votre boussole et prenez la direction de l'îlot noir. En chemin, vous recevrez probablement des mails. Lisez-les. Vous pouvez aussi photographier des Rascax bleus (**Rascax Caeruleus**) juste avant de traverser le canal principal.

L'îlot noir

Accostez au quai de l'îlot et parlez à l'homme qui vous attend. Je ne le répéterais pas à chaque fois, mais lui aussi peut être pris en photo. Il vous donne votre ordre de mission. Il s'agit de trouver puis de photographier un couple de monstres DomZ qui se terre au fond de l'îlot. Entrez dans la grotte et prenez à gauche. Dans cette salle, vous remarquez deux interrupteurs au sol. Montez sur l'un d'eux et demandez à Pey'j de se tenir sur l'autre afin d'ouvrir la grande porte. Continuez vers la vieille mine. Votre oncle veut vous montrer sa nouvelle invention : ses bottes à propulseur intégré. Pas toujours au point, elles peuvent quand même lui servir pour sauter plus haut et retomber avec fracas sur le sol provoquant une puissante secousse. Pour déclencher cette attaque spéciale, appuyez sur la touche indiquée sur l'écran. L'occasion d'utiliser cette invention ne tarde d'ailleurs pas. Placez Jade sur le gros carré enfoncé et demandez à Pey'j de sauter sur l'autre. Cela propulsera la jeune femme à l'étage supérieur. Aidez ensuite le cochon à monter en tournant l'engrenage près de la passerelle. Prenez une photo du plan d'évacuation. Vous l'aurez ainsi dans votre inventaire et pourrez donc y jeter un coup d'oeil lorsque vous vous perdrez. Vous arrivez dans une sorte de plante rouge que vous pouvez bien sûr prendre en photo (**Lycoperdon Fugiferus**). Placez-vous près de la plante de façon à ce qu'elle soit entre vous et les caisses de dynamite. Demandez à Pey'j de faire une attaque Jet Boot pour faire sortir l'animal de terre, et envoyez-le vers les caisses pour les détruire. Répétez cela pour les autres caisses. Dans la petite grotte, vous trouverez de quoi vous restaurer ainsi qu'un boost. Le passage est ensuite barré par une anémone mutante. Prenez un cliché (**Anemonia Mutabilis**) puis frappez-la pour qu'elle se rétracte. Au passage, notez qu'à chaque coup l'animal libère des cristaux de materia qui vous rapportent un peu d'argent. Une grille vous empêche d'aller vers la gauche mais comme le dit si bien Pey'j, la mine doit sûrement contenir le matériel nécessaire à votre progression. Continuez vers le chariot. Comme tout à l'heure, faites exploser la dynamite en vous servant de l'animal. Cela permet de baisser une passerelle. Avant de monter sur celle-ci, frappez les cristaux au mur pour gagner un peu d'argent. En haut de la plate-forme, vous remarquez des lucioles. Sortez votre appareil (**Lampyris Campestris**). Un monstre sort brusquement du plancher. Prenez-une photo souvenir (**Crochax Velox**) avant de le battre. Servez-vous de l'engrenage pour abaisser un conduit, puis poussez le chariot juste en dessous pour monter et continuez vers le boyau secondaire.

Cette section est remplie de plusieurs bestioles que vous pouvez bien sûr prendre en photo avant de les combattre (**Cyanea Urtica**, **Pelagia Pachydermis**). Une fois que ce sera plus calme, vous pourrez aussi prendre un cliché des tentacules sur le murs (**Alicia Splendens**). Continuez droit devant. Faites monter chaque personnage sur un interrupteur pour ouvrir la porte puis avancez. Vous retombez dans la mine, dans un local à outils plus précisément. Fouillez toutes les armoires pour trouver une pince qui sera bien utile Pey'j. Cette salle referme aussi un distributeur et un lecteur de Mdisk pour sauvegarder. Grâce à son nouvel outil, Pey'j pourra rapidement venir à bout de la grille qui vous retient prisonniers dans cette pièce. Suivez le couloir jusqu'à arriver sur un sol spongieux. Prenez une photo du sol

(**Spongus Gluanteus**). Au fond de la grotte, un mollusque sort furtivement de sa coquille. Il n'est cela dit pas assez rapide pour échapper à vos talents de photographe (**Helix Rupestris**). Remontez et grimpez dans le petit passage juste après le plan d'évacuation pour atteindre le boyau secondaire. Si le coeur vous en dit, vous pouvez encore battre les monstres sinon, prenez tout de suite à gauche et descendez jusqu'à la grille.

Avant de l'ouvrir, revenez jusqu'à l'entrée de la mine et avancez dans la salle inondée. Montez dans le tuyau pour déboucher sur une petite pièce où des créatures inoffensives ne demandent qu'à être photographiées (**Astacus Erectus**). Ramassez les objets qui traînent et faites ouvrir la grille à Pey'j. Suivez le conduit et descendez sur la plate-forme juste en dessous. Prenez l'**AP1** dans le distributeur puis sortez votre appareil photo. Il y a une grosse limace qui passe régulièrement sur le mur en face de vous. Prenez la photo au moment adéquat (**Papilio Pilosus**). Revenez maintenant jusqu'à la grille fermée et ouvrez-la. Prenez ce que vous voulez dans le distributeur juste derrière. Il y a notamment un **AP1**. Suivez la corniche en bois. Il vous faudra longer un petit morceau pour passer. Malheureusement, Pey'j ne peut vous suivre. A vous de trouver un moyen de le faire passer. Montez au niveau du chariot et poussez celui-ci au bout du rail. Revenez au niveau de la plante et en combinant l'attaque Turbo Jet de votre oncle et un bon coup de bâton, vous parviendrez à faire exploser la dynamite et à faire descendre une passerelle. Pey'j vous rejoint, mais il est suivi par trois crochax. Tuez tout ce beau monde puis revenez sur la passerelle. Entrez dans la petite grotte dans la paroi et prenez une photo de l'animal au fond (**Amoeba Polypodia**). Revenez et servez-vous du balancier et de la super attaque de Pey'j pour passer de l'autre côté de la grosse porte. Sauvegardez si vous le souhaitez, mais appuyez surtout sur l'interrupteur pour ouvrir la porte à votre oncle. Dans cette petite salle, montez sur la caisse dans le coin et donnez un coup de pied au disjoncteur pour couper les lumières. Un animal apparaîtra alors au plafond, à vous de le prendre en photo (**Planaria Rupestris**). Coupez ensuite le métal de la grille puis continuez votre chemin.

Dès votre arrivée, sortez votre appareil et shootez le coquillage qui flotte au loin (**Nautilus Fluoreus**). Avancez un peu. Jade marche alors sur un petit animal qui provoque l'arrivée de plus grosses bestioles. Vite, un petit cliché (**Palinurus Rupestris**) avant de se mettre au combat. Pendant la bataille, assurez-vous d'utiliser l'attaque de Pey'j pour envoyer un animal contre la plate-forme et ainsi la faire tomber. Vous pouvez aussi les envoyer contre les cristaux de materia pour gagner un peu d'argent. Montez sur la plate-forme où des cristaux et un lecteur Mdisk vous attendent puis utilisez l'engrenage pour abaissez la plate-forme. Montez sur celle-ci. Achetez ce que vous souhaitez dans le distributeur puis frayez-vous un chemin à travers les anémones. Pour la toute dernière, celle qui bloque le chemin, frappez-la à plusieurs reprises puis demandez à Pey'j de l'écraser complètement. La voie est libre pour arriver tout au fond de la grotte, là où on vous a demandé de prendre un cliché. Visez les deux monstres et appuyez sur le bouton au moment précis où les deux sont visibles à l'écran. Envoyez la photo à Castellac. Dès lors, les choses se gâtent. Les deux monstres n'étaient en réalité que les deux yeux d'un monstre plus gros ! Il va falloir passer à l'action. Mais avant, une petite photo de la bestiole s'impose (**Pterolimax Gigantea**). Lancez une attaque Turbo Boots avec Pey'j lorsque le monstre sort sa tête d'un trou, puis sans perdre une seconde, frappez-le avec le bâton de Jade. Recommencez cela plusieurs fois en tuant aussi les autres bestioles qui apparaissent. Au bout d'un moment, le gros monstre va se mettre à survoler la zone en crachant de la fumée toxique. Esquivez en courant puis attendez qu'il rentre dans son trou pour recommencer à le frapper (d'abord Pey'j puis Jade). Une fois mort, il lâchera la **perle 10**. Votre contact arrive et lève le voile sur cette mission et sur ce qui se trame sur Hillys. Il vous propose de rejoindre la résistance pour mettre un terme aux actions des sections Alpha. Prenez votre hovercraft et rendez-vous dans le quartier piéton de la cité.

Le groupe IRIS

Trouvez le quartier piéton de la ville. Dans les rues de la cité, vous pourrez prendre quelques photos des habitants, et notamment des espèces animales que vous ne possédez pas encore (**Walrus Sapiens**, **Aquilus Sapiens**). Les deux commerces ouverts vous permettent de faire quelques achats. Pensez surtout à prendre la **perle 14** à Nouri. La vendeuse propose aussi un **AP1**. N'hésitez pas à l'acheter et à le prêter à Pey'j qui en aura bien besoin. L'autre magasin vous propose de vous abonner à deux magazines. Acceptez si vous le voulez. Vous aurez alors régulièrement des mails d'information à lire. Trouvez enfin l'Akuda bar où vous attend votre contact pour entrer dans le réseau IRIS. Avant de le chercher, quelques photos s'imposent (**Taurus Sapiens**, **Charcharodon Sapiens**).

A l'Akuda Bar, parlez à Francis près de la table de jeu. Il vous propose de jouer contre lui. Il pariera sa perle fétiche. Si vous remportez la partie, la **perle 5** est à vous. Approchez-vous du groupe à la table. Remarquez que Rufus cache un code dès que vous arrivez. Essayez de le lire avant qu'il ne mette sa main dessus puis parlez-lui. Montez ensuite à

l'étage et entrez le code que vous avez mémorisé pour ouvrir la porte 2. Dans cette pièce, vous trouverez des Boost ainsi que la **perle 6**. Toujours à l'étage, parlez à "Belles Mirettes", votre contact. Il peut vous faire gagner un peu d'argent en jouant au bonneteau. Faites-le si vous êtes en manque de crédit, sinon donnez-lui directement le mot de passe d'IRIS. Il cache un ticket sous un bol puis mélange le tout. Ne quittez pas le bol des yeux pour ensuite pouvoir le montrer à Belles Mirettes. Il vous remet le code d'accès de la pièce 3. Entrez et plaquez-vous contre l'armoire. C'est en réalité un passage secret qui conduit tout droit au QG de IRIS. Ecoutez tout ce qui se dit lors de la réunion (on vous remet un city pass) puis parlez à vos trois nouveaux amis. Récupérez aussi le Mdisk (vous pouvez le lire ici) avant de repartir pour le quartier piéton.

Grâce à votre city pass, vous pouvez désormais passer outre les contrôles Alpha. Rendez-vous près de la boutique de Nouri puis montez vers la fontaine. Empruntez le passage sous l'enseigne lumineuse. Vous êtes alors dans la boutique de Ming Tzu. Remarquez son petit aquarium. Superbe poisson, non ? Ne résistez pas à la tentation de prendre une photo (**Koi Kumonryu**). Parlez à Ming Tzu de IRIS et suivez-le dans sa réserve. Il vous remet des Mdisks dans d'anciens bulletins d'information du groupe. Il vous propose également un abonnement pour recevoir les nouvelles directement par mail. Acceptez puisque cette offre est gratuite. Faites ensuite quelques courses dans la boutique. Il y a ici des objets très intéressants. Privilégiez la **perle 15**, le **détecteur de perles** et le **détecteur d'animaux**. Les autres objets sont également fort utiles, aussi je vous conseille de retourner à l'Akuda Bar pour jouer avec Francis ou Belles Mirettes afin de vous refaire une santé financière et acheter tout ce que Ming-Tzu a à vendre (Super attaque renforcée, **AP1**, impulseur-méca). Vous pouvez aussi aller faire quelques courses pour gagner de l'argent.

Quittez le quartier piéton. En route pour la fabrique !

La fabrique

Le passage qui mène à la fabrique est gardé par une machine. Peut-être que Mammago pourra vous aider à trouver une solution pour le passer. Les rhinocéros garagistes ont bien un objet qui pourra vous être utile : le canon neutralisant, il coûte 5 perles. Prenez-le et sortez du garage. Vous devez subir une autre attaque DomZ. Pas de panique, il s'agit juste d'éviter les tirs ennemis. C'est un peu long, mais pas bien méchant.

Notez que vous pouvez faire quelques missions annexes avant de vous rendre à la fabrique. Les courses, les deux premières grottes de pillards ou l'antre des Vorax sont tout indiquées maintenant.

Tirez sur la machine qui garde l'entrée de la fabrique et accostez. Montez sur les tuyaux. Des monstres volent dans le coin. Vous pouvez photographier ceux que vous n'avez pas encore pris (**Vorax Nocturnus**). Combattez ces trois créatures puis montez vers le gros cadran rouge. Vous recevez alors un mail vous rappelant que le gouverneur peut vous aider à franchir la porte verrouillée. Prenez une photo du signal crypté et envoyez-la au gouverneur qui vous donne le code par mail. Entrez ce code pour déverrouiller la porte. Une grille vous barre la route. Pey'j pourra couper le bas et il suffira que Jade donne un grand coup de pied pour la faire sauter. Quelques gros rats traînent dans le coin. L'un d'eux serait du plus bel effet dans votre collection de photos (**Rattus Giganteus**). Franchissez les quelques lasers rouges puis désactivez-les avec l'interrupteur afin que votre oncle puisse vous rejoindre. Poussez la grosse caisse en travers du laser bleu, ce qui vous donne un moyen de passer.

Vous arrivez dans une grande pièce : la salle de l'ascenseur. Votre but sera justement de réparer le vieil ascenseur pour atteindre les étages supérieurs de la fabrique. Demandez à Pey'j de jeter un oeil aux mécanismes. Descendez vers le laboratoire. Laissez le bouton du monte-charge tranquille et contournez simplement la pièce. Un second interrupteur vous attend. Appuyez et continuez vers le laboratoire. Poussez un gros tube de part et d'autre de la barrière électrique pour ouvrir le passage. Dans le labo, fouillez le placard, vous trouverez la **perle 19**. Sortez votre appareil et zoomez sur le nez de la vache morte. Il y a un petit ver qui sort de la narine, ce serait trop bête de le rater (**Aedes Raymanis**). Retournez maintenant au monte-charge. Appelez-le avec l'interrupteur. Les portes s'ouvrent et de nombreuses araignées (mécaniques, pas de photo à prendre donc) vous foncent dessus. Tuez-les toutes sans exception. La voie est maintenant libre. Faites entrer Jade dans le monte-charge. Pey'j s'occupera d'appuyer sur le bouton. La jeune fille doit continuer seule pendant un moment. Un robot surgit derrière votre dos, contournez-le et envoyez-le contre la barrière électrique. C'est le seul moyen de le détruire, et de vous ouvrir la voie aussi. Vous êtes pris au piège dans la pièce suivante, mais, maigre consolation, vous venez de retrouver Double H. Il est en situation plus qu'inconfortable puisque soumis à un traitement DomZ. Prenez une photo de lui et envoyez-la à IRIS. Prenez une autre photo, mais de l'armoire

cette fois, et le gouverneur vous enverra le code qui permet de l'ouvrir. Vous trouverez à l'intérieur un lanceur de Gyrodisk. Ce gant permet de lancer des petits disques, très utiles pour la suite de l'aventure. Ne perdez pas de temps et essayez immédiatement votre arme sur le DomZ au-dessus de Double H. Trois coups devraient suffire à lui faire lâcher prise sur votre nouvel ami. N'oubliez pas de récupérer la **perle 21**, ce serait dommage de partir sans elle. Déclenchez l'action spéciale de Double H. Vous avez maintenant un moyen de sortir. Longez les tuyaux et allez sauvegarder sans vous soucier de Double H. Continuez par le petit chemin. Vous retombez dans la salle de l'ascenseur. C'est à ce moment que le faucheur décide de se montrer ! Vous pouvez prendre une photo de lui immédiatement ou attendre qu'il soit mort (**Cyclopeus Palustris**). Le combat n'est pas bien compliqué, mais il demande un peu d'adresse. D'abord frappez-le plusieurs fois pour le faire fuir en hauteur. Evitez ses salves de tirs puis attendez qu'il redescende. Visez son oeil avec votre gant puis retournez le frapper. Vous devez recommencer cela plusieurs fois jusqu'à ce que le monstre ne daigne plus redescendre. A ce moment, lancez un Gyrodisk sur lui pour le déloger et frappez-le un dernier coup. Voilà, c'est long, mais pas difficile. Pour récupérer la **perle 22**, retournez à l'entrée de la fabrique, sautez dans l'hovercraft et allez la prendre dans le bassin. Vous pourrez aussi prendre un cliché du faucheur à ce moment-là si ce n'est pas déjà fait.
Remontez à la salle de l'ascenseur puis descendez au local électrique.

Faites gaffe aux câbles qui se balancent et qui déchargent pas mal d'électricité. Photographiez le plan des lieux dans la petite pièce avec le distributeur. Levez les yeux et tirez sur le ventilateur pour le faire pivoter de 180°. Cela permettra d'alimenter l'interrupteur en courant. Appuyez dessus et entrez dans la grande pièce. Faites le tour de la salle. Approchez-vous de la clé spéciale. Le robot qui la portait se réveille et vous attaque. Envoyez-le jouer avec la barrière électrique tout prêt et ramassez la clé triangulaire qu'il laisse tomber. Prenez l'**AP1** dans le petit renfoncement puis revenez vers l'interrupteur marqué d'un triangle. Plusieurs robots de défense sortent de leur cagibi. Explosez-les tous. Les attaques jet boots de Pey'j sont vivement recommandées. Appuyez enfin sur l'interrupteur et récupérez le fusible rapidement avant que le courant ne se remette en place. Remontez à la salle de l'ascenseur. Posez le fusible à droite de l'ascenseur. Plus qu'à lui donner un peu de jus et il devrait fonctionner. Tirez juste au-dessus du câble électrique pour le faire tomber et voilà ! Vous avez du courant. Montez dans l'ascenseur pour atteindre le hall supérieur.

Deux interrupteurs contrôlent l'ouverture de la porte. Demandez à Pey'j d'appuyer sur l'un tandis que vous appuyez sur l'autre. Vous devez agir en même temps pour passer. Plusieurs monstres DomZ vous agressent. Avant de les tuer, essayez de trouver le temps de les prendre en photo.(**Sarcophagus Domzii**). Escaladez les machineries et donnez un grand coup de pied dans la grille. Vous débouchez dans la salle de vérification aux rayons X. Traversez la première passerelle. Arrêtez-vous au centre de la seconde, au niveau du conduit dans lequel un animal s'enfuit. Sautez sur la passerelle plus bas, éloignez-vous puis revenez doucement sur vos pas pour prendre l'animal en photo (**Rattus Albus**). Remontez au-dessus du conduit et continuez votre chemin dans le tuyaux. Vous arrivez à l'embarquement mais impossible d'aller plus loin. Revenez donc sur vos pas. Vous entendez Pey'j qui semble avoir des ennuis. Malheureusement, vous arrivez trop tard, votre oncle est emmené par les sections Alpha. Ramassez les **AP1** qui traînent avant de pousser la grande caisse contre la porte. A travers l'ouverture, visez l'interrupteur. Profitez du lecteur de Mdisk juste ici pour lire le disque que Pey'j vous a remis un peu plus tôt. Vous pouvez aussi sauvegarder, tiens. Défoncez la grille, baissez-vous et infiltrez-vous dans le conduit.

Vous verrez bientôt Double H qui vous parlera un peu. Continuez dans le conduit jusqu'à la fin en ne vous souciant que des rats. Plaquez-vous contre le mur pour passer. Sortez votre appareil photo. Une image du panneau d'affichage serait parfaite pour votre reportage. Prenez le cliché lorsque vous verrez des schémas de squelettes. Accroupissez-vous derrière le muret. Toujours accroupie, faites passer Jade dans le dos des gardes jusqu'à la zone suivante. Restez accroupie et longez le muret de la prochaine pièce. Attendez que le garde derrière tourne le regard pour avancer jusqu'à la porte. Suivez le couloir et attendez au coin d'un mur lorsque vous verrez un garde patrouiller. Lorsqu'il aura le dos tourné, suivez-le discrètement et donnez un grand coup de pied dans le réservoir qu'il porte sur le dos. Recommencez pour l'éliminer. Continuez jusqu'à ce que vous puissiez voir Double H. Visez un à un les trois interrupteurs situés sous les flammes pour faire avancer votre compagnon. Demandez-lui ensuite d'appuyer sur le bouton pour arrêter un court instant les rayons laser rouges. Courez pour passer. Utilisez la clé triangulaire pour désactiver définitivement les lasers. Dans la prochaine section, le garde ne se retourne jamais. Grimpez alors sur la structure et tombez dans son dos pour l'avoir. Avancez encore. Cette zone comporte de grands lasers bleus sur la gauche. Accroupissez-vous le long du muret de droite et patientez jusqu'à ce que le garde en regarde pas dans votre direction pour passer. Ne le frappez surtout pas, cela pourrait alerter son compagnon caché au fond. Vous arriverez alors à la salle de vérification aux rayons X. Utilisez la carte triangulaire si vous le souhaitez. Les lasers s'éteignent et vous donnent accès au lecteur Mdisk

précédent.

Dans la salle de vérification, profitez des caisses pour passer sans vous faire voir du garde. Faites attention, car les caisses ont tendance à s'arrêter par moment. Faufilez-vous dans le débarras sur la droite. Tuez tous les rats puis allez vers le distributeur à droite. Achetez ce que vous souhaitez. Dans cette salle, il y a aussi une armoire.
Ouvrez-la. Elle ne contient que quelques miettes de Starkos. Déposez alors un autre Starkos et dégainez votre appareil photo. De petits insectes vont venir s'emparer de la nourriture. Prenez vite une photo avant qu'ils ne disparaissent (**Blabera Gregaria**), sinon, vous êtes bon pour remettre à manger dans l'armoire. Grimpez les caisses au fond pour arriver dans la cuve à nutrilles. Appuyez sur le bouton à droite de la cuve puis faites le tour par la gauche pendant que le garde va vérifier ce qu'il se passe. Si vous voulez frapper le garde, ne vous gênez surtout pas. Cependant, sachez qu'il faudra arriver discrètement dans son dos pour l'avoir. Dans la pièce suivante, vous pourrez prendre une photo des petites araignées au sol (**Arachnis Viridis**). Fouillez l'armoire. Vous trouvez les chaussures de Pey'j. Conservez-les bien à l'abri dans votre inventaire, elles seront très utiles plus tard dans le jeu. Prenez également le Starkos dans l'armoire et le Mdisk Caméra de surveillance dans la machine à côté. Deux robots surgissent dans l'autre partie de la pièce. Envoyez chacun d'eux contre une barrière électrique. Vous avez maintenant le choix entre deux chemins. Prenez le couloir en face de l'armoire. Il mène tout droit au local informatique où vous pourrez récupérer un nouveau Mdisk sur l'armée hillyenne et sauvegarder. Revenez sur vos pas et prenez le second passage qui mène vers la zone intitulée Acheminement.

A droite, un chemin est condamné par des lasers, à gauche, il vous faut une carte carrée pour entrer. Continuez donc tout droit. Evitez les rayons bleus pour avancer. La porte au bout de la passerelle est fermée, le bouton permet de l'ouvrir pour un court instant, mais il active aussi des lasers. Appuyez et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Passez les lasers bleus après la porte puis accroupissez-vous derrière le premier muret. Attendez que le garde plus haut détourne le regard pour rejoindre le second mur, puis le petit passage. Traversez ce petit tunnel et tuez les rats de l'autre côté. Montez ensuite dès que vous le pourrez, dès que le garde ne vous verra pas en fait puis allez lui régler son compte quand vous le pouvez. Utilisez le faisceau bleu pour atteindre l'étage supérieur. Cachez-vous derrière l'abri à droite. Deux gardes patrouillent autour d'une caisse. Accroupie, suivez l'un d'eux sans vous faire voir de l'autre et rejoignez la porte au fond à droite. Le passage qui suit est assez délicat. Trois gardes sont dans la grande salle, et il va falloir les faire exploser pour passer. Baissez-vous et profitez de la caisse pour rejoindre la première ouverture à droite. Dans le conduit, avancez jusqu'à la seconde ouverture et lancez un disque sur le réservoir du garde juste au-dessus. Cela devrait attirer le second ennemi par là. Courez au fond du conduit, montez et allez frappez la bonbonne de ce second garde avant qu'il n'ait eu le temps de réparer celle de son collègue. Frapper une seconde fois les deux gardes pour les éliminer. Vous n'avez pas vraiment besoin de tuer le troisième garde, mais si vous voulez le faire, il vous faudra l'attirer dans le coin avec un gyrodisk puis le tuer comme ses deux copains. Lorsque la voie sera libre, suspendez-vous à la caisse et laissez-vous transporter jusqu'au tapis roulant.

Evitez les lasers et autres douceurs électriques puis arrêtez-vous sur la plate-forme à gauche. Plaquez-vous au mur sous le vitrage et traversez la petite corniche. Vous notez au passage le visage complètement détruit de la section Alpha. Vous prendrez une photo plus tard. Tirez sur l'interrupteur en hauteur et montez sur la plate-forme qui s'avance. Tirez une seconde fois pour atteindre l'autre côté. N'oubliez pas de vous baisser pour éviter la barrière électrique. Un garde isolé vous attend dans la salle suivante. Il n'est pas dur à avoir, il suffit d'arriver dans son dos, comme toujours. Evitez les rayons bleus en passant en-dessous certains et en sautant par dessus d'autres puis allez parler à Double H un peu plus loin. Prenez maintenant la photo de la section Alpha défigurée. Cela bouclera votre reportage. Continuez par le tunnel sur la gauche mais n'avancez pas trop vite pour ne pas risquer de vous faire voir. Baissez-vous et observez les deux gardes qui font leur ronde. Suivez-les et passez entre eux lorsqu'ils se séparent. Puisqu'il est seul à patrouiller, le garde suivant peut facilement être mis hors d'état de nuire. Vous arrivez bientôt sur une rampe qui descend. Suivez-la et cachez-vous derrière une caisse pour ne pas vous faire repérer. Au moment opportun, passez dans le dos du garde immobile pour allez vers le container, et lorsque le second garde sera passé, ouvrez le container. Vous trouvez la clé carrée.
Repassez dans le dos du garde et désactivez les lasers avec la clé que vous venez de trouver. Vous êtes de retour dans l'acheminement. Cette fois, vous possédez la clé pour ouvrir la porte. Faites-le et continuez par là jusqu'aux rayons X. Désactivez les lasers et passez derrière le garde. Le gouverneur pourra vous aider à décrypter le code de la porte à condition que vous lui envoyez une photo. Entrez le bon code. Vous voici à l'embarquement. Sortez votre appareil photo et zoomez sur la section Alpha qui supervise les opérations. Une cinématique se déclenche puis c'est l'affrontement contre une grosse machine contrôlée par un DomZ. Frappez l'un des pieds. Double H arrive à la

rescousse ! Pour battre ce montre, la tactique est simple : le faire tomber et frapper la perle en son centre. Déclenchez une attaque spéciale de Double H et frappez simultanément l'autre pied. Le monstre trébuche et la boîte centrale s'ouvre vous autorisant à tirer sur la perle. Recommencez cela plusieurs fois en évitant toujours les lasers de la machine. Vous gagnerez bientôt la **perle 20**. Sortez par l'unique chemin accessible. Dans le couloir vous trouverez un **AP1**. Profitez de l'occasion pour répartir vos AP1 comme bon vous semble entre Double H et Jade car à partir de maintenant, HH remplace votre oncle. Appelez l'ascenseur avec la carte triangulaire puis sautez à l'étage du dessous lorsque Double H vous le dit.

Pour vous éviter un aller-retour, Je vous conseille de vous rendre directement au local technique. Il vous faudra battre une nouvelle fois les robots. Récupérez le fusil derrière la grosse machine au centre de la pièce puis remontez et dirigez-vous vers l'entrée de la fabrique. De nouvelles créatures vous attendent. Tuez-les puis demandez à Double H de défoncer la grille. Servez-vous dans le distributeur de ce qui vous intéresse. Placez le fusible dans la machine (si vous n'avez pas de fusible, partez donc en prendre un dans le local électrique). A ce moment précis, Double H commence à se sentir mal. Vous devez le ramener d'urgence à l'Akuda Bar pour qu'il se fasse soigner par les membres d'IRIS. (Pensez à prendre la perle du faucheur dans le bassin si ce n'est pas déjà fait. Pensez aussi à photographier le monstre si vous n'avez pas réussi à le faire pendant le combat).

Retour d'urgence à IRIS

Foncez sans perdre une seconde à l'Akuda Bar. Ne distancez pas Double H, le pauvre ne voit plus rien et il a du mal à vous suivre. Arrivé dans le repaire rebelle, vous gagnez les **perles 23, 24, 25, 26, 27** en récompense. Retournez voir Nouri, elle peut vous vendre la **perle 46**, tandis que Ming-Tzu à la **perle 47** en stock. Profitez que vous soyez dans le quartier piéton pour faire quelques missions annexes (La remise, Quartiers Alpha, Entrepôts Alpha). Vous pouvez aussi visiter l'entrepôt des sections Alpha à l'extérieur de la ville.

En route pour les abattoirs

Rendez-vous chez Mammago qui vous vendra un kit de saut pour à peine 15 perles. C'est une affaire, il ne faut pas hésiter. Munie de cet accessoire, votre hovercraft peut désormais sauter par-dessus les barrières qui délimitent les eaux territoriales d'Hillys. Vous avez maintenant accès à d'autres missions annexes si vous le souhaitez (la perle du centre ville, les grottes de pillards 3 et 4, courses 3 et 4). Vous pouvez aussi photographier plusieurs nouveaux animaux maintenant : la baleine à l'est de l'îlot noir (**Megaptera Purpurea**), celle qui nage près de la grotte des pillards 4(**Megaptera Borealis**) (au sud-ouest de la carte) et l'animal volant qui flotte dans les airs (**Manta Magnificens**). Même si vous ne voulez pas participer aux courses, vous êtes obligé de vous inscrire dans la 3ème pour accéder aux abattoirs. Juste après le premier accélérateur de la piste, il y a en effet un tunnel sur la gauche (protégé par des barrières facilement contournables) un tunnel qui donne accès aux abattoirs de la ville. Suivez le pont dévasté en évitant les flammes et les lasers de l'araignée géante. Vous arrivez aux quartiers des abattoirs. La zone est surveillée par un robot Alpha. Restez à l'écart de son spot de lumière et tout ira bien. Vous pouvez photographier l'anguille qui se traîne dans l'eau (**Anguilla Bifida**). Avec vos tirs, poussez la caisse métallique dans la grotte. Evitez la grande mine rouge puis envoyez la caisse contre l'autre mine tout au bout. Le chemin est libre, vous pouvez continuer. Faites attention aux petites mines. Celles-ci peuvent être détruites à coup de canon, mais comme elles réapparaissent presque aussitôt, dépêchez-vous de passer. Accostez devant le distributeur. Achetez ce qui vous intéresse. Approchez-vous de la grande porte. Vous êtes attaqué par de nombreux monstres DomZ. Tuez-les puis écartez les portes suffisamment pour que l'hovercraft puisse passer. Montez dans l'hovercraft et continuez alors votre chemin vers les douves.

Faites attention aux lasers (les caisses peuvent être très utiles pour vous protéger). Dans le couloir suivant, une grande soufflerie vous projette droit sur des mines. Mettez les gaz pour éviter ce piège. Lorsque vous serez plus tranquille, tirez sur les mines pour vous frayer un passage. Montez en suivant la rampe, luttez contre les souffleries et traversez les bassins où flottent d'autres mines. Dans le second bassin, passez dans le petit tunnel juste entre les deux ventilateurs. Ce tunnel est bien entendu lui aussi truffé de mines. Vos tirs permettront de faire le ménage. Vous arrivez dans une petite salle d'où partent trois tunnels. L'un d'eux ramène directement à l'entrée des courses 3 et 4, un autre conduit à la corniche supérieure, le dernier est gardé par de grosses mines. Vous remarquez qu'une caisse métallique flotte (?) à vos côtés. Elle ne sera pas suffisante pour faire exploser toutes les mines. Montez donc sur la corniche et faites tomber les deux autres caisses (pour atteindre la seconde, vous devez longe la corniche). Poussez une à une les trois caisses contre les grosses mines. Tirez sur les plus petites. La voie est libre ! Vous voilà enfin à l'entrée des abattoirs.

Le funiculaire

Dans un coin du tunnel, vous pourrez photographier une créature ressemblant un peu à une raie (**Trilobites Saltans**). Accostez et tirez un gyrodisk sur l'interrupteur de la salle de contrôle en hauteur. La grille s'ouvre. Vous êtes maintenant à la salle de surveillance. Accostez devant la grille. Suivez le gros tuyau de canalisation. Double H restera en arrière. En haut, vous êtes repéré par un robot de défense. Laissez-le tirer sa salve de lasers puis visez-le pour le détruire à coups de gyrodisk. Dans la petite fosse, vous remarquez deux lasers qui tournent sur eux-mêmes et des genres de larves qui se promènent par là. Prenez une photo (**Macropodia Omnivora**). Placez-vous près de la grille et regardez droit devant-vous vers le gros engrenage qui tourne. Entre deux de ses dents, vous apercevez un interrupteur. Tirez pour soulever la grande grille. Dépêchez-vous de rejoindre votre hovercraft et de passer avant qu'elle ne se referme. Accostez juste derrière puis remontez, avec Double H cette fois, près des lasers. Escaladez la tuyauterie jusqu'à arriver sur la grande grille. Demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour vous faire monter. Pendant l'ascension, traversez complètement la grille. Vous verrez un étroit tunnel dans lequel vous pouvez vous faufiler. Il débouche dans une petite salle d'aération infestée de rats. Tuez-les puis tirez sur l'interrupteur au-dessus des flammes. Vous trouverez alors dans le coin, un petit animal tout rouge que vous pouvez prendre en photo (**Ignis Ignifera**). Revenez à la grille. Double H s'occupera de la faire monter. Courez alors droit devant pour atteindre un conduit d'aération (il faut impérativement que la grille soit montée pour que vous puissiez l'atteindre. Vous arrivez dans une zone appelé "Accès au funiculaire". Battez-vous contre le robot de sécurité et envoyez-le jouer avec la barrière électrique. Suivez le couloir que vous venez de libéré. Fouillez l'armoire pour déceler un impulseur méca et continuez. Vous trouverez un plan sur le mur. Photographiez-le pour le garder en mémoire. Vous retomberez sur la salle de surveillance où Double H vous attend toujours. Baissez-vous et passez sous les lasers. Les super attaques de votre copain pourront aisément venir à bout des machines. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'à la salle du plan. Poussez la caisse sous le conduit et grimpez. Un peu plus loin, une grille vous bloque le passage. Double H pourra la défoncer. Un garde vous repère alors. Le combat ne traîne pas puisqu'il vous suffit de frapper deux fois la bonbonne dans le dos de l'ennemi. Dans la salle suivant, notez les petites bulles qui sortent du sol. Il s'agit en fait d'un animal. Si vous vous approchez, il ira se cacher dans les débris. Pour l'en déloger, vous devez tirer un gyrodisk. Très rapide, l'animal ira vite se réfugier dans les autres débris. Recommencez et il reviendra là où il était. Le but pour vous est de le photographier pendant qu'il court. Soyez très rapide et vous pourrez l'avoir. Petit conseil : placez-vous près d'un tas de débris pour augmenter vos chances de le cadrer (**Timorea Saponifera**). Appelez le funiculaire et montez à bord. La navette vous conduit à la salle centrale. En face du distributeur, il y a un bouton. Laissez à Double H le soin d'appuyer dessus pendant que vous sortirez votre appareil photo pour prendre l'animal phosphorescent qui sort de la machine (**Amoeba Saltans**). Trois robots apparaissent dans la salle suivante. Servez-vous en pour détruire les trois barrières électriques. Si vous avez besoin de plus de robots, appuyez sur le bouton au mur. L'un des robots laisse tomber une clé triangulaire. Ramassez-la et confiez-la à Double H. Prenez aussi la **perle 52**. Ouvrez la porte en utilisant simultanément les deux clés triangulaires. Le couloir que vous devez traverser est rempli de lasers. Profitez de ce que Double H résiste à ce genre de choses pour l'envoyer appuyer sur les boutons et les désactiver. Il ne vous restera qu'à éviter les bleus. Avancez rapidement, les lasers réapparaissent assez rapidement. La dernière salle est gardée par deux sections Alpha. Mettez-vous dans le dos de la seconde. Déclenchez une super action avec Double H et frappez en même temps la bonbonne de votre sentinelle. Les deux gardes mis hors d'état de nuire, il ne vous reste plus qu'à prendre la photo de reportage. Cadrez les êtres humains torturés et envoyez la photo à IRIS. Fouillez les armoires avant de revenir au funiculaire puis à la salle de surveillance. Rejoignez votre Hovercraft. Prenez le tunnel à gauche, vers les douves.

L'aile nord

Repérez le squelette d'animal près de la salle centrale. Servez-vous de lui comme d'une rampe pour atteindre l'entrée de l'aile nord. Accostez. Le chemin se sépare en deux. A droite des lasers barrent la route, à gauche, Double H ne pourra pas vous suivre. Prenez tout de même à gauche. Glissez-vous derrière le tuyau pour passer. Vous pouvez voir un garde plus loin. Il est debout sur une plate-forme. Tirez sur le bouton à sa gauche pour appeler cette plate-forme. Les lasers en travers de la pièce font tomber le garde. Montez à votre tour sur la plate-forme et tirez de nouveau sur le bouton. Faites attention aux lasers pendant la traversée. Le sol de la salle suivante est couvert de brume. Baissez-vous et profitez de cette cachette naturelle pour avancer. Attendez que les gardes ne vous voient pas pour franchir les obstacles surélevés. Dans le couloir suivant, flanquez un grand coup de pied sur le disjoncteur et courez récupérer le fusible au bout du passage rempli de lasers. Placez ce fusible devant l'ascenseur et montez. Comme toujours, servez-vous des robots de sécurité pour détruire les barrières électriques. Baissez-vous et entrez dans ce qui ressemble un peu à un foyer de cheminée (au nord de la salle sur le plan). Attendez que le spot du robot soit passé vers la gauche pour vous faufiler discrètement dans le dos des gardes. Faites attention aux mines par terre. Vous arrivez dans une toute petite salle où vous pouvez récupérer un **AP1**. Sortez de là en suivant cette fois le spot au lieu de le

devancer.

Le couloir se sépare en deux mais comme des lasers bloquent le passage à gauche, prenez à droite. Faites attention aux mines et notez le départ des navettes à travers la grande baie vitrée.
Cachez-vous derrière le muret dans la salle juste après. Suivez le garde qui arrive tout près de vous. Lorsqu'il arrive presque au bout de la pièce, cachez-vous contre le mur juste à droite, laissez-le passer devant-vous et faufilez-vous dans la petite ouverture. Dans ce recoin, il y a un distributeur mais surtout la **perle 70** à récupérer. Désactivez les lasers et sortez par là. Repassez devant la baie vitrée et cachez-vous encore derrière le muret. Suivez de loin le premier garde puis, au lieu de rester cacher derrière le mur de droite, suivez le second pour sortir par la porte. Continuez vers la droite. Vous arrivez dans une salle avec des longs faisceaux bleus et une caisse. Il y a aussi un lecteur de Mdisk dans le coin. Poussez la caisse pour dégager le passage. Donner un coup de pied au disjoncteur et faufilez-vous vite dans le trou. Faites le tour de la machine en évitant les mines, sautez au-dessus des lasers bleus et récupérez le fusible avant que le courant ne revienne. Ressortez par le trou et utilisez l'ascenseur au bout du couloir pour descendre. Avancez en restant cachée dans l'ombre. Montez sur la passerelle tout en évitant les mines et frappez le garde qui vous attend en haut. Dans la salle derrière lui se trouve un **AP1**. Redescendez la petite rampe minée et tournez à gauche. Restez près du muret pour observer le garde. Lorsqu'il s'arrête sur la plate-forme, tirez sur l'interrupteur derrière lui pour vous en débarrasser. Montez sur cette même plate-forme, tirez sur le bouton et baissez-vous. Vous pouvez continuer. Deux gardes font les cents pas, un troisième reste immobile dans un coin. Attendez que ce dernier détourne le regard et que les deux autres ne puissent vous voir pour avancer. Contournez ces gardes tranquillement et vous passerez sans problème. Placez le fusible à l'endroit prévu à cet effet et la porte s'ouvrira vous permettant de rejoindre Double H. Continuez droit vers la salle centrale. Débarrassez-vous des trois gardes qui surveillent cette zone. Occupez-vous d'abord des deux sur la gauche. Comme tout à l'heure, déclenchez une attaque spéciale et frappez en même temps. Le troisième ne pose aucun souci particulier. Vous êtes maintenant tranquille pour prendre une autre photo de mission. Revenez aux lasers rouges, désactivez-les et rejoignez votre hovercraft dans les douves.

L'aile est
Allez tout au bout des douves en évitant les lumières des droïdes. Poussez les caisses métalliques droit sur les grosses mines pour les détruire puis tirez sur les petits tout en avançant. Accostez. Demandez à Double H de déclencher sa super attaque devant la grille. Il frappera en même temps le garde de l'autre côté. Allez le frapper à votre tour en contournant les lasers. Vous pouvez sauvegarder si vous le souhaitez. Pour cela, il faut d'abord frapper le disjoncteur. Double H le frappera une seconde fois pour vous laisser sortir. Montez sur la machine et ouvrez la grille. Le passage vous conduit vers un autre couloir. Restez bien dans l'ombre et attendez que le garde se retourne pour aller vous cacher derrière la petite machine. De là, tirez sur sa réserve et allez le frapper. Appuyez sur le bouton. La porte s'ouvre mais commence à se refermer tout doucement. Ne perdez donc pas de temps pour continuer.

Prenez les deux boosts dans le container et avancez dans le seul passage ouvert. Vous êtes sur une passerelle au dessus d'une salle regroupant trois gardes. Lorsque le premier à le dos tourné, suspendez-vous et avancez cachée derrière les caisses. Restez accroupie et longez la canalisation qui descend. Là, il va falloir la jouer fine. Evitez le regard des deux gardes et faites prudemment le tour des réservoirs jusqu'aux caisses. Attendez que le dernier garde vous tourne le dos pour sortir discrètement de la pièce. Montez avec l'ascenseur bleu. Faites le tour de la salle sans vous faire voir par les deux sentinelles. Vous trouverez juste après la **perle 48**. Cachez-vous dans la salle suivante. Attendez le moment opportun pour passer dans le dos du garde. Ne l'attaquez pas, ses camarades risqueraient d'arriver pour le défendre. Désactivez les lasers. Vous voilà revenue dans la salle de l'ascenseur bleu. Dans la zone en face de l'ascenseur, poussez la grande caisse sur le monte charge puis appuyez sur le bouton triangulaire. Vous descendez. Frappez le disjoncteur pour récupérer le fusible juste à côté. Comme il n'y a plus de courant, le monte charge ne pourra vous ramenez en haut. Grimpez sur la caisse pour remonter. Posez le fusible tout au bout de la pièce. Cela permet d'alimenter l'interrupteur. Appuyez sur le bouton et passez sous la porte qui se soulève.

Vous êtes dans une zone de triage de caisses. Agrippez-vous à l'une des caisses et lâchez prise juste avant que la pince ne vous dépose sur le tapis roulant.
Rampez dans le passage sur la gauche. Vous trouverez un **AP1** dans le container. Appuyez sur le bouton triangulaire pour désactiver les lasers rouges et revenez à la salle de triage. Sortez par la porte sur votre droite. Marchez jusqu'à la barrière électrique que vous pouvez désactiver d'un grand coup pied dans le disjoncteur. Laissez-vous tomber. Vous retrouvez Double H en bas. Slalomez entre les mines. Des monstres vous attaquent dans la prochaine salle. Tuez-les rapidement. Commencez à grimper sur les tuyaux. Vous ne pourrez pas atteindre le haut car une barrière électrique

vous empêche de passer. Demandez à Double H de l'éteindre et montez. La prochaine salle est gardée par trois sections Alpha. Deux d'entre elles restent immobiles, la troisième fait les cents pas. Suivez celle-là dès que vous le pouvez et cachez-vous dans le recoin d'ombre sur la gauche. Lorsqu'elle sera repassée devant vous, continuez votre progression jusqu'à la salle centrale. Tirez dans le dos du premier garde pour le faire tomber puis désactivez le laser avant de continuer. Achetez quelques starkos dans le distributeur au cas où puis attendez que le garde suivant tourne le dos pour le faire tomber, lui aussi. Continuez encore un peu, vous touchez au but. Deux gardes surveillent la zone. Restez debout près de la fente dans le mur et visez le garde de droite quand il sera de dos. Attendez que son collègue vienne lui porter secours pour l'avoir lui aussi. Sortez de votre planque et achevez les deux gardes. Si vous avez besoin d'un peu de sous, vous pouvez passer sous la tuyauterie et récupérer quelques cristaux, sinon, prenez tout de suite la photo qu'il vous manque. Il s'agit de cadrer les sarcophages DomZ. Le reportage peut maintenant être publié. Prenez le fusible et placez-le juste à côté des lasers rouges. Appuyez sur le bouton et passez dans la petite ouverture. Désactivez les autres lasers puis actionnez une plate-forme avec votre clé carrée. Rejoignez votre hovercraft dans les douves puis dirigez-vous vers l'entrée des abattoirs qui devient pour vous une sortie. La grande grille ne bougera pas. Passez donc par le petit tunnel à sa gauche. Foncez sur la grille pour la faire tomber et sortez. Accostez près de l'autre grande grille. Prenez une photo du cryptage holographique afin que le gouverneur puisse vous fournir le code. Entrez ce code et fuyez. Dans la salle avec plusieurs tunnels, prenez celui qui est éclairé, il vous conduira tout droit à l'entrée des courses 3 et 4. Sortez de là aussi.

Le point avec IRIS

Dès votre retour sur les eaux d'Hillys, une nouvelle attaque DomZ est lancée. Suivez et canardez le grand serpent de l'espace pour le détruire rapidement. Il vous fera gagner la **perle 50**. Rendez-vous au quartier piéton et plus précisément à l'Akuda Bar où vous attendent tous vos amis d'IRIS. Vous rencontrez le gouverneur qui vous remet la clé étoile. Pendant la réunion, le chef du groupe vous contacte par radio, vous reconnaissez cette voix, il s'agit de Pey'j, votre oncle ! Il est donc toujours vivant. Il dit être retenu captif sur la lune et que vous pouvez utiliser son vaisseau pour venir le libérer. Parlez à tout le monde et récupérez toutes les **perles 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64** gracieusement offertes par la population hillyenne. Vous pouvez sortir du repaire. Vous avez dû recevoir un mail de Francis qui vous propose de rejouer aux palets contre lui pour gagner une perle. Battez-le à son jeu et il vous donnera la **perle 45**. Vous pouvez flâner un peu en ville avant de poursuivre. Allez prendre les nouveaux exemplaires du journal d'IRIS (Mdisk 11 et 12) chez Ming-Tzu.

QG des sections Alpha

Tout près de la boutique de Ming-Tzu se trouve une barrière contrôlée par une clé étoile. L'occasion est trop belle pour ne pas tenter quelque chose. Ouvrez la barrière et infiltrez-vous dans le QG des sections Alpha. Vous ne pourrez y aller que toute seule puisque Double H devra rester en arrière et appuyer sur le bouton de l'ascenseur. Cette zone est infestée de gardes, ne faites rien qui pourrait attirer l'attention sur vous. Marchez toujours doucement et prudemment. Passez d'abord sous le pont puis longez le mur jusqu'au bout. Montez à l'échelle et cachez-vous derrière le mur. Suivez le garde qui fait sa ronde. Planquez-vous dans l'ombre à droite pour le laisser faire demi-tour puis allez grimper de deux niveaux. Attendez que les gardes passent pour avancer. Retez sous les tuyaux pour ne pas vous faire voir. Au bout, montez encore d'un niveau, longez le mur et sautez sur le toit d'en face. Plaquez-vous au coin du mur et observez. Deux gardes sont tout près de vous. L'un d'eux fait un tour. Dès qu'il ne regarde pas, allez vite vous agripper à la corniche devant lui. Attendez encore un peu. Quand il regarde au fond de l'écran, montez et passez à la droite des deux gardes. Grimpez sur la benne à ordures, puis sur la corniche qui longe le mur. Suivez-la en faisant attention aux fenêtres : avancez quand il n'y a aucun garde de l'autre côté. Continuez comme ça jusqu'au balcon. Entrez dans la pièce, appuyez sur le bouton et continuez vers le quartier est. Ramassez les **perles 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38** avant de poursuivre. Après avoir sauté par dessus quelques obstacles, vous voilà poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant tous les pièges qui se dressent devant vous. Double H vous attend au bout du chemin.

A la recherche du Beluga

Dans le Mdisk qu'il vous a remis avant d'être kidnappé, Pey'j disait quelque chose au sujet de ses chaussures. Heureusement, vous les avez récupérées tantôt dans une armoire de la fabrique de nutrilles. Elles se trouvent donc dans votre inventaire. Observez leurs semelles. Deux codes y sont inscrits. Retournez au phare. Juste en face de là où

vous accostez, il y a un tableau sur le mur. Examinez-le de plus près. Il dissimulait un ordinateur. Entrez l'un des codes obtenu grâce aux chaussures de Pey'j. Montez dans le phare. Vous trouverez un autre panneau cachant lui aussi un ordinateur. Entrez le second code puis retournez au premier panneau et appuyez sur le gros bouton rouge. Une grotte secrète se dévoile et devant vos yeux ébahis apparaît le Beluga ! Sur le bureau, vous trouverez un Mdisk sur le Beluga et un stabilisateur aérien. Allez lire le Mdisk sur le lecteur dans l'atelier. Vous apprenez qu'il manque deux stabilisateurs aériens (vous en avez un, il faudra achetez l'autre chez Mammago) ainsi qu'un moteur stellaire. Rendez-vous donc chez les rhinos pour achetez le stabilisateur aérien qu'il vous manque. Il vous en coûtera 20 perles. Les sections Alpha ont profité de votre absence pour détruire une partie du phare. Foncez au refuge voir comment vont les enfants ! Ils ont tous été enlevés. Montez au sommet du phare en ruines. Après que Double H vous ait remontée le moral, allez photographier la loutre (toujours en vie) qui trotte dans les ruines (**Lutra Erecta**) puis redescendez à l'atelier pour réparer le Beluga. En chemin, vous êtes attaqué par quatre robots. Détruisez-les. Placez un stabilisateur sur chaque patte du vaisseau et embarquez. Le Beluga a cela de bien qu'il peut emmener l'hovercraft partout avec lui. Dès votre sortie du phare, une nouvelle attaque DomZ a lieu. Suivez le serpent en le canardant sans cesse. Vous gagnerez la **perle 73**. Dans la mesure où vous n'aurez sûrement pas assez de perles pour vous payer le moteur stellaire chez Mammago, profitez de vos derniers instants sur Hillys pour faire les missions annexes qu'il vous manque (Le trésor du volcan) et photographier les animaux encore non répertoriés. Il y a par exemple une raie volante qui parcourt toute la carte (**Manta Cyanea**). Quand Jade sera prête à partir (c'est-à-dire lorsqu'elle aura trouvé toutes les perles et qu'il ne lui manquera plus qu'un animal à photographier), elle pourra se rendre chez Mammago et acheter le moteur stellaire. Il ne vous restera plus qu'à l'activer pour rejoindre les étoiles.

Vers l'infini et au-delà !

Dans l'espace, tirez sur la baleine congelée pour la libérer de son bloc de glace. Prenez ensuite une photo pour compléter votre collection de clichés (**Megaptera Anaerobia**). Ceci devrait terminer le recensement de la faune d'Hillys. On vous transférera un Mdisk regroupant toutes les photos que vous avez prises. Après ça, direction la lune ! A la surface, infiltrez-vous dans la base par l'émetteur. Vous trouverez un **AP1** dans le distributeur. Il y a aussi un lecteur de Mdisk au cas où. Dans la petite salle voisine, marchez sur les deux interrupteurs en même temps. L'ascenseur se met en marche et vous conduit à la base DomZ. Remontez le rayon de lumière. Posé dans un coin, vous trouverez un miroir. Placez-le sur le socle de l'autre côté de la salle. Tournez le faisceau lumineux vers ce socle, puis ce dernier vers l'ascenseur. Il y a là bas un récepteur bleu à viser. Cela ouvre une porte et vous permet de récupérer un second miroir. Revenez au socle que vous venez de pivoter, et dirigez maintenant le faisceau à l'opposé de la pièce pour ouvrir un autre passage. Continuez par ce chemin et posez le miroir que vous avez sur le socle en face de vous. Faites tourner le nouveau socle de façon à dévier le faisceau dans le tunnel qui descend (sur la gauche). Dans la salle suivante, visez les pales des mécanismes pour faire tourner les socles et orienter le faisceau droit sur le récepteur bleu. Suivez le rayon vers le cloître. Traversez le pont. Vous retrouvez enfin Pey'j, mais celui-ci est toujours prisonnier. En orientant un à un les socles, faites faire le tour au rayon le tour de la prison. La première barrière tombera. Dirigez ensuite le premier socle pour qu'il pointe vers le troisième (le premier est celui qui reçoit le rayon en premier, le troisième est... bein comptez). Bougez aussi le septième de façon à ce qu'il pointe vers le second. Vous aurez dessiné une étoile avec le rayon. Mais plus important, vous aurez détruit la seconde barrière de la prison. Avec le premier socle, visez enfin le quatrième socle (encore une étoile !). La troisième et dernière barrière tombe. Demandez à Double H de briser la coquille qui retient toujours Pey'j. Votre oncle est maintenant libre, mais il ne respire plus. Vous arrivez trop tard... Vous n'avez plus qu'à repartir sur vos pas. Après avoir retraversé le pont, vous recevez un mail. Pey'j est vivant ! La réunion de famille est un vrai moment de bonheur, mais vous n'avez pas une minute à perdre si vous voulez sauver les orphelins. Dans le recoin où se trouve le lecteur de Mdisk, il y a aussi une porte à peine ouverte. Faites glisser Jade dans l'ouverture. Montez par l'ascenseur. Passez discrètement dans le dos du premier garde en bas à droite. Frappez-le puis occupez-vous de son copain. Descendez avec l'ascenseur suivant. Faites le tour de l'étrange structure et entrez.

Vous voilà dans la grande crypte DomZ. Il y a de nombreux ascenseurs ici. Pour aller vite, montez avec l'ascenseur devant vous (celui en bout de plate-forme) puis descendez avec celui à votre gauche. Continuez par l'ascenseur vert. Prenez une photo de la scène avec le prêtre DomZ dont vous êtes témoin. Revenez sur vos pas pour retrouver Double H et Pey'j. Remontez à la salle du Beluga. Repérez le bouton. Grimpez par là le plus haut que vous pouvez et demandez à Double H d'appuyer sur le bouton pour faire venir une caisse. Accrochez-vous à cette caisse. En appuyant une seconde fois, votre ami vous fera naviguer jusqu'au sommet du Beluga. Visez l'interrupteur tout en bas, de l'autre côté de la plate-forme. Une seconde caisse va arriver. Lorsqu'elle sera à votre hauteur, tirez une deuxième fois et

accrochez-vous de suite pour redescendre de l'autre côté de la passerelle. Actionnez l'engrenage et voilà, vos deux compères peuvent vous rejoindre. Placez-vous chacun sur un interrupteur puis avancez en zigzaguant pour éviter les tirs du canon. Entrez dans la navette. Elle vous conduit tout droit à la salle de l'émetteur. Prenez une photo du code holographique puis entrez la combinaison que vous envoie le gouverneur. Le reportage parvient tant bien que mal à être diffusé et la population d'Hillys se soulève.

Vous n'êtes pas encore sortie d'affaire puisqu'une procédure d'autodestruction est enclenchée. Vous avez 1 min 30 pour rejoindre le Beluga. Courez jusqu'au vaisseau et embarquez. Au moment où vous voulez vous enfuir, le chef des sections Alpha vous rattrape et vous attire à lui avec un rayon. Tirez sur tous ses canons rouges en évitant ses lasers. Vu l'allure réduite son vaisseau, il n'y a rien de difficile ici. Faites attention au gros laser qu'il concentre régulièrement au centre. Quand il fait ça, volez vers le bord de l'écran. Lorsque vous l'aurez battu, larguez ensuite l'hovercraft dans l'eau. Evitez les mines que l'araignée vous envoie et faites en sorte que l'une d'elles vienne s'écraser contre les grosses mines qui protègent l'entrée de la machine. Vous pouvez alors accoster et même sauvegarder. Passez à gauche du câble électrique qui se balance puis combattez les trois gardes. Laissez Double H et Pey'j les occuper pendant que vous passerez dans leur dos pour frapper les bonbonnes. Montez alors à la cabine de pilotage. Ecoutez ce que le chef des sections Alpha a à vous dire avant de mourir puis désactivez le rayon. Regagnez l'hovercraft puis le Beluga. Double H vous indique une aire d'atterrissage. Vous ne pourrez pas encore vous y rendre car le garde DomZ vous attaque. Ripostez en tirant sur le plus de vaisseaux possible. Au bout d'un moment, les renforts hillyen arriveront et vous permettront d'atterrir. Descendez par l'ascenseur triple. Vous voilà devant le grand prêtre DomZ. Il vous fait quelques révélations sur votre passé. Au moment où il essaie de vous prendre, Double H s'interpose. Sortez votre bâton, le combat final commence.

Plusieurs monstres DomZ apparaissent pour vous détruire. Frappez-les tous puis visez le coeur du prêtre avec des gyrodisk. La seconde vague d'attaque est composée par des clones de Pey'j. Ne vous laissez pas attendrir et grâce à la super attaque de Double H, envoyez les porcs contre la protection de l'ennemi. Envoyez aussi un cochon dans le coeur du prêtre. Double H est enlevé, le terrain de jeu se réduit... Frappez le coeur dès qu'il apparaît à vos côtés. Lorsqu'il se trouve au-dessus, faites simplement une esquive. Au bout d'un moment, le niveau de flotte baisse à nouveau et vous retrouvez une plus grande zone pour vous déplacer. Cette fois, ce sont des clones de Double H qui apparaissent. Frappez-les (esquive + frappe) ainsi que les monstres qui arrivent en même temps. Votre esprit commence à se brouiller, les contrôles deviennent inversés. Concentrez-vous un peu plus pour passer outre ce désagrément et continuez à vous battre. Vous en viendrez bientôt à bout et il ne vous restera alors plus qu'à admirer la séquence de fin de jeu.

Quêtes annexes

Les courses
Les courses d'hovercraft sont un bon moyen de vous remplir les poches assez facilement. Dans chaque course, essayez de trouver des raccourcis et d'utiliser le maximum d'accélérateurs disposés sur le parcours. Vous pouvez aussi utiliser vos propres boosts pour gagner de la vitesse et votre arme pour retarder les concurrents. Les courses 1 et 2 se trouvent en ville, alors que l'accès aux courses 3 et 4 se fait par la grotte située au sud de la carte, derrière les barrières posées par les sections Alpha.
Course 1 :
Terminer 1er vous donne la **perle 8**.
Course 2 :
Terminer 1er vous donne la **perle 9**.
Course 3 :
Terminer 1er vous donne la **perle 71**.
Course 4 :
Terminer 1er vous donne la **perle 72**.

Le transit
Près de la boutique Ming-Tzu se trouve une porte ouverte. Elle mène dans le transit. Poussez l'armoire pour découvrir un trou. Baissez-vous et entrez. Franchissant les rayons lasers en vous baissant ou en sautant par dessus. Bien entendu, ne vous gênez pas pour frapper les caisses de cristaux et récupérer un peu d'unités. Continuez jusqu'au tapis roulant. Avancez sur les deux premiers en suivant le sens de la marche et en sautant à partir des petites plates-formes.

Sur le troisième tapis, courez en sens inverse pour atteindre la plate-forme puis enfoncez-vous dans le couloir. Vous débouchez dans une autre grande salle remplie de tapis roulant. Progressez sur le premier sans problème puis sur le second en évitant les barils. Esquivez les rayons lasers sur le troisième, le quatrième puis le cinquième que vous devrez d'ailleurs parcourir jusqu'au bout (ne vous arrêtez pas sur la plate-forme centrale, continuez jusqu'à celle qui se situe tout en haut, sur votre droite). Sur le tapis suivant, avancez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez sur le tapis en contrebas lorsque le baril sera passé. Courez vous réfugier sur la grande plate-forme devant vous pour éviter le baril suivant. Sur ce tapis, vous devez progresser petit à petit entre les barils. Sur le tapis suivant c'est la même chose, sauf que des lasers vous compliquent un peu la tâche. Franchissez tout ça puis sautez sur le dernier tapis et enfin vers les caisses. Escaladez-les. Vous trouverez la **perle 16**. Laissez-vous porter par le dernier tapis pour rejoindre Pey'j et quittez ce sinistre entrepôt.

L'antre des Vorax

L'antre se trouve tout à fait en bas à droite de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Dès votre arrivée, vous pouvez prendre les petits animaux en photo (**Bufo Erectus**). Il y a un **AP1** dans le container. Votre compagnon se fera une joie d'ouvrir la grille. Suivez le Vorax à perle. Il vous mène au beau milieu d'autres bestioles. Tuez-les toutes en prenant bien soin d'en envoyer une contre la plate-forme pour l'abaisser. Continuez et tuez les autres monstres un peu plus loin. Servez-vous de l'animal pour baisser les deux plates-formes et prenez celle de gauche. Avancez un peu et utilisez le second animal pour baisser la plate-forme plus loin. Revenez en arrière et prenez cette fois à droite. Tuez les Vorax qui volent dans le coin et récupérez la **perle 12** avant de repartir.

Les grottes de pillards

Il y a 4 grottes de pillards sur Hillys. A chaque fois que vous entrez dans l'une d'elles, vous vous faites dérober de l'argent que vous pourrez quand même récupérer à condition de rattraper et de zigouiller le pillard dans un long dédale de grottes.

Grotte des pillards 1

Cette grotte se situe sur la plage au sud ouest de la zone maritime délimitée par les barrières Alpha. Vous gagnerez ici la **perle 3**.

Grotte des pillards 2

Lorsque vous êtes dans la partie sud d'Hillys, au lieu d'entrer dans la cité, passez sous le pont à droite et détruisez le robot. La grotte se trouve sur la plage un peu plus loin. Cette grotte vous récompensera de la **perle 18**.

Grotte des pillards 3

L'entrée de la grotte 3 se situe derrière l'île qui délimite la zone contrôlée par les sections Alpha. Pour y accéder, vous devez impérativement posséder le kit de saut. Cette grotte permet de gagner la **perle 49**.

Grotte des pillards 4

La 4ème grotte des pillards se trouve sur la petite île au sud ouest de la carte. Là aussi, vous devez posséder le kit de saut pour y accéder. En rattrapant le voleur, vous gagnerez la **perle 51**.

La remise

A l'Akuda Bar, montez à l'étage et entrez dans la pièce 1. Parlez à l'homme couché sur la table. Prenez le ticket des sections Alpha qu'il vous donne. Allez jusqu'au magasin de Nouri et entrez dans la porte Triangle juste au-dessus. Vous êtes dans la remise. Entrez le code inscrit sur le ticket que vous venez d'obtenir pour gagner la **perle 13**.

Quartiers Alpha

En face de l'Akuda Bar se trouve une porte marquée d'un triangle, ouvrez-la avec la clé triangulaire.
Poussez la lourde caisse avec l'aide de Double H puis entrez dans la petite ouverture. Passez sous les lasers bleus et suspendez-vous à la corniche. Attendez que les lasers rouges soient éteints pour lâcher prise et courir là où ils ne pourront pas vous toucher. Suspendez-vous de nouveau. Attendez que les lasers forment une croix en haut à gauche. Lâchez-vous et courez. Sautez à l'étage inférieur. Deux lasers tournent sur eux-mêmes et il y a plusieurs faisceaux bleus qui vous barrent la route. Baissez-vous, attendez que le second laser soit passé et allez vite vous cacher derrière le rebord suivant. Faites la même chose jusqu'au troisième puis quatrième rebord. Sautez à l'étage du dessous dès que vous le pourrez. Plaquez-vous à la paroi et passez lorsque les lasers seront éteints. Descendez encore d'un étage. Il vous faut encore vous plaquer contre le mur. Dès que vous commencerez à longer la corniche, un laser se mettra à vous suivre. Ne perdez pas de temps, passez lorsque les gros lasers rouges sont éteints et tout ira bien. Restez suspendue au-dessus du vide en attendant que le laser qui balaie l'étage inférieur se dirige vers la gauche pour tout lâcher et courir vous suspendre encore une fois. Faites exactement la même chose ici, attendez que le laser aille vers la

gauche, lâchez-vous et courez vers le rebord (à droite cette fois). Vous arrivez au dernier laser, sautez par dessus lui pour l'éviter puis laissez-vous tomber sur le sol vert. Faufilez-vous dans la petite ouverture et zigzaguer entre les lasers bleus. Sautez sur le sol. Deux petits lasers bleus vous barrent la route, franchissez-les sans problème et passez sous les suivants en évitant le regard des gardes qui tournent dans la pièce. Suivez de près l'un de ces gardes pour faire le tour de la salle puis montez dans le petit conduit d'aération. Au fond, la vitre cassée vous permet de tirer sur l'interrupteur pour désactiver les lasers au sol. Faites de même à partir de la fenêtre précédente puis descendez chercher les **perles 67, 68, 69**. Ouvrez la porte carrée suivante et accroupissez-vous derrière le rebord. Suivez le garde dans sa ronde. Au niveau de l'interrupteur, laissez-le vous distancer, appuyez sur le bouton et allez vite (mais toujours baissée) vous enfuir par la porte qui se referme doucement. Vous allez arriver à un ascenseur qui contient deux caisses. Dès votre arrivée dans l'ascenseur, celui-ci se mettra à monter, alors que la caméra se placera au-dessus de l'action, ce qui me facilite un peu les choses pour vous expliquer la suite. La séquence consiste à éviter d'être vu par les gardes qui sont postés à différents endroits le long de l'ascension. Commencez par vous mettre derrière la caisse 1 (ce sera à gauche lorsque la caméra sera placée correctement), puis à droite de la caisse 2, de nouveau à gauche de la caisse 1, à gauche de la caisse 2 et enfin en bas de la caisse 2. L'ascenseur s'arrête et laisse monter un garde. Lorsque la machine repart, mettez-vous à gauche de la caisse 2. Laissez le garde partir tranquillement puis engouffrez-vous dans le conduit sur la gauche. Cassez la grille et retrouvez Double H pour vous enfuir.

Entrepôt Alpha
Sur la place où se trouve le marchand de journaux, demandez à Double H d'enfoncer la grille au-dessus de l'escalier. Entrez dans le passage puis dans l'ascenseur. Double H appuiera sur le bouton pour vous. Cachez-vous derrière la première caisse puis attendez que le garde tout au fond détourne le regard pour descendre là où il n'y a plus de rambarde. Sautez par dessus la boue et montez dans la petite salle. Vous trouverez 2 sets de pods dans l'armoire. Revenez derrière la caisse. Naviguez de caisse en caisse jusqu'au garde que vous pourrez éliminer facilement. Faites la même chose dans la salle suivante, en vous méfiant des spots qui balaient la pièce. Vous allez bien vite marcher sur un gros interrupteur fléché sur le sol. Il ouvre une porte plus loin. Malheureusement, cette porte se referme petit à petit ce qui vous oblige à courir pour arriver jusqu'à elle. Malheureusement bis, le parcours est gardé par des lasers. Commencez votre sprint dès que le laser pointe vers vous. Baissez-vous lorsqu'il vous croise puis sautez par dessus les faisceaux bleus. Voilà, c'est pas plus compliqué que ça ! Récupérez la **perle 42** et continuez. Il vous faut encore courir un peu le long d'un parcours avec des lasers. Prenez les **perles 43 et 44** puis sortez. Une fois dehors, vous vous retrouvez poursuivie par de nombreuses sections Alpha. Courez en évitant les spots lumineux et les bombes ennemies. Suivez le chemin jusqu'à la fin.

La perle du centre ville
Une fois que vous aurez le kit de saut, rendez-vous dans la cité et dirigez-vous à l'opposé du quartier piéton. Sautez par dessus la barrière rouge et suivez le canal jusqu'à trouver une caisse. La **perle 65** se cache dedans.

Entrepôt des sections Alpha
Dans le canal longeant la ville et reliant le garage Mammago à l'îlot noir, nous trouverez l'entrée d'un entrepôt appartenant aux sections Alpha. Il vous faut la clé carrée pour faire cette mission. Vous pouvez voir un crochax perliféré s'enfuir. Suivez-le. Utilisez les robots pour détruire les barrières. Appuyez sur les boutons pour faire sortir d'autres robots au besoin. Finalement, le crochax n'est pas seul mais accompagné de deux de ses copains. Tuez-les tous les trois pour avoir les **perles 39, 40, 41**.

Le trésor du volcan
Avec le Beluga, survolez le sommet de l'îlot noir et libérez l'hovercraft dans son cratère. Vous pouvez maintenant explorer la grotte et découvrir le trésor dont parlait Mo, le barman. Dès votre arrivée, photographiez le mollusque bleuté au mur (**Aurelia Magnificens**). Abaissez la première passerelle en vous servant de l'animal derrière. Vous serez attaqué par trois crochax perliférés. Tuez-les pour récupérer les **perles 77, 78, 79**. Continuez tout droit et combattez le crochax jusqu'à avoir sa perle, la **perle 74**. Revenez sur vos pas. Deux autres crochax se réveillent et vous agressent. Tuez-les et vous aurez les **perles 75, 76**. Frappez les grosses anémones pour passer et récupérer les **perles 80, 81, 82, 83** en tuant les crochax. Au fond de la grotte, il y a encore cinq autres monstres à abattre pour avoir les **perles 84, 85, 86, 87, 88**.

La liste des perles

1. Le monstre DomZ du phare
2. Le Serpent de mer DomZ
3. Butin des pillards (grotte 1)
4. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 2
5. Victoire contre Francis aux palets (partie 1)
6. Butin de Rufus
7. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 3
8. Victoire à la course 1
9. Victoire à la course 2
10. Pterolimax DomZ
11. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 4
12. Crochax perliféré
13. Reprise aux sections Alpha (dans la remise)
14. Achetée à Nouri
15. Achetée à Ming-Tzu
16. Reprise aux sections Alpha (Transit)
17. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 5
18. Butin des pillards (grotte 2)
19. Reprise aux sections Alpha (laboratoire de la fabrique)
20. Robot DomZ de la fabrique
21. Machine de torture DomZ
22. Faucheur
23. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
24. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
25. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
26. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
27. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après la fabrique)
28. Centre Scientifique : Pellicule Animaux 6
29. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
30. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
31. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
32. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
33. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
34. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
35. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
36. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
37. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
38. Reprise aux sections Alpha (QG des sections Alpha)
39. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
40. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
41. Reprise aux sections Alpha (entrepôt des sections Alpha)
42. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
43. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
44. QG des sections Alpha (entrepôt Alpha)
45. Victoire contre Francis aux palets (partie 2)
46. Achetée à Nouri
47. Achetée a Ming-Tzu
48. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile est)
49. Butin des pillards (grotte 3)
50. Le Serpent de mer DomZ (troisième attaque DomZ)
51. Butin des pillards (grotte 4)
52. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, funiculaire)
53. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
54. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
55. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)

56. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
57. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
58. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
59. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
60. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
61. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
62. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
63. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
64. Don des Hillyens (récupérée à IRIS après les abattoirs)
65. Reprise aux sections Alpha (la perle du centre ville)
66. Achetée a Ming-Tzu
67. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
68. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
69. Reprise aux sections Alpha (quartiers Alpha, porte triangulaire)
70. Reprise aux sections Alpha (Abattoirs, aile nord)
71. Victoire à la course 3
72. Victoire à la course 4
73. Le Serpent de mer DomZ (quatrième attaque DomZ)
74. Crochax du volcan
75. Crochax du volcan
76. Crochax du volcan
77. Crochax du volcan
78. Crochax du volcan
79. Crochax du volcan
80. Crochax du volcan
81. Crochax du volcan
82. Crochax du volcan
83. Crochax du volcan
84. Crochax du volcan
85. Crochax du volcan
86. Crochax du volcan
87. Crochax du volcan
88. Crochax du volcan

La liste des Mdisks

1. Mdisk de sauvegarde
2. M. de Castellac
3. La perle et les courants (donné par le groupe Iris)
4. Pour Jade (donné par Pey'j à la fabrique)
5. Caméra surveillance (fabrique)
6. Base de données armée Hillyenne (fabrique)
7. Bilan Beluga (sur le bureau de la cache de Pey'j
8. Espèces animales (terminer le recensement de la faune d'Hillys)
9. IRIS 511 (donné par Mig-Tzu)
10. IRIS 512 (donné par Mig-Tzu)
11. IRIS 513 (donné par Mig-Tzu)
12. IRIS 514 (donné par Mig-Tzu)
13. Jeu de palets (donné après avoir réussi la mission sur internet)
14. Jeu des perles (récupérer toutes les perles)

La liste des animaux

Adalia Octopunctata : Refuge du phare sud, îlot noir
Aedes Raymanis : Fabrique

Alicia Splendens : Ilot Noir, antre des Vorax
Amoeba Polypodia : Ilot Noir
Amoeba Saltans : Abattoirs
Anemonia Mutabilis : Ilot Noir
Anguilla Bifida : Quartiers des abattoirs, Douves des abattoirs
Aquilus Sapiens : Quartier piéton
Arachnis Viridis : Fabrique, Quartier Alpha (porte triangulaire)
Astacus Erectus : Ilot Noir
Aurelia Magnificens : Volcan
Blabera Gregaria : Fabrique, quartier piéton (dans la remise)
Bufo Erectus : Antre de Vorax, Entrée des abattoirs
Canis Canis : Refuge du phare sud
Capra Sapiens : Refuge du phare sud, Akuda bar
Charcharodon Sapiens : Akuda bar
Crochax Velox : Ilot Noir, antre des Vorax, fabrique
Cyanea Urtica : Ilot Noir, antre des Vorax
Cyclopeus Palustris : Fabrique
Dipneustes Trilineatus : Refuge du phare sud
Felis Sapiens : QG IRIS
Helix Rupestris : Ilot Noir
Homo Sapiens : Refuge du phare sud, îlot noir, quartier piéton, Akuda bar
Ignis Ignifera : Salle de surveillance des abattoirs
Koi Kumonryu : Boutique de Ming Tzu
Lampyris Campestris : Ilot Noir
Larus Albus : Refuge du phare sud, îlot noir
Lutra Erecta : Refuge du phare sud
Lycoperdon Fugiferus : Ilot Noir, antre des Vorax
Macropodia Omnivora : Salle de surveillance des abattoirs, entrepôt des sections Alpha
Manta Cyanea : Survole Hillys
Manta Magnificens : Eaux territoriales d'Hillys (vers le centre de la carte)
Megaptera Anaerobia : dans l'espace
Megaptera Borealis : Eaux territoriales d'Hillys (près de la grotte des pillards 4)
Megaptera Purpurea : Eaux territoriales d'Hillys (à l'est de l'îlot noir)
Musca Sacrophagia : Refuge du phare sud, îlot noir, Fabrique
Nautilus Fluoreus : Ilot Noir
Palinurus Rupestris : Ilot Noir, antre des Vorax
Papilio Pilosus : Ilot Noir
Pelagia Pachydermis : Ilot Noir, antre des Vorax
Planaria Rupestris : Ilot Noir
Priodontes Campestris : Refuge du phare sud, îlot noir
Pterolimax Gigantea : Ilot Noir
Rascax Caeruleus : Eaux territoriales d'Hillys
Rattus Albus : Fabrique
Rattus Giganteus : Fabrique
Rhinoceros Sapiens : Garage Mammago
Sarcophagus Domzii : Fabrique, Quartier des abattoirs
Spongus Gluanteus : Ilot Noir
Sus Sapiens : Refuge du phare sud
Taurus Sapiens : Akuda Bar
Teratosaurus Imperator : Eaux d'Hillys pendant les attaques DomZ, dans une grotte au nord d'Hillys
Timorea Saponifera : Abattoirs
Trilobites Saltans : Abattoirs
Vorax Nocturnus : Refuge du phare sud (au début), Fabrique
Walrus Sapiens : Quartier piéton, boutique de Ming-Tzu

LES MINI-JEUX

Les Mdisks 13 et 14 représentent des mini-jeux que vous pourrez essayer via les lecteurs de Mdisks. Le disque 13 est un jeu de palets pour deux joueurs, le disque 14 est le jeu Yo Pearl où il faut diriger simultanément deux perles dans des parcours alambiqués. Ce dernier disque vous sera remis si vous trouvez toutes les perles du jeu.

LE 13ÈME MDISK

Le 13ème Mdisk est enfermé dans le coffre de l'Akuda Bar, près du jeu de palets. Pour l'obtenir, vous devez vous rendre sur le site internet du jeu (**http://www.beyondgoodevil.com**) et entrez votre code dans la Darkroom. Si vous êtes suffisamment avancé dans le jeu, vous recevrez alors un mail avec un ordre de mission. En réussissant cette mission, vous recevrez le code pour ouvrir le coffre. A vous le 13ème Mdisk et donc le jeu de palets !

BOOSTS INFINIS

Pour obtenir des capsules de boosts en grande quantité, tirez sur les caisses abandonnées par les vaisseaux sur Hillys lorsque vous pilotez le Beluga (le vaisseau de Jade). Vous avez 98% de chance que la caisse referme une capsule de boost, ce qui n'est pas le cas lorsque vous tirez sur les caisses avec l'overcraft. Tirez sur toutes les caisses que vous rencontrez !

Big Mutha Truckers

© Empire Interactive

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la rubrique Cheats des options

6WL	Aucun dégats
ATJCEHJMJ	Tout débloquer
CHEATINGMUTHATRUCKER	Tout débloquer
DAISHI	Petits piétons
GINGERBEER	Camion rapide
JINGLEBELLS	Niveau bonus
LAZYPLAYER	Choix du niveau
LOTSAMONEY	10 Millions de dollars
PUBLICTRANSPORT	Temps illimité
USETHEFORCE	Navigation par satellite automatique
VARLEY	Camion démoniaque
VICTORS	Immunité diplomatique

ARGENT FACILE

Dans les bars, les machines à sous de gauche sont toujours gagnantes.

Billy Hatcher and the Giant Egg

© Sega / Sonic Team 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR DES OEUFS SONIC

Terminez un monde avec tous les personnages. Si vous retournez ensuite dans ce monde, vous verrez des oeufs Sonic.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Chick

Terminez le quatrième stage de Dino Mountain.

Ed

Terminez le quatrième stage du monde de neige.

Rolly

Terminez le quatrième stage du monde pirate.

EMBLÈMES

Pour obtenir des emblèmes bonus vous pouvez terminer toutes les missions avec un niveau S, collectez toutes les pièces ou terminer toutes les missions.

Bionicle

© Electronic Arts / Argonaut 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC TAKUA NUVA

Terminez le jeu en utilisant les six Toa.

BONUS

Terminez le jeu en ayant récupéré toutes les pierres de lumières avec tous les Toa pour débloquer de nouveaux bonus.

JOUER AVEC TAHU NUVA

Terminez le jeu en utilisant les 2 Toa et les 4 Toa Nuva.

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales

+ D'INFOS FORUM

DÉBLOQUER VEZON

Terminer le jeu.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Guhhrahk

L'affronter et le battre pour le débloquer.

Takua Nuva

Terminer le jeu avec les six Inika.

Vezon

Terminer le jeu.

Black & Bruised

© Majesco / Digital Fiction 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Invincibilité

Start, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, start

Mode Conversation

Start, Z, A, Y, X, Z, Z, Z Start

Nouveaux costumes

Start, A, Z, Y, X, Start

Power-Ups infinis

Start, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, Start

Tournoi intercontinental

Start, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, Start

Tous les boxeurs

Start, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, Start

Turbo

Start, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Start

Bleach

© Sega

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes sont à valider avec Start.

Jouer avec Kain Shiba
X, X, A, A, X, R, A, L, X

Jouer avec Sousuke Aizen
Bas, Droite, Haut, Gauche, L, R, A

Jouer avec Komamura
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas

Aizen (voice clip)
Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, R

Byakuya (voice clip)
L, Bas, X, Haut, Bas, Gauche, X, Haut

Chad (voice clip)
Droite, Bas, X, Haut, Droite, A

Ganju (voice clip)
Bas, Haut, Haut, R, Gauche, Bas, X, Gauche

Gin (voice clip)
Bas, Bas, Haut, R

Hinamori (voice clip)
R, A, R, A

Ichigo (voice clip)
Haut, Bas, Droite, Bas, Bas, A

Ikkaku (voice clip)
Haut, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Gauche

Inoue (voice clip)
Haut, A, Y, Bas, L, Bas, R, Droite

Ishida (voice clip)
Haut, Gauche, Y, Bas, X, Gauche, Haut, Gauche

Kaien (voice clip)
Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Haut, R

Kanpachi (voice clip)

Bas, Droite, Haut, R, L, Haut, Droite, Bas

Komamura (voice clip)
Bas, A, R, Haut, R, Gauche, Y, Haut

Kyoraku (voice clip)
Gauche, Bas, X, Gauche, Haut, R, Gauche, Gauche

Mayuri (voice clip)
R, Haut, X, Gauche, Y, Bas

Renji (voice clip)
Y, Droite, Haut, R, Gauche, Bas

Rukia (voice clip)
Y, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut

Soi Fon (voice clip)
Gauche, A, Haut, Bas, L, Gauche, Haut, A

Tousen (voice clip)
Bas, Haut, A, Haut, R, Droite

Toushiro (voice clip)
L, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, X, Haut

Ukitake (voice clip)
Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Droite

Urahara (voice clip)
Bas, Bas, Gauche, Gauche, Bas, Droite

Yamamoto (voice clip)
X, Haut, R, Haut, R, A, Droite, A

Yoruichi (voice clip)
X, A, Y, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas

Yumichika (voice clip)
X, Gauche, R, Bas, Droite, Bas, Bas, Haut

NOUVEAUX SCÉNARIOS

Story Mode de Renji
Terminez le Story Mode avec Ichigo.

Story Mode de Byakuya
Terminez le Story Mode avec Renji.

TOUS LES PERSONNAGES

Evil Aizen

Terminez le mode solo avec Hinamori, Toushiro, Renji, Ichigo, Byakuya et Komamura dans cet ordre.

Hinamori Momo

Terminez le scénario de Renji.

Kuchiki Rukia

Terminez le scénario de Byakuya.

Kurotsuchi Mayuri

Terminez le scénario de Ichigo.

Kyoraku Shunsui

Terminez le scénario de Ichigo.

Sajin Komamura

Terminez le mode 13 Bansyoubu en Easy.

Shigekuni Yamamoto Genryusai

Terminez le mode 13 Bansyoubu en Medium.

Soi Fong

Terminez le scénario de Yoruichi.

Tousen

Terminez le scénario de Komamura.

Ukitake

Terminez le scénario de Shunsui.

Urahara

Terminez le scénario de Yoruichi, Ichigo, Ishida, Inoue, Chad, Rukia et Mayuri dans cet ordre.

Wolf Komamura

Terminez le scénario de Komamura, Aizen, Kenpachi, Tousen et Komamura dans cet ordre.

Yoruichi

Terminez toutes les missions du mode Lesson.

Blood Omen 2

© Eidos Interactive / Crystal Dynamics 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GUIDE COMPLET

Démarche générale

La démarche générale afin de terminer ce jeu est vraiment linéaire. Les actions sont limitées et les difficultés résident surtout dans les combats, certains étant vraiment ardus, et dans quelques énigmes dont nous donnons les solutions. Vous trouverez tout au long du jeu de nombreux points de sauvegarde, aussi sauvez le plus souvent possible afin d'éviter les mauvaises surprises. Pensez aussi à fouiller les moindres recoins pour trouver des objets fort intéressants : ouvrez les coffres afin d'obtenir divers items permettant de vous soigner et d'augmenter votre puissance. Affrontez les ennemis, ne fuyez pas sauf lors de cas extrêmes, et nourrissez-vous de leur sang afin de vous ressourcer. Ce guide comporte ainsi trois parties : dans la première nous présentons les différents ennemis avec les techniques pour les battre afin de progresser sans trop d'encombre tout au long du jeu. Vient ensuite un explicatif pour éliminer chaque boss du jeu, point délicat de l'aventure, et enfin un guide des différentes habilités que peut acquérir Kain tout au long de l'aventure avec leurs descriptions et la méthode pour les obtenir.

Venir à bout des ennemis

Comme dit précédemment, les nombreux ennemis constituent l'une des difficultés du jeu et il est préférable pour vous de passer à l'assaut une fois ces quelques lignes lues afin de savoir comment les affronter et de connaitre leur force pour éviter les mauvaises surprises durant les combats.

Les araignées

Ce sont de petits monstres rapides, mais sans grand danger. En effet, leurs attaques ne sont guère puissantes et leur point fort se trouve dans leur rapidité d'action et de déplacement. Méfiance donc, ne les perdez pas des yeux, et n'hésitez pas à utiliser des objets magiques pour en venir à bout avant qu'elles ne soient près de vous car les attaquer en corps à corps n'est pas chose facile compte tenu de leur vitesse.

Les brigands

Les brigands sont sans aucun doute les ennemis les plus simples du jeu. Ce sont des bandits, et ils sont présents en grand nombre dans la ville et aux alentours. Armés de sortes de massues, les brigands sont assez lents et peu précis. Vous n'aurez donc aucun mal à les tuer en jouant sur la vitesse et en donnant au passage quelques coups d'épée. Veillez tout de même à ne pas les affronter en trop grand nombre, ils pourraient vous encercler et leurs attaques seraient alors bien plus dangereuses car vous ne pourrez bouger, prudence donc.

Les capitaines d'élite

Ces capitaines sont similaires aux gardes sacrés que vous rencontrez dans le jeu. Notez toutefois que leurs coups sont bien plus puissants et plus précis, vérifiez donc l'état de votre jauge de vie et équipez une puissante arme avant de vous approcher d'eux. N'oubliez pas que tout comme les gardes d'élite, les capitaines peuvent détecter votre présence, aussi ne jouez pas avec le feu, vous pourriez le regretter.

Les chevaliers d'élite

Facilement repérables par leurs armures et leurs capes rouges les chevaliers sont de rudes combattants. Ils manient

leurs épées comme personne et leurs coups sont d'une grande puissance. Equipez-vous donc d'une arme pouvant rivaliser avec leurs épées avant de passer à l'assaut. Lors des combats effectuez divers sauts par-dessus les chevaliers pour les "distraire" et attaquez lorsque vous retombez sur le sol.

Les courroux des prisons

Ce ne sont que de simples petits squelettes que vous croiserez avec les gardiens dans le chapitre 8 du jeu. Absolument aucune difficulté pour les éliminer, quelques coups d'épée suffiront largement à régler leur compte.

Les démons

Vous rencontrerez quelques-uns de ces puissants monstres. Leurs attaques sont redoutables et très difficiles à anticiper. Il est donc conseillé d'utiliser un objet magique tel que "furie" pour augmenter votre puissance et vitesse afin de livrer combat égal avec les démons.

Les gardes

Les gardes se trouvent aussi dans la ville et en assurent la surveillance. Ils sont armés d'épées assez puissantes et savent les manier ! Vous les rencontrerez le plus souvent par groupe de deux et le combat devrait vite tourner à votre avantage compte tenu de votre puissance. Faites tout de même attention s'ils arrivent à déclencher les alarmes car de nouveaux gardes viendront les aider et le combat risque de prendre une autre tournure...

Les gardes d'élite

Bien qu'ayant le même physique que les gardes classiques vous les reconnaîtrez facilement grâce à la marque jaune sur leurs armures. Ces gardes sont eux aussi armés d'épées mais sont beaucoup plus durs au combat. Leurs coups sont rapides et assez précis, méfiance donc. N'essayez pas de les prendre par surprise, ce serait peine perdue car leurs armures leurs permettent de détecter votre présence. Aucune technique particulière pour les éliminer, utilisez votre épée tout en effectuant de vifs déplacements latéraux pour éviter leurs coups.

Les gardes des industries

Vous ne trouverez qu'une seule fois ce type de garde, et ce au milieu du jeu, dans le chapitre 6. Au look de brigands ces gardes sont armés d'épées et peuvent devenir dangereux lorsqu'ils se combattent en grand nombre contre vous. Aucune méthode particulière pour les attaquer, passez-les au fil de votre épée.

Les gardes sacrés

Vous ne recontrerez ce type de gardes que dans le chapitre 4 du jeu et leur objectif à ce moment sera précis : vous retarder. Leurs armes ne sont toutefois guère puissantes, attaquez à l'épée pour éliminer tout soldat de ce type se dressant en travers de votre chemin.

Les gardiens de prison

Vous croiserez ces gardiens dans le chapitre 8 de l'aventure uniquement. Ils ne sont guère puissants mais utilisent une compétence leur permettant de devenir invisible durant le combat. Fiez-vous donc à la flèche rouge au-dessus de leurs têtes pour les localiser et les attaquer continuellement.

Les guerriers hylden

Les guerriers hylden sont de puissants combattants, aux attaques féroces et dévastatrices. Utilisez des attaques magiques pour en venir à bout tout en restant à distance afin d'éviter leurs attaques. Méfiez-vous aussi de leurs vifs déplacements, par chance facilement anticipables.

Les hylden

Ces monstres assez étranges ne présentent pourtant pas de difficulté compte tenu de la faiblesse de leurs attaques. Vous parviendrez ainsi facilement à les éliminer en deux ou trois attaques sans le moindre problème.

Les monstres hylden

Vous ne pouvez les tuer avec vos attaques physiques et magiques, un seul conseil donc : courez aussi vite que vous le pouvez pour les éviter (notez que vous pourrez les tuer à un moment précis du jeu mais cela est précisé).

Les voleuses

Il s'agit de filles présentes, elles aussi dans la ville. Ces dernières sont armées de poignards et d'arbalètes afin de vous attaquer de près comme à distance. Il est donc nécessaire de vous déplacer continuellement lorsque vous êtes à proximité d'une voleuse tout en vous rapprochant d'elle afin d'éviter les flèches qu'elle envoie avec son arbalète et de pouvoir passer à l'attaque. Quelques coups d'épée suffiront ensuite à l'envoyer dans l'autre monde.

Venir à bout des boss

Les boss ne sont pas en très grand nombre mais ils ont le mérite d'être aussi bien variés que puissants. Voici donc un explicatif pour venir à bout de chacun d'entre eux.

Faustus

Premier boss du jeu, il s'agit d'un simple combat en trois étapes se déroulant dans deux salles. La première partie de ce combat se déroule dans une salle circulaire, et il s'agit d'un affrontement en corps à corps. Cette partie du combat est relativement simple, méfiez-vous juste de son attaque imparable en effectuant de vifs déplacements latéraux lorsqu'il l'exécute. Essayez quant à vous de bloquer ses attaques pour remplir votre jauge furie et contre-attaquez lorsque votre jauge est pleine. Au bout de quelques assauts le boss saute dans un trou pour atteindre une nouvelle salle dans laquelle va se poursuivre le combat. Suivez le petit chemin pour atteindre la nouvelle salle et vous voilà dans une pièce carrée avec à l'intérieur quatre incinérateurs et divers interrupteurs pour les actionner. Transformez-vous en brume pour progresser dans la salle avec disctrétion afin d'éviter les attaques de votre ennemi et actionnez rapidement le levier de l'incinérateur où il se trouve pour le faire tomber. Répétez cette opération quelques fois pour que débute la troisième et dernière partie du combat. Placez-vous donc dans un coin de la salle et attendez qu'il attaque pour contre-attaquer afin de l'éliminer en deux ou trois coups.

Marcus

Le combat débute par une grande chute et vous vous retrouvez durant celle-ci face à Marcus. Actionnez durant votre chute les leviers pour faire retentir les cloches et ainsi altérer les capacités de Marcus. Profitez-en alors pour attaquer et répétez l'opération jusqu'à ce que Marcus ait perdu la moitié de sa vie, le combat prend alors une autre tournure et des gardes arrivent pour l'épauler. Utilisez simplement les gardes en les projetant afin de faire sonner les cloches et attaquez Marcus jusqu'à ce qu'il meure.

Sebastian

Voilà sans aucun doute le combat le plus simple du jeu. Le combat débute dans une petite pièce et vous vous trouvez en face de Sebastian. Surtout ne bougez pas et ne faites absolument aucun mouvement. Votre ennemi réagira de la même façon que vous et lui aussi ne bougera pas. Il vous suffit alors d'attendre et les jets de vapeur le tueront tout simplement.

Magnus

Avant dernier boss du jeu, le combat n'est pas des plus faciles mais la récompense à l'issue de cet affrontement est grande. Suivez donc le petit chemin et entrez dans la salle : Magnus apparaît sur une plate-forme au centre.

Commencez par utiliser votre habilité télékinésie pour le pousser hors de cette plate-forme puis attendez un peu. Magnus prépare son attaque "immoler", foncez vite vers une statue et cachez-vous derrière. Magnus lancera alors son attaque et la statue derrière laquelle vous êtes caché sera ciblée à votre place. Répétez donc cette opération avec les autres statues présentes et avancez dans la salle suivante pour poursuivre le combat. Placez-vous donc près d'une statue avec une faux, positionnez-vous devant la faux et utilisez votre habilité télékinésie sur Magnus pour qu'il passe à l'attaque. Effectuez alors un vif déplacement sur le côté lorsqu'il arrive à votre niveau et Magnus touchera la faux de la statue et se blessera. Répétez maintenant cette nouvelle opération pour les autres statues présentes dans la salle, puis utilisez la compétence télékinésie sur les quatre symbôles verts pour recréer les statues.
Localisez celle en deux parties et approchez-vous de la partie située à l'extérieur de la plate-forme. Faites attaquer Magnus une nouvelle fois puis évitez son attaque pour qu'il touche le morceau de statue et répétez la manipulation une dernière fois pour la statue sur la plate-forme et le combat est gagné. Vous empochez ainsi la compétence "immoler".

Seigneur Sarafan

La première étape de cet ultime combat est semblable à celle du combat précédent. Il vous faut en effet faire tomber Sarafan de la plate-forme en utilisant votre habilité télékinésie. Méfiance toutefois car Sarafan vous attaque avec divers sorts, il vous faut donc éviter ses attaques et utiliser votre habilité entre deux attaques ennemies pour le mettre temporairement en état "confus". Utilisez alors votre capacité sauter pour grimper sur la plate-forme et faites tomber Sarafan. Une vidéo se déclenche alors et vous attaquez la seconde partie du combat. Pas grand chose à faire dans cette partie, bloquez "simplement" les attaques ennemies pour remplir votre jauge de furie (inutile d'attaquer, Sarafan bloquera tous vos assauts) et utilisez votre capacité "immoler" dès que la jauge est pleine. Répétez ensuite cette opération trois fois pour passer à la partie suivante du combat. Dernière partie et là mauvaise surprise car Sarafan est armé de l'épée Soul Reaver. Il va encore falloir bloquer ses attaques, et c'est chose nettement plus difficile, et utiliser votre compétence "berserk" une fois votre jauge remplie. Faites cela par deux fois (faites attention à vos déplacements durant l'attaque il serait dommage de tomber de la plate-forme et de devoir tout recommencer) pour éliminer à jamais Sarafan.

Les habilités

Berserk

Cette habilité constitue plus un upgrade qu'une nouvelle habilité car elle remplace l'habilité furie. Vous utilisez en effet la furie au début du jeu et vous obtiendrez berserk après avoir vaincu le troisième boss du jeu. Berserk vous permet, votre jauge remplie, d'effectuer des attaques encore plus puissantes que celles possibles avec la compétence furie.

La furie

Cette habilité vous permet, lorsque votre jauge est pleine, de lancer une puissante attaque imparable. Pour remplir votre jauge il vous suffit de bloquer des attaques ennemies mais il existe aussi quelques objets permettant de la remplir...

La transformation en brume

Cette transformation a une double-utilité. Elle vous permet en effet de passer par divers endroits autrement inaccessibles mais surtout de progresser sans être vu par la majorité des ennemis (exceptés ceux possèdant sur leurs armures des glyphes de détection, voir notre guide des ennemis).

La télékinésie

Vous obtiendrez cette compétence en allant voir le sage dans le jeu et sans livrer le moindre combat ce qui a le mérite d'être signalé. Cette compétence sera utilisée que très rarement dans le jeu et dans des endroits ciblés à partir du chapitre 8 de l'aventure. N'hésitez pas à utiliser cette habilité si un combat tourne mal afin d'obtenir un peu de répis.

Le charme

Une fois Marcus vaincu dans le jeu vous obtiendrez cette habilité, elle vous permet de prendre le contrôle de quelques soldats mais surtout des civils afin de leur faire effectuer diverses actions comme ouvrir des portes, actionnez des leviers, etc... afin de poursuivre votre aventure.

Le saut

Vous obtiendrez cette habilité après avoir battu le premier boss du jeu : Faustus. Elle vous permet comme son nom de l'indique d'effectuer des sauts mais ces derniers sont beaucoup plus hauts que la normale, ils vous permettent donc d'atteindre des endroits inaccessibles autrement. Méfiance tout de même lorsque vous redescendez, essayez de planer un peu dans les airs pour ralentir votre chute afin de ne pas perdre inutilement des points de vie.

Immoler

Dernière habilité du jeu, vous en prendre possession une fois Magnus vaincu. Cette compétence est extrêmement puissante mais nécessite une pleine barre de furie pour l'utiliser. Il est donc judicieux de s'en servir que lorsque cela est nécessaire étant donné son coût assez élevé. Quant à son action, elle est relativement simple : cette compétence tue en quelques secondes l'ennemi sur lequel vous l'employez. Radical et efficace sur tous les ennemis excepté le dernier boss du jeu bien entendu.

CHEAT MODE

Faites Z, R, L, B, X, Y à l'écran principal. Lancez uen nouvelle partie, vous commencerez avec la Soul Reaver et l'Iron Armor

CHEAT MODE

A l'écran du menu principal, faites Z, R, L, B, X et Y. Une voix confirmera la bonne saisie du code. Commencez une nouvelle partie pour avoir des super bonus.

BloodRayne

© Majesco / Terminal Reality 2003

MESSAGES DES DÉVELOPPEURS

Entrez les codes suivants dans la rubrique cheats pour avoir un message de l'équipe de développement.

ACTIVE
ACTIVEACTIVEACTIVEACTIVE
ADAMSLAIDEVE
ALBATROSS
ANGRYINSANEDUCK
BANANAFORTHEMONEY
COOLIGLOOFORME
COOLMAJESCO
COOLTRI
DANCEJUGGYDANCE
DANCETHETANGO
DANCEWITHSATAN
DASTARDLYFARTQUEEN
DELTAFOXTROTECHOTANGO
DIEFARTDIE
DIEMAJESCO
DIETRI
DOGEATDOG
DON'TCHEAT
DON'TDIE
EATDUCK
EATHOOKER
EATME
EATTHISPURPLEBANANA
EATYOURNASTYFART
FARTGOOD
FEEDONME
FEEDROMEOTHEDOG
FOXTROTUNIFORMCHARLEYKILO
GODHELPME
GODISGOOD
GODMODE
GOODGODHELPME
HIDETHEGIBS
HIDETHEHOOKER
HIDEWHISKEYATWORK
HOOKERSTAIN
HOTELHOOKERHUT
IAMADAM
IAMANGRY
IAMASSASSIN
IAMGOD
IAMINSANE

IAMJIMMY
IAMMAJESCO
IAMNAKED
IAMTRI
ICANDIE
ICHEAT
IEATDUCK
IEATSPAM
IHIDESPAM
IHUNTFORSPAM
ILAIDMYDISHWASHER
ILAIDMYMONKEY
INSANELAMAUVULAENIGMA
ISJIMMYINSANE
ISOLATETAINTEDLAMA
IWASMAJESCO
IWASTRI
IWORKFORMAJESCO
IWORKFORTRI
JIMMYRULES
JUGGYSHOWISKILLER
LOTSOFASSINNOVEMBER
LOTSOFHOOKERS
MANSHOW
MYDOGISPSYCHIC
MYHOOKERUNIFORM
MYKILOISLATE
MYKIMMYISUP
MYLAZYBANANA
MYNASTYNAKEDMONKEY
MYUVULAISPURPLE
NAKEDHOOKER
NAKEDMONSTER
NAKEDNASTYMAN
NAKEDNASTYMONSTER
NASTYSATANEATHOOKER
NOCHEATACTIVE
PAPADON'TPREACHER
PASSJIMMYTHEJOINT
PICKMYMONKEY
PICKUPHOOKER
PSYCHICASSASSIN
QUEBECISCOOL
RAID
REALITYISTERMINAL
REALITYISTHECONUNDRUM
SATANCANDANCE
SATANRULES
SATANTOLDTHISJOKE
SCARLETCRANE
SHOWMEYOUMONKEY
SHOWMEYOURNASTY
SHOWMYNAKEDMONSTER
SPAMSPAMSPAMSPAM
STAINMYUNIFORM

TAKEMYWEAPONS
TERMINALREALITYISCOOL
TERMINALREALITYISLAME
TERMINALREALITYRULES
TERMINALSTAIN
TERMINALVELOCITY
THEHOOKERISANGRY
THEMATRIX
THERULESAREOBSOLETE
THISISREALITY
UVULA
WEAPONSON
WHISKEYALPHADELTAFOXTROT
WHISKEYISMYGOD
XXX
YANKMYALPHABANANA
YOURFARTISDASTARDLY
YOURGODISCOOL
YOURHOOKERISNASTY

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le code **ONTHELEVEL** dans la section Cheats puis placez-vous sur "Nouvelle partie" et appuyez sur A et X pour choisir votre niveau.

CHEAT CODES

ANGRYXXXINSANEHOOKER	Remplir la jauge Blood Rage
BRIMSTONEINTHEBAYOU	Débloque un niveau secret
DONTFARTONOSCAR	Immobiliser les ennemis
INSANEGIBSMODEGOOD	Mode démembrement gratuit
JUGGYDANCESQUAD	Mode juggy
LAMEYANKEEDONTFEED	Regagner de l'énergie
NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE	Vitesse de jeu
ONTHELEVEL	Choix du niveau
SHOWMEMYWEAPONS	Montrer les armes
TRIASSASSINDONTDIE	God mode

Bloody Roar : Primal Fury

© Activision / Hudson Soft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Ganesha l'élephant

Terminez le jeu une fois pour jouer avec Ganesha.

Cronos le Phoenix

Terminez deux fois le jeu pour jouer avec Cronos

Kohryu la taupe métallique

Jouez en mode arcade et remportez quatre rounds consécutifs. Vous aurez alors à affronter Kohryu. Battez-le et terminez le mode arcade pour pouvoir jouer avec lui

Uranus la chimère

Jouez en mode survival et allez jusqu'au stage 16. Là vous aurez à battre Uranus. Si vous y parvenez, vous pourrez jouer avec ce personnage. Une astuce pour y arriver consiste à d'abord débloquer Kohryu et jouer en Beast Mode, sans les murs, et sans les blocages. Dès que le message Ready apparait, poussez vos adversaires au bord du ring et reculez. Quand le message Fight apparait, effectuez le mouvement de projection pour sortir votre adversaire du ring.

JOUER CONTRE URANUS

Terminez trois fois le jeu pour pouvoir vous battre contre Uranus. Vous pouvez aussi terminez le mode Time Attack en moins de 20 minutes puis choisir le mode versus et vous positionner sur la case "Next Character" où vous appuyerez plusieurs sur A puis sur B.

DÉBLOQUER LES STAGES

Laboratoire d'Uranus

Battez Uranus en mode survival.

Laboratoire de Cronos

Terminez le jeu pour débloquer ce stage.

Palais Indien de Ganesha

Terminez le jeu pour débloquer ce stage.

RÉCOMPENSES

Voir les vidéos

Terminez le jeu une fois pour débloquer l'oiption "Movie Player" dans les options.

Combats Com

Terminez le jeu deux fois pour débloquer l'option "Com Battles" dans les options.

Mode enfants

Terminez le jeu trois fois pour débloquer l'option "Kid Mode" dans les options.

Mode grands enfants

Terminez le jeu quatre fois pour débloquer l'option "Big Kid Mode" dans les options.

Mode Buffle

Terminez le jeu cinq fois pour débloquer l'option "Super Buff Mode" dans les options.

Pas de murs

Terminez le jeu six fois pour débloquer l'option "Eliminate All walls" dans les options.

Murs fragiles

Terminez le jeu sept fois pour débloquer l'option "Weaken All Walls" dans les options.

Casser les murs dans le dernier round

Terminez le jeu sept fois pour débloquer l'option "Break Walls" dans les options.

Ralenti

Terminez le jeu neuf fois pour débloquer l'option "Low Speed" dans les options.

Turbo

Terminez le jeu dix fois pour débloquer l'option "High Speed" dans les options.

Pas de blocages

Terminez le jeu onze fois pour débloquer l'option "No Blocking Mode" dans les options.

Mode Expert

Terminez le jeu douze fois pour débloquer l'option "Max Difficulty" dans les options.

Mode KO

Terminez le jeu treize fois pour débloquer l'option "Knock Down Battle Mode" dans les options.

Mode Humain

Terminez le jeu quatorze fois pour débloquer l'option "Human Mode" dans les options.

Mode Bestiale

Terminez le jeu quinze fois pour débloquer l'option "Beast Mode" dans les options.

Mode Hyper

Terminez le jeu seize fois pour débloquer l'option "Hyper Mode" dans les options. Cela permet aussi de débloquer Kohryu.

COSTUMES DIFFÉRENTS

Appuyez sur Y à l'écran de sélection des personnages pour changer de costumes.

BMX XXX

© Acclaim / Z-Axis 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le sections cheat.

65 SWEET RIDES	Tous les vélos
69	Film Sheep Hills 2
AMISHBOY1699	Vélos de Amish Boy
BAABAA	Niveau Sheep Hills
BOING	Film Dam 1
BOOTYCALL	Film UGP Roots Jam 2
BOYBANDSSUCK	Niveau Syracuse
BRONXCHEER	tirer en vue à la première personne
BURLESQUE	Film Rampage Skatepark 2
CHAMPAGNE ROOM	Toutes les vidéos
DDUULRRLDRSQUARE	Séquence finale
ELECTRICITYBAD	Jouer avec Amish Boy
FLUFFYBUNNY	Sauts plus facile
FREESAMPLE	Film The Bronx, NYC 3
FUZZYKITTY	Film Syracuse 1
GHOSTCONTROL	Vélos fantômes
HEAVYPETTING	Chutes accentuées
HELLKITTY487	Vélo de Hellkitty
HIGHBEAMS	Film Las Vegas 1
I LOVE WOOD	Jouer avec Amish Boy
IFLINGPOO	Film Rampe de lancement 69 1
IOWARULES	Niveau Rampage Skatepark
ITCHI594	Vélo de Itchi
JOYRIDE18	Vélo de Joyride
KARMA311	Vélo de Karma
KEEPITDIRTY	Film bonus 2
LAPDANCE	Film The Bronx, NYC 1
LATEY411	Vélo de La'tey
MAKEMEANGRY	Skin verte dans la création de perso
MANUEL415	Vélo de Manuel
MASS HYSTERIA	Choix du stage
MICHAELHUNT	Film Syracuse 2
MIKA362436	Vélo de Mika
NUTTER290	Vélo de Nutter
ONEDOLLAR	Film Sheep
PARABOLIC	Voir tous les gaps
PEACH	Film Rampe de lancement 69 2
RAVE10	Vélo de Rave
SHOWMETHEMONEY	Niveau Las Vegas
SHOWMETHEMONKEY	Niveau Rampe de lancement 69
SKEETER666	Vélo de Skeeter
STRIPTEASE	Film The Bronx, NYC 2
TASSLE	Film Las Vegas 2

THATDAMLEVEL	Niveau The Dam
THISISBMXX	Film bonus 1
THONG	Film Dam 2
TRIPLEDUB922	Vélo de Tripledub
TWAN18	Vélo de Twan
UNDERGROUND	Niveau Roots
XXX RATED CHEAT	Choix du niveau
XXXINTRO	L'intro alternera entre tous les films déjà vus
Z AXIS	Plus rapide

Bob l'Eponge : Bataille pour Bikini Bottom

© THQ / Heavy Iron Studios 2003

FIN ALTERNATIVE

Obtenir 100 spatules d'or.

Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant

© THQ / Blitz Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras > Enter codes pour entrer un des codes suivants. Pour activer le bonus, sélectionnez "Activate Bonus Items" toujours dans le menu des extras.

HOTROD	Nouveau véhicule dans "Diesel Dreaming"
HOVER	nouvel aéroglisseur dans "Hypnotic Highway"
LASER	Couleur laser différente dans "Revenge of the Giant Plankton"
PANTS	Costume Plankton dans "Super-Size Patty"
PATRICK	Jouer Patrick Tux dans "Starfish to the Rescue"
ROCFISH	30000 points Z
ROCKET	Trainée différente dans "Hypnotic Highway"
SPACE	Nouveau vaisseau dans "Rocket Rodeo"
SPONGE	Look Punk pour Bob dans "Diesel Dreaming"

Bob l'Eponge : Le Film

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Lancez une partie, mettez le jeu en pause (Start) et maintenez les gâchettes enfoncées (L + R) tout en effectuant les manipulations suivantes :

Costume 1 (Bob)	Y, Y, Y, Y, X, Y, Y, Y
Costume 2 (Bob)	Y, Y, Y, Y, X, Y, Y, X
Costume 1 (Patrick)	Y, Y, Y, Y, X, Y, X, X
Costume 2 (Patrick)	Y, Y, Y, Y, X, Y, X, Y
Tous les mouvements	Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y
Vie Max	X, X, X, X, Y, X, Y, X
Toutes les tâches	X, X, X, X, Y, X, Y, X
Toutes les améliorations	Y, Y, X, Y, X, X, Y, X
Plus de points	X, X, Y, Y, X, Y, Y, X

LES BONUS

Bande-annonce 1	Trouver 1 coffre.
Costume Sirène	Trouver 2 coffres.
Antenne 1	Trouver 3 coffres.
Artworks Bob	Trouver 4 coffres.
Pack son 1	Trouver 5 coffres.
Bande-annonce 2	Trouver 6 coffres.
Nouvelle cible	Trouver 7 coffres.
Vidéo 1	Trouver 8 coffres.
Artworks Patrick	Trouver 9 coffres.
Artworks du film	Trouver 10 coffres.
Pack son 2	Trouver 11 coffres.
Antenne 2	Trouver 12 coffres.
Vidéo 2	Trouver 13 coffres.
Artworks Plankton	Trouver 14 coffres.
Vidéo 3	Trouver 15 coffres.
Pack son 3	Trouver 16 coffres.
Crochet	Trouver 17 coffres.
Vidéo 4	Trouver 18 coffres.
Pack son 4	Trouver 19 coffres.

TOUS LES MOUVEMENTS

Coup	Donnez 5 jetons à Mindy dans le niveau 1
Roue de charrette	Donnez 2 jetons à Mindy dans le niveau 2
Smash	Donnez 10 jetons à Mindy dans le niveau 3
Sponge-Boule	Donnez 20 jetons à Mindy dans le niveau 4
Lancer	Donnez 25 jetons à Mindy dans le niveau 5
Vague sonique	Donnez 40 jetons à Mindy dans le niveau 6

Bob l'Eponge : Silence on Tourne !

© THQ 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des mots de passe et entrez l'un des codes suivants :

486739	Mode argent débloqué
893634	Mini jeux "Peche à la ligne"
977548	Toutes les figurines

Bob l'Eponge et ses Amis : Un pour Tous, Tous pour Un !

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Si vous disposez d'une sauvegarde du jeu "Bob L'Eponge : Silence On Tourne !", vous pourrez avoir d'autres tenues dans "Bob L'Eponge Et Ses Amis : Un Pour Tous Tous Pour Un !".

Bomberman Generation

© Vivendi Universal Games / Hudson Soft 2002

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC MAX EN MODE BATTLE.

Obtenez toutes les cartes Eclairs en mode Normal. En mode bataille, appuyez sur Z à l'écran de sélection du joueur pour passer de Bomberman à Max.

JOUER EN GOLDEN BOMBER EN MODE BATTLE

Remportez un match en mode Battle puis rejouez-le à l'identique (sans changer d'options). Vous pourrez jouer en Golden Bomber.

OPTION MINI-JEUX

Terminez le niveau 5-3 pour débloquer l'option Mini-Jeux à l'écran principal.

DÉBLOQUER LES GALERIES A ET B

Terminezle jeu pour débloquer les galeries A et B en mode Combat qui changeront la configuration des niveaux.

Braquage à l'Italienne

© Eidos Interactive / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMAGES BONUS

Terminez le jeu en mode Story pour débloquer la galerie photo et les images d'art du jeu.

TOUTES LES VOITURES DE COURSE

Terminez le jeu avec un classement A pour chaque niveau.

NOUVELLES OPTIONS

Terminez tous les circuits en tête de course pour avoir de nouvelles possibilités dans le menu des options.

Bratz : Forever Diamondz

© THQ / Blitz Games 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans l'ordinateur se trouvant dans le bureau des Bratz :

JEWELZ	Vêtements (set C)
SKATIN	Costume bonus
TREATZ	25 festins d'animaux
FLAUNT	2000 Blingz
SIZZLN	1000 Blingz et différents bonus (musique de portable, maquillage et concept art)
STYLIN	Série de cadeaux A

Bratz : Rock Angelz

© THQ / Blitz Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Une fois que vous avez accès aux bureaux des Bratz, vous pourrez entrer l'un de ces codes dans l'ordinateur de triche :

STYLIN	Camerron
MEYGEN	Dylan
BLINGZ	Garçon de Londres
ROCKIN	Garçon de Paris
YASMIN	1000 Blingz
PHOEBE	2000 Blingz
DANCIN	2100 Blingz
WAYFAB	3000 Blingz
HOTTIE	6000 Blingz
BLAZIN	Débloquer sonnerie 12
FIANNA	Débloquer sonnerie 15
ANGELZ	Débloquer sonnerie 16

Burnout

© Acclaim / Criterion Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Terminez le jeu pour débloquer les modes Free Run (seul sur la route), Free Run Twin (seuls sur la route à deux) et Crédits.

TOUS LES CONCURRENTS

Sur le mneu des options, appuyez simultanément sur X + Y + B.

FACE À FACE

Remportez le mode championnat pour débloquer le face à face contre le Roadster.

ROADSTER

Battez le Roadster dans le face à face pour débloquer un nouveau face à face contre une autre voiture.

NOUVEAUX VÉHICULES

Towtruck

Jouez en championnat jusqu'à débloquer le second face à face dans les options. Batte les Towtruck pour le débloquer.

Saloon GT

Battez le saloon GT dans le face à face 3.

Bus

Batte le bus dans le face à face 4.

ALLER PLUS VITE

Conduisez en sens inverse ou au milieu de la route pour aller plus vite.

REMPLIR LES BONUS

Faites un tour parfait pour remplir vos bonus.

DÉPART RAPIDE

Accélérez dès que le "1" commence à disparaitre pour faire un bon démarrage.

MAÎTRISER LES VIRAGES

Accélérez très légèrement pendant le virages pour ne pas perdre d'adhérence et garder une bonne vitesse.

Burnout 2 : Point of Impact

© Acclaim / Criterion Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVULNÉRABILITÉ

Terminez tous les Grand Prix en obtenant une médaille d'or pour débloquer l'option d'invulnérabilité.

CHAMPIONNAT CUSTOM

Gagnez l'or dans chaque courses et remportez tout dans le premier championnat pour déblquer le championnat custom

ECLIPSE 1997 ET FOCUS SVT 2001

Terminez le Championnat custom 2 fois avec le meilleur score.

GARDER SON CLASSEMENT DANS UN CHAMPIONNAT

Si vers la fin d'une course vous voyez que vous ne terminerez pas à la première position et que vous ne voulez pas perdre votre classement, éteignez la console avant la sauvegarde. Vous pourrez alors repredre la course et tetez votre chance une nouvelle fois.

TOUTES LES VOITURES

Sur le menu principal, appuyez sur L + R, B, A, C-Bas, B, A, A pour avoir toutes les voitures.

Call of Duty 2 : Big Red One

© Activision / Treyarch 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Sur l'écran de choix du chapitre, maintenez R + L et faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, B, Droite, B, Droite, B.

Call of Duty : Le Jour de Gloire

© Activision / Spark Creative 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CODES

Grosses têtes	Terminer le jeu en Facile
Grand et Petit	Terminer le jeu en Difficile
Regard fatal	Terminer le jeu en Normal
Head-shots	Terminer le jeu en Facile
Ricochet	Terminer le jeu en Facile
Ricochet total	Terminer le jeu en Facile
Tir mini	Terminer le jeu en Normal

EXTRAS

Animation	Accessible dès le départ
Artwork	Accessible dès le départ
Making of 1	Terminer la campagne russe
Making of 2	Terminer la campagne anglaise
Making of 3	Terminer la campagne américaine

Capcom vs. SNK 2 EO : Millionaire Fighting 2001

© Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS CACHÉS

Pour faire apparaître un boss caché, vous devz remplir au moins deux des trois conditions suivantes :
- Battre Geese ou Bison/Vega
- Faire au moins un "finest KO"
- Obtenir 1500 GPS à la fin du jeu

Une fois, battu, un boss caché devient jouable.

MODE CHALLENGE DES BOSS

Une fois que vous aurez battu et débloqués les deux boss cachés du jeu, maintenez X + Y pendat la sélction du mode Arcade pour accéder au mode challenge des boss.

CUSTOM GROOVE INFINI

Battez tous les personnages à la suite dans le mode Survival pour que l'option du custom groove devienne infinie.

SHIN AKUMA ET ULTRA RUGAL

Jouez en mode Arcade en ratio matches. Terminez 3ème du classement pour vous battre contre U. Rugal et 1er pour que ce soit contre S. Akuma. En les battant, vous les débloquerez et pourrez jouer avec eux.

Cars

© THQ / Rainbow Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu des cheats :

CONC3PT	Tous les artworks
IF900HP	Tous les circuits et les mini-jeux
IMSPEED	Départ rapide
MATTL66	Toutes les courses
R4MONE	toutes les skins
TRGTEXC	Master's Speedy Circuit et Countdown
VROOOOM	Boost illimité
WATCHIT	Toutes les vidéos
YAYCARS	Toutes les voitures

Catwoman

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE SPECIAL EDITION

Débloquez ce mode en entrant le code `1940`, et vous débloquerez toutes les galeries ainsi que des variations dans le comics.

SOLUTION COMPLÈTE

Prélude

Attention : N'oubliez pas que l'utilisation d'une soluce n'est pas toujours bénéfique au jeu vidéo ! En effet, l'application point par point de la solution tend à réduire la surprise de l'évolution du jeu, puisque l'on sait déjà à quoi s'attendre au fur et à mesure de la progression des niveaux.
Si vous êtes bloqué dans le jeu, la vision 'chat' vous permettra très souvent de vous sortir d'un mauvais pas. En effet, en activant ce mode, vous découvrirez des indices (empruntes de pattes de chats ou objets interactifs) qui vous seront d'une grande aide dans la suite de votre mission.
Concernant la vision chat, il est bon de savoir que lorsque vous regardez en direction d'un objet intéressant, la manette vibre. Ainsi, vous trouverez souvent des moyens de vous sortir d'un mauvais pas, car vous pourrez vous aider des vibrations pour trouver le chemin à prendre, ou l'interrupteur à activer...
Sur ce, voici, pour ceux qui sont absolument bloqués, la solution complète de Catwoman !

La Bijouterie

Cette première séquence se présente comme un didacticiel. Des éléments apparaîtront au fur et à mesure de votre progression sur le bas de l'écran, ce qui vous permettra de vous familiariser avec les principes de base du jeu.

La Bijouterie : Magasin

Avancez, et frappez d'un coup de pied l'homme qui est devant la vitre pour l'expédier au rez-de-chaussée. Une fois en bas, avancez tout droit, et frappez le voleur de la même façon que précédemment afin de l'envoyer valser dans l'armoire se trouvant en face de lui. Dirigez-vous ensuite de l'autre côté de la bijouterie, et expédiez le voleur armé d'un pied de biche dans l'armoire, tout en prenant garde à ne jamais rester sur place afin d'éviter les tirs de celui posté à l'étage. Poursuivez ensuite l'homme qui s'enfuit, cela déclenchera une cinématique. Lorsqu'elle sera terminée, avancez tout droit pour récupérer le diamant, puis faites demi-tour. Projetez le voleur qui se cache contre la porte d'un coup de pied afin de pouvoir accéder à la sortie. Une fois dans l'arrière boutique, dirigez-vous vers le mur qui est en face de vous, et maintenez Maj pour l'escalader. Une fois que vous serez accroché au grillage, dirigez-vous vers la gauche, et appuyez sur Espace lorsque vous serez au bout pour vous détacher de la grille. Sortez du bâtiment en empruntant la porte de gauche.
CHECKPOINT
Vous voici face à deux flics. Envoyez-les dans les bennes à ordure pour vous en débarrasser, puis grimpez sur la benne de couleur vert foncé, et escaladez le mur. Allez ensuite à droite, et escaladez le mur. Une fois en haut, continuez à courir vers la droite, puis montez en vous aidant des deux murs du fond (Maj puis Espace alternés). Foncez ensuite vers la gauche, puis grimpez entre les deux murs de droite pour terminer la mission.

La Bijouterie : Ferraille

Cette mission vous permet de faire l'acquisition d'un nouveau don particulièrement intéressant : la vision chat. Vous pouvez désormais détecter le chemin à emprunter (indiqué par des traces de pattes), ainsi que les objets interactifs en appuyant sur Ctrl. Lorsque vous regardez en direction d'un objet, la manette vibre, vous indiquant qu'il y a quelque chose d'intéressant à proximité. Utilisez ce mode de vision aussi souvent que nécessaire, cela vous permettra souvent de vous tirer d'un mauvais pas.

Avancez tout droit, montez sur les caisses, et faufilez-vous au travers du petit trou qui est dans le grillage (maintenez Maj pour ramper). Lorsque vous serez de l'autre côté, escaladez le mur de droite afin de passer au-dessus du grillage. Tournez ensuite à gauche, montez sur la benne jaune et sur le muret, et escaladez le grand grillage. Une fois en haut, descendez sur la plate-forme de droite. Suivez le chemin, et lorsque vous serez en bas, grimpez entre les deux murs du fond gauche. Avancez encore, vous redescendrez une série de plates-formes. Escaladez ensuite le mur gauche juste après la porte pour vous accrocher au grillage. Placez-vous en haut à droite de celui-ci, et sautez en direction de la grille d'en face. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme, puis utilisez votre fouet sur la trappe violette pour l'ouvrir. Sautez ensuite sur le muret de droite (si vous ratez votre coup, vous pourrez revenir en arrière en utilisant la trappe). Une fois de l'autre côté, ouvrez la deuxième trappe, et descendez du mur. Placez-vous ensuite sous l'ouverture que vous venez de créer, et grimpez entre les deux murs jusqu'à ce que vous ayez atteint grillage. Une fois en haut, placez-vous sur le grillage contre le mur, et utilisez votre fouet pour vous agripper à l'attache de droite. Balancez-vous ensuite d'attache en attache jusqu'à ce que vous soyez au grillage. Descendez, passez sous le tuyau en rampant, puis dirigez-vous vers les escaliers. Escaladez le mur de gauche immédiatement en bas des marches. Accrochez-vous à l'attache, balancez-vous vers la droite, puis appuyez sur Espace pour vous agripper au mur, puis à nouveau rapidement sur Espace pour atteindre le grillage. Continuez votre progression vers la droite, puis accrochez-vous à l'attache pour accéder à la plate-forme métallique. Donnez ensuite un coup de pied dans le bidon pour dégager un endroit où remonter en cas de chute, puis sautez de plate-forme en plate-forme. Utilisez ensuite les attaches qui sont sur le mur pour accéder à la plate-forme de droite, et sautez sur la barre violette.
Vous devrez maintenant orienter le stick analogique vers le bas pour descendre en vous suspendant aux barres. Lorsque vous serez en bas, grimpez sur l'échafaudage de bois, puis sautez sur la barre de gauche, et descendez dans la petite cour. Grimpez entre les deux murs de gauche. Tournez à nouveau à gauche, et escaladez le mur du fond pour sauter au-dessus du grillage. Suivez le chemin, puis bondissez en direction des barres de droite.

CHECKPOINT

Vous atterrissez à présent dans une grande cour extérieure. Dirigez-vous vers la grille qui ferme l'entrée de la cour, puis montez sur les caisses bleues pour accéder à la barre métallique. Montez ensuite de barre en barre pour atterrir sur la caisse verte. Sautez sur la voiture de l'autre côté de la grille, et avancez en direction du tapis roulant portant les gros blocs noirs. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur et mettre en route la machine. Montez ensuite sur le tapis roulant, et grimpez sur les blocs qui sont désormais empilés. Sautez sur la plate-forme en face de vous, puis sur le lampadaire de gauche, qui en se détachant du mur détruira la machine. Utilisez ensuite la barre de métal sortant de la machine en panne pour voltiger en jusqu'à la passerelle. Une fois en haut, tournez à gauche, sautez et utilisez votre fouet pour vous fixer au lampadaire. Balancez-vous ensuite vers l'autre lampadaire (à gauche), puis sautez sur le container vert. Descendez sur la voiture, puis donnez un coup de pied dans les tonneaux pour détruire la machine et ouvrir la porte. Passez par la nouvelle ouverture qui s'offre à vous, vous devrez affronter deux gardes. Commencez par utiliser votre fouet sur la machine de droite pour ouvrir les trappes, et expédiez-y vos ennemis. Un troisième garde apparaîtra. Amusez-vous un peu avec lui (vous pouvez en profiter pour valider vos objectifs de scène en alternant les coups en chat sauvage et chat échaudé), puis sortez en empruntant la porte qu'il a laissé ouverte derrière lui. Tournez ensuite à droite, puis escaladez le mur pour accéder à une plate-forme. Sautez ensuite dans la cour intérieure à gauche, puis remontez le mur de droite pour atteindre une nouvelle plate-forme.
CHECKPOINT
Utilisez votre fouet pour détruire le boîtier et créer ainsi une ouverture dans le mur. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez sur un parking. Vous êtes retenue prisonnière de deux gardes. Dégagez-vous à l'aide du stick analogique droit, puis poursuivez-les. Vous arrivez dans une autre cour. Eliminez-les en les envoyant dans les bennes, et passez par la petite porte de droite. Dirigez-vous rapidement vers les voitures de police de droite afin d'éviter les tirs, et avancez tout droit dans la ruelle pour terminer la scène.

La Discothèque

La Discothèque : Parking

Commencez par éliminer vos 3 ennemis, puis montez sur le toit de la petite baraque de droite (vous devrez auparavant faire tomber l'échafaudage qui est contre le mur de celle-ci). Sautez ensuite de barre en barre pour atterrir sur une plate-forme de béton. Tournez alors à gauche, et aidez-vous de la barre pour passer au-dessus du trou, puis tournez encore une fois à gauche pour trouver Midnight et déclencher une cinématique. Après votre chute, vous vous retrouvez à nouveau en bas. Escaladez le mur de gauche (Maj), puis agrippez-vous à la barre d'en face (Espace), et faites demi-tour (stick analogique gauche). Prenez de l'élan, et sautez sur la plate-forme. Avancez, escaladez le mur de gauche au bout de la ruelle, puis utilisez la barre pour passer au-dessus de la fosse. Descendez de l'autre côté.

CHECKPOINT

Sautez de barre en barre, et traversez la grande fenêtre, vous arrivez dans un grand bâtiment. Avancez un peu, et laissez-vous tomber à travers le plancher. Lorsque vous serez au rez-de-chaussée, faufilez-vous dans l'ouverture de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Vous voilà sur un parking. Descendez par la rampe, et dirigez-vous vers le mur de droite. Lorsque vous serez contre le mur, tournez à droite pour vous placer dans le coin du parking (le mur est éclairé par une lampe jaune). Escaladez le mur à cet endroit, et sautez sur la plate-forme de droite. Placez-vous en dessous de la lumière suivante, et escaladez le mur de gauche. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au tuyau. Voltigez ensuite de lampadaire en lampadaire, puis accrochez-vous au grillage. Lancez votre fouet en direction de l'attache de gauche, et balancez-vous. Ne relâchez l'attache que quand votre fouet sera quasiment à l'horizontale, vous devez vous accrocher au mur le plus haut possible. Une fois l'attache lâchée, appuyez immédiatement sur Espace pour atteindre la deuxième rangée de lampadaires. Traversez à nouveau le parking à l'aide des lampadaires, puis escaladez le mur de droite. Montez ensuite sur la plate-forme métallique pour déclencher une cinématique.
Vous venez de vous faire repérer ! Agrippez-vous à la barre violette, et évoluez sur la passerelle le long du bâtiment en prenant garde à ne pas tomber. N'allez pas trop vite, lorsque vous serez au bout de la deuxième série de barres violettes, vous devrez atteindre une barre située au-dessus de vous. Pour cela, accroupissez-vous sur la barre, puis sautez et lancez votre fouet pour atteindre la barre supérieure. Une fois que vous serez accroché, utilisez le stick analogique gauche pour remonter le long de votre fouet et vous accrocher à la barre avec vos mains, puis balancez-vous en direction de la plate-forme. Continuez votre progression le long du mur jusqu'à ce que vous arriviez sur une large plate-forme de béton. Passez alors par la porte de droite pour entrer dans le bâtiment. Eliminez les gardes, puis donnez un coup de pied dans le mur de droite (entre le portrait et la porte de l'ascenseur) pour dégager un passage. Entrez dans l'ouverture que vous venez de créer pour déclencher une nouvelle cinématique. Avancez un peu, éliminez le garde, puis passez par l'ouverture de gauche. Glissez-vous ensuite dans le petit passage de droite, et faufilez-vous de passage en passage pour ressortir du bâtiment.
Une fois dehors, grimpez au grillage de droite, et dirigez-vous vers la passerelle de béton. Sautez ensuite en direction des barres pour atteindre une nouvelle plate-forme. De là, sautez sur la plate-forme de l'autre côté de l'allée, puis utilisez la barre pour vous accrocher au grillage. Dirigez-vous vers la gauche, passez le mur, et suivez le chemin pour tomber dans une ruelle.

CHECKPOINT

Tournez à gauche, suivez le chemin, une cinématique s'enclenche. Grimpez ensuite sur le grillage qui vous barre le chemin, et passez de l'autre côté. Eliminez les nombreux videurs en les expédiant dans les différentes bennes, ainsi que dans le coffre du pick-up, puis cassez le premier écran à droite de la porte pour faire apparaître une barre verticale. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, placez-vous devant le container (qui est à présent fermé), et escaladez le mur. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour atteindre la barre, et sautez de barre en barre jusqu'à la plate-forme. Dirigez-vous ensuite vers la porte de sortie (exit) pour terminer la scène.

Discothèque : Scène 83

Avancez, éliminez les trois gardes, puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir. Montez sur le canapé de gauche pour activer le CHECKPOINT, et avancez pour déclencher une cinématique.
Entrez dans la salle suivante, éliminez les trois gardes, puis dirigez-vous vers le bar. Tournez-vous vers la gauche, vous remarquerez qu'un projecteur éclaire le mur. Escaladez ce mur en vous plaçant dans le rayon de lumière, et appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez sur la barre suivante, et agrippez-vous aux haut-parleurs. Tournez un peu vers la droite, et sautez sur la barre suivante, elle vous permettra d'atteindre l'allée. Tournez alors à gauche, et entrez dans le bureau qui se trouve au bout du couloir. Dirigez-vous vers le panneau de contrôle, et utilisez votre fouet pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite la caisse de gauche afin de dégager la trappe enfermant Midnight, et sortez du bureau. Retournez dans la salle du bar (éliminez au passage le videur qui arrive), et sortez par la porte de gauche.

CHECKPOINT

Avancez dans le couloir, passez par le trou du grillage, et ressortez du couloir par la porte de gauche. . Vous arrivez dans une cour intérieure. Dirigez-vous vers la porte de garage, et escaladez la palissade de droite. Une fois en haut, sautez sur la barre. Vous atterrissez ensuite sur une petite passerelle de pierre longeant le mur. Avancez en détruisant les caisses jusqu'à ce que vous soyez bloquée par le mur. Escaladez alors le mur de gauche, et sautez sur la nouvelle plate-forme. Un sniper vous prend alors en chasse. Sautez de barre en barre, et passez par la petite ouverture de l'autre côté.
Vous arrivez dans une sorte de cave. Tournez à droite, et éliminez les nombreux gardes qui vous attaquent. Attendez ensuite que le système anti-feu se mette en route, puis sortez par la porte qui s'ouvre devant vous. Descendez les escaliers.

CHECKPOINT

Suivez le couloir pour arriver dans une cour. Vous devez à présent affronter l'homme qui vous a tuée lors de votre escapade nocturne dans l'usine Hedare. Utilisez les débris qui sont au sol pour l'attaquer à distance, et enchaînez les coups rapides pour en venir à bout et clore cette scène 83.

L'Usine Hedare

Usine : Extérieur

Avancez tout droit, expédiez le gardien dans la benne à ordure, puis dirigez-vous vers le mur du fond qui est en face de vous. Placez-vous à droite de la colonne, escaladez le mur à l'aide de la touche Maj, puis sautez sur la plate-forme rouge en appuyant sur Espace. Tournez-vous ensuite vers la gauche, et agrippez-vous à la barre violette, puis au grillage. Déplacez-vous le long du mur vers la gauche, utilisez l'attache pour atteindre le second grillage que vous traverserez. Une fois à l'extrémité gauche de celui-ci, appuyez sur Espace pour sauter sur les containers, puis sautez à nouveau en direction du mur pour atteindre le grillage suivant. Longez-le vers la gauche, puis lorsque vous serez contre le mur, placez-vous en son centre et appuyez sur Espace pour atteindre la barre violette. Sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une petite plate-forme. Utilisez alors votre fouet en direction du conduit métallique qui se trouve le long du mur afin de libérer Midnight. Descendez ensuite dans la cour, et placez-vous entre les deux containers pour détruire la caméra. Eliminez ensuite les gardes qui accourent en les expédiant dans la benne de droite, puis replacez-vous entre les bennes. Utilisez la touche Espace pour les escalader, puis montez sur le grillage le long du mur. Utilisez votre fouet sur l'attache violette de gauche, et balancez-vous de manière à arriver le plus possible à gauche. Relâchez votre attache, et appuyez sur Espace pour atteindre une plate-forme. Placez-vous entre les deux derniers piliers, que vous escaladerez pour atteindre une nouvelle plate-forme. Placez-vous derrière le jet de fumée à gauche, et escaladez le mur. Vous ne pourrez pas aller très haut car vous serez bloqué par deux tuyaux rouges. Attendez que la fumée se dissipe, et appuyez sur Espace pour vous agripper au grillage. Montez le plus haut possible, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Déplacez-vous rapidement vers la droite pour éviter le jet de fumée, puis

laissez-vous tomber sur la plate-forme au-dessus des deux ventilateurs. Continuez votre progression vers la droite, et escaladez le grillage. Un garde apparaîtra dans un encadrement de fenêtre sur votre gauche. Utilisez votre fouet pour le balancer par-dessus bord, puis utilisez l'attache pour accéder au grillage suivant. Défenestrez le garde qui apparaît dans la fenêtre au-dessus de vous de la même façon que précédemment, puis utilisez l'attache suivante pour atteindre le prochain grillage. Remontez le long du mur en vous aidant de ce grillage, puis avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Appuyez alors sur Espace pour atteindre la plate-forme. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle grille, puis montez encore plus haut en sautant de grille en grille. Lorsque vous serez en haut, sautez en direction de la grille qui est en face de vous, avancez vers la gauche, puis sautez sur la nouvelle grille qui se trouve le long du mur. Utilisez ensuite les attaches successives pour atteindre l'étroite plate-forme de gauche. Prenez soin de vous balancer le plus possible vers la droite car l'espace entre les attaches, puis la plate-forme est très important. Sautez ensuite sur le conduit d'aération qui est le long du mur, puis faites tomber le garde qui est dans l'encadrement de fenêtre. Ejectez ensuite l'homme qui est sur la passerelle, puis montez le long du mur à gauche de la fenêtre. Utilisez votre fouet pour vous accrocher à l'attache violette, puis balancez-vous en direction du grillage de gauche. Utilisez à nouveau votre fouet pour faire tomber l'homme qui est dans la fenêtre au-dessus de vous, puis montez le long du grillage. Utilisez ensuite votre fouet pour attraper la barre violette, puis balancez-vous de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez agrippé au grillage le long du mur de droite. Remontez le long du grillage, placez-vous contre le mur, et sautez pour atteindre la bouche d'aération. Utilisez la touche Maj pour escalader le mur à droite de la petite fenêtre, puis utilisez votre fouet sur l'attache au-dessus de vous pour accéder au grillage de gauche. Continuez votre progression vers la gauche, puis montez sur la plate-forme (prenez garde à ne pas être happé par la fumée verte). Dirigez-vous vers la droite, éliminez le garde, puis montez le long du mur dans le coin pour pouvoir sauter sur le tuyau d'aération. Avancez, laissez-vous tomber sur le tuyau suivant, puis escaladez le tuyau qui vous bloque le passage à l'aide de la touche Maj (puis Espace).
Vous devrez ensuite ramper sous un tuyau, pour, après quelques sauts acrobatiques, arriver tout en haut, devant une baie vitrée.

CHECKPOINT (enfin !!!)

Avancez tout droit, passez par la porte qui s'ouvre pour entrer dans le bâtiment, puis tournez à droite. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous soyez bloqué par le mur. Sautez ensuite dans le trou à gauche, et continuez votre progression dans le couloir.

CHECKPOINT

Une porte s'ouvre, vous arrivez dans une grande salle. Commencez par détruire la caméra, puis faites le tour de la pièce pour ouvrir les trappes qui serviront à évacuer vos ennemis. Lorsque vous serez tranquille, détruisez les boîtiers électriques en les frappant à coup de pied pour déplacer les cuves qui sont encastrées dans le mur. Vous devrez placer les machines le long de la grosse cuve centrale. Localisez ensuite la baie vitrée. Vous remarquerez qu'un tuyau est protégé par un grillage à droite de la baie vitrée. Escaladez ce grillage, puis utilisez la barre violette pour atteindre une autre plate-forme. Sautez ensuite sur la cuve que vous avez déplacée, puis agrippez-vous à la barre suivante. Sautez de barre en barre jusqu'à atteindre un grillage posé contre le mur. Longez-le vers la gauche, puis sautez sur la plate-forme suivante. Donnez un coup de pied dans le bidon qui se trouve à l'extrémité de la passerelle afin de libérer la troisième cuve, puis continuez votre progression à l'aide de la barre violette. Lorsque vous atteignez la deuxième barre, laissez-vous tomber sur la cuve verte, puis sautez sur la barre de gauche. Agrippez-vous au grillage, puis utilisez l'attache violette pour vous déplacer vers la droite. Vous arrivez sur un nouveau grillage. Placez-vous en bas de celui-ci, puis appuyez sur Espace pour sauter sur la barre. Lorsque vous arrivez à la troisième barre, laissez-vous tomber sur la cuve, puis sautez vers la barre violette, puis vers le grillage. Avancez ensuite le long du mur vers la droite, puis descendez sur la petite plate-forme. Utilisez les outils de la caisse à outil pour détruire l'ordinateur et ainsi ouvrir la porte. Utilisez ensuite la barre violette pour accéder à la passerelle conduisant à la porte. Vous passez un petit couloir, une nouvelle porte s'ouvre.

CHECKPOINT

Sautez au-dessus du muret, puis passez par la porte qui est ouverte. Traversez le couloir, vous arrivez devant une cour intérieure.

Commencez par vous débarrasser de vos ennemis en les envoyant dans les conduits d'aération, puis détruisez les caméras. Dirigez-vous ensuite vers la machine qui est en face de la porte d'entrée, et actionnez les interrupteurs qui se trouvent sur les murs de gauche et de droite afin de déplacer les cuves pour les replacer contre la pièce centrale de la machine. Dirigez-vous ensuite vers la porte de gauche, et escaladez le mur qui est à gauche de cette porte pour atteindre une petite passerelle. Sautez ensuite sur les deux cuves que vous avez déplacées pour atteindre une nouvelle passerelle. Avancez vers la droite jusqu'à être contre le mur. Escaladez ensuite ce mur, puis appuyez sur Espace pour atteindre une autre passerelle. Agrippez-vous ensuite à la barre violette pour accéder à une petite plate-forme métallique, puis sautez en direction de la barre suivante. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Rampez pour passer en dessous de la fumée, puis escaladez le mur qui est en face de vous. Une fois en haut, appuyez sur Espace pour grimper sur la plate-forme du dessus. Utilisez les barres violettes pour arriver de l'autre côté, puis avancez le long de la passerelle vers la droite pour déclencher une cinématique. Vous atterrissez près d'une conduite. Actionnez le volant qui se trouve sur cette conduite à l'aide de votre fouet, puis sautez sur la barre violette. Vous devrez ensuite monter de barre en barre jusqu'en haut pour atteindre un nouveau volant. Actionnez-le, puis redescendez sur la première barre. De là, sautez vers la barre qui est en face de vous, vous arriverez sur une plate-forme. Actionnez le volant à l'aide de votre fouet. Vous venez de rendre accessible une nouvelle série de barres. Utilisez-les pour accéder en haut, et actionnez le dernier volant, qui aura pour effet de faire tomber la grosse cuve sur la baie vitrée, libérant le passage vers l'intérieur de l'usine.

Usine Hedare : Intérieur

Commencez par dégager la trappe à l'aide de votre fouet, puis faufilez-vous dans l'ouverture ainsi créée pour accéder dans une première salle. Ne descendez pas dans le fossé, prenez directement à gauche pour vous rendre dans la cabine de contrôle.
Actionnez le premier levier à l'aide votre fouet, puis dirigez-vous vers la console principale. Eliminez les deux gardes (essayez d'en jeter un dans le fossé de la grande salle, cela sera très utile par la suite), puis vérifiez que le premier levier est toujours activé (il doit être de couleur verte). Retournez ensuite vers la console principale, et utilisez votre fouet pour actionner le bouton de gauche, puis celui de droite. Ensuite, dirigez-vous vers la porte de gauche, et activez le levier contre le mur pour déclencher la machinerie. Une fois la cinématique passée, retournez dans la grande salle. Vous devez traverser la salle en sautant de caisse en caisse. Normalement, le gardien que vous aurez jeté dans le fossé bloquera le mécanisme, et il sera alors plus facile de passer de l'autre côté. Placez-vous près des fenêtres (le rebord du sol est marqué en violet), et sautez de caisse en caisse jusqu'à ce que vous soyez de l'autre côté. Ensuite, actionnez l'interrupteur, puis passez par la porte que vous venez d'ouvrir.

CHECKPOINT

Longez ensuite le couloir, puis enclenchez l'interrupteur afin d'ouvrir la porte et pénétrer dans une nouvelle salle. Après la cinématique, traversez la salle sans vous soucier d'éviter les rayons lasers (ils ne font qu'attirer quelques gardiens, dont vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser), puis utilisez une bonbonne de gaz qui se trouve sur votre droite pour détruire le système de verrouillage de la porte. Entrez dans la salle que vous venez de débloquer, et actionnez l'interrupteur sur votre gauche pour activer le bras mécanique. Montez ensuite sur les caisses de droite, et sautez de barre en barre jusqu'à ce que vous soyez sur une plate-forme. Là, enclenchez l'interrupteur de gauche afin de démarrer la chaîne de production de la salle principale. Retournez dans cette première salle, et dirigez-vous vers la droite pour découvrir la trappe renfermant Midnight. Elle était auparavant cachée par une grosse caisse, qui a été déplacée après que la chaîne de montage se soit mise en route. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond (celle d'où sortent les gardes). Eliminez vos assaillants, puis placez-vous contre le mur de gauche pour accéder à la plate-forme à gauche de la porte. Activez-y l'interrupteur, vous déplacerez une grosse caisse. Montez dessus, puis escaladez le mur qui est devant vous, et appuyez sur Espace pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois en haut, escaladez le mur pour atteindre l'attache violette, et balancez-vous d'attache en attache jusqu'à ce que vous atteigniez l'autre plate-forme. Ensuite, sautez sur l'une des pièces de la chaîne de montage, et laissez-vous guider par le rail. Au bout d'un moment, vous devrez sauter vers la droite pour atteindre une autre chaîne. Remontez cette nouvelle chaîne en sens inverse en sautant de pièce en pièce, jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme de l'autre côté de la salle. Activez l'interrupteur, puis passez par la porte qui s'ouvre devant vous.
Vous arrivez dans un couloir. Tournez à droite, et avancez jusqu'à ce que vous soyez face à un autre interrupteur. Activez-le pour ouvrir la porte, et entrez dans la salle suivante. Passez par le chemin qui est en face de vous, entre les

deux grilles. Sautez au-dessus du premier laser, puis rampez sous les deux suivants, et sautez au-dessus du quatrième pour arriver à une intersection. Prenez à gauche, actionnez l'interrupteur après avoir sauté au-dessus du laser, et passez par la porte qui vient de s'ouvrir.

CHECKPOINT

Après avoir passé un couloir, vous arrivez dans une salle de contrôle. Commencez par repérer la disposition de la salle principale : elle est composée de quatre plates-formes situées dans chaque coin. Pour quitter cette salle, vous devrez passer sur ces plates-formes dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour passer d'une plate-forme à une autre, vous devrez vous aider du bras mécanique. Pour cela, utilisez les interrupteurs de la salle de contrôle de manière à positionner le bras entre deux plates-formes. Ainsi, vous pourrez vous agripper à l'aide de votre fouet au bras mécanique, et vous balancer vers la plate-forme suivante. L'interrupteur de gauche sert à la rotation du bras, celui de droite à le faire avancer sur son rail. Vous saurez que vous êtes bien positionné lorsque la cinématique montrant le déplacement de la machine sera en gros plan.
Lorsque vous atteignez une nouvelle plate-forme, libérez la trappe qui vous permettra d'y revenir plus tard, puis retournez à la cabine de contrôle pour manœuvrer la machine, tout en prenant garde à ne pas traverser les rayons violets, qui sonneraient l'alarme chez les gardes. Lorsque vous aurez traversé cette salle, vous arriverez dans un couloir qui est bloqué par des rayons lasers verts. Pour les éviter, vous devez escalader le mur de gauche, puis vous fixer aux attaches violettes à l'aide de votre fouet. Une fois de l'autre côté, actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte de verre, qui, une fois franchie, vous permettra de déclencher la cinématique marquant la fin de cette séquence fastidieuse sur l'usine Hedare.

Le Domaine Hedare

Cette séquence vous permettra d'évoluer pour la première fois au sein d'une propriété. Après une première scène riche en voltige, une deuxième scène vous fera travailler les neurones afin de déjouer les pièges de la maison de Mr Hedare.

Domaine Hedare : Extérieur.

Avancez tout droit, et éliminez les deux agents de sécurité qui vous attaquent. Allez ensuite dans le petit jardin de droite (celui dans lequel est garée la voiture), et détruisez le boîtier électrique qui est près du mur. Retournez ensuite sur vos pas, et dirigez-vous vers l'entrée principale du manoir. Escaladez le mur (vous passez sur la porte, puis entre les deux fenêtres), puis appuyez sur Espace pour sauter en direction de la lampe, que vous agripperez grâce à votre fouet. Sautez ensuite vers l'autre lampe, puis dans le petit jardin derrière la grille. Eliminez le garde, détruisez le boîtier électrique, puis dirigez-vous vers le coffre rouge de droite pour libérer Midnight qui est enfermé dans une trappe imbriquée dans le mur de briques rouges. Donnez ensuite un coup de fouet dans la grille pour l'ouvrir, et contournez la maison par la droite. Entrez dans le gymnase en utilisant l'entrée latérale qui est maintenant ouverte.
Eliminez les gardes qui tentent de vous arrêter, puis montez à l'étage en empruntant les escaliers qui sont accessibles lorsque tous les gardes ont été maîtrisés. Eliminez les hommes qui sont postés près de la baie vitrée, puis entrez dans la pièce de gauche pour détruire le panneau de contrôle (trois coups seront nécessaires). Grimpez ensuite sur la caisse Hedare, et sautez sur place pour vous accrocher à la barre qui est au-dessus de vous. Balancez-vous de barre en barre pour atteindre le panneau d'affichage, puis hissez-vous en haut. Sautez ensuite en direction du gros câble noir, et voltigez jusqu'à la grande banderole Hedare bleue. Dirigez-vous vers son extrémité droite. Sautez ensuite en direction du mur de droite, puis utilisez les barres violettes pour traverser le gymnase et en ressortir par la porte latérale droite. Vous arrivez sur un balcon. Sautez en direction de la lampe, et accrochez-vous y à l'aide de votre fouet. Balancez-vous ensuite de manière à atterrir dans la cour intérieure. Jetez ensuite les outils contre les trois portes de la grosse machine grise pour ouvrir la grille. Passez par la nouvelle voie qui s'offre à vous, escaladez le mur de droite pour atterrir sur un petit toit, et entrez dans le bâtiment par la fenêtre.

CHECKPOINT

Avancez, prenez la porte de droite, et escaladez les caisses pour traverser la pièce. Ressortez par la porte de gauche et passez par le grand portail. Dirigez-vous vers le centre de la cour pour activer le CHECKPOINT, puis éliminez vos assaillants en les envoyant dans la benne à ordure. Une fois que vous aurez réglé leur compte à tous vos ennemis, une

grille s'ouvrira. Passez par-là, avancez un peu, éliminez les deux gardes, puis entrez dans le jardin en empruntant le portail qui s'ouvre une fois que la voie est libre.
Eliminez les deux gardes en les envoyant dans la benne à ordure, puis continuez votre progression. Passez devant la caméra de surveillance, et éliminez les gardes en les expédiant dans les petites fenêtres. Escaladez ensuite le mur en briques du fond, puis sautez en direction de la pelouse de gauche. Dirigez-vous vers la porte du fond, et débarrassez-vous des deux gardes armés. Grimpez ensuite le long du mur à gauche de la grande porte, puis appuyez sur Espace pour sauter en direction du mur de gauche et atterrir sur un petit toit. Ejectez le garde par-dessus la balustrade, et utilisez les deux barres violettes pour clôturer la scène.

Domaine Hedare : Intérieur

Voici une mission intéressante car vous interférerez avec une multitude d'éléments du décor.
Lorsque vous débutez la partie, commencez par localiser la caméra qui vous filme. Elle se trouve devant vous, à droite de la porte. Pour la détruire, vous devrez utiliser le mini-bar situé à gauche de la porte. Utilisez votre fouet pour l'ouvrir, puis pour envoyer les bouteilles en direction de la caméra. Eliminez ensuite le garde qui entre, puis sortez de la pièce. Tournez à droite dans le couloir, puis passez la porte pour atteindre un autre couloir. Utilisez votre fouet en direction de la fenêtre pour l'ouvrir et libérer Midnight, puis détruisez la caméra de la même manière que précédemment et passez par la porte que vous venez de déverrouiller.

CHECKPOINT

Vous entrez dans une bibliothèque. Dirigez-vous vers le coffre du fond et utilisez votre fouet pour ôter les pieds de l'armoire au fond à gauche pour la faire basculer et par un magnifique jeu de domino défoncez la porte vitrée.
Passez en rampant par l'ouverture créée, et utilisez votre fouet sur l'armoire de droite pour déplacer un livre, actionnant un passage secret. Ressortez de la pièce, puis éliminez les gardes qui accourent (utilisez les braises qui sont dans la cheminée, elles feront d'excellents projectiles). Une fois que vous serez tranquille, retournez actionner le passage secret, et sortez de la bibliothèque.
Vous arrivez maintenant dans un couloir. Donnez un coup de pied dans le meuble sur lequel est posé le vase afin d'ouvrir un passage permettant de franchir les rayons verts, puis ouvrez le mini-bar. Utilisez les bouteilles pour détruire d'une part la caméra (à gauche), d'autre part le boîtier électrique blanc (à droite). Choisissez ensuite le bon moment pour traverser les rayons lasers, et passez par la porte de gauche.
Vous arrivez dans une pièce contenant un écran géant. Descendez les escaliers et détruisez le boîtier électrique blanc. Revenez ensuite sur vos pas et actionnez l'interrupteur en haut des escaliers pour ouvrir la deuxième porte. Sautez ensuite sur le grillage au-dessus des marches, et dirigez-vous vers la gauche. Sautez ensuite vers l'écran lorsque les lasers sont éteints, continuez votre progression vers la gauche. Une fois à l'extrémité de l'écran, agrippez-vous au grillage d'en face, avancez vers la gauche, sautez sur les marches, et sortez de la pièce. Détruisez ensuite la caméra et entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Avancez un peu, un gaz asphyxiant sera lâché dans la pièce. Utilisez les bûches de la cheminée pour détruire les fenêtres et dissiper le brouillard, puis montez les marches de gauche. Une fois en haut, brisez les vitres de la fenêtre de droite et utilisez les objets ainsi disponibles afin de casser la fenêtre de droite. Sortez de la pièce en empruntant cette ouverture.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans un jardin japonais. Avancez dans l'eau en direction de la fontaine du fond, et utilisez votre fouet en direction de celle-ci pour ramasser des pierres permettant de détruire le boîtier électrique blanc qui se trouve le long du mur gauche. Une fois ceci fait, retournez au point de départ en sautant de dalle en dalle en prenant soin de ne pas tomber dans l'eau afin d'éviter les chocs électriques. Tournez-vous vers le mur de droite et escaladez-le (Maj) entre deux bandes de lierre. Lorsque vous serez en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper à la barre. Sautez ensuite sur le grillage, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour libérer le chemin. Lorsque vous serez contre le mur, appuyez sur Espace pour sauter sur une autre barre, puis agrippez-vous au grillage suivant. Faites

tomber le pot de gauche, puis placez-vous dans l'emplacement ainsi libéré, afin de pouvoir sauter sur la barre suivante. Evoluez ensuite de barre en barre, jusqu'à ce que vous arriviez à un autre grillage. Comme précédemment, faites tomber le pot, et agrippez-vous à la barre violette. Sautez sur le grillage suivant, et avancez vers la droite en faisant tomber les pots de fleur pour vous frayer un chemin entre les massifs. Agrippez-vous ensuite au grillage central, que vous contournerez pour vous retrouver dans l'axe du bassin (dos à la fontaine). Appuyez alors sur Espace pour vous agripper à la barre, puis à nouveau sur Espace pour voltiger jusqu'à la baie vitrée. Vous atterrissez ensuite dans la serre. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis passez par la porte qui s'ouvre.

CHECKPOINT

Vous arrivez dans une pièce contenant plusieurs sculptures. Utilisez votre fouet pour faire tourner chacune d'entre elle d'un quart de tour, puis détruisez le boîtier électrique et dirigez-vous vers la porte. Petite vidéo, grand moment de suspense, et la porte est pulvérisée ! Rampez pour passer en dessous des débris et arriver dans le hall principal de la demeure. Dirigez-vous vers l'escalier central...

CHEKPOINT

Vous voici face à une longue scène de combat. Eliminez les gardes en les expédiant dans les coffres ou par les petites fenêtres de chaque côté de la porte d'entrée, et pensez à utiliser l'étage à votre avantage afin d'expédier vos assaillants par-dessus la rambarde. Une fois que les trois vagues d'ennemis auront été vaincues, dirigez-vous vers la porte qui se sera ouverte.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous entrerez dans la chambre de Mme Hedare. Vous pourrez la vaincre assez rapidement en lui envoyant des projectiles. Utilisez pour cela les deux bibelots qui sont posés sur la cheminée, ainsi que les trophées se trouvant dans l'armoire du coin de droite.
Une fois que vous en serez venu à bout, une cinématique s'enclenchera, marquant la fin de cette longue mission.
Le Théâtre

Théâtre : Bâtiment abandonné

Dirigez-vous vers la droite, et montez les escaliers. Lorsque vous serez sur l'échafaudage, agrippez-vous à la barre violette, puis sautez en direction de la barre suivante. Faites ensuite demi-tour, et sautez de barre en barre. Toutefois, une fois en haut, vous n'atteindrez pas la petite plate-forme, mais vous tomberez sur une barre inférieure conduisant à une pièce du bâtiment abandonné. A l'intérieur, tournez à gauche pour libérer Midnight, puis retournez sur l'échafaudage. Comme précédemment, sautez de barre en barre, mais arrêtez-vous à la barre qui est la plus proche de la plate-forme supérieure droite de la structure. Laissez vous tomber de cette barre, mais lancez immédiatement votre fouet dans sa direction afin de vous y retrouver suspendu. Balancez-vous le plus haut possible, et sautez pour atteindre la petite plate-forme que vous avez raté précédemment. Montez ensuite les escaliers, escaladez le mur de gauche, et vous déclenchez une cinématique.
A partir de maintenant les choses se compliquent. Vous ne pouvez utiliser votre vision 'chat' car vous êtes ébloui par la lumière, et plusieurs snipers vous ont pris en chasse. Vous allez évoluer sur un échafaudage instable, et suivant votre manière de jouer vous n'emprunterez pas le même chemin. Quoiqu'il en soit, vous devrez toujours avancer dans la même direction, et si vous revenez sur vos pas c'est que vous avez fait une erreur quelque part. Pour la suite de cette solution, j'ai choisi l'itinéraire le plus simple à décrire (mais pas le plus court) ; je me suis laissé tomber au travers de chaque plancher pour être le plus bas possible.
Après la cinématique, sautez sur le l'échafaudage suivant (vers la droite), et laissez-vous tomber au travers des planches. Continuez à avancer dans la même direction en escaladant différents murs et en traversant différentes portes. Rampez pour passer sous la porte obstruée par des planches, puis longez le mur de droite pour contourner le trou. Grimpez ensuite sur le petit rebord de pierre, et entrez dans le bâtiment. Tournez à droite, montez sur la petite plate-forme, puis escaladez le mur de droite. Passez ensuite par la porte qui est en face de vous, et sautez dans le trou. Avancez tout droit, escaladez le grillage devant-vous, cela déclenchera une cinématique. Passez ensuite par la porte, vous traverserez un petit couloir vous menant sur le plus grand échafaudage (vous êtes à présent poursuivi par un projecteur). Laissez vous tomber au travers des planchers de couleur jaune clair.

CHECKPOINT

Avancez toujours tout droit, après avoir escaladé plusieurs petits murets vous arriverez face à un mur un peu plus grand. Escaladez-le, puis repérez un recoin dans le mur de droite qui vous permettra d'accéder à l'étage supérieur (vous devrez sauter entre deux murs). Une fois en haut, longez le mur de manière à rester sur la plate-forme de béton. Passez par la porte, vous arriverez à nouveau sur l'échafaudage. Comme précédemment, laissez-vous tomber au travers des planchers de couleur claire, et suivez le chemin. Vous tournez une fois à droite, puis vous arrivez devant un dénivelé. Ne descendez pas plus bas. Appuyez sur Espace devant le trou pour vous agripper à une barre violette (que l'on voit à peine), et continuez votre progression de barre en barre. Vous arrivez à nouveau tout en haut de l'échafaudage. Laissez-vous tomber à travers les trois planchers successifs, et continuez votre progression jusqu'à ce que vous soyez au pied d'un mur. Grimpez alors le long du grillage qui est à votre droite. Une fois que vous serez tout en haut, appuyez sur Espace, et passez par le trou qui est dans le mur sur votre gauche. Vous traversez une petite pièce avec des placards, et vous retournez sur l'échafaudage. Laissez vous tomber tout en bas, et continuez votre progression en suivant toujours la même direction. Vous devrez monter un mur un peu plus haut pour activer le checkpoint.

CHECKPOINT

Continuez à avancer en suivant cet étage, vous arriverez à une nouvelle pièce de même configuration que la première. Comme précédemment, montez sur la plate-forme de béton qui est à côté de l'entrée, puis escaladez le mur de droite. Passez par la porte qui est en face de vous (pas celle dont on voit la porte) pour atterrir dans une cour extérieure.

CHECKPOINT

Escaladez le grillage qui est en face de vous, puis passez par la porte. Vous arrivez sur une plate-forme métallique. Sautez en direction de la petite pièce vitrée, et continuez à avancer en suivant toujours le même sens.
Vous arrivez à une rampe métallique. Montez jusqu'en haut, puis agrippez-vous au grillage qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez-le, vous arrivez sur une plate-forme qui ressemble un peu à une terrasse (il y a un banc sur votre droite). Continuez à avancer, laissez-vous tomber à travers les vitres, et allez toujours tout droit. Vous arrivez à une rampe en béton. Montez, et sautez sur la plate-forme qui est au-dessus de cette rampe. Escaladez le mur de gauche, puis sautez sur la plate-forme qui est de l'autre côté du trou (pour la première fois vous allez en sens inverse). Une fois de l'autre côté, escaladez le mur de droite, puis sautez au-dessus du vide. Vous arrivez sur une nouvelle plate-forme. Avancez en direction de la porte bleue, et vous terminerez cette mission haute en émotions !

Théâtre : Intérieur

Commencez par aller chercher Midnight. Pour cela, actionnez votre fouet afin d'actionner le ventilateur de droite, puis montez le long du décor bleu (touche Maj). Une fois en haut, appuyez sur Espace pour vous agripper au ballon, puis retournez-vous et sautez sur la plate-forme. Utilisez ensuite votre fouet pour ouvrir la trappe retenant Midnight prisonnier, puis redescendez.
Avancez ensuite dans la salle, vous devrez affronter les gardiens. Utilisez autant que possible les éléments du décor pour les mettre K.O, puis expédiez-les dans les malles ou dans les têtes de poisson se trouvant contre le mur du fond. Lorsque vous aurez vaincu vos adversaires, une grille s'ouvrira. Expédiez le gardien qui arrive dans une malle, puis entrez dans le réduit. Utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur de gauche, puis montez le long du mur à gauche de la porte pour accéder à la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour atteindre une nouvelle passerelle, puis sautez sur la passerelle de gauche (vous arrivez devant une porte). Continuez tout droit, sautez sur la passerelle d'en face, et ouvrez la trappe. Sautez ensuite de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez devant un interrupteur. Actionnez-le, puis rebroussez chemin pour retourner devant la porte. Sautez ensuite sur la barre de droite afin d'accéder à la structure centrale. Dirigez-vous vers la droite, accrochez-vous au grillage, et allez vous placer dans le coin supérieur gauche de la grille. Appuyez sur Espace, puis placez-vous dans le coin supérieur gauche de ce nouveau grillage. Utilisez votre fouet sur l'attache pour accéder au grillage de droite, puis continuez votre progression de grille en grille jusqu'à ce que vous arriviez sur une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme pour arriver devant une nouvelle porte. Ejectez le gardien qui en sort, et dirigez-vous vers la gauche. Actionnez l'interrupteur, montez sur le monte-charge, et actionnez à nouveau l'interrupteur pour monter à l'étage supérieur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la droite, éliminez le gardien, puis escaladez le mur de droite pour actionner un nouvel interrupteur.

Retournez ensuite sur la plate-forme principale, expédiez le gardien directement au rez-de-chaussée, puis agrippez-vous à la barre vous permettant de rejoindre la structure centrale. Le scénario est le même que précédemment, vous devrez contourner cette structure pour atteindre une plate-forme de l'autre côté de la salle. Une fois la-bas, passez par la porte de droite pour déclencher une cinématique.

CHECKPOINT

Traversez le couloir, vous devrez affronter l'inspecteur. Commencez par faire tomber les projecteurs que vous utiliserez comme projectiles pour les attaques à distance. Lorsque votre ennemi sera presque k.o, il actionnera un autre interrupteur. Ne restez alors jamais sur place, car des projecteurs se détacheront pour s'abattre un peu partout sur la plate-forme. Tentez ensuite de projeter votre ennemi contre le gros projecteur blanc qui tourne afin de lui faire perdre de nombreux points de vie. Une fois que vous l'aurez vaincu, une cinématique s'enclenchera.

Le siège social Hedare

Vous voici face à la dernière scène du jeu, vous devrez affronter Mme Hedare dans un ultime combat qui vous mènera à l'amour ou à la mort !

Commencez par éliminer vos très nombreuses assaillantes en les éjectant dans les cages d'ascenseur. Lorsque vous les aurez vaincuess, une cinématique s'enclenchera. Dirigez-vous alors vers le mur de gauche, et escaladez la paroi éclairée par un néon bleu clair pour accéder sur une petite plate-forme. Sautez ensuite sur la barre violette, puis voltigez de barre en barre jusqu'à ce que vous arriviez au grillage. Dirigez-vous vers le coin supérieur droit de la grille, puis sautez en appuyant sur Espace pour atterrir sur le petit couloir suspendu. Eliminez vos ennemis, puis escaladez le mur qui se trouve à l'extrémité droite de la passerelle. Sautez ensuite de barre en barre pour arriver sur un deuxième couloir. Ejectez vos deux ennemies en les faisant tomber jusqu'en bas, puis tournez à droite. Vous arrivez devant une cage d'ascenseur. Détruisez la rambarde en verre de gauche, puis agrippez-vous à la barre. Lorsque vous arrivez contre le mur, longez le grillage vers la gauche, puis utilisez la touche Espace pour attraper la barre violette et ainsi atteindre le couloir. Eliminez les deux gardes, et tournez à droite. Lorsque vous serez au bout du chemin, cassez la vitre de gauche, puis sautez en direction du panneau Hedare. Appuyez ensuite deux fois sur Espace pour atteindre la barre violette, puis agrippez-vous au grillage le long du mur. Avancez vers la gauche, puis accrochez-vous à une autre barre afin d'accéder à un nouveau couloir. Eliminez votre agresseur, puis détruisez le panneau du fond pour découvrir la trappe qui retient Midnight prisonnier. Une fois que vous l'aurez libéré, passez par la porte qui s'ouvre pour déclencher la cinématique.

CHECKPOINT

Cette phase de la scène est assez délicate puisque vous êtes la cible de nombreux tireurs. Avancez en direction du ventilateur rouge, et grimpez le long d'une des colonnes qui l'entourent. Une fois en haut, utilisez votre fouet pour actionner l'interrupteur, et ouvrir ainsi une brèche au travers de la pancarte publicitaire. Passez par le passage ainsi créé afin d'échapper aux tirs, puis entrez dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Placez-vous entre les deux turbines oranges, et appuyez plusieurs fois de suite sur Espace pour vous agripper au grillage. Vous pourrez alors contourner l'obstacle que vient de dresser Mme Hedare, et entrer dans la salle suivante.

CHECKPOINT

Commencez par détruire les caisses afin de découvrir un interrupteur. Actionnez-le à l'aide de votre fouet, cela déclenchera un mécanisme, et vous passerez en mode 'vision nocturne'. Dirigez-vous ensuite vers la colonne de droite, que vous devrez escalader pour découvrir une série de barres. Utilisez-les afin d'accéder à une plate-forme, puis dirigez-vous vers la droite pour découvrir une nouvelle série de barre, menant à une deuxième plate-forme. Vous devrez ensuite vous faufiler dans le gros ventilateur de gauche. Commencez par le détruire en projetant dans sa direction les outils posés sur les caisses de droite, puis, lorsqu'il sera hors d'état de marche, rampez pour passer entre les pales.

CHECKPOINT

Agrippez-vous au grillage entourant la turbine, puis contournez-la. Sautez ensuite sur l'autre turbine, puis escaladez le petit mur et passez par la porte de droite... Vous voici face à Mme Hedare !

CHECKPOINT

Commencez par activer les manivelles afin de faire tomber les portraits, puis frappez dans les chariots bleus. Cette adversaire est très coriace. Essayez de l'envoyer dans les portraits détruits, et utilisez les objets qui sont hors des caisses pour la frapper à distance. Une fois que vous aurez fait diminuer sa barre de vie de moitié, elle ira à l'extérieur. Actionnez les interrupteurs pour faire tomber les échafaudages, puis utilisez les débris éparpillés aux extrémités de la plate-forme pour frapper votre adversaire. Vous pouvez également essayer de la projeter dans le panneau électrique, mais l'opération s'avère délicate... Le meilleur moyen d'en venir à bout est de se contenter de lui envoyer des objets et d'enchaîner les coups de pieds rapides, jusqu'à ce que la cinématique s'enclenche, marquant la fin de cette longue aventure ! (la fin ou le début d'une longue histoire ?)

CINÉMATIQUE CACHÉE

Un petit truc bien sympathique qui vous permettra de voir la belle Catwoman sous toutes les coutures. Il suffit de la laisser en plan, ne plus bouger. Après les nombreux gestes d'impatience, une cinématique s'activera, laissant voir les formes avantageuses de la féline. Si vous regardez 3 fois la scène, vous verrez une nouvelle cinématique avant de revoir la première. Laissez encore cette dernière passer 3 fois et vous verrez encore une nouvelle cinématique. Votre attente sera récompensée !

Cel Damage

© Electronic Arts / Pseudo Interactive Inc. 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de sélection du personnage, choisissez "Load" et entrez l'un des codes suivants :

BRAINSALAD	Monde Brian The Brain & Space
CODY	Invincibilité
COUNTDEAD	Compter Earl
EARLSPLACE	Monde Transylvania
ENCHILADA!	Toutes les voitures, tous les circuits et tous les modes
FANPLASTIC	Graphismes plastifiés
FATHEAD	Toutes les voitures, tous les circuits et tous les modes
GUNSMOKE!	Armes disponibles
HAZARDOUS	Armes dangereuses
MELEEDEATH	Armes de poing
MOVEITNOW	Mouvements améliorés
MULTIPLEX!	Toutes les cinématiques
PENCILS	Graphismes aux crayons
PITA	Tout débloquer
TWRECKSPAD	Monde T.Wrecks & Jungle
UNIQUEWPNS	Armes personnelles
WHACKFAD	Battre Angus
WHACKLAND	Monde Desert

MODE GROSSE TÊTE

Au cours du jeu, maintenez enfoncés les boutons L + R + Haut.

Charlie et la Chocolaterie

© Take 2 Interactive / High Voltage 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉLIVRER AUGUSTUS

Pour faire sortir Augustus du tuyau, allez chercher deux Oompa-Loompas et ordonnez-leur d'utiliser les machines qui sont en haut des escaliers.

JEU DE LA "CANDIPULT"

Pour utiliser la "candipult", appuyez sur le bouton qui permet de l'activer lorsque vous êtes à proximité, faites-la tourner avec le stick analogique et arrêtez-la avec le même bouton que tout à l'heure. L'objectif consiste à envoyer tous les bonbons dans la boule géante pour terminer le niveau.

Chibi-Robo !

© Nintendo / Skip 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FAIRE FUIR BEBE

Pour faire fuir ce personnage qui bloque l'entrée de la cuisine, revêtez le costume de super-héros et prenez la pose à l'aide du bouton Z.

OBTENTION DES COSTUMES

Costume Star Drake : Acceptez d'aider Star Drake à sécuriser le salon.

Costume Urgence : Laissez vos batteries tomber à plat volontairement pour obtenir ce déguisement.

Costume Grenouille : Venez au secours de la grenouille déshydratée du jardin.

Costume Fantôme : A n'importe quel moment, endossez votre costume Urgence et appuyez sur la touche Z. Il ne vous reste plus qu'à attendre que Telly vous ramène à la Chibi-station. Là-bas, vous gagnez alors automatiquement ce nouveau costume.

Costume Tao : Terminez toutes les missions commando et ramenez les plaques du soldat Menphis au sergent. Débutez ensuite l'exercice anti-Tao pour vous voir remettre ce cinquième costume.

Costume Pyjama : Trouvez un vieux vêtement dans la chambre à coucher pour que Mme Sanderson vous le confectionne (voir "le costume de Mme Sanderson).

Costume Super Chibi-Robo : Obtenez la première place du classement Chibi-Robo.

OBTENTION DES AUTOCOLLANTS

Autocollant Grenouille : Effectuez rigoureusement la danse de la pluie avec les grenouilles du jardin.

Autocollant Telly : Attendez qu'il fasse jour puis montez sur le rondin de bois dans l'angle de la chambre de Jenny pour vous asseoir sur le petit clou. Patientez jusqu'à l'arrivée de Telly et laissez-le conter son histoire. Répétez l'opération 8 fois de suite, en enchaînant les journées pour obtenir l'autocollant.

Autocollant Utilibot : Réunissez tous les utilibots pour obtenir celui-ci.

Autocollant Toutan-Moazi & Pitts : Remplissez la condition "Bataille des jouets" (voir chapitre Chambre de Jenny).

Autocollant Sophie : Faites en sorte de réunir Star Drake et Sophie (voir chapitre I).

Autocollant Bisou : Trouvez le nectar légendaire et arrosez l'ourson avec celui-ci.

Autocollant Reine Arachnoz : Défiez et triomphez face à la reine des vilaines bestioles (voir paragraphe Dénouement, chapitre IX).

Autocollant Bague Grenouille : Mettez la main sur les 10 bagues grenouilles et confiez-les à Jenny.

Autocollant des Rangers : Accomplissez toutes les missions Rangers dont celle du sauvetage de Menphis.

Autocollant Giga-robot : Pour obtenir celui-ci, il vous faudra remettre sur pied notre grand ami Giga-robot.

AMÉLIORATION DE BATTERIE

1ère amélioration :
Conditions : entrer dans le top 100 000 du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 100 unités.

2ème amélioration :
Conditions : entrer dans le top 10 000 du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 120 unités.

3ème amélioration :
Conditions : entrer dans le top 1000 du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 140 unités.

4ème amélioration :
Conditions : entrer dans le top 100 du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 160 unités.

5ème amélioration :
Conditions : entrer dans le top 10 du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 180.

6ème amélioration :
Conditions : obtenir la 9ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 200.

7ème amélioration :
Conditions : obtenir la 8ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 230.

8ème amélioration :
Conditions : obtenir la 7ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 260.

9ème amélioration :
Conditions : obtenir la 6ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 290.

10ème amélioration :
Conditions : obtenir la 5ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 320.

11ème amélioration :

Conditions : obtenir la 4ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 360.

12ème amélioration :
Conditions : obtenir la 3ème place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 420.

13ème amélioration :
Conditions : obtenir la 2nde place du classement.
Effets : autonomie de la batterie augmentée à 500.

14ème amélioration :
Conditions : remettre sur pied Giga-robot.
Effets : autonomie de la batterie infinie.

15ème amélioration :
Conditions : obtenir la 1ère place du classement.
Effets : costume Super Chibi-Robo obtenu.

SOLUTION COMPLÈTE

Le guide qui suit est découpé en événements de façon à en faciliter la lecture. L'ordre d'apparition des différentes "missions" est respecté, et chaque paragraphe apparaît de manière chronologique (à l'intérieur de chaque lieu). Bonne lecture !

SOMMAIRE

I CONSEIL DE BASE
II LE SALON
III LA CUISINE
IV LE VESTIBULE
V LA CAVE
VI LE JARDIN
VII LA CHAMBRE A COUCHER
VIII LA CHAMBRE DE JENNY
IX QUETE PRINCIPALE

I CONSEILS DE BASE

LE TEMPS C'EST DU MONIS !

Pas assez de temps pour faire tout ce que vous avez entrepris pour la journée ? Passez donc par le Chibi-serveur pour investir sur une petite rallonge. Votre temps d'action se verra alors doublé voire triplé ! Pensez donc à investir là-dedans dès que possible, d'autant plus que les effets obtenus sont continus et perdurent indéfiniment.

ET QUE CA BRILLE !

Les tâches ménagères font partie intégrante d'une activité quotidienne qu'il ne faut surtout pas négliger. En effet, en balayant traces et autres tâches et en ramassant les diverses ordures que vous trouverez sur votre chemin vous vous assurez un quota minimal de points journaliers. De plus de nombreux bonus vous seront délivrés au cours du jeu, alors on prend son balai et on frotte sans rouspéter ! Compris !?

LES BLOCS BONHEUR

Briser un bloc bonheur (bloc bleu et gris) rapporte peu, mais brisez-en plusieurs au cours de la même journée/nuit et le nombre de points augmentera à chaque récolte.

TROP HAUT ?

Un problème de taille ? Pas de panique ! Sachez juste que certains endroits ne vous seront accessibles qu'à un certain moment au cours de l'aventure, lorsqu'il vous sera possible de concevoir des utilibots.

LES UTILIBOTS

Lorsque vous aurez fabriqué tous les utilibots, ouvrez le menu du Chibi-serveur depuis le vaisseau mère pour échanger votre ferraille contre des monis. Une solution efficace pour en gagner rapidement.

LE CHIBI-RADAR

Lorsque vous serez en possession de ce gadget remarquable (après l'épisode de la facture plus exactement), amusez-vous à enclencher le radar un peu partout dans la maison et ses environs pour trouver moult secrets. En fonction de ce que pointe le faisceau, utilisez alors le blaster (tir chargé) ou la cuillère.

II LE SALON

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Fraîchement débarqué sur la table du salon, il vous faut cueillir la rose pour l'offrir à la petite Jenny. Dirigez-vous simplement vers le vase puis grimpez sur le rebord pour faire apparaître l'icône d'action. Il ne vous reste plus qu'à vous saisir de la fleur. Enfin, approchez la petite fille pour la lui offrir.

PLUS EFFICACE QUE MONSIEUR PROPRE...

Plusieurs types d'ordures sont à ramasser lors de votre première sortie nocturne dans le salon. Serpentins, brindilles, miettes, boulettes de papier... Ne laissez rien au hasard et parcourez la zone de fond en comble pour remettre en ordre la pièce principale de la maison. Pour jeter les déchets et obtenir vos points (en fonction du nombre d'ordures récoltées), trouvez la corbeille et balancez les détritus à l'intérieur de celle-ci. Vous récoltez également plusieurs points de Bonheur supplémentaires lorsque vous atteignez un certain quota. Chaque nouvelle journée ou nouvelle nuit est une occasion pour vous de prouver vos talents de ménagère. Ne sous-estimez pas cette quête annexe qui vous rapportera à la longue un joli pesant de points de Bonheur.

CHIBI DETACHE PLUS

En passant près de la table basse, vous trouvez la brosse à dents de M. Sanderson. Ramassez celle-ci et utilisez la pour éliminer les tâches et autres traces de part et d'autre de la pièce (et dans un futur proche, de toute la maison). Plus tard, lorsque vous rentrez en possession de la seringue, rappelez-vous que celle-ci vous servira à éliminer les tâches faites sur les murs.

ESCALADE SUR LA PRISE BLEUE

Escaladez la prise, puis passez par-dessus le tourne disque. Un cube dissimulé dans l'angle du meuble est à faire tomber en le poussant. Il ne vous reste plus qu'à récupérer les quelques points bonus tombés plus bas.

JENNY ET SON COLORIAGE

Pour obtenir 12 points facilement gagnés, allez voir Jenny coloriant quelque part dans le salon et montez sur sa main lorsque qu'elle vous en donnera l'ordre. Voila, c'est aussi simple que ça ! Plus tard au cours de l'aventure, n'hésitez pas à revenir la voir et à vous intéresser à son coloriage pour gagner d'autres points.

LE MANUEL CHIBI-ROBO

Lors de la seconde nuit, directement en sortant de la Chibi Station, vous apercevez M. Sanderson faire tomber un livre dans son sommeil. Il s'agit du manuel d'utilisation Chibi-Robo ! Lisez toutes les rubriques pour obtenir quelques points de Bonheur facilement.

LES BAGUES GRENOUILLES

Marchez en direction de la petite Jenny puis approchez du meuble tiroir le plus proche. Tirez le plus bas vers vous, puis grimpez sur celui-ci. Tirez le second de la même façon puis escaladez le meuble jusqu'à la bague. Prenez la première bague sur vous et allez l'offrir à la gamine. Au total, 10 bagues sont à retrouver tout au long du jeu. Chaque lieu dissimule au moins une bague et la dernière vous sera remise en fin de partie lors du dénouement. Quoi qu'il en soit, ramenez-les toutes à Jenny pour avoir une belle surprise et obtenir du même coup l'autocollant Bague grenouille.

LES CHIBI-PORTES

Lorsque vous apercevrez des portes bleues aux yeux semblables à ceux de Chibi-Robo, insérez votre prise dans le secteur à proximité pour pouvoir pénétrer à l'intérieur et récupérer ainsi les bonus s'y trouvant.

M. SANDERSON

Nettoyez un maximum de débris puis gagnez le canapé grâce au Chibi-copter (pour planer au dessus du vide). Parlez ensuite à M. Sanderson pour obtenir des points supplémentaires pour vos efforts ménagers.

LE CHIBI-BLASTER

Dès lors que l'annonce faite sur les Arachnoz aura été diffusée sur les ondes hertziennes, pensez à vous équiper de cette arme via le Chibi-serveur accessible depuis l'ordinateur central.

STAR DRAKE ET L'EPREUVE DE LA JUSTICE

Lors de la troisième nuit, patrouillez près du poste de télévision et vous remarquerez une ombre projetée sur le sol. Observez celle-ci pour faire descendre de son perchoir le fameux Star Drake. Allez lui parler pour qu'il vous remette le costume à son effigie. Enfilez ce nouvel accoutrement et retournez lui parler. Vous devez alors appuyer sur la touche Z dès qu'il entame sa pose spéciale.

SOPHIE OU L'ACCES A LA CUISINE

Sophie, le jouet du placard, tient rigoureusement un journal intime. En jetant un coup d'oeil furtif sur celui-ci, vous prendrez vite connaissance de l'amour inavoué que ce jouet porte sur Star Drake. En tenue de justicier, approchez la belle (si je puis dire) et effectuez la pose spéciale de la justice apprise précédemment. Vous avez alors accès dès lors à la cuisine.

PATROUILLER AVEC STAR DRAKE

Dans vos habits de justicier, prenez la pose spéciale devant Star Blake (touche Z) et acceptez de patrouiller avec lui. Vous devez alors réussir à vous maintenir dans le cercle de lumière durant la patrouille pour réussir l'épreuve. Si vous échouez, vous devez retenter votre chance la nuit suivante.

RENCONTRE AVEC LES ARACHNOZS

A une certaine étape dans le jeu, les Arachnoz débarqueront dès votre entrée dans le salon. Chibi-Robo chargera alors de lui-même son Chibi-blaster et il ne vous restera plus qu'à pulvériser toutes ces sales bestioles mécaniques. Orientez seulement votre arme vers vos ennemis et l'IA s'occupera du reste quant à la précision de tir. Récupérez ensuite toute la feraille pour pouvoir utiliser le Recyclotron et obtenir ainsi de nouveaux objets. L'occasion pour vous d'aller recycler votre nouveau matos pour constituer une échelle pour le salon. A partir de cet instant, vos ennemis pourront apparaître à n'importe quel moment pour vous chercher des noises. Observez les éventuelles tâches d'huile pour déceler les signes avant-coureurs d'une attaque.

OBTENIR L'ECHELLE POUR LE SALON

Pour obtenir ce précieux objet qui vous permettra d'atteindre avec facilité les hauteurs de la pièce, il vous faut avant tout être sorti victorieux de la première bataille contre les Arachnoz. Passez ensuite par l'ordinateur de la Chibi-station et sélectionnez le programme nommé "Recyclotron". Cliquez sur l'échelle et laissez-vous guider dans le processus de fabrication. En sortant de la station, votre nouvel outil vous est présenté.

RECUPERER LA BAGUE GRENOUILLE DERRIERE LA VITRINE

Lorsque vous serez en possession de l'échelle pour le salon, calez celle-ci face au compartiment central du meuble, et passez derrière le cube bleu pour apercevoir un autocollant sur la paroi de gauche. Tirez dessus à l'aide du blaster pour créer une brèche. Vous pouvez alors vous rendre dans l'autre compartiment et vous emparer de la bague.

IMPRESSIONNER M. SANDERSON

Habillez-vous selon la mode des super-héros et effectuez la pose spéciale face à M. Sanderson. Une telle démonstration vous rapportera forcément quelques points de Bonheur.

ZAP EN FOLIE

Pour obtenir toute la gratitude de M. Sanderson, hissez-vous jusqu'aux boutons de la télévision grâce à l'échelle et tournez le plus gros des interrupteurs pour changer de canal.

CONSTRUIRE UN PONT

Lorsque vous aurez atteint la 8ème place au classement, pensez à passer par le Chibi-serveur pour acheter un pont reliant les deux grandes bibliothèques du salon. De nouvelles explorations en perspective...

ATTEINDRE LES SOMMETS

Pour atteindre n'importe quelle partie du salon, aussi haut soit-il, il vous suffit d'entrer en possession du pont et de gagner dans un premier temps le cadre au dessin représentant Tao. Aidez-vous ensuite des pins pour escalader le montant du cadre puis servez-vous du Chibi-copter pour atteindre l'étagère voisine. Enfin, montez à la ficelle à la tête d'ours pour atteindre la plainte supérieure. A partir de celle-ci, vous pouvez faire le tour de la pièce et accéder ainsi à n'importe quel espace.

COSTUME DE GRENOUILLE

Endossez le costume de grenouille (voir "Une grenouille en bien mauvais état" Chap IV) et effectuez votre pose spéciale (touche Z) devant Jenny. Dorénavant, vous pouvez discuter avec elle lorsque vous endossez ce même costume.

STAR DRAKE EST A SEC

Une fois l'épisode des ovnis terminé, retournez voir Star Drake pour lui donner la poudre à canon.

AMOUR INAVOUE

Après l'épisode des jouets, la nuit venue, vous tombez sur une scène montrant Sophie de nouveau intimidée face au charisme de Star Drake. Montez à l'étage du vestibule pour la retrouver et récupérer sa lettre dans les escaliers une fois sa magnifique cascade réalisée. Enfin, allez la remettre à Star Drake. Revenez dans la cuisine et retrouvez Sophie derrière le frigo. Allez à nouveau dans le salon. Revenez ensuite à l'étage du vestibule et parlez avec le jouet une nouvelle fois. Comme la fois précédente, récupérez alors la lettre pour la ramener à Star Drake. Ramenez-lui une nouvelle lettre, puis comme vous le conseil le justicier, allez la rendre à son auteur : Sophie. Après tout ce manège, vous devriez apercevoir Sophie derrière le canapé avec la lettre, en pleine nuit. Glissez-vous alors dans votre costume de fantôme et allez lui faire peur (touche Z) pour que Star Drake, alerté par le bruit, vienne à votre rencontre. Après la courte séquence qui suit, vous obtenez alors l'autocollant Sophie.

III LA CUISINE

La cuisine est accessible lorsque Sophie cesse de boucher l'entrée, au moment où vous réalisez devant elle la super pose de la justice.

MONTER SUR LE BUFFET A L'AUTOCOLLANT

Pour pouvoir ouvrir les tiroirs du buffet affublé de l'autocollant de nounours, il vous faut posséder le Chibi-blaster et tirer sur celui-ci (passez par le mode viseur). Poursuivez en sautant sur les divers objets pour atteindre une Chibi-porte. Utilisez alors le cube bleu pour vous hisser sur les deux pots de confiture et poursuivre grâce au grille pain.

PRENDRE LE THE AVEC Mme SAndeRSON

Durant la journée, grimpez sur l'étagère jusqu'à atteindre le comptoir. La miss vous propose alors un thé. Acceptez et vous vous retrouverez alors sur la table de la cuisine à papoter. Après la première partie de conversation, prenez un sucre derrière vous et apportez le lui afin d'obtenir 14 points de bonheur supplémentaires. Récupérez également la bague et le biscuit.

NOURRIR LES POISSONS ROUGES

Pour nourrir le poiscaille, montez sur le buffet près de l'évier puis balancez des miettes dans le bocal. Par la suite, toute action similaire se verra récompensée dans une moindre mesure si elle a lieu dans la même tranche d'activité (même jour/même nuit).

OBTENIR LES PLAQUES MILITAIRES DANS LA NICHE DU CHIEN

Pour parvenir à vous saisir de ces plaques, il vous faut atteindre la niche par le haut. Pour cela, grimpez sur la commode aux éviers et prenez à droite. Un trou vous permet d'accéder directement dans la niche. Laissez-vous glisser à l'intérieur de celle-ci pour mettre la main sur les plaques.

AU-DESSUS DU SYSTEME DE VENTILATION

Montez sur le comptoir principal de la cuisine (celui accueillant l'évier) et dirigez-vous vers les plaques chauffantes. Montez sur la plate-forme la plus haute à l'aide de la barre de métal et vous ne tarderez pas à déboucher au-dessus du système de ventilation. L'occasion pour vous de gagner quelques points faciles en nettoyant les gouttes de graisse s'écrasant indéfiniment sur la grille.

LA CUILLERE

Ah cette sacrée cuillère qui nous semble inaccessible, lointaine et capricieuse... Et pourtant il existe bel et bien une solution à ce cruel dilemme. Achetez un Utilibot (comprenez échelle) pour la cuisine et l'affaire est dans le sac ! Montez sur le buffet tout près de la cuiller pour trouver l'utilibot.

PRENDRE LE THE AVEC Mme SANDERSON (2ème partie)

La cuillère en poche, reprenez le thé avec la maîtresse de maison et prêtez-lui votre cuillère. Donnez-lui ensuite le biscuit en votre possession pour parfaire le goûter.

L'OS A MOELLE

Récupérez l'os à moelle sur l'étagère pour aller le donner à Tao le chien présent dans le jardin (notez que l'os devient disponible qu'à partir d'un certain point dans le jeu).

LES CANALISATIONS

En grimpant sur le meuble côté évier, laissez-vous tomber dans le bac puis plongez dans le trou d'évacuation de l'eau. Vous vous retrouvez alors dans le système de canalisation. Au bout du tunnel (pas le niveau le plus bas, mais celui juste au-dessus) pulvérisez le mur du fond à l'aide du Chibi-blaster pour trouver une bague grenouille. Pour esquiver les rats facilement, cachez-vous sous la tasse.

CONSTRUIRE UN PONT

Pareillement qu'au salon, il vous est possible de faire construire un pont qui vous permettra de traverser le vide près des bacs.

RECUPERER LES BANDELETTES

Pour récupérer les bandelettes, placez l'utilibot échelle sous les placards jaunes, puis montez sur le dessus. Sortez ensuite votre blaster pour tirer sur l'autocollant puis pénétrez à l'intérieur du mur pour ressortir juste au-dessus du frigo. Une cavité du meuble sous vos pieds abrite les bandelettes. Atteignez-la en planant grâce aux hélices.

LES HAMBURGERS DE M. SANDERSON

Après l'épisode de la facture et le nettoyage du jardin, allez voir M. Sanderson dans la cuisine et acceptez de lui venir en aide. Suivez ensuite les instructions de préparation et faites cuire les steaks jusqu'à ce que le chiffre 4 apparaisse sur les deux faces.

UNE GRANDE SOIF

Lorsque Tao est appuyé sur le comptoir du meuble, habillez-vous en chien et remplissez sa gamelle d'eau grâce à la seringue de manière à ce qu'il puisse étancher sa soif.

IV LE VESTIBULE

Après deux, trois nuits de pleine activité, vous accèderez au vestibule en passant dans l'entrebâillement de la porte tout près de Jenny.

L'ETRANGE GRONDEMENT DU VESTIBULE

La nuit venue, d'étranges grondements vous parviennent depuis le vestibule... Malheureusement pour vous, impossible d'accéder au fond de la pièce d'où semble exactement provenir la plainte. Plusieurs oeufs militaires sont en effet postés de part et d'autres de la pièce et vous canardent sans aucune pitié dès que vous tentez la moindre intrusion. Pour passer sans encombres, il existe toutefois un moyen. Ce moyen, vous le trouverez sur le meuble de la cuisine, près des éviers. Il s'agit d'une tasse à l'effigie de Star Drake. Utilisez alors celle-ci pour vous dissimuler en dessous et traverser la zone en toute sécurité. A l'autre bout de la pièce, vous avez accès à la cave.

LES LARMES DE JENNY

En partant pour le vestibule la nuit venue, vous retrouvez Jenny en pleurs dans les escaliers du vestibule. Montez les

escaliers pour rejoindre la petite fille. Vous ne pouvez poursuivre guère longtemps mais Telly se penche de son côté sur le problème. Affaire à suivre...

UN SOLDAT NOMME MENPHIS

En vous rendant dans le cellier de nuit, vous avez de fortes chances de tomber sur les troupes du général coquille. Commencez par aller récupérer la photo sur la petite table puis allez parler au général. Donnez-lui la photo pour qu'il daigne vous compter le triste récit de l'épisode Menphis. Discutez ensuite avec Tex et Frisco pour obtenir d'autres points de Bonheur.

DANS LES RANGS SOLDAT !

Après l'épisode précédent, rejoignez les rangs et placez-vous à l'arrière gauche de la troupe. Lors du comptage, choisissez la réponse affirmative pour récolter de nouveaux points de bonheur.

OU EST L'ESPION ?

Si vous patrouillez souvent de nuit dans le vestibule, peut-être aurez-vous la chance d'apercevoir les soldats en manoeuvre. Allez leur parler et acceptez alors leur défi concernant la détection de l'espion. Dans ce jeu ci, il vous suffit de repérer l'espion parmi 4 oeufs trois fois consécutives. Ouvrez l'oeil et ne lâchez pas du regard l'élément qui se constituera lui-même comme espion.

LA RAMPE

En parlant à nouveaux au commando ovale, le sergent-chef vous invite à relever un nouveau défi : celui de parcourir une rampe en moins de 34 secondes. L'astuce pour y parvenir facilement consiste à vous saisir de la prise de manière à ne pas la laisser pendre derrière vous et ainsi vous ralentir inutilement. Jouez également de la caméra et avancez le joystick de direction toujours poussé vers l'avant pour décrocher la médaille !

SURVIE DANS LA JUNGLE

De nuit, retournez vous entretenir avec le sergent-chef. Au commencement de la mission, grimpez sur les plantes et utilisez votre Chibi-copter pour vous déplacer entre les branches et atteindre ainsi la jungle, sous le plafond. Arrivé sur place, dégainez votre blaster et tirez uniquement sur les soldats. Enfin, ralliez le point d'évacuation en sautant et en planant à l'aide de vos hélices. Réussissez la manoeuvre en moins de 2 minutes 21 pour triompher.

LA CASCADE

Après la jungle, cet exercice vous propose de parvenir jusqu'à la cascade et de sauver le soldat Frisco en moins de 1 minute 46. Après le tunnel, pensez donc à planer directement vers l'échelle juste en face afin de gagner de précieuses secondes.

RECUPERER LE BLOC ROUGE

Lorsque vous aurez obtenu l'utilibot pour le vestibule, poussez celui-ci sous la commode d'où vous pouvez apercevoir un vaisseau spatial. Une grille avec plusieurs plantes à l'intérieur se situe quasiment au plafond. Placez l'échelle de manière à pouvoir l'atteindre (il faut rigoureusement la plaquer contre la grille) puis traversez la grille. De l'autre côté, laissez-vous tomber en flottant grâce aux hélices. Enfin, saisissez-vous du bloc rouge.

ACCEDEZ AU DEUXIEME ETAGE

Pour accéder au deuxième étage, vous devez être en possession de l'utilibot du vestibule. Déplacez alors celui-ci à l'arrière de l'escalier et déployez l'échelle au maximum. Enfin, à l'aide de vos hélices, planez jusqu'aux plus hautes marches de l'escalier que vous pourrez atteindre. Poursuivez alors grâce aux rondins de bois sur le côté gauche de chaque marche.

JENNY PLEURE A L'ETAGE

Lorsque vous aurez retrouvé Jenny à l'étage, adressez-vous directement à son ours en pluche pour la réconforter.

LA BAGUE GRENOUILLE À L'ETAGE

En vous envolant vers le petit meuble d'angle à partir de la trappe vous permettant d'accéder à la chambre des Sanderson de nuit. Longez le mur latéral et laissez-vous tomber dans la flotte. Contournez alors la fontaine par la gauche et tirez sur l'autocollant en forme d'ourson. Il ne vous reste plus qu'à couper l'arrivée d'eau pour pouvoir récupérer la bague.

SOPHIE LE RETOUR

Après l'épisode du Dino, en repartant pour le cellier, Sophie vient à votre rencontre. Plus tard, lorsque vous aurez remis la facture à Mme Sanderson (voir QUETE PRINCIPALE) et que M. Sanderson dormira dans le vestibule à l'étage, retournez voir Sophie et parlez-lui. Après sa dégringolade, descendez récupérer la lettre d'amour et demandez à Telly de vous la lire.

LES DESERTEURS

Lorsque vous en aurez terminé avec les missions commandos, et à partir du moment où vous aurez suffisamment avancé dans le jeu, plusieurs soldats de la troupe des durs à cuire déserteront.

LES PLAQUES DU SOLDAT MENPHIS

Lorsque l'épisode des déserteurs aura eu lieu et que vous aurez retrouvé la plaque du soldat dans la tanière de Tao, allez parler au groupe de soldats et montrez-leur la plaque militaire. Le sergent arrivé, donnez-lui les plaques pour remettre tout le monde au travail.

L'EXERCICE ANTI-TAO

Après avoir remis les plaques militaire du soldat Menphis au sergent, parlez-lui à nouveau pour débuter l'opération Anti-Tao. Vous obtenez alors le costume Tao (vous pouvez discuter avec le chien lorsque vous enfilez celui-ci) et vous vous mettez en route pour le jardin. Une fois l'exercice commencé, aboyez vers les oeufs en appuyant sur la touche Z. Lorsque tous seront couchés, votre objectif aura été atteint.

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT MENPHIS

La quête principale dûment remplie, allez voir les oeufs dans le vestibule et parlez avec le sergent. Sur le champ de bataille, enfilez votre costume canin et aboyez plusieurs fois consécutives, jusqu'à ce que Tao daigne vous rejoindre. Plus tard, on vous recommande de faire feu sur le collier du chien. Dégainez alors votre blaster et visez juste pour libérer Menphis. Tout est bien qui finit bien, vous repartez alors avec pas mal de points de Bonheur et un autocollant Rangers en prime.

COURSE A LA FALAISE

Après l'épisode des déserteurs, achetez l'américaine grâce au Chibi-serveur puis montez à l'étage du vestibule. Près de la voiture vous attend un oeuf et vous défie à la course. Acceptez pour tenter d'obtenir la meilleure note et obtenir ainsi l'autocollant de la voiture.

V LA CAVE

Vous y avez accès en traversant de tout son long le vestibule.

LE ROBOT

Dans un des coins de la pièce se trouve un robot de taille supérieure à celle de Chibi. Saisissez-vous de votre prise et insérez-la à l'intérieur de celle contenue par le géant. Après une longue séquence narrative rébarbative à souhait, ramassez la batterie avant de repartir.

LE GIGA-CHARGEUR

En tirant sur la planche suspendue au-dessus du sol. Vous pouvez accéder à un chemin menant jusqu'à un mur de briques. Tirez vers vous les briques de manière à pouvoir continuer à grimper puis sautez sur la cage en usant de l'hélico pour planer. Poursuivez par les planches, puis grimpez encore plus haut à l'aide des cordes. En prenant la direction du fond de la pièce, deux Chibi portes sont à pousser et une bague grenouille est à récupérer dans une cache. Dirigez-vous de l'autre côté, et laissez-vous tomber sur l'étagère du dessous pour mettre la main sur le giga-chargeur.

LA PURIFICATION

En visitant de nuit le vestibule, vous pouvez vous adonner à un jeu de paris. La première phase est quasiment toujours gagnante. Il vous suffit alors de miser une fois et d'empocher le double en choisissant la réponse "oui" ou "non" (la question est de savoir si l'oeil droit du bookmaker s'ouvrira). Evitez ensuite de parier à nouveau.

L'HISTOIRE DU CAPITAINE

Après avoir récupéré le giga-chargeur, parlez avec le capitaine du vestibule de manière à ce qu'il vous compte son histoire. L'histoire comptée, vous voilà affublé d'un nouvel objectif : retrouver le bateau du capitaine.

RETROUVER LE BATEAU DU CAPITAINE

Pour retrouver le bateau du capitaine, il vous suffit d'être en possession de la cuillère et de filer jusqu'au jardin pour vous rapprocher du grand arbre. Sur place, vous remarquerez un objet dépassant du sol. Creusez alors à trois reprises à cet endroit précis pour déterrer le navire. Reprenez ensuite le chemin de la cave pour annoncer la bonne nouvelle au capitaine.

L'EQUIPAGE DU CAPITAINE BARBENBOIS

Même si le capitaine vous charge de cette mission très tôt dans le jeu, vous ne pourrez commencer à réunir les quatre membres de l'équipage qu'à partir du moment que les oeufs déserteurs auront réalisé leur échappée. Voici les emplacements où trouver chacun des lascars prêts à s'embarquer :
- Sous la table de la cuisine
- Au sommet du meuble sur lequel vous aviez trouvé les deux pastels (pour y accéder, référez-vous au paragraphe en question, chapitre VIII).
- Dans le jardin sur la branche juste au-dessus de la balançoire.
- Dans la chambre à coucher des parents, sur un des lustres (voir paragraphe "LES HAUTEURS DE LA CHAMBRE" dans le chapitreVII)

Après avoir réuni ces 4 matelots, retournez voir le capitaine afin d'obtenir vos cartes aux trésors.

PONT DE LA CAVE

Vous pourrez le construire à partir de votre arrivée dans le top 10 du classement.

VI LE JARDIN

Marchez près de la grande baie vitrée du salon et vous remarquerez un nouvel autocollant. Tirez sur celui-ci à l'aide du Chibi-blaster pour vous créer un passage vers l'extérieur.

ETRANGE...

Pour apercevoir un objet étrange sur le toit extérieur de la maison, débarrassez le carré central des trois mauvaises herbes. La suite est pour plus tard. Dès lors que vous entrerez en possession du Chibi-radar, jetez donc un oeil sur le paragraphe intitulé "LES OVNIS" de ce même chapitre.

UNE GRENOUILLE EN BIEN MAUVAIS ETAT

En parcourant le jardin extérieur, vous ne manquerez pas de tomber sur une grenouille à moitié morte. Pour la sauver, il lui faut de l'eau. Récupérez la seringue dans la chambre de Jenny (sur la petite table au centre de la pièce) et allez la remplir d'eau grâce à la petite flaque sur l'évier de la cuisine. Il ne vous reste plus qu'à arroser le batracien 3 fois de suite pour lui redonner vie. Vous obtenez alors le costume de grenouille (qui vous confère une classe absolue ;)). Il ne vous reste plus qu'à aller secourir son fiancé dans la chambre à l'étage.

DES MIETTES POUR LES FOURMIS

En traînant près des barrières du jardin, vous ne manquerez pas de remarquer l'entrée d'une fourmilière. Placez donc des miettes à proximité pour faire des heureux.

LA DANSE DES GRENOUILLES

De nuit, allez voir les grenouilles nouvellement réunies et endossez votre déguisement vert clair pour discuter avec la femelle. Celle-ci vous demande alors de les aider à effectuer la danse de la pluie. Commencez par observer le timing puis sautez aux moments opportuns 3 fois de suite (touche Z) pour réussir. Vous gagnez alors par la même occasion l'autocollant grenouille. Revenez par la suite pour réitérer l'opération et gagner d'autres points.

PERCER LA TOILE D'ARAIGNEE DANS L'ARBRE

Commencez à monter à la base de l'arbre puis sautez sur la balançoire. A l'aide d'une des deux cordes, grimpez alors encore plus haut, puis gagnez les branches. Progressez jusqu'à la toile d'araignée. Celle-ci vous empêche d'aller plus haut. Pour la détruire rien de plus simple, il vous suffit d'effectuer un tir chargé de blaster (vous devez acheter l'amélioration au préalable) en maintenant la touche de tir enfoncée quelques secondes.

LES OVNIS

Marchez sur la dalle arrondie au centre du jardin et éliminez les mauvaises herbes en les arrachant du sol. Placez vous ensuite au centre et sortez votre Chibi-radar (le Chibi-radar est disponible dès lors que Mme Sanderson s'enferme dans ses quartiers). Activez-le et observez les nouveaux venus du ciel. Débute alors un dialogue de sourd... La journée suivante, le Chibi-serveur met à votre disposition un tout nouvel accessoire : le ampl-E.T. Achetez-le pour pouvoir communiquer avec les extraterrestres. La nuit suivante, retournez dans le cercle et contactez à nouveau tout ce petit monde en agissant de la même façon. Suivi des extraterrestres, prenez alors le chemin du salon. Star Drake débarque et fait des siennes. Après ce court mais néanmoins plaisant interlude, prenez la direction de la cave et conduisez vos nouvelles connaissances vers le Giga-robo.

SAUVETAGE EXTRATERRESTRE

De nuit, convoquez à nouveau les martiens puis sauvez celui descendu vous accueillir de manière à pouvoir pénétrer dans leur vaisseau. Une fois sur place, tirez sur les lits à l'aide du blaster pour que vos amis puissent faire un petit somme réparateur puis tirez sur la structure au milieu du vaisseau. Activez ensuite les couleurs en marchant sur les dalles extérieures puis en stoppant les lumières sur les bonnes combinaisons grâce à l'interrupteur central. Vous voilà parti pour un voyage temporel. Montez à l'intérieur de la capsule pour faire un bond dans le passé (il faut au préalable effectuer un tir chargé sur la capsule pour l'ouvrir).

LE VOYAGE DANS LE PASSE

Pour commencer, allez parler à Mme Sanderson. Sortez ensuite vos jumelles et jetez un coup d'oeil sur le tableau afin de repérer le schéma de circuit. Il vous faut vous en saisir. Pour cela, approchez du tableau et grimpez le long de la prise à droite. Plus haut, laissez-vous tomber en planant sur la boîte contenant les plans. Enfin saisissez-les puis repartez vers notre époque.

PASSER L'OISEAU

Pour passer l'oiseau ronfleur, deux moyens existent. Commencez par enfiler le costume de grenouille. Ensuite vous avez le choix entre deux actions. Soit vous lui donnez des miettes, soit vous lui tirez dessus avec le blaster. Dans les deux cas, vous recevez une récompense. Celle-ci n'est évidemment pas la même selon la solution choisie. A vous de voir...

OBTENIR LE BLOC BLANC

Après avoir passé l'oiseau, marchez sur les plates-bandes supérieures et gagnez la seconde surface en vous hissant sur la planche clouée sur le mur de la maison. Le bloc n'attend plus que vous de l'autre côté.

VII LA CHAMBRE À COUCHER

Vous y accédez par la première porte du second étage, à partir du vestibule. Celle-ci est fermée la nuit dans un premier temps.

LA GRENOUILLE A L'ETAGE

Après avoir secouru la grenouille du jardin, arrosez celle de la chambre bien en vue sur le parquet. Un dino-lego viendra alors vous prendre en chasse. La séquence passée, retournez arroser la grenouille projetée non loin. Enfin, acceptez de la transporter jusqu'au jardin afin qu'il rejoigne sa bien-aimée. Notez qu'il vous faut endosser le costume de grenouille pour lui venir en aide.

PONT DE LA CHAMBRE

Pensez à le construire dès que possible (à partir du top 10).

DENTIER POUR DINOSAURE

Après l'épisode de la grenouille, récupérez le dentier et rendez-le à Dinah, le dino-légo afin d'obtenir une petite cinquantaine de points bonheur.

FUNKY PHIL

Retournez voir Dinah, puis grimpez en direction des stores grâce aux accroches du meuble juste en dessous. Acceptez de venir en aide à Funky Phil et grimpez alors sur le cordon pour le libérer de sa prison.

LES RETROUVAILLES

Lorsque vous aurez libéré Funky, allez tout simplement lui parler pour obtenir de nouveaux points Bonheur de la part de Dinah. Après le show qui s'en suit, n'oubliez pas de ramasser la graine Funky tombée tout près du maître danseur.

LA GRAINE FUNKY

Depuis la chambre, et lorsque vous serez entré en possession de la graine Funky, grimpez sur le petit poste près de la platine pour vous envoler jusqu'à l'étagère du milieu. Depuis cet endroit, gagnez la table de chevet pour ensuite pouvoir vous diriger vers la seconde fenêtre de la chambre (celle située derrière le lit). Montez alors jusque dans le pot de fleurs

et creusez un trou à l'aide de la cuillère pour y déposer la graine

AVOIR ACCES A LA CHAMBRE DE NUIT

Pour avoir accès à la chambre même la nuit venue, commencez par grimper le long de la corde menant au portemanteau à proximité de l'entrée. Marchez alors en direction de la porte et sélectionnez les hélices via l'inventaire pour atteindre la cloche sur celle-ci. Laissez-vous ensuite glisser près des petits cadrants en forme de coeur et sautez sur le petit rebord bleu pour ouvrir la trappe. Il ne vous restera plus qu'à escalader à partir du vestibule la nuit venue !

Mme SANDERSON A DU CHAGRIN

De nuit, parlez à Mme Sanderson et répondez à l'affirmatif à sa question pour marquer des points.

LA FACTURE CACHEE

Le jour suivant la nuit où Mme Zanderson vous fait part de ses craintes concernant les achats compulsifs de son mari, vous assistez à une séquence dans laquelle vous apercevez M. Sanderson dissimulant la facture en sortant de la Chibi-station. Grimpez sur le canapé pour retrouver celle-ci près du coussin. Il ne vous reste plus qu'à cafter auprès de Mme Sanderson... Bouh le vilain rapporte paquet sans ficelle ! Plus tard, après avoir fait l'échange de la lettre, retournez à nouveau voir Mme Sanderson pour obtenir 120 points de Bonheur (vous ne devez pas revêtir de costume à ce moment-là).

LES HAUTEURS DE LA CHAMBRE

Pour accéder à n'importe quel endroit de la chambre à coucher, vous devez passer impérativement par les étagères du milieu. Pour cela, je le répète une nouvelle fois, il vous faut grimper sur le petit meuble d'appoint près de la première fenêtre, puis sauter sur le transistor pour, d'un coup d'hélices, planer jusqu'à la première planche de l'étagère. A partir de là, avancez droit devant vous jusqu'à la planche où semble pendouiller innocemment un cordon. Utilisez celui-ci pour grimper, puis à l'étage supérieur, effectuez à présent le trajet dans l'autre sens. A l'aide du cordon d'une des lampes, il vous est alors possible de monter au niveau le plus haut. Vous avez accès à tout ce qui jusqu'à maintenant posait problème, et notamment : le dernier membre d'équipage du capitaine Barbenbois, la cache à jouets, et l'utilibot pont.

LE FUNCK N'ATTEND PAS

La nuit, allez voir Funky pour qu'il fasse preuve de ses talents et vous remette quelques points de Bonheur au passage.

LE COSTUME DE Mme SANDERSON

Allez parler avec Madame la nuit venue. A l'issue de la conversation, celle-ci vous promet de vous confectionner un nouveau costume. Le lendemain revenez voir pour vous rendre compte qu'elle manque malheureusement de matières premières pour vous constituer un costume. Passez alors sous le lit afin de mettre la main sur le vieux caleçon. Montez ensuite sur le meuble juste au-dessus du lit (je vous rappelle qu'il faut passer par le transistor, puis planez jusqu'à la table de chevet en passant par l'étagère centrale) et récupérez le mouchoir situé dans le coin gauche. Enfin, vous trouverez un foulard sur les hauteurs, près de l'horloge.
Allez ensuite voir Mme Sanderson et donnez-lui au choix l'un des 3 vêtements pour obtenir le costume de pyjama (il faut lui laisser une journée pour le confectionner). Avec ce nouveau costume, appuyez sur la touche Z pour passer directement à la journée ou à la nuit suivante.

LA VALISE

Pour obtenir le code de la valise, il vous suffit d'aller prendre note de celui-ci dans le passé. La valise étant à cette époque ouverte, vous n'éprouvez alors aucun problème à l'ouvrir dans le présent (voir aussi le chapitre de quête principale). Notez qu'il est nécessaire avant tout d'être au moins une fois allé dans le passé puis d'inspecter ensuite la valise dans le présent.

VIII LA CHAMBRE DE JENNY

Vous y avez accès à partir du deuxième étage du vestibule. Traversez le couloir et pénétrez à l'intérieur de la porte du fond pour investir ses quartiers.

ACCEDER AU LIT

Pour avoir accès au plumard, utilisez la plante verte et grimpez le long de sa tige de manière à vous hisser jusqu'aux étagères. Poursuivez ensuite sereinement en direction du lit.

RANGER LES PASTELS

En patrouillant sur le bureau, passez près de la boîte de crayons de couleurs pour que telly fasse une remarque à ce sujet. Il vous faut réunir les pastels éparpillés à travers la chambre. Le pastel rouge se trouve sur la chaise non loin. Vous trouverez le pastel vert sous le lit. Les deux derniers pastels se trouvent dans le meuble où sont rangés tous les magazines d'oursons. Grimpez sur la plante, puis passez par l'étagère pour continuer sur le montant supérieur du lit. Hissez-vous ensuite grâce aux cordons des sacs jusque sous le plafond, puis laissez-vous planer sur l'étagère pour atteindre les crayons. Remettez ensuite ceux-la dans la boîte pour marquer des points.

LA SERINGUE

Sur le petit meuble du milieu, près du téléviseur, récupérez la seringue pour débloquer la suite des quêtes annexes. Vous pouvez également vous occuper des tâches présentes sur les murs lorsque vous aurez chargé d'eau votre nouvel ustensile.

LA MOMIE EST SOUS LE LIT

En farfouillant dans la boîte se trouvant sous le lit de Jenny, vous ferez sortir une momie. Revenez la nuit pour la voir agir sur des fleurs. Allez le retrouver à nouveau sous le lit pour qu'il vous compte son histoire. Allez chercher la chaussure sur le tronc d'arbre et donnez celle-ci à votre interlocuteur. Vous avez alors accès au château.

PATROUILLE A L'ETAGE

Enfilez votre costume de justicier et allez parler à Star Drake à l'étage. Lui rappelant sa tâche, vous bénéficierez alors de quelques points de Bonheur facilement gagnés.

LES CUBES

Plusieurs cubes demeurent dans un bac au niveau du sol. Placez chacun des cubes sur la trace qui lui correspond pour reconstituer la lignée et obtenir ainsi quelques points supplémentaires.

LE CHATEAU ET LA PRINCESSE

Avant d'entreprendre l'ascension, pensez avant tout à charger vos batteries au maximum.
En empruntant les escaliers confectionnés par la momie, commencez par prendre la porte de droite du château de manière à aller récupérer la pile AA. Revenez ensuite au point de départ et prenez cette fois-ci la porte de gauche. Poursuivez dans la même direction jusqu'au tiroir que vous tirerez vers vous. Grimpez dessus, puis sautez sur le coeur. A l'aide de vos hélices, gagnez la plate-forme de droite en planant. Insérez la pile AA dans la cache prévue à cet effet et poursuivez par la droite. Grimpez sur la tête du bonhomme et continuez par la gauche jusqu'aux aiguilles de l'horloge. Tirez alors sur celle à 90 degrés (il faut posséder l'amélioration du blaster pour que la manipulation ait un effet). Poursuivez en empruntant les escaliers et ramassez la pile D sur le rebord de la plate-forme et allez l'insérer dans l'encoche à droite de la structure. Redescendez ensuite au bas du château et pénétrez à l'intérieur de la porte centrale pour remonter au plus haut niveau atteint jusqu'à présent. Saisissez-vous de la pile C gardée entre les automates et placez-la dans son encoche à l'arrière du bloc. Utilisez ensuite les trois automates tout à fait à gauche pour vous hisser, du plus petit au plus grand, jusque sur le bloc à l'échelle. Plus haut, tirez sur le levier pour faire apparaître une

passerelle puis traversez celle-ci pour enfin rencontrer la princesse.

OBTENIR L'AUTOCOLLANT DE TELLY

Pour obtenir l'autocollant de votre plus fidèle acolyte, attendez qu'il fasse jour puis montez sur le rondin de bois dans l'angle de la chambre pour vous asseoir sur le petit clou. Patientez quelques instants et Telly ne tardera pas à vous rejoindre pour vous conter son histoire. Répliquez la même manipulation 8 fois de suite et en revenant tous les jours au même endroit pour obtenir le récit complet ainsi que l'autocollant.

OBTENIR LE MASQUE ET TUBA

Pour obtenir tout cet attirail, grimpez sur la plante puis traversez l'étagère en direction du lit. Là-bas, avancez sur la poutrelle en bois jusqu'aux sacs et utilisez les liens pour atteindre le niveau le plus haut. Traversez ensuite le village au petit train et laissez-vous tomber en planant arrivé tout au bout. A l'étage juste en dessous vous attendent le masque et le tuba.

UNE MOMIE AMOUREUSE

De nuit, approchez du bureau de Jenny dès lors que vous aurez sauvé la princesse. Vous apercevrez alors la momie se lamenter plus haut. Grimpez pour aller lui parler, puis achetez une graine à nectar afin de la planter dans le pot devant lequel reste la momie. Revenez le jour suivant pour obtenir votre récompense.

RELOOKING MOMIE

Après avoir récupéré les bandelettes dans la cuisine (voir paragraphe s'y rapportant, chapitre II) allez retrouver Toutan-Moazi dans sa boîte sous le lit de Jenny pour les lui remettre.

SOUVENIRS SOUVENIRS

Donnez les places de cinéma à Totan-Moazi histoire de lui rappeler le bon temps...

AIDER LA PRINCESSE A SURMONTER SA PEUR

Endossez votre costume de fantôme (voir chapitre des astuces diverses, rubrique Costumes) et appuyez sur la touche Z au contact de la princesse. Répétez l'opération jusqu'à ce que mademoiselle se soit habituée aux sueurs froides.

LA BATAILLE DES JOUETS

Le jour venu, et après avoir donné la poudre à Star Drake, allez faire un tour dans la chambre de la petite Jenny pour vous apercevoir que l'ours en peluche accro au nectar fait des siennes. Allez parler à la princesse puis partez prévenir Toutan-Moazi dans sa boîte sous le lit. Enfin, suivez-le jusqu'au lieu d'affrontement puis parlez à nouveau avec lui afin qu'il vous indique d'appuyer sur le bouton à l'arrière de son corps. Un coup de blaster devrait alors facilement l'atteindre. Il ne vous reste plus qu'à assister au tendre dénouement entre la momie et sa princesse. Vous récoltez au passage l'autocollant Toutan-Moazi & Pitts.

L'OURSON TOXICOMANE

Après la dernière phase décrite dans le paragraphe du dessus, parlez avec l'ourson Bisou de manière à ce qu'il vous remette la graine fleur légendaire. Partez dans le passé et plantez alors la graine dans le pot sur le rebord de la seconde fenêtre (celle au-dessus du lit). De retour dans le monde présent, allez retrouver la fleur éclose et prélevez le nectar à l'aide de la seringue. Enfin, allez voir Bisou et arrosez-le de nectar toujours grâce à votre fidèle seringue. En plus de quelques points de bonheur, vous bénéficiez de l'autocollant à l'effigie de l'ourson.

IX QUETE PRINCIPALE

La quête principale qui vous permettra de venir à bout de Chibi-Robo ! consiste à remettre sur pied le Giga-robot. Voici donc les différents objectifs qu'il vous faudra remplir pour cela.

NICE TO MEET YOU

Dans un des coins de la cave se trouve un robot de taille supérieure à celle de Chibi. Saisissez-vous de votre prise et insérez-la à l'intérieur de celle contenue par le géant. Après une longue séquence narrative rébarbative à souhaits, ramassez la batterie avant de repartir.

LA BATTERIE

Vous obtenez la batterie lors de votre première rencontre avec le Giga-robot.

LE GIGA-CHARGEUR

Dans la cave, tirez sur la planche suspendue au-dessus du sol pour accéder à un chemin menant jusqu'à un mur de briques. Tirez vers vous les briques de manière à pouvoir continuer à grimper puis sautez sur la cage en usant de l'hélico pour planer. Poursuivez par les planches, puis grimpez encore plus haut à l'aide des cordes. Dirigez-vous du côté gauche après la poutrelle, et laissez-vous tomber sur l'étagère du dessous pour mettre la main sur le giga-chargeur.

RECHARGEZ LA BATTERIE

Pour commencer, il vous faut être en possession du chargeur et de la batterie. Ceci étant, passez par la Chibi-station et interagissez avec l'objet en question. Un kilowatt vous coûte 1 monis et au total, il vous faudra débourser pas moins de 10 000 monis (par tranche de 1000) pour effectuer un rechargement à bloc.

LE MESSAGER

Après avoir rapporté la facture à Mme Sanderson (voir "La facture cachée"), montez à l'étage du vestibule pour trouver M. Sanderson, sa fille et Tao, à la porte de la chambre à coucher. Passez de l'autre côté de la pièce et parlez à madame afin d'obtenir une lettre. Allez ainsi la lui remettre.

LES OVNIS

Marchez sur la dalle arrondie au centre du jardin et éliminez les mauvaises herbes en les arrachant du sol. Placez-vous ensuite au centre et sortez votre Chibi-radar (le Chibi-radar est disponible dès lors que Mme Sanderson s'enferme dans ses quartiers). Activez-le et observez les nouveaux venus du ciel. Débute alors un dialogue de sourd... La journée suivante, le Chibi-serveur met à votre disposition un tout nouvel accessoire : le ampl-E.T. Achetez-le pour pouvoir communiquer avec les extraterrestres. La nuit suivante, retournez dans le cercle et contactez à nouveau tout ce petit monde en agissant de la même façon. Suivi des extraterrestres, prenez alors le chemin du salon. Star Drake débarque et fait des siennes. Après ce court mais néanmoins plaisant interlude, prenez la direction de la cave et conduisez vos nouvelles connaissances vers le Giga-robo.

SAUVETAGE EXTRATERRESTRE

De nuit, convoquez à nouveau les martiens puis sauvez celui descendu vous accueillir de manière à pouvoir pénétrer dans leur vaisseau. Une fois sur place, tirez sur les lits à l'aide du blaster pour que vos amis puissent faire un petit somme réparateur puis tirez sur la structure au milieu du vaisseau. Activez ensuite les couleurs en marchant sur les dalles extérieures puis en stoppant les lumières sur les bonnes combinaisons grâce à l'interrupteur central. Vous voilà parti pour un voyage temporel. Montez à l'intérieur de la capsule pour faire un bond dans le passé (il faut au préalable effectuer un tir chargé sur la capsule pour l'ouvrir).

PREMIER VOYAGE DANS LE PASSE : LE SCHEMA DE CIRCUIT

Pour commencer, allez parler à Mme Sanderson. Sortez ensuite vos jumelles et jetez un coup d'oeil sur le tableau afin de repérer le schéma de circuit. Il vous faut vous en saisir. Pour cela, approchez du tableau et grimpez le long de la prise à droite. Plus haut, laissez-vous tomber en planant sur la boîte contenant les plans. Enfin saisissez-les puis repartez vers notre époque.

LE CODE DE LA VALISE

Avant d'entreprendre l'action suivante, il vous faut être en possession d'un os (soit dans le placard dans la cuisine, soit à demi enterré dans le sol derrière le grand arbre du jardin). Ceci étant, partez pour le vaisseau extraterrestre, et retournez dans le passé grâce à la capsule. Approchez-vous de Tao pour lui parler avec votre costume de chien puis allez déposer l'os dans sa gamelle. Il ne vous reste plus qu'à aller observer le code sur la mallette (2455). Revenez alors dans le présent et tirez la valise de dessous le lit afin de rentrer la bonne combinaison.

LE DENOUEMENT

Dès lors que vous aurez ouvert la valise, des arachnozs taille XXL vous prennent la jambe du Giga-robot. A l'étage du vestibule, discutez avec tous les membres de la famille jusqu'à ce que M. Sanderson révèle son terrible secret. Dans la chambre, vous devez tenir 30 secondes dans un petit périmètre rempli d'arachnozs.
Glissez-vous sous la tasse et trottinez tout autour de la zone afin de subir le moins de dommages possible. Lorsque M. Sanderson aura effectué les changements adéquats sur le Chibi-blaster, vous partirez pour le vestibule où il vous faudra affronter 10 arachnozs à coups de tirs chargés. Après cette simple formalité, regagnez le salon. La reine des bestioles vous prend alors pour cible et l'affrontement final débute. Au commencement du combat, tournez autour de votre cible et profitez-en pour charger vos tirs. Lorsque votre adversaire ne préparera plus ses attaques, prenez la peine de marquer une pause pour passer à l'attaque. Après quelques tirs, son armure abandonne la reine. Finissez de l'affronter toujours avec la même méthode. A l'issue du combat vous récupérez la dernière des bagues grenouilles ainsi que la jambe du Giga-robot.

COMPLET MAIS...

La nuit venue, rendez-vous à la cave pour rassembler le Giga-robot et son pied. En soulevant le panneau situé sous son pied droit, vous découvrez une sorte de calculatrice. Il vous faut donc à nouveau courir après un code...

ALLIANCE ET CODE

Le lendemain, partez pour la cuisine et papotez avec les 3 membres de la famille. Lorsque vous aurez réussi à rassembler les 10 bagues grenouilles (voir Chapitre II), parlez à nouveau avec le père qui vous confie avoir perdu son alliance dans les canalisations (vous ne trouverez pas l'alliance si vous ne passez pas par la scène où la caméra vous montre le trou d'évacuation de l'évier). Grimpez donc sur le meuble et plongez dans la tuyauterie. Traversez alors les dédales jusqu'au cul-de-sac que vous devez à présent commencer à connaître. Au bout se trouve l'alliance, et à l'intérieur figure le code "200667" gravé. Remontez à la surface pour confier votre trouvaille à M. Sanderson.

SUR PIED !

Le code en poche, retournez voir Giga-robot et rentrez la combinaison (200667) grâce à la calculatrice dissimulée sous son pied droit.

Chicken Little

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Choisissez l'option Cheat Codes dans le menu Extras, et entrez les codes suivants.

Grands pieds
Casquette, gant, gant, casquette

Perruque
Base-ball, batte, batte, Base-ball

Grosses têtes
Casquette, casque, casque, casquette

Invincibilité
Base-ball, Base-ball, Base-ball, T-Shirt

Pantalons de papier
Batte, batte, casquette, casquette

Lunettes noires
Gant, gant, casque, casque

Sous-vêtements
Casquette, casquette, T-Shirt, T-Shirt

Cocoto Kart Racer

© Bigben Interactive / Neko Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Marmite d'or

Gagner le championnat Marmite d'argent en Normal.

Marmite magique

Gagner les championnats Marmite d'argent et Marmite d'or en Difficile.

4 Personnages cachés

Gagnez les championnats Marmite d'argent et Marmite d'or en Normal et Difficile.

Codename : Kids Next Door Operation : J.E.U.V.I.D.E.O.

© 2K Play / High Voltage 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Invincibilité

Entrez le code **432513** en guise de mot de passe.

Invisibilité

Entrez le code **151543** en guise de mot de passe.

Conan

© TDK Mediactive / Cauldron 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Terminez le jeu une fois en Normal pour débloquer le menu des Cheat Codes.

Costumes alternatifs
Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche

Courir plus vite
Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas, Droite

Attaques power-up
Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche

Energie illimitée
Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite

Conflict : Desert Storm

© SCi / Pivotal Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Faites Gauche (2), Droite (2), Haut (2), Bas (2), X (2), Y (2) à l'écran principal. Commencez une partie et mettez le jeu en pause. Allez dans l'écran des options pour avoir accés au mode triche.

MODE SNIPPER

Quand vous avez sorti votre fusil, maintenez L.

INVASION DU KOWEIT : INFILTRATION FACILE

Au lieu de suivre la route sous le pont, traversez-le et cachez-vosu dans l'immeuble avec les fusils. Restez planqué et tuez les soldats au fur et à mesure de leur arrivée.

POINT FAIBLE DES TANKS MINES

Au lieu d'envoyer vos hommes combattre ces gros engins, envoyez plutôt des grenades pour les faire exploser d'un coup.

CHANGER LA COULEUR DES SOLDATS

Pour changer la couleur de vos soldats de blanc en noir ou inversément, envoyez-leur des grenades. Les hommes touchés perdent de l'expérience, faites cette manipulation en début de partie.

Conflict : Desert Storm II

© SCi / Pivotal Games 2003

+ D'INFOS FORUM

MENU DE TRICHE

Dans le menu principal appuyez sur : L, L, R, R, B, B, Y, Y, X, X (ou Z, Z, Y, Y, X, X, B, B, START, START selon la version de votre jeu). L'option de triche apparaîtra dans le menu au cours du jeu.

Coupe du Monde de la FIFA 2006

© Electronic Arts / EA Sports 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ALL-STARS

All-African Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe d'Afrique.

All-Americans Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-Asian Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe asiatique

All-European Team

Gagnez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-World Team

Gagnez la coupe du monde avec toutes les équipes all-stars.

Coupe du Monde FIFA 2002

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ÉQUIPES EN MATCH AMICAL

All-Americas

Remportez la coupe du monde avec une équipe américaine.

All-European

Remportez la coupe du monde avec une équipe européenne.

All-Asian

Remportez la coupe du monde avec une équipe asiatique.

All-African

Remportez la coupe du monde avec une équipe africaine.

All-World

Débloquez les équipes All-Americas, All-European, All-Asian, et All-African.

TOUTES LES ÉQUIPES

Equipe All-Americas

Gagnez la coupe avec une équipe d'Amérique du Nord ou du Sud.

Equipe All-Europe

Gagnez la coupe avec une équipe d'Europe ou d'Océanie.

Equipe All-Asian

Gagnez la coupe avec une équipe d'Asie.

Equipe All-African

Gagnez la coupe avec une équipe d'Afrique.

Equipe All-World

Débloquez les trois équipes ci-dessus.

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

© Universal Interactive / Traveller's Tales 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DIFFÉRENTE

Ramassez 46 gemmes pour obtenir une fin différente.

VAINCRE LES BOSS

Pour vaincre le 1er boss :

Il vous faut essayer de taper sur les météorites pour qu'elles deviennent bleu. Si les météorites sont rouges il faut les toucher 2 fois.

Pour vaincre le 2ème boss :

Tout d'abord, il faut sauter sur les deux premières cases avant que le boss lance son rayon bleu, puis faites un saut tourbillon sur lui. Ensuite, il faut repasser rapidemment sur la première case avant que le boss lance son rayon bleu et se baisser pour éviter le rayon vert. Vous aurez alors un peu de temps pour refaire un petit saut tourbillon. Si le boss se cogne la tête sur le sol, il faut être très rapide et sauter sur la dernière case puis refaire un saut tourbillon.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Choisissez de commencer une nouvelle partie et entrez **Wombat** ou **WOMBAT** comme nom.

FIN ALTERNATIVE

Trouvez les 46 gemmes cachées pour découvrir la seconde fin du jeu.

Crash Nitro Kart

© Vivendi Universal Games / Vicarious Visions 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES ET CIRCUITS À DÉBLOQUER

Personnages

Débloquer Pura
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Bandicoot.

Débloquer Faux Crash
Faire 50 turbos pendant une course avec l'équipe Cortex.

Débloquer Zem
Finir la coupe Joyau Mauve.

Débloquer Zam
Finir la coupe Joyau Bleue.

Débloquer Polar
Finir la coupe Joyau Vert.

Débloquer Dingodile
Finir la coupe Joyau Rouge.

Débloquer N. Tropy
Battre son fantôme sur tous les circuits.

Débloquer Vélo
Finir l'aventure à 100% avec les 2 équipes.

Circuits

Débloquer le circuit HyperEspace
Battre Geary.

Débloquer l'arène Terra-Drome
Avoir les 4 pièces CNK Mauves.

Crash Tag Team Racing

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES COSTUMES

Bébé
Trouvez les 34 "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.

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.

CHEAT CODES

Sur le menu principal, maintenez L et R et faites :

Mode grande vitesse
X, X, Y, Y

Têtes de poulet
A, X, X, B

Voitures Toy block
X, X, Y, B

KO lorsqu'on fonce dans une autre voiture
A, X, X, A

Désactivez le HUD
A, B, Y, X

Skin "Crash japonais"
B, X, B, X

Crazy Taxi

© Acclaim / Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉLO TAXI

1ère méthode

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez L + R. relâchez L puis R. Maintez de nouveau L + R et relâchez les deux boutons simultanément. Appuyez maintenant sur A. Vous entendrez alors une cloche et votre personnage sera à vélo.

2nde méthode

Choisissez votre personnage mais ne confirmez pas votre choix. Appuyez sur L + R, L + R, L + R, puis maintenez L + R + Haut et confirmez votre personnage.

3ème méthode

Terminez les seize épreuves Crazy Box pour débloquer le vélo.

VÉLO TAXI DANS LE MODE ANOTHER DAY

Choisissez le mode original et appuyez sur L + R, L + R, L + R, R, R + A sur l'écran de sélection du personnage.

MODE EXPERT

Maintenez L + R + Start sur le menu principal jusqu'à ce que l'écran de sélection des personnages apparaisse. puis appuyez sur A pour choisir votre mode de jeu. Vous verrez alors inscrit la phrase "Expert Mode" en bas à gauche de l'écran. Dans le mode expert, vous n'aurez aucune indication de destination, ni aucune flèche de direction.

MODE ANOTHER DAY

Appuyez sur R sur le menu de sélection des personnage et relâchez-le. Puis maintenez R et appuyez sur A. Le message "Another Day" apparaitra en bas à gauche de votre écran. Dans ce mode, les positions des lieux seront modifiées.

DÉSACTIVER LES INDICATIONS DE DESTINATIONS

Maintenez R + Start après avoir choisi votre limite de temps et avant d'arriver à l'écran de sélection des personnages. Le message "No Destination Markers" apparaitra en bas à gauche de votre écran.

CHANGER LES VUES

Commencez le jeu dans le mode arcade ou original. Avec une manette branchée sur le port 3 de la console, vous pourrez :
-alterner entre une vue à la première personne et le vue normale
-voir l'indicateur de vitesse
-avoir une vue panoramique de côté
-revenir à la vue initiale

GRILLAGE VERT

Maintenez L + Start après avoir choisi votre limite de temps et avant d'arriver à l'écran de sélection des personnages. Les grillages verts de destination auront alors disparus.

UNE BONNE CLIENTE

Que ce soit dans le mode arcade ou original, vous pouvez trouver une vieille dame qui vous payera 1000 $ pour la course. Elle se trouve sur un restaurant soit près du magasin Fila, soit près de Pizza Hut. Pour y accéder, entrez ans le garage. Montez au 1er étage. Roulez jusqu'au bout où il n'y a plus de mur en restant le plus à gauche possible. Freinez avant de tomber puis accélérez légérement pour atterir plus bas. Vous apercevrez alors la vieille dame.

CRAZY PARKING

Terminez les niveaux 1-2, 2-2 et 3-2 du mode Crazy Box pour obtenir le Crazy Parking.

PLUS D'ARGENT

Adopter une conduite assez dangereuse pour épater vos clients et gagner plus de pourboires.

FAIRE DÉRAILLER LE TRAIN

Jouez en mode arcade ou original et allez à la gare. Placez-vous sur les rails et attendez un train. Au bout d'un moment, un wagon arivera et au lieu de vous foncer dessus, il essaiera de ralentir ce qui pourrait bien le faire dérrailler.

MANOEUVRES

Crazy Speed

Appuyez sur Reverse puis rapidement sur Drive pour gagner de la vitesse.

Crazy Dash

Appuyez simultanément sur Drive et Acceleration pour faire un Crazy Dash.

Crazy Stop

Appuyez simultanément sur Reverse et Brake pour faire un Crazy Stop.

Crazy Drift (dérapage)

Indiquez une direction (gauche ou droite) tout en passant en Reverse puis en Drive presque immédiatement.

DE DRÔLES DE CLIENTS

En mode arcade, allez à la plage puis plongez dans l'eau. Vous trouverez quelques clients qui souhaitent se rendre à Pizza Hut. Prenez-les et vous remarquerez qu'ils possèdent d'assez grandes oreilles.

ASTUCES DIVERSES

Si vous êtes un peu perdu et que vous souhaitez trouver l'autoroute, suivez les bus bleus. Généralement, c'est là qu'ils vont.

TABLEAU DES LICENCES

Les licences sont décernées en fonctions du score que vous ferez.
Class E : Moins de 1000 $
Class D : entre 1000 $ et 2000 $
Class C : entre 2000 $ et 3000 $
Class B : entre 3000 $ et 4000 $

Class A : entre 4000 $ et 5000 $
Class S : plus de 5000 $
Awesome ! License : plus de 10 000 $
Crazy ! License : plus de 25 000 $ avec le vélo

Cubivore

© Atlus

NIVEAUX BONUS

Niveau du boss Galore

Complétez 100 mutations.

Niveau Shangri-La

Complétez 150 mutations.

Cubix Robots Showdown

nc

+ D'INFOS FORUM

DIVERS CODES

A partir du menu principal, allez dans l'option extra et entrez un des codes suivants.

Jeu terminé avec Abby

X, R, X, Y, X, Y, R et L.

Jeu terminé avec Connor

X, Y, L, Y, X, Y, L et R.

Bubble Town Robots du jour

Y (2), Z, Y, Y, R et L.

Bubble Town Robots de nuit

Y, L, Y (2), X, L et Z.

Robots de construction

Y (4), Z, A et R.

Base du Dr. K

Z, A, Y (3), X et A.

Custom Robo

© Nintendo / Noise Factory

+ D'INFOS FORUM

BONUS DE FIN

Lorsque vous aurez terminé le mode histoire en solo, vous pourrez avoir accès au mode Arcade, grand combat, versus contre l'ordinateur et vue à la première personne.

BONUS LINK

Utilisez un cable pour relier la Gamecube à la GBA et ainsi débloquer le Dark Core stage et un nouveau robot dans la version japonnaise du jeu.

NIVEAU ALTERNATIF

Sélectionnez le mode Versus, mettez en surbrillance "Basic Arena" ou "No Man's Land" et appuyez sur Z pour changer leur apparence.

NOUVEAUX STAGES

Sélectionnez le mode Versus et finissez trois matches pour débloquer un nouveau stage.

DARK STAR EN VERSUS MODE

Jouez 50 matches en versus mode.

Dakar 2

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Toutes les voitures

Entrez SWEETAS en guise de code

Tous les circuits

Entrez BONZER en guise de code

CHEAT MODES

SWEETAS	Toutes les voitures
BONZER	Tous les circuits

Dark Summit

© THQ / Radical Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ALLER À L'ENVERS

Appuyez sur Z tout en sautant pour aller à l'envers.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

© Acclaim / Z-Axis 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, entrez le master code suivi des autres codes. Un son confirmera que cela fonctionne.

Tout débloquer

Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas, B

Mike Diaz

Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite, B

Personnage Amish

Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, B

Tous les vélos

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, B

Niveau secret

Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas, B

Tous les thèmes dans l'éditeur

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, B

Tous les objets dans l'éditeur

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, B

Toutes les séquences vidéo

Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas, B

Mouvements du personnage Amish

Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite, B

Vélos de Colin Mackay

Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, B

Niveaux de Colin Mackay

Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, B

Mouvements de Colin Mackay

Gauche, Droite, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Haut, B

Séquences vidéo de Colin Mackey

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, B

Costume de compétition de Colin Mackey

Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut, B

Vélos de Dave Mirra

Bas, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Haut, B

Niveaux Dave Mirra

Haut, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut, B

Mouvements de Dave Mirra

Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut, B

Mouvements de Dave Mirra

Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, B

Séquences vidéo de Dave Mirra

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut, B

Vélos de Joey Garcia

Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite, B

Séquences vidéo de Joey Garcia

Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, B

Niveaux de Joey Garcia

Haut(4), Bas, Bas, Bas, Droite, B

Mouvements de Joey Garcia

Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, B

Costume de compétition de Joey Garcia

Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, B

Vélos de John Englebert

Bas, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, B

Niveaux de John Englebert

Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Gauche, B

Mouvements de John Englebert

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, B

Vélos de Kenan Harkin

Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas, Bas, B

Séquences vidéo de Kenan Harkin

Gauche(4), Droite, Droite, Bas, Bas, B

Niveaux de Kenan Harkin

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, B

Mouvements de Kenan Harkin

Gauche, Droite, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas, B

Costume de compétition de Kenan Harkin

Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut, B

Vélos de Leigh Ramsdell

Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Gauche, B

Séquences vidéo de Leigh Ramsdell

Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, B

Niveaux de Leigh Ramsdell

Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche, B

Mouvements de Leigh Ramsdell

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Gauche, B

Costume de compétition de Leigh Ramsdell

Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche, B

Costume de compétition de Luc-E

Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, B

Séquences vidéo de Luc-E

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, B

Vélos de Mike Laird

Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, B

Niveaux de Mike Laird

Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut, Droite, B

Mouvements de Mike Laird

Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Droite, B

Costume de compétition de Mike Laird

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, B

Séquences vidéo de Mike Laird

Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Haut, Droite, B

Vélos de Rick Moliterno

Bas, Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, B

Séquences vidéo de Rick Moliterno

Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, B

Niveaux de Rick Moliterno

Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, B

Mouvements de Rick Moliterno

Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche, Haut, B

Costume de compétition de Rick Moliterno

Haut, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Haut, B

Vélos de Ryan Nyquist

Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, B

Niveaux de Ryan Nyquist

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, B

Mouvements de Ryan Nyquist

Gauche, Droite, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, B

Costume de compétition de Ryan Nyquist

Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Haut, Bas, B

Séquences vidéo de Ryan Nyquist

Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, B

Vélos de Scott Wirch

Bas, Bas, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, B

Séquences vidéo de Scott Wirch

Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, B

Niveaux de Scott Wirch

Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, B

Mouvements de Scott Wirch

Gauche, Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite, B

Costume de compétition de Scott Wirch

Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut, B

Mouvements de Slim Jim

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Gauche, B

Vélos de Tim Mirra

Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, B

Niveaux de Tim Mirra

Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, B

Mouvements de Tim Mirra

Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, B

Costume de compétition de Tim Mirra

Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, B

Séquences vidéo de Tim Mirra

Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Haut, B

Vélos de Todd Lyons

Bas(4), Gauche, Droite, Gauche, Bas, B

Mouvements de Todd Lyons

Haut, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Gauche, Bas, B

Séquences vidéo de Todd Lyons

Gauche, Gauche, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Bas, B

Niveaux de Todd Lyons

Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Bas, B

Mouvements de Todd Lyons

Gauche, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Bas, B

Vélos de Troy McMurray

Bas, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, B

Niveaux de Troy McMurray

Haut, Haut, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, B

Mouvements de Troy McMurray

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Gauche, B

Mouvements de Troy McMurray

Haut, Bas, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut, Gauche, B

Séquences vidéo de Troy McMurray

Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Gauche, B

Vélos de Zach Shaw

Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, B

Séquences vidéo de Zach Shaw

Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, B

Niveaux de Zach Shaw

Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, B

Mouvements de Zach Shaw

Gauche, Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, B

Costume de compétition de Zach Shaw

Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, B

Dead to Rights

© Namco 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS CODES

Faites l'une des manipulation suivantes à l'écran New Game

Tous les niveaux et séquences vidéos

Maintenez L + R et faites bas, gauche, bas, Y, bas.

Munitions illimitées

Maintenez L + R et faites haut, gauche, bas, droite, X

Shotgun illimité

Maintenez L + R et faites droite, X, X, X, B

Tous les désarmements

Maintenez L + R et faites B, B, X, X, droite.

Mode One Hit

Maintenez L + R et faites bas, X, gauche, gauche, gauche.

Mode sharpshooter

Maintenez L + R et faites B, B, B, bas, droite.

Mode Precurseur

Maintenez L + R et faites haut, haut, bas, bas, haut

Mode Hard boiled

Maintenez L + R et faites Y, B, gauche, gauche, X

Def Jam Fight for NY

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM

100 POINTS DE RÉCOMPENSE

Allez dans le menu des extras et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants pour avoir 100 points de récompense (chacun des codes ne fonctionne qu'une seule fois) :
Crooklyn, **GetStuff**, **Duckets**, **TheSource**, **NewJack**

LES MUSIQUES

Allez dans le menu des extra et sélectionnez l'option des cheats. Ensuite, entrez l'un des codes suivants selon la chanson voulue (le nom de l'artiste est entre parenthèses) :

`Akira`	Dragon House (Chiang)
`BigBoi`	Bust (Outkast)
`Cartagena`	Take A Look At My Life (Fat Joe)
`Chococity`	Comp (Comp)
`Chopper`	Chopshop (Baxter)
`GhostShell`	Koto (Chiang)
`GonBeTrubl`	Lil' Bro (Ricbyobyche)
`KirkJones`	Man Up (Sticky Fingaz)
`Loyalty`	Afterhours (Nyne)
`Militain`	Anything Goes (CNN)
`Platinumb`	Get it Now (Bless)
`Power`	Original Gangster (Ice T)
`Pump`	Walk With Me (Joe Budden)
`Respect`	Move (Public Enemy)
`Sieze`	Seize The Day (Bless)
`Ultramag`	Poppa Large (Ultramagnetic MCs)

ARGENT ILLIMITÉ

Entrez et enregistrez la première série de code (M) :
E6ZW-U2TD-2HW4X
FARB-2FWW-Y0VHH

Puis, entrez et enregistrez la seconde (argent) :
08H3-85C4-PAQ1N
BGFV-MQ7P-9P895
99ZC-0R0X-EA8V4

Def Jam Vendetta

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

En mode Battle, entrez un nom d'utilisateur. Maintenez L + R + Z pendant le choix du personnage et entrez rapidemment l'un des codes suviants.

Arii

A, Y, B, X, Y

Briggs (second costume)

A, B, X, Y, X

Carla

A, Y, A, A, A

Chukklez

Y, Y, B, A, X.

Cruz

X, B, A, A, X.

D-Mob:

Y, B, Y, A, X

D-Mob (second costume)

Y, Y, B, Y, Y

Dan G

A, X, A, X, Y

Deebo

X, X, A, A, B

Deja

X, Y, X, X, A

DMX

X, A, X, B, Y

Drake

A, B, B, X, X

Funkmaster Flex

X, B, X, X, Y.

Headache

B, B, B, Y, X

House

B, A, B, X, A

Iceberg

Y, B, X, Y, X.

Ludacris

X, X, X, Y, B

Manny (second costume)

X, Y, X, Y, X

Masa

A, X, B, Y, Y

Method Man

Y, X, A, B, X

Moses

B, B, Y, Y, A

N.O.R.E.:

X, Y, B, A, X

Nyne

Y, X, A, A, B

Omar

X, X, Y, B, B

Opal

X, X, Y, Y, B.

Peewee

A, A, Y, B, Y

Peewee (second costume)

A, B, B, Y, X

Penny

A, A, A, B, X

Pockets

B, Y, X, Y, A

Proof (second costume)

A, Y, B, Y, X

Razor

B, Y, B, X, A

Razor (second costume)

Y, X, A, B, B

Redman

X, X, B, Y, A

Ruffneck

A, Y, A, B, X

Ruffneck (second costume)

Y, X, B, A, Y

Scarface

X, Y, A, B, Y

Sketch

B, B, X, Y, A

Snowman

B, B, A, A, X

Spider (second costume)

Y, B, A, Y, X

Steel

A, B, X, X, B

T'ai

X, X, Y, A, X

Tank (second costume)

B, Y, X, A, A

Zaheer

B, B, Y, A, A

STAGES EN MODE BATTLE

Niveau Bounty Club en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez D-Mob dans son tournoi.

Niveau Club Luda en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez Ludacris dans son tournoi.

Niveaux Def Jam et Def Jam Vendetta en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez D-Mob dans son tournoi.

Niveau Face Club After Hours en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez Pocket dans son tournoi.

Niveau Grimeyville en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez N.O.R.E dans son tournoi.

Niveau Junkyard en mode Battle

Sélectionnez l'un des 4 personnages pas défaut en mode Story et battez DMX dans son tournoi.

Die Hard : Vendetta

© Fox Interactive / NDA Productions 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Invincibilité

Faites L, R, L, R, L, R, L, R au menu principal. Un son confirmera le code.

Choix du niveau

Faites X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z au menu principal. Un son confirmera le code.

Temps du héros illimité

Faites B, X, Y, Z, L, R au menu principal. Un son confirmera le code.

Texture Mercure

Faites B, Y, X, B, Y, X au menu principal. Un son confirmera le code.

Grosses têtes

Faites R, R, L, R au menu principal. Un son confirmera le code.

Petites têtes

Faites L, L, R, L au menu principal. Un son confirmera le code.

Tête d'épingle.

Faites B, X, Y, B, X, Y au menu principal. Un son confirmera le code.

Poings explosifs

Faites R, R, Y, B, X, R, R au menu principal. Un son confirmera le code.

Main brûlante

Faites L, L, X, B, Y, L, L au menu principal. Un son confirmera le code.

Balles explosives

Faites L, R, Z, Y, B au menu principal. Un son confirmera le code.

Balles d'électrocution

Faites B, Z, B, Z, B, Z, B au menu principal.

Mode Heros

Faites L + Y lorsque votre compteur est remplis.

Digimon : Rumble Arena 2

© Atari / Bandai 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

BlackAgumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGabumon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
BlackGuilmon : Battez-le en mode solo quand il vous attaque par surprise.
Diaboramon : Battez-le en mode solo. C'est le quatrième boss.
Duskmon : Battez-le en mode solo. C'est le second boss.
MaloMyotismon : Battez-le en mode solo. C'est le premier boss.
Neemon : Battez-le en mode solo. C'est le cinquième boss.
Omnimon : Battez-le en mode solo. C'est le troisième boss.

NOUVELLES ARÈNES

Désert : En mode solo, éliminez Duskmon, Diaboramon, Omnimon, MaloMyotismon ou Neemon.
Palais de glace : En mode Solo, suivez le chemin inférieur et éliminez le boss le plus en bas à droite.

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran titre :

Tuer en un coup
Droite, Haut, Gauche, Bas, A, L + R.

Objet d'énergie d'évolution
Y, Droite, Bas, B, L, A, R, A, Y.

Jauge d'évolution au max
X, Droite, A, Y, Gauche, B, L + R.

Disney Extreme Skate Adventure

© Activision / Toys For Bob 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Ramassez 25 objets dans chacun des niveaux pour débloquer de nouveaux mouvements.

CODES

Entrez les codes suivants dans le menu dédié :

`friendsofbob`	Tous les skaters
`supercharger`	La jauge spéciale toujours pleine
`ambassador`	Choix du niveau (si le code ne marche pas essayez : extremepassport)
`savannah`	Vidéo du roi lion
`nugget`	Vidéo de Tarzan
`marin`	Vidéo de Toy Story

Disney Sports Basketball

© Konami 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ALL-STAR

Terminez le mode Challenge Cup dans n'importe quel mode de difficulté.

Disney Sports Football

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Magie infinie

Faites Y, Y, Y, Y, Y, B, A, Y

L'ÉQUIPE TINY ROCKETS

Pour débloquer cette équipe, vous devez avoir complété entièrement la collection des 40 chaussures.

Donald Couak Attack ?*!

© Ubisoft / Disney Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ECRAN BONUS

Terminez le jeu à 100% pour débloquer un écran avec tous les personnages du jeu.

NOUVEAUX COSTUMES

Vous aurez un nouveau costume à chaque fois que vous rammassez 10 items d'or.

DÉBLOQUER TOUTES LES IMAGES BONUS

Finissez le jeu à 100%.

DÉBLOQUER DES COSTUMES

Débusquez tous les fils d'or du jeu pour débloquer respectivement une chemise haiwaienne, une armure et un chapeau de marin. Chaque costume est disponible après la récolte de 10 fils.

Donkey Kong Jungle Beat

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FRAPPER SANS LES MAINS

Le jeu exige souvent de taper dans ses mains pour réaliser diverses actions. Vous pouvez obtenir le même résultat en tapotant le micro qui se trouve sur le côté des congas, ce qui vous simplifiera les choses.

LES MÉDAILLES

Voici les conditions à remplir pour gagner les médailles :

- Bronze : moins de 400 bananes
- Argent : entre 400 et 800 bananes
- Or : entre 800 et 1200 bananes
- Platine : plus de 1200 bananes

MUSIQUE INÉDITE

Récupérez les 72 récompenses pour entendre une nouvelle musique lorsque vous naviguerez dans le menu principal.

MODIFIER LA SÉQUENCE DE FIN

1. Débloquez l'épreuve "VS GHASTLY KING" et battez votre adversaire pour voir Dread Kong, Karate Kong, Ninja Kong et Sumo Kong apparaître dans le décor pendant la cérémonie finale.

2. Récupérez les 72 pierres et réussissez les épreuves "VS CACTUS KING" ou "VS GHASTLY KING" pour voir des singes ninjas dans la cérémonie finale.

Donkey Konga 2

© Nintendo / Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Commencez le jeu en ayant une sauvegarde de Donkey Konga 1 sur votre carte mémoire.

NOTES DE DIXIE

Note 2	Ayez un exemplaire de chaque badge.
Note 3	Achetez tous les arrangements.
Note 4	Ayez le rang Or sur chaque arrangement en duo.
Note 5	Ayez le rang Or sur chaque arrangement en solo.
Note 6	Complétez entièrement le mode challenge.
Note 7	Ayez le rang Or sur tous les arrangements Chimp en duo.
Note 8	Ayez le rang Or sur tous les arrangements Chimp en solo.
Note 9	Terminez les "12 chansons" du mode Challenge.
Note 10	Ayez le rang Or sur tous les arrangements Monkey en duo.
Note 11	Ayez le rang Or sur tous les arrangements Monkey en solo.
Note 12	Terminez les "6 chansons" du mode Challenge.

EFFET D'ÉCHO

Terminez les 325 chansons.

Doshin the Giant

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFENDRE LES VILLAGES.

Utilisez l'eau pour défendre les villages du feu et les montagnes pour les protèger des tornades.

NIVEAUX BONUS

Une fois que vos villageois ont construit les seize monuments, un niveau bonus vosu sera accessible.

Dr. Muto

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM

ISOTOPES TÉLÉVISUELLES

Tirez sur la télé de Dr Muto pour gagner 10 isotopes.

CHEAT CODES

BEAMMEUP	Tous les niveaux
BUZZOFF	Super fin
CHEATERBOY	Super résistant
EUREKA	Toutes les transformations
HOTTICKET	Toutes les vidéos
LOGGLOGG	Transformations spéciales
NECROSCI	Invincibilité (sauf pour les chutes)
TINKERTOY	Tous les gadgets

Dragon Ball Z : Budokai

© Atari / Bandai 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES ET MODES DE JEUX

Mode Initié et Satan

Terminez le Mode Histoire en débloquant les 16 personnages principaux. Remportez le Championnat Novice. Allez ensuite dans le menu Editer Technique pour débloquer le mode Initié, terminez ce mode pour débloquer Satant et le mode Legende de Satan.

Mode Maître et Sangohan Super Saiyaman

Après avoir obtenu Satan, rejouez le mode histoire pour débloquer 21 personnages. Allez ensuite chez Mr Popo pour obtenir le Mode Maître. Terminez ce mode pour débloquer Sangohan en Super Guerrier.

Liste des personnages

Voici la liste complète des 25 personnages du jeu :

Goku
Vegeta
Gohan petit
Gohan ado
Gt saiyaman
Trunk
Tenshinan
Yamcha
Krilin
Raditz
Nappa
Zarbon
Dodoria
Recoom
Ginus
Freezer
Métal Freezer (avec la capsule « vaisseau de freezer »)
C 16
C 17
C 18
C 19
Cell
Cell en Krillin (mode Histoire uniquement)
Mr Satan
Piccollo

INTIMIDER L'ADVERSAIRE

Appuyer sur A + B + X + Y en même temps.

SHENRON LE DRAGON

Lorsque vous avez débloqué tous les persos (en mode histoire) et que vous avez acheté toutes les capsules techniques et objets dans le bazar de M. Popo, vous pouvez chercher les sept boules dans le bazar. Elles coutent chacune 8000 Zenie et les avoir est affaire de patience et de chance. Quand vous les aurez toutes les 7, allez dans "List. Tech." et cherchez l'écran où sont présentées les dragon balls. Appuyer sur A et invoquez Shenron. Ceci fait il vous demandera de choisir entre 3 personnages qu'il vous proposera pour ainsi avoir une capsule percée qui donne la possibilité au perso choisi d'avoir toutes les techniques. Vous devrez recommencer 23 fois cette opération pour avoir toutes les percées. Bonne Chance !

LES DRAGON BALL

Vous pouvez obtenir une Dragon Ball en terminant le premier chapitre du mode Histoire. C'est la boule à quatre étoiles.

Dragon Ball Z : Budokai 2

© Atari / Bandai 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Nappa

Pour débloquer Nappa, il vous suffit de le battre dans le premier niveau du mode Dragon World jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vie.

Dabura et Buu

Ces deux personnages peuvent être débloqués dans le mode Babidi (voir l'astuce correspondante).

LE MODE BABIDI

Terminez le mode Dragon World en ayant trouvé les sept boules du dragon. Le dragon Shenron se dévoilera et vous demandera de choisir entre plusieurs objets. Optez pour le vaisseau Babidi. Ce vaisseau vous donne accès à un nouveau mode de jeu (une sorte de Survival) qui vous permettra de débloquer de nouveaux personnages (Dabura et Buu par exemple) ainsi que des capsules.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Pour obtenir Trunks adolescent, tuez Végéta avec le petit Truks dans la mission 3 du monde du dragon

Pour obtenir Sangohan adolescent, tuez Cell à l'aide de Sangohan dans le dernier niveau du monde du dragon

Pour obtenir Great Sayaman, tuez Cell dans le chapitre Cyborg avec Sangohan

Pour obtenir Végéta, battez-le avec Sangoku dans le 3ème niveau du monde du dragon

Pour obtenir Majin Végéta, battez-le dans la mission 5 en deux tentatives maximum, avec soit le petit Trunks soit Trunks adulte

Pour obtenir Végéto (fusion Sangoku-Végéta), récupérez les boucles d'oreille de Kaioshin dans le monde du dragon

Pour obtenir Yamcha, Tuez Nappa avec Ten-Shin-Han

Pour obtenir Kaioshin, battez-le avec Sangoku, dans la mission 5

Pour obtenir Mr Satan, tuez Buu avec Great Sayaman au niveau 6

Pour obtenir Videl, tuez Super Buu avec Mr Satan au niveau 8

Pour obtenir C-16, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir C-17, battez-le avec Piccolo

Pour obtenir C-18, battez-la avec Krilin

Pour obtenir C-20, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Freezer, battez-le dans le dernier monde avec Sangoku

Pour obtenir Cell, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Nappa, battez-le avec Végéta

Pour obtenir Recoome, battez-le avec Sangoku

Pour obtenir Ginyu, battez-le avec Végéta dans la mission 3

Pour obtenir Dabra, faites 100 Kili dans le vaisseau de Babidi

Pour obtenir Buu, faites en 1200

Pour obtenir Super Buu, faites en 2400

Pour obtenir Oub, faites en 3600

Enfin, pour obtenir Gokule (Sangoku et Mr Satan fusionnés), Tiensha (Yamcha et Ten-Shin-Han), Kibioshin (Kibito et Kaioshin), utilisez les boules de cristal. ouf !

LES CHARGEMENTS

Pendant les temps de chargement, lorsque vous voyez un homme assis sur une soucoupe, il est possible de le faire bouger grâce aux sticks analogiques.

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour avoir les autres tenues d'un personnage, il vous suffit de presser la touche directionnelle Bas lorsque vous choisissez votre combattant avant de valider.

BATTRE UUB AU NIVEAU 9

Battre Uub au niveau 9 du mode Dragon World est vraiment difficile. Pour le faire, il faut les capsules Senku, Maladie du Coeur et vaccin. Prenez Krillin et Vegeta comme alliers. Equipez-les des capsules citées et de Kienzan pour Krillin et Canon Garric pour Végéta. Défiez Uub. Restez en garde et esquivez le en permanence en tentant de placer 4 poing+ 1 energie pour lancer Canon Garric. Si il bloque les poings, alors esquivez avant de finir l'enchainement. Lorsqu'il tente un Kaméhaméha ou une Boule de disparition, esquivez puis répliquez immédiatemment avec Canon Garric (avant+ Energie) ou Kienzan (arrière+ Energie) si il vous tue, Senzu vous ressucitera avec 3 barre de Santé et le ki au Max. Si vous êtes à terre, restez-y car Maladie du Coeur le tuera lentement.

Dragon Ball Z : Sagas

© Atari / Avalanche Software

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les upgrades
Pendant une partie, mettez la pause, choisissez "controller" et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite, Start, Start, Y, A, X, B.

Invincibilité
Pendant une partie, mettez la pause, choisissez "controller" et faites : Bas, A, Haut, Y, Start, Start, Droite, Gauche, X, B.

Tout débloquer
Choisissez le menu des Options dans le menu et faites : Haut, Bas, Haut, Bas, A, Start, X, Start, Y, A, Y, A, X, X, B.

DÉBLOQUER LE MODE PENDULUM

Pour débloquer le mode Pendulum, il faut terminer le jeu une fois. Dans ce mode, vous pourrez rejouer à n'importe quel chapitre du jeu et ce, avec n'importe quel personnage y compris les personnages cachés comme Broly, Bardock, Krillin, Tien et Yamcha.

Dragon's Lair 3D

© THQ / Dragonstone Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU PINBALL

Dans ce niveau, vous devez éviter les balles. Si la boule qui va de droite à gauche arrive vers vous, sautez en avant et en arrière. De cette façon, Dirk ne ralentira pas et vous éviterez la grosse boule noire qui arrive sur vous.

NIVEAU DRAGON'S LAIR

Quand le dragon essaie de vous mettre en feu, courez à l'opposé de la direction de sa bouche. Une fois qu'il a fini ses attaques, courez en vous éloignant de ses griffes et mettez-vous face à lui. Le dragon commencera immédiatement à vous envoyer des boules de feu. Attrapez-les avec votre épée magique et renvoyez-les sur lui. Dès que le dragon devient vulnérable, frappez-le de votre épée une ou deux fois. Eloignez-vous de lui dès qu'il commence à récupérer. Recommencez tout le processus à peu près cinq fois.

DreamMix : World Fighters

© Konami

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX PERSONNAGES

Asuka

Terminez le mode histoire avec un des personnages Takara (Licca, Takao/Tyson Granger, Optimus Prime, Microman)

Bimbougami

Terminez le mode histoire avec tous les personnages Hudson (Bomberman, Momotarou, Master Higgins/Takahashi, Yugo, Manjimaru)

Manjimaru

Terminez le mode histoire avec un des personnages de Hudson (Bomberman, Momotarou, Master Higgins/Takahashi, Yugo)

Megatron

Terminez le mode histoire avec tous les personnages Takara (Licca, Takao/Tyson Granger, Optimus Prime, Microman, Asuka)

Moai

Terminez le mode histoire avec tous les personnages Konami (Power Pro-Kun, Simon Belmont, Twinbee, Solid Snake)

DRIV3R

© Atari

+ D'INFOS FORUM

VOITURES CACHÉES

A Miami : empruntez le long Freeway qui enjambe un bras de mer, quand vous venez du nord, prenez à doite une petite route en impasse sur une île, juste avant une planque (point rouge). Vous arriverez à un garage qui s'ouvrira et vous dévoilera une magnifique voiture de sport !

A Nice :
-Rendez-vous sur la piste de l'aéroport. Suivez-la en direction de l'est, vous verrez sur votre gauche des bâtiments rouges (pompiers?). Il y a 3 portes de garages. Celle de gauche s'ouvrira quand vous approcherez et vous livrera un modèle qui ne laisserait pas Batman indifférent...
-Un Van "Peace" est planqué dans la ville en forme de spirale à l'ouest sur le plan, dans un garage collé à une maison. Pour y aller, dirigez-vous complètement à l'Ouest, puis prenez par le Nord. Vous entrerez alors dans une "Ville" avec des rues étroites et quelques échaffaudages. Grimpez tout en haut de cette "ville" pour trouver un garage avec la camionnette et un tremplein.
-Une Voiture "type SPORT des années 70" est garée dans la caserne des pompiers de l'aéroport de Nice. Pour y aller, commencez par vous rendre à l'aéroport et passez devant votre "planque". Prenez la piste de décollage dans le sens du Nord-Est. Vous devez croiser une sorte de caserne de pompier. Le garage dans lequel se trouve la voiture s'ouvre alors.
-Un "Fenwick" (une voiture qui sert à lever des caises) se situe totalement à l'est, sur la pointe de terre du Sud-est. Pour y aller, prenez complètement à l'est, puis descendez vers le sud. Dans un des chemins du bord de mer, aprochez-vous de la falaise et cherchez un chemin qui monte vers une maison isolée. Au fond du jardin se trouve le garage où est entreposé le FENWICK.

N'oubliez pas de sauvegarder votre profil afin de pouvoir profiter à votre guise des nouveaux bolides.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : QG de la police.

Vous devez vous diriger vers le QG de la police. Sortez de la maison et allez sur les grandes routes, prenez la première voiture qui passe. Le QG de la police se trouve au nord, il est représenté par le petit point vert, au sommet du cône blanc sur votre carte. Entrez dans le QG, un policier vous informera que le stand de tir est à votre disposition. Prenez la porte de gauche et ne tirez que sur les cibles rouges.

Mission 2 : Sur la piste de Baccus.

Dépêchez-vous de prendre la première voiture de flic et suivez la voiture de flic qui vient de passer avec la flèche rouge au-dessus du capot, et ceci jusqu'à être arrivé au siège.

Mission 3 : Le siège.

Partez du côté gauche, il y aura deux gangsters qui sortiront, tuez-les, à l'intérieur de l'entrepôt il y en aura de nouveau

deux. Après les avoir tous tués, le chef prend la fuite avec une voiture, prenez en une et suivez-le, à un moment il se crachera.

Mission 4 : Les toits.

Vous devez aller au gold coast hotel, il se trouve vers Miami beach au nord. Evitez les voitures de flic et prenez le parking, descendez de la voiture et montez les escaliers pour arriver au deuxième étage, faites attention, il y a un garde. Vers la troisième porte à droite, il y aura deux gardes et un uzi sur le lit. Montez au dernier étage sur le toit, il y aura trois bandits. Quand vous êtes sur le toit, descendez par les escaliers, il y aura deux bandits, un au sol et un sur les escaliers en face. Montez les escaliers d'en face, il y aura cinq hommes et deux médecines. Rentrez dans le local au fond, après une nouvelle cinématique, vous entrez dans le parking souterrain et sept hommes vous attendent pour vous faire la peau. Allez ouvrir la porte du garage dans le petit local d'en face, prenez également la médecine. A droite, deux hommes vont sortir d'un ascenseur, tuez-les et prenez la voiture au fond à gauche. Suivez le point de navigation.

Mission 5 : Convaincre Lomaz.

Sortez de chez vous et prenez une voiture puis retrouvez Lomaz vers le Sud-est de Miami vers Coral Gables. Une fois arrivé, deux hommes vous parlent, prenez la voiture grise et ruinez les bâtiments de Tico. Vous n'avez que 1 minute 30 pour tout détruire, ne vous occupez pas des hommes qui vous tirent dessus, défoncez tout. Il y a un tonneau après la première grille à droite, puis d'autres un peu plus loin, et des bengalow à droite. Suivez les flèches et dégaumez tout. Après avoir prouvé votre aptitude à la conduite, allez chercher l'autre voiture, vous devez aller dans le bar de Red River. Suivez le point de navigation, une fois à destination, vous devez détruire le bar. Entrez et tuez tout ce qui bouge puis tirez dans les chaises, les verres, les bouteilles, tout quoi, avant le temps donné.

Mission 6 : Le yacht de Gator.

Vous devez aller chercher un hors-bord et recouperez du C4 sur un bateau appelé le Stitsville, c'est l'itinéraire à l'est. Montez par le côté que vous voulez, tuez tous les bandits, dirigez-vous au premier étage au fond à gauche. Il y a un interrupteur, activez-le et prenez le bateau pour rejoindre l'itinéraire prochain. Arrivé aux petites maisons, tuez tout ce qui bouge et récupérez les explosifs et si possible ne tuez pas la belle fille. (Ne tentez pas, on ne peut rien lui faire.) Prenez les médecines et ressortez, vous aurez une cinématique, et votre mission qui consiste à poser les C4 sur le yacht. Allez au yacht, il faut poser les trois C4, il y aura encore des hommes sur le bateau, attention. Commencez par prendre au premier étage la porte de droite, tuez tous les ennemis et placez le C4. Traversez tous les couloirs et en ressortant, allez vers la gauche, tuez les deux hommes. Descendez ensuite à la salle des machines, il y a quatre hommes, placez le C4 et montez au second étage, prenez la porte, tuez tous les ennemis et traversez le couloir. Arrivé devant les commande, placez le C4 et quittez vite le yacht.

Mission 7 : piégé

Vous commencez dans une course poursuite avec les flics dans un magasin, sortez vivant du magasin et allez au point de navigation vers le nord. Une fois cette poursuite finie, vous devez jeter la voiture dans l'eau. Trouvez le plan d'eau le plus proche et foncez dans l'eau.

Mission 8 : Dodge Island.

Commencez par aller à l'entrepôt de Gator vers l'est. Une fois arrivé chez Gator, entrez dans l'entrepôt et après la cinématique, vous devrez vous barrer à toute vitesse. Passez par la porte d'en face, quand vous sortirez, allez le plus vite possible pour passer avant que le container ne se baisse. Prenez les escaliers et tuez tous les hommes, ensuite sortez du petit entrepôt et allez à droite, dégaumez tous ceux qui bougent. Un peu plus loin, une voiture et un van débarqueront, défoncez-les. Quand vous sortirez des containers, prenez à gauche il y a un passage avec une moto, prenez-le si vous le voulez. Continuez plus loin il y aura pas mal de gangsters et au fond à gauche des containers et deux médecines. Prenez la rue de droite, au bout défoncez le portail et plus loin prenez à droite. Vous arriverez à l'entrée de l'entrepôt, tuez les hommes et le van et ouvrez la porte avec l'interrupteur devant la porte.) Prenez une voiture et retournez au point de navigation. Le pont se lève, foncez et sautez. Un nouveau point de navigation vient d'apparaître, allez-y quand personne ne vous suit.

Mission 9 : Représailles.

Vous commencez dans une course poursuite contre Gator, vous ne pouvez rien lui faire à part le toucher à quelques moments. Plus loin il s'arrêtera dans un garage, descendez de la voiture, butez les quatre hommes qui vous attendent. Entrez dans le garage, tuez tous les hommes, traversez les pièces, plus loin vous devrez prendre un hors-bord pour suivre Gator, il s'arrêtera sur un pilotis plus loin, tuez les hommes et au fond du couloir, vous devrez tuer Gator. (Restez un peu en retrait après avoir tué les trois hommes qui le protègent, et tirez-lui dans la tête ça ira plus vite.)

Mission 10 : Bienvenue à Nice.

Vous débarquez dans une maison splendide à Nice, sortez et prenez la voiture devant votre porte. Dirigez-vous vers le point de navigation pour rejoindre Calita. On ne peut pas l'atteindre en voiture, il y a des blocs de béton qui bouchent les entrées, vous devez sortir de la voiture et entrer dans le petit quartier. Tuez tous les agresseurs, et protégez-la tout le long. En principe, les ennemis arrivent par deux en voiture ou par trois à pied. Vous allez vous approcher du van, et vous devrez monter dedans puis tuer tous les chauffards qui vous tapent au cul (essayez de leur crever les pneus, ça ira plus vite, sinon visez les têtes.) Vous arriverez à destination « assez défoncé » en principe.

Mission 11 : Cogne et file.

Vous commencez la mission sur une moto, vous devez aller voler des voitures, la première se trouve dans un parking, montez-la dans le camion, reprenez un véhicule puis allez chercher la deuxième voiture. Ramenez la voiture dans le camion, la troisième voiture se trouve assez loin, allez le plus vite possible avant que le camion atteigne le complexe. N'abîmez pas trop les voitures où vous perdrez la mission.

Mission 12 : Poids lourds.

Vous commencez dans une voiture, vous devez vous rendre dans la cour d'un hangar pour prendre une semi-remorque. Vous n'avez pas de temps précis pour arriver dans cette cour, pour entrer, prenez la descente et passez par la porte d'entrée (tout bête). Planquez-vous et tuez les hommes, il y en a à peu près huit. Il y a une médecine derrière un container vers la droite proche de l'échelle que vous devez grimper pour prendre votre container. Ne vous cassez pas la tête, placez vous au-dessus du bleu, enlevez le blanc, jetez-le quelque part et prenez le bleu puis placez-le sur le plateau derrière à gauche. Descendez l'échelle, prenez le camion dans le garage, et reculez sur le container pour l'attacher. Rejoignez ensuite les docks, à peine sorti du hangar, des flics vont vous poursuivre, et là, vous devrez faire gaffe aux barrages de police assez dangereux et fréquents. Essayez de passer par une route très « zig zag », elle est longue mais sans flics. Continuez jusqu'aux docks.

Mission 13 : Vol à la tire.

Suivez le camion pour voir quelle voiture vous devrez voler. Au premier croisement, un camion vous gênera et trois hommes voudront vous tuer, défoncez-les et continuez votre poursuite. Il arrivera dans une sorte de château gardé par deux hommes à l'entrée et huit hommes à l'intérieur de la cour. Tuez-les et prenez la belle voiture sans l'abîmer puis tuez les hommes qui vous font barrage. Ramenez la voiture à Calita.

Mission 14 : Trafics d'armes.

Vous commencez avec une course à faire, allez chercher le matos en moins de 45 secondes. Une fois arrivé, un homme descend et vous devrez aller chercher une bagnole bourrée d'explosifs. Tuez la dizaine d'hommes qui gardent la voiture. Amenez la voiture avant les 2 minutes 30 secondes au point de navigation. Faites attention aux ennemis qui vous attaquent, évitez les voitures, ne freinez pas trop fort, ne tournez pas trop fort, ça abîme les explosifs. Arrivé avant le temps donné, il faut passer dans une petite ruelle et placer la voiture devant un arbre.

Mission 15 : Dans le panneau.

Vous commencez dans une voiture piégée qui n'a pas le droit de descendre en dessous de 80km/h. Allez au point de navigation en prenant les routes les plus droites possible, pour garder une grande vitesse tout le long. Une fois arrivé

sur la plage, placez-vous aux côtés de la camionnette et appuyez sur Y quand vous sentez que vous êtes bien en parallèle. Vous devez à présent ramener la voiture à Fabienne. Prenez toujours les routes les plus grandes. Passez à côté de la grosse porte de garage, foncez dans le camion puis sautez avant que les deux ne se percutent.

Mission 16 : Des soucis pour Calita.

Vous commencez dans un hangar, prenez vite la voiture et rejoignez Calita. Ne vous occupez pas du fourgon sauf si vous le croisez, essayez de tuer les deux hommes et de viser les pneus. Une fois arrivé au point de rendez-vous, tuez tous les hommes, et par la suite, stopez Fabienne. Descendez vite les marches, prenez la voiture à droite et ne la lâchez pas d'une semelle, prenez exactement les mêmes trajectoires. A un moment voulu, Fabienne s'arrêtera et vous devrez lui tirer quelques coups pour la tuer.

Mission 17 : Sauvez Dubois.

Dirigez-vous au restaurant, passez par derrière ou devant, ça n'a pas d'importance, tuez tous les hommes qui vous dérangent. Au cas où vous en auriez besoin, il y a deux médecines dans le grand hall. Une voiture s'enfuit et vous devez la suivre et l'arrêter. Si vous arrivez à détruire la voiture pendant la course tend mieux, sinon elle s'arrêtera bien un jour de toute façon. Tuez ensuite les deux gardes du corps qui sont dehors.

Mission 18 : Traqué.

Commencez par vous rendre aux docks, vous allez reprendre la partie sans armes, sautez vite dans le véhicule, prenez une caisse, levez le chariot et placez-la dans le trou du 1er étage. Montez à l'échelle puis sautez tout l'obstacle. Au fond, vous récupérerez une arme, descendez et deux hommes arriveront par la porte, tuez-les. Dehors se trouvent encore énormément de gardes et derrière dans l'eau, deux hommes sur deux yachts différents. Prenez les médecines derrière l'échelle, et devant le kayak. Prenez ensuite une voiture et dirigez-vous vers le point de navigation, faites attention aux barrages. Une fois que vous serez arrivé dans le quartier, ça n'est pas bien difficile, montez tout le long, la villa se trouve au sommet de la colline. Tuez tous les hommes du gang et mettez-vous au milieu de la cour.

Mission 19 : Surveillance.

Vous devez commencer par suivre une voiture, vous devez être ni trop près ni trop loin, attention. A un moment, la voiture arrivera à destination, vous devez rentrer par derrière et tuez les hommes avec le pistolet silencieux. Montez les escaliers, tuez les hommes et allez dans la salle de réunion. (On y accède par le trou dans le sol.) Vous allez devoir sortir par la force cette fois-ci, tuez tout ce qui bouge et dirigez-vous vers les escaliers menant au toit. Tuez tous les hommes se trouvant sur votre passage et descendez ensuite l'échafaudage. En faisant attention aux hommes qui sortent de tous les coins. Vous devez buter tous les hommes autour des deux voitures et rejoindre le point de navigation en évitant les patrouilles.

Mission 20 : Tanner s'échappe.

C'est une bonne mission qui s'annonce, défoncez toutes les voitures de flic qui passent avec le lance-grenade (très utile quand on sait s'en servir) ou le uzi. Après un nombre incalculable de voitures défoncées, vous allez plonger dans l'eau avec le camion et vous retrouver sur un hors-bord. Mettez-vous sur la plage que vous voudrez, accostez, et rejoignez le point de navigation en évitant les patrouilles de police.

Mission 21 : Une autre piste.

Vous commencez par une poursuite en voiture, ne lâchez pas d'une semelle la voiture qui part. Après cette bonne poursuite, vous arriverez dans un grand bâtiment, et vous devez retrouver l'homme de la voiture. Tuez tous les hommes (attention ils sont très nombreux.) et rendez-vous au point de navigation pour retrouver l'homme. (Il se cache dans un petit passage assez bien gardé.)

Mission 22 : Ruelle.

Vous devez très vite poursuivre Bagman, cette poursuite est assez difficile, il ne faut pas faire d'erreur. En plein milieu de la ville dans une petite ruelle, vous allez tomber dans une embuscade, il y aura bien 8 hommes à gauche, à droite et sur la façade de l'immeuble. Tuez-les tous et entrez ensuite dans l'immeuble en fusillant tous ces bandits. Parcourez l'immeuble et prenez la voiture dans la cour, puis sortez de cette horreur. Rendez-vous au point de navigation en évitant les patrouilles ennemies et rentrez dans l'immeuble.

Mission 23 : La poursuite.

Vous voilà embarqué pour la pire poursuite du jeu. (La plus pénible surtout) en commençant, tournez de suite à gauche et poursuivez Calita. Essayez de rester le plus près d'elle sinon vous la perdez très vite de vue. Vous allez arriver face à un pont, et là, seule Calita sautera, ne tentez pas de faire demi-tour. Descendez de votre voiture, allez à droite et descendez vers les docks, prenez un bateau et allez vers Calita. (Là, il y a un petit point de sauvegarde qui vous permettra de repartir dans le garage.) Elle va encore s'enfuir avec une moto cette fois-ci, prenez en une et essayez de lui rentrer dedans (si vous allez assez vite, vous pourrez l'arrêter dans la première porte qu'elle prend.)

Mission 24 : Camion piégé.

Vous commencez dans une voiture et vous devez éliminer un camion plein de bombes. Essayez de tirer sur les barils quand vous le pourrez ou le mieux est de coller l'avant de la voiture sur l'arrière du camion et de décharger tout votre chargeur. (A cette distance, les barils vous passent au-dessus.) Le camion n'est pas très résistant ça ira assez vite.

Mission 25 : Poursuivez le train.

Vous commencez cette fois par une course poursuite avec un train, quand vous êtes derrière, évitez les tirs et placez-vous à gauche. (Le côté de droite vous fera toujours perdre.) Au moment où vous serez à son côté, roulez près de lui car plus loin, il y aura des murs qui vous bloqueront si vous êtes trop à gauche. Une fois que vous avez passé un mur très proche du train, dépassez le train et continuez la course jusqu'à être arrivé sur le pont. (Le but est d'arriver avant le train sur le pont.) Vous arrivez dans la dernière ligne droite, tuez tous les hommes passant, le M-16 est très utile, prenez les médecines qui se cachent souvent derrière les voitures. Faites attention aux deux flics, vous devez les protéger. Attention juste un peu avant le barrage, quand votre mission passe à « tuez Jéricho », une dizaine d'hommes vont sortir par la droite. Défoncez tout ce qui passe, allez dans cette allée, tuez tous les hommes et derrière les poubelles se trouve Jéricho. Essayez de vous planquer, ses coups font très mal. Déchargez tous les chargeurs M-16 qui faut pour l'abattre et ce jeu est fini.

AVOIR UNE REMORQUE

Dès que vous commencez une partie en mode "conduite libre" avec un camion, regardez derrière vous pour apercevoir une remorque. Mettez-vous de façon à l'accrocher à votre véhicule et vous pourrez rouler avec.

VÉHICULES D'ISTANBUL

Véhicule A
La speedster se trouve dans un des hangar à trains derrière un container rose au sud-ouest de la carte.

Vehicule B
La racer GT se trouve dans un container rouge placé devant le grand trou qui se trouve dans la partie nord de la ville dans le sable.

Vehicule C
La roadster se trouve dans un garage avec un mur rouge au nord de la carte.

CIRCUIT DE KARTING

Au Sud-Ouest de Miami, dans le quartier de Coral Gables, allez vers le palace en forme d'église qui se trouve complètement au Sud-Ouest du quartier. Prenez à droite vers le parking et continuez tout droit vers les buissons. Tourner à gauche en direction du tunnel. Une fois parvenur au niveau de la cour, allez ouvrir le portail en montant l'escalier et tuez Tommy Vermiceli. Dans la deuxième cour, prenez à gauche pour découvrir un karting dans les stands.

ECHAPPER À LA POLICE

Lorsque vous êtes poursuivis par la police, prenez une grande route comme le freeway. Accélérez à fond et quand vous êtes à la vitesse maximum faites un demi-tour brusque et repartez dans l'autre sens. Le temps que les policiers fassent demi-tour, vous serrez loin d'eux et vous pourrez rejoindre une planque pour ne plus avoir de crminalité.

Driven

© Bam! / Crawfish Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur le menu principal. Vous entendrez à chaque fois un bruit de moteur qui indique que le coe fonctionne correctement.

Toutes les voitures

Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas

Toutes les pistes

Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Droite, Haut

Mode Story

Bas, Gauche, Haut, Droite, Droie, Haut, Bas, Gauche

Championnats arcade

Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche

Championnats multi-joueurs

Gauche, Bas, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Droite

Eggo Mania

© Kemco / HotGen Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONAGES

Angelica

Obtenez plus de 1 Million de points en mode solo.

Sir Eggolot

Terminez le mode Bombe en difficulté moyenne.

Poncho

Terminez le mode Bombe en niveau difficile.

Spook

Terminez le mode Egg en difficulté moyenne.

Yolkohama

Terminez le mode Egg en niveau difficile.

NIVEAU EGGOPOLIS

Terminez le mode Egg Mania en difficile.

Enter the Matrix

© Infogrames / Shiny Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans la section Hacking, entrez "Cheat" suivi de l'un des codes suivants.

`0034AFFF`	Puissance de feu maximale
`13D2C77F`	Niveau bonus
`1DDF2556`	Munitions illimitées
`312MF451`	Taxi
`4516DF45`	Les ennemis sont sourds
`69E5D9E4`	Focus illimité
`7867F443`	Logos plus rapides
`7F4DF451`	Santé illimitée
`BB013FFF`	Gravité lunaire
`D5C55D1E`	Combats multijoueurs
`FF00001A`	Mode turbo
`FFF0020A`	Remplir le focus
`FFFFFFF1`	Les ennemis sont aveugles
`21648752`	Voiture plus rapide

COMMANDES DE LA MATRICE

Dans la section Hacking, accèdez au lecteur B: et entrez 10011 en guise de code pour entrer dans le repertoire B:tools. Vous avez alors accès au commandes listées ci-dessous. Certaines de ces commandes sortent droit du DOS

`BEEP #`	Emet un bip, # étant un nombre de 4 chiffres
`CLS`	Vider l'écran
`CRACK #`	Casser le code #
`DIAL`	Pour composer un numéro de téléphone
`DIR #`	Liste des fichiers et repertoire (# tant un emplacement)
`EJECT`	Ouvre le tiroir de votre lecteur CD
`EMP`	Essayer d'activer l'EMP du Logos
`HANDSHAKE`	Contacter un vaisseau
`HELP #`	Obtenir de l'aide sur une commande (# étant le nom de commande)
`MAIL`	Accèder à votre boite mail
`PLAY`	Lire une vidéo (*.fmv)
`READ`	Lire un fichier texte (*.txt)
`READBIO #`	Lire votre biographie, # étant un nom de fichier.
`REBOOT`	Relance le programme de piratage
`ROOTSEARCH`	Pour obtenir le code de votre boite mail
`TRACEKILL`	Effacer les traces
`VIBRATION #`	Fait vibrer le pad (s'il est équipé d'un moteur), # étant compris entre 1 et 100
`VIEW`	Lire une image (*.img)
`VIRTUAL`	Suivi du code FROZENFISH, vous donne accès aux autres lecteurs (v:, b:)

ENTENDRE MORPHEUS PARLER

Aller dans le mode hacking, tapez login puis FREEMIND ou COBOYCURTIS. Une question vous sera posée. Répondez (yes) pour entendre Morpheus.

SE BATTRE AVEC LE SABRE

Terminez le jeu avec un des personnages. Dans le menu général, allez dans l'option Piratage et sélectionnez la sauvegarde sur laquelle vous voulez appliquer la triche. Tapez DIR et validez. Tapez ensuite la HELP DIR et validez. Tapez à présent DIR et choisissez le lecteur A:. Tapez à nouveau DIR et sélectionnez le répertoire Tools. Tapez HELP CHEAT pour débloquer la fonction de triche. n savoir un peu plus. La fonction CHEAT est alors débloquée. Tapez DIR A: et validez. Tapez DIR A:SYSTEM et validez. Tapez READ et validez. Tapez DIR A:TEXT et validez. Tapez READ A:TEXTNOTEZ.TXT et validez. Retenez le mote de passe indiqué (FROZENFISH). Tapez READ A:TEXTPASSWORD.TXT et validez. Retenez les deux mots de passe 23631BE6 et "A friend". Tapez à présent DIR A:SYSTEM et validez. Tapez LOGIN et validez. Entrez le mot de passe GUEST et validez. Tapez DIR B: et validez. Tapez ensuite DIR B:TOOLS et validez. Vous devez entrer une combinaison binaire de cinq chiffres (un nombre avec des 1 ou des zéros). Une fois que vous avez trouvé la bonne combinaison, vous aurez accès au disque. Entrez TRACEKILL puis validez de façon à retrouver la trace d'un fichier. Entrez VIRTUAL et validez. Entrez le code FROZENFISH et validez. Vous devez alors reproduire le sigle Kanji indiqué avant que le compteur ne retombe à zéro. En réussissant, vous aurez accès au lecteur V:. Tapez DIR V: et validez. Tapez DIR V:TOOLS et validez. Tapez ROOTSEARCH et validez. Vous obtenez un nouveau mot de passe : THISISNOTREAL. Tapez DIR V:ROOT et validez. Tapez MAIL et validez. Entrez le mot de passe THISISNOTREAL et validez. Répondez par Y. Vous obtenez les numéros de téléphone 001-949-555-0112, 001-714-555-0187, 001-213-555-0142 et 001-310-555-0111. Tapez DIR V:TOOLS. Tapez DIAL. Retapez DIAL suivi des numéros de téléphone dans l'ordre indiqué au dessus. Tapez DIR V:ROOT et validez. Tapez PORTKEY et validez. Tapez ensuite PORTKEY 942 et validez. Vous dialoguez alors avec Trinity. Répondez Y à la première question et N à la seconde. Souvenez-vous alors du code 8RAM. Tapez DIR V:ROOT et validez. Tapez CRACK et validez. Tapez CRACK 8RAM et validez. Tapez DIR RAM: et validez. Tapez DIR RAM:PROG et validez. Tapez DIR
RAM:TRINITY et validez. Tapez TRAINING et validez. Tapez TRAINING et sélectionnez le fichier par défaut dans la fenêtre Paramètres. Vous pourrez alors utiliser une épée dans le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

CONSEILS

-Conseil combats : L'art du combat ne se résume pas à coups de poing, coups de pied. Pour être sûr d'utiliser l'intégral des possibilités d'attaque des deux personnages, pensez à bien prendre en compte les différentes informations disponibles dans le menu pause (celles-ci vous seront distribuées au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu). Aussi, pensez à enclencher le mode ralenti lors des duels. Vous remarquerez alors que vos adversaires ont moins de répondant et que vous subissez moins de dommages. L'utilisation des structures alentour sera elle aussi possible et les combats n'en deviendront que plus spectaculaires et plaisants.
-Conseil sauts : Apprenez très tôt à maîtriser les sauts car ceux-ci deviendront véritablement vitaux à un certain niveau de l'aventure. Je ne parle pas bien évidemment des simples sauts, mais de ceux orchestrés sous le mode concentration, beaucoup plus acrobatiques. Ainsi, vous gagnerez par exemple en précision mais aussi en longueur lors des phases plates-formes, en atterrissant sur les structures au poil près, aussi éloignées soient-elles.
-Conseil esquives : Enfin, lors des séquences de tir, les sauts effectués sous le mode concentration constituent un excellent moyen d'esquiver les balles de vos adversaires. Testez donc les différentes figures en orientant le stick

directionnel vers les quatre axes, courez sur les murs où faites des roues grâce à la touche action (bouton servant à ouvrir les portes)

Enter the Matrix vous propose d'incarner deux personnages au choix : Ghost ou Niobe. Suivant le protagoniste que vous choisirez, l'histoire et les niveaux varieront sensiblement au cours de l'aventure. En bref, pour finir le soft à 100%, il vous faut vous taper l'épisode avec les deux. Vous débloquerez ainsi quelques bonus (voir piratage plus bas) mais profiterez également du jeu dans son intégralité. Même si certains niveaux sont identiques pour les deux individus, d'autres sont attitrés uniquement à l'un d'eux. Tout cela est détaillé à l'intérieur de la soluce qui suit. En bref, Ghost ou Niobe, nous allons vous guider pas à pas !

LA POSTE

Premier chapitre du jeu, vous ne devriez pas rencontrer d'énormes difficultés pour le boucler. Mais méfiez-vous tout de même, ne tombez pas dans la facilité et servez-vous des niveaux initiaux pour vous familiariser avec les principes de base du soft. Ne serait-ce que pour la suite… En bref la zone « la poste » c'est simple, c'est marrant, mais on a quand même tout à y gagner ! Alors restez attentif ! s'iouplaît… :)

Heure de fermeture
Ghost : Prenez à droite et suivez le cheminement des couloirs du bureau de poste. On vous indique alors par téléphone que vous devez vous rendre au deuxième étage. Faites demi-tour et revenez dans le premier grand hall. Tracez tout droit jusqu'à l'ascenseur et tentez de l'emprunter. Deux gardes de la sécurité tenteront à ce moment de vous neutraliser. Mettez les K.O. (voir conseil baston) et passez par l'issue d'où les deux précédents compères avaient surgi. Suivez la flèche verte jusqu'à arriver à un nouveau bureau puis contournez le bloc de béton pour trouver un petit bureau. N'y pénétrez pas mais poursuivez jusqu'à la prochaine porte du couloir. Entrez et poursuivez en montant les escaliers.
Niobe : Après la tentative d'emprunt de l'ascenseur, prenez la porte de gauche. Si celle-ci ne s'ouvre pas de suite, bataillez un peu contre la sécurité pour ainsi la débloquer.

Dans les coulisses (niveau propre à Niobe)
Traversez les vestiaires puis partez vers la droite. Vous trouverez une porte, empruntez-la. Continuez tout droit et pivotez à droite au niveau de l'extincteur. Prenez la seconde porte au fond puis suivez les indications données par votre radar dans les dédales (la flèche s'agite rapidement, soyez vigilent !). A un certain moment, la flèche vous indiquera la direction vers une vitre. Brisez-la et passez dans la salle qui suit. Appuyez ensuite sur l'interrupteur et ressortez. Faites ensuite marche-arrière tout en suivant de nouveau le système radar. Passez par les bureaux des employés et prenez la porte du fond qui vous mènera dans un long couloir. Empruntez alors celle de droite, tout au fond, puis suivez le chemin jonché de gardiens pour retrouver la sortie.

Epicentre
Descendez les quelques marches et débarrassez-vous du garde (profitez des premiers niveaux de jeu pour vous familiariser aux diverses techniques de combats). Avancez ensuite jusqu'aux grilles et escaladez-les. Traversez la salle de triage et tournez à gauche après les grilles. Empruntez le monte-charge et le niveau prendra fin.

Arrivée inattendue
Traversez l'entrepôt en vous débarrassant des nombreux gardes et policiers présents sur les lieux. L'occasion pour vous de vous familiariser avec tous les enchaînements que propose le soft et de faire le plein d'armes et de munitions du même coup (ramassez les armes en marchant tout simplement dessus). Après avoir éliminé un certain nombre de gars, du gaz toxique envahira les lieux (merci au flic qui a balancé la grenade !). Votre personnage grimpera alors se mettre à l'abri sur les étagères. Ne redescendez pas car le gaz, nuisible à votre santé, fera descendre lentement votre barre d'énergie. Si vous chutez, regrimpez immédiatement. Après la courte séquence, avancez un peu puis sautez sur les conduits apposés au mur en face grâce au mode ralenti. Suivez ensuite leur cheminement jusqu'à la baie vitrée puis laissez-vous chuter par celle-ci.

Redirigé
Niobe: Commencez par franchir l'entrée devant vous, puis fiez-vous à la flèche verte en haut de l'écran. Après la séquence vous montrant les coursiers en train de trier le courrier, foncez tout droit et escaladez les grilles. Slalomez ensuite entre les étagères de caisses et occupez-vous de tout le beau monde venu spécialement pour vous et vos beaux yeux (je parle pour le personnage Niobe plus spécialement). Passez sous la grille à moitié ouverte puis tournez à gauche près des machines et des policiers. Eliminez tout le beau monde puis passez par le conduit destiné au courrier.
Ghost : Au moment où vous passerez la grille à moitié ouverte, suivez à nouveau votre radar jusque dans les bureaux. Vous tomberez rapidement sur une porte. Prenez-la puis avancez jusqu'à la prochaine près de la petite rambarde de sécurité jaune. Traversez le petit entrepôt et vous déboucherez alors dans la salle des machines. Tournez à gauche pour ressortir et on vous indiquera qu'il vous faudra activer l'ascenseur de sortie. Revenez alors sur vos pas, et dans la même salle, vous ne pourrez manquer l'interrupteur clignotant.
Actionnez-le puis sortez.

Marche arrière (niveau propre à Ghost)
Ghost : Descendez les escaliers métalliques et mâtez le premier garde sans retenue. Empruntez la porte tout prêt puis partez directement à gauche afin d'atteindre le dernier couloir droit. Dirigez-vous ensuite à l'aide de votre radar tout en prenant garde aux nombreux hommes qui tenteront de mettre fin à votre vagabondage dans les locaux de la société postale. Vous déboucherez rapidement sur un grand grillage. Gravissez-le et prenez la première porte sur le mur de droite pour terminer la session.

Je l'ai !
Ghost : Avancez tout droit et prenez le cheminement des couloirs jaunes jusqu'à la salle principale (toute pleine de beaux piliers). Prenez ensuite direction sur votre droite jusqu'à l'ascenseur de service et tuez les deux gardes. Empruntez le monte-personne lorsque celui-ci daignera s'arrêter à votre étage puis filez directement à gauche une fois le nouvel étage gagné. Approchez des étagères afin de récupérer le fameux paquet, puis attendez la fin de la séquence, votre partenaire viendra alors vous filer un coup de main. S'en suivra alors un combat avec quelques forces armées. Prenez garde aux gaz toxiques et abattez les deux hommes près de l'ascenseur pour à nouveau l'utiliser. Gagnez le grand hall et tentez de sortir du bâtiment. Une alarme s'enclenchera alors et un rideau de fer s'abattra sur les issues vous empêchant ainsi toute retraite. Un grand nombre de policiers choisiront ce moment pour vous importuner et c'est à grand renfort de balles et de mode ralenti que vous devrez en venir à bout. Passez ensuite par la petite porte près de la réception et suivez votre bonne vieille flèche verte jusqu'à la sortie du niveau.
Niobe : Avec ce personnage, vous débutez directement à proximité des casiers contenant le paquet. Pour la suite, suivez les indications citées dans le paragraphe pour Ghost.

Diversion
Laissez-vous tomber de la passerelle puis passez à gauche du grillage à moitié arraché. Avancez ensuite parmi les décombres et les flammes (lorsque votre partenaire fait diversion il ne le fait pas à moitié) en vous fiant à la flèche vous indiquant le chemin. Pour ne pas vous perdre, suivez les couloirs submergés par les forces de police. Plus il y en aura sur votre passage et plus vous vous approcherez de la sortie. Au bout, ouvrez la porte et montez les escaliers jusqu'à la suivante pour finir.

Evasion
Passez la première porte à gauche et traversez la salle des machines. Vous êtes en terrain familier, évoluez jusqu'aux prochaines issues en évitant au mieux les forces de l'ordre et une séquence signera la fin du chapitre par son apparition.

CONDUITE EN VILLE

Un seul niveau pour ce chapitre qui malgré son manque de sessions nous change de la routine du soft. C'est en effet à l'intérieur d'un véhicule que vous évoluerez ici, et votre rôle à jouer variera suivant le personnage choisi en début de partie. Shoot ou conduite ? A vous de voir mais faire les deux, c'est encore mieux ! ;)

Sur les chapeaux de roue
Ghost : En choisissant ce personnage, c'est le rôle de la brute que vous endosserez pour cette session. Aux

commandes d'une mitraillette gros calibre aux munitions infinies, vous devrez tenter de faciliter la conduite agressive de Niobe dans les tristes rues de la matrice. Ghost dispose d'une rotation à 380° et la tâche ne devrait pas poser trop de problèmes, surtout pour les amateurs de soft de shoot qui réaliseront alors la mission les doigts dans le nez. Essayez de ne pas vous faire rattraper par la police et dégagez les véhicules d'usagers s'ils viennent à gêner votre progression. Vous pouvez également utiliser ceux-ci pour ralentir les forces de l'ordre.
Niobe : Mais qui donc a bien pu lancer la maxime « femme au volant, mort au tournant » ? Il semble vraiment avoir lieu à s'interroger face aux talents expressifs de la demoiselle qui je n'en doute point fera mieux que beaucoup de mâles bien virils lors de cette session. Vous dirigez donc le véhicule dans le mode de jeu avec Niobe mais vous aurez également la possibilité de faire sortir Ghost par la fenêtre de sa portière afin de bénéficier de ses talents de tireur (maintenez pour cela la touche adéquate). La méthode à suivre est relativement simple, suivez la flèche verte ainsi que les indications vocales de Sparks pour vous guider dans la ville, et ceci jusqu'au barrage. Arrivé là bas, vous devrez patienter 2 minutes durant lesquelles, en lutte contre les patrouilles de police, il vous faudra survivre. Tournez alors en rond dans le circuit aménagé et n'hésitez pas à sortir Ghost afin de tirer sur les forces de l'ordre. Prenez toutefois garde au niveau d'énergie de ce dernier qui descendra automatiquement à chaque fois que celui-ci prendra l'air. Laissez-le regagner le bord pour qu'il se recharge avant une prochaine attaque. Enfin, privilégiez plutôt la vue extérieure du véhicule à la vue intérieure beaucoup moins pratique pour avoir l'œil sur votre partenaire.

SUR LES TOITS

Un seul niveau mais un niveau joliment fait qui vous rappellera sûrement quelques grandes scènes de Matrix le film.

Au bout du fil
Avancez puis sautez du premier bâtiment pour atterrir sur le suivant. Un mode ralenti s'enclenchera automatiquement. C'est en fait une incitation à utiliser le mode concentration (voir conseil saut) pour ainsi gagner en précision. Montez ensuite à l'échelle et sautez sur la prochaine structure pour poursuivre (maintenez le bouton concentration pour ne pas vous planter). Prenez la deuxième échelle et un agent vous montrera qu'il sait recevoir ses hôtes. Rebroussez alors chemin sans tenter de défier cet être aux pouvoirs exceptionnels et sautez vers l'échelle à côté de la lanterne éclairée pour pouvoir l'emprunter. Suivez la flèche et poursuivez votre fuite sur les toits. Restez durant tout ce temps extrêmement vigilant par rapport aux crevasses et autres précipices urbains qui s'avéreraient mortels en cas de chute. En chemin, vous rencontrerez deux policiers sortant d'une remise, ne vous en souciez pas et poursuivez vers la droite après le bâtiment. L'agent tentera de se matérialiser plusieurs fois et réapparaîtra donc sur votre chemin, n'y prenez pas garde et filez ! Après quelques bonds de toit en toit vous chuterez sur des fondations peu solides. Poursuivez alors votre route en slalomant entre les couloirs puis sautez sur l'échelle au bout. Plus haut, prenez à gauche et sautez sur les planches pour déboucher dans un nouvel édifice. Partez en direction des escaliers tout en vous occupant des policiers puis prenez l'issue à droite. Sautez par-dessus le vide et montez à l'échelle juste en face. Continuez tout droit sur les toits puis prenez à droite dès la prochaine échelle.

L'AEROPORT

Voilà un chapitre qui propose son lot de niveaux ! Ghost et Niobe ont en effet un parcours totalement différent à l'intérieur de celui-ci, et finir le jeu avec les deux personnages prend ici tout son intérêt.

Salle d'attente (propre à Ghost)
Ghost : Prenez à droite et passez les détecteurs sans vous soucier des recommandations du gardien. Dirigez-vous dans la grande salle d'attente de l'aéroport et liquidez la sécurité. Passez par les toilettes où vous trouverez une issue donnant sur un petit couloir occupé par 3 policiers. Tuez-les et poursuivez par les toilettes du côté opposé et vous gagnerez alors un second hall. Eliminez les forces en présence. Suivez ensuite la flèche qui vous indiquera la porte de sortie.

Enregistrement (propre à Niobe)
Prêt pour le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo ? Sautez la rambarde droit devant vous et glissez vous par le conduit roulant à bagages juste en dessous. Quel talent…

Latitude Nord (propre à Ghost)
Ghost : Passez par l'issue de droite puis investissez la remise où quatre gars de la sécurité font la causette. Abattez-les et récupérez leurs mitraillettes au passage. Reculez ensuite légèrement et empruntez le petit couloir à droite. Une vitre indestructible à mains nues vous empêchera alors de poursuivre. Mettez sur pause et sélectionnez le menu armes. Enclenchez les grenades étourdissantes et lancez-en une petite (touche attaque poing) à proximité de la baie vitrée. Eloignez-vous jusqu'à l'explosion puis passez par l'ouverture nouvellement créée. Poursuivez jusqu'au petit temps de chargement.

Les tapis (propre à Niobe)
Vous devez trouver un moyen de remettre les tapis et élévateurs en marche. Foncez tout droit en passant par les grilles automatiques (elles s'ouvrent comme de simples portes) et investissez la petite cabine de contrôle, tout au bout du hangar. Appuyez sur l'interrupteur afin de le faire passer au vert et tuez l'homme recroquevillé sur lui-même. Je sais c'est cruel, il n'est pas méchant n'y armé, mais si vous ne le faites pas il coupera l'électricité de nouveau. Réglez-lui donc son compte puis revenez sur vos pas en suivant le système radar. Méfiez-vous des nombreuses forces de l'ordre arrivées sur les lieux entre temps. Gagnez l'entrepôt avec le chiffre deux marqué un peu partout et montez sur la passerelle du milieu grâce aux tapis numérotés. Traversez ensuite le pont métallique jusqu'à la porte verte et vous pénétrez dans la salle suivante directement au bon niveau. Repérez le tapis numéro 10 et engouffrez-vous par son ouverture.

Latitude Nord 2 (propre à Ghost)
Un hélicoptère viendra d'emblée vous chercher des noises. Votre but principal sera alors de le détruire. Le véhicule possède une puissante force de feu mais il opère toujours de la même manière. Il va et vient suivant un aller-retour où il fait feu seulement lors de l'aller. Attendez donc (l'hélico surgit de droite) que le véhicule passe de droite à gauche puis avancez près de la grande baie vitrée lorsqu'il pivotera pour faire le chemin inverse. Sortez alors votre mitraillette, enclenchez le mode concentration et bombardez-le de vos tirs sereinement. Lorsque la bête volante disparaît, 4 unités spéciales de police font leur apparition en descendant des toits. Réglez-leur leur compte et récupérez leurs armes. Planquez-vous ensuite à nouveau et agissez comme précédemment pour en finir avec l'hélico. Sortez par l'issue venant de s'ouvrir et poursuivez jusqu'aux escaliers en prenant soin d'éliminer les forces de l'ordre qui se montreraient trop envahissantes.

Jackson dans les vapes (propre à Niobe)
Prenez la porte adossée au mur droit et vous déboucherez dans une arrière salle pleine de tuyaux. Vous vous ferez rapidement attaquer par les forces spéciales. Faites bien attention à ne pas rester à proximité des bombonnes lors des rafales de tirs et poursuivez. Le chemin se divisera alors en deux voies distinctes. Fiez-vous ensuite à votre radar pour trouver la sortie dans les couloirs de l'usine. Attention tout de même aux nombreux ennemis venus vous rendre visite.

Monorail (propre à Ghost)
Montez les marches puis pivotez à droite sur la passerelle. Luttez contre les deux policiers puis poursuivez tout droit jusqu'à l'intervention des deux SWAT. Reprenez alors à nouveau le chemin indiqué par la flèche verte décidément fort utile, tuez les ennemis qui se dresseront sur votre chemin et très vite, vous en aurez fini avec ce micro-niveau.

Jackson dans les vapes 2 (propre à Niobe)
Sans chercher à lutter avec l'agent, filez au plus vite dans les dédales de l'aéroport. Si un seul et unique point était à retenir ici ce serait bien du style : Cours Niobe ! Cours !! Après un court marathon et une échelle de grimpée vous en aurez fini avec la session « Forest Gump ».

Restaurant panoramique (propre à Ghost)
Vous arrivez dans un joli restaurant pivotant sur lui-même. Eliminez les forces SWAT présentes sur les lieux puis placez-vous sur le piano. Attendez alors de passer sous l'échelle pour pouvoir ainsi grimper plus haut.

Hangars (propre à Niobe)
Passez sous l'aile droite de l'avion et approchez près des gardes pour une bonne petite baston. Partez ensuite à l'arrière du hangar pour atteindre le deuxième dépôt. Tuez les quatre gardes et montez tout en haut des escaliers jaunes. Grimpez ensuite sur les caisses pour atteindre la passerelle et empruntez la porte que vous indique le radar. Partez sur la droite, puis tournez à gauche jusqu'à la prochaine porte. Vous débouchez dans un nouvel entrepôt.

Trouvez le monte-charge non-loin et utilisez-le pour descendre d'un niveau. Marchez sur l'aile et pénétrez dans l'avion. Tuez les flics à l'intérieur et ressortez par le côté opposé du véhicule. Redescendez les escaliers et à nouveau, remettez-vous au système radar pour trouver votre chemin.

Terminal (propre à Ghost)
Sautez dans la bataille et éliminez toutes les forces en présence. Au signal de Sparks, glissez-vous dans le couloir menant au grand hall. Ouvrez ensuite la grosse porte métallique de vos petites mains et suivez le radar jusqu'aux escalators. Prenez ensuite à droite et longez l'étage sur toute sa longueur. De nombreuses forces armées vous attaqueront alors. Neutralisez-les et faites attention aux petits plaisantins se planquant derrière les pylônes. Rejoignez Soren pour finir la session.

Les boyaux (propre à Niobe)
Vous devez atteindre l'avion, et vite ! Vous voilà dans un dédale de couloirs sombres où encore une fois vous allez devoir courir. Petite difficulté du niveau : il fait noir et la pauvre Niobe se cogne sans cesse contre les murs (surtout avec les plus sadiques d'entre nous). Mais fort heureusement, chaque problème a sa solution. Munissez-vous donc d'une arme et tirez deux trois rafales de temps en temps pour éclairer brièvement mais suffisamment la salle afin d'y voir plus clair. Arrivé au bout du couloir, prenez l'issue de gauche pour en finir

Tour de contrôle (propre à Ghost)
Approchez discrètement l'homme posté sur un petit podium surélevé et tuez-le afin de récupérer son fusil sniper. Equipez-vous ensuite de l'arme et descendez les deux gardes dans les escaliers grâce au mode sniper (vue subjective obligatoire). Prenez ensuite l'escalier de service situé juste derrière-vous, puis tuez les forces spéciales squattant les lieux. Remontez ensuite.

Un avion à rattraper (propre à Niobe)
Dirigez-vous vers l'échelle au fond du hangar en prenant soin de flinguer tout ce qui bouge. Empruntez-la puis enchaînez sur la deuxième. Suivez ensuite le chevelu qui vous fait signe de ramener vos fesses jusqu'à lui puis, une fois avoir passé les deux portes, descendez les escaliers pour retrouver l'avion contenant Axel.

Tour de contrôle 2 (propre à Ghost)
Passez d'emblée en mode sniper et accrochez l'avion dans vos lunettes. Zoomez jusqu'à obtenir un angle de vue rapproché au maximum puis passez en mode concentration. Visez les pneus avant du véhicule et relâchez immédiatement le bouton associé au mode concentration (tirez deux balles, l'une servira à briser la vitre). Une fois la cible atteinte, un hélicoptère tentera de vous éliminer. Le combat (plutôt inégal) peut alors devenir très vite frustrant. Voilà une bonne méthode pour l'écourter. Quand l'hélico n'apparaît pas, patientez derrière un des nombreux piliers de la tour puis entrez en mode concentration lors de son arrivée. Repérez-le puis, toujours en maintenant la touche qui vous permet de défier les lois de l'attraction, foncez en sa direction en effectuant un saut et en le bombardant de tirs continus. Vous éviterez ainsi une grande partie de ses balles et survivrez assez longtemps pour en venir à bout. En définitive, ne comptez pas pouvoir vaincre le véhicule sans le mode concentration et les multiples cabrioles. Une fois l'avoir bien amoché, la trappe menant aux escaliers s'ouvrira d'elle-même. Engouffrez-vous-y avant l'explosion.

Agent à bord (propre à Niobe)
Allez d'entrée au fond de la cale et récupérez les parachutes après avoir tué les 3 squatters. Revenez ensuite vers Axel et un agent vous prendra sur le fait. Votre ami réussi alors à s'échapper de lui-même et vous vous retrouvez seul face au redoutable ennemi. Appuyez alors de nouveau sur l'interrupteur contrôlant l'ouverture du sas. Puis tentez de pousser l'agent dans le vide. Utilisez pour ceci le mode concentration et jouez vos meilleures cartes sur table côté castagne. Enfin, prenez garde à ne pas être pris à votre propre jeu. Restez vigilant lorsque vous approchez du bord pour ne pas tomber à votre tour ! Après quelques perturbations et quelques bleus vous viendrez à bout de l'ennemi.

L'AQUEDUC

Encore un chapitre à un seul niveau, mais celui-ci est encore plus avare car il ne s'adresse qu'à un seul des deux personnages : Ghost.

Retrouver Axel (propre à Ghost)
Suivez l'avion tout en esquivant les caisses qui tombent de son contenu. Méfiez-vous de la route ainsi qu'aux nombreuses bosses qui nivellent le terrain, rendant toute réception hasardeuse. Ne perdez pas l'avion de vue où vous serez bon pour une nouvelle tentative. Dès que l'on vous signale le saut en parachute d'axel, tentez de grimper sur la route aménagée à gauche de la butte. Vous ne finirez pas ainsi dans le cul-de-sac avec les forces de police et pourrez continuer votre bonhomme de chemin. S'en suivra une pseudo course-poursuite où vous ne devrez pas quitter des yeux une voiture noire conduite pas un agent vêtu de noir, à l'esprit noir… Non ok j'arrête ! :) Prenez juste garde à ne pas vous laissez distancer pour boucler le chapitre.

LES EGOUTS

Après l'agréable surprise du chapitre de l'aéroport qui proposait alors de nombreuses missions totalement différentes suivant le personnage choisi en début de partie, celui-ci par sa légèreté, nous dresse un tout autre bilan. Revers de la médaille donc, hélas Niobe ou Ghost, seules leurs frimousses changent ici, les coins restent eux les mêmes. Saluons tout de même l'ambiance glauque des lieux : un chapitre haut en odeurs ma foi !

Abîmes
Marchez sur les rebords et tuyaux tout en suivant le cheminement traduit par la flèche. Montez l'échelle rouge et de nouveau, progressez le long des rebords. Faites demi-tour au moment où le radar vous indiquera un changement de direction et passez ainsi sur la corniche un peu plus large. Montez ensuite les quelques marches puis poursuivez vers le haut. Utilisez la seconde échelle pour vous hisser, puis contournez le gros pylône afin de tester la suivante. On vous donnera alors un ordre de mission, protégez Ballard. Ce grand bonhomme n'est pas très gracieux et dépend en grande partie de votre aide pour survivre. Descendez le premier flic devant vous et tirez sur les deux autres de l'autre côté de la corniche. Montez ensuite à l'échelle et vous disposerez alors d'une fraction de seconde pour butter les deux types situés plus à gauche sur la passerelle sinon Ballard y passera. Un petit mode ralenti et l'utilisation du fusil sniper aideront grandement à mieux faire passer tout ça. Rejoignez ensuite la passerelle où les deux gardes s'étaient postés et descendez par l'échelle afin de rejoindre votre collègue situé vers les téléphones, en milieu de zone sur le pont.

Abîmes 2
Remontez sur le pont puis descendez les quatre snipers (deux vers le gros pylône à droite, un en face au même niveau, puis un autre plus hauteur sur la passerelle du gros pylône). Utilisez ensuite le téléphone fixe et Sparks vous fera don de 5 grenades. Approchez alors des grosses hélices et reculez suffisamment afin que vos grenades ne rebondissent pas contre le mur lors de vos lancers. Il ne vous reste plus qu'à passer par le gros tuyau poisseux pour finir.

Aspiré
Partez sur votre gauche puis laissez-vous tomber après avoir entendu les voix près du conduit. Prenez à droite et commencez à parcourir les égouts en dégommant tous les policiers qui tenteront de vous empêcher de mener à bien votre mission. Vous arriverez à une échelle rouge, montez-la puis tuez les trois hommes avant de repartir là où la flèche pointera. Redescendez ensuite par l'échelle et passez sous la grosse machine afin de vous glisser par l'ouverture dans le sol. Vous devez ensuite trouver un chemin vers l'étage supérieur. Marchez jusqu'aux grilles puis pivotez sur votre droite afin de vous hisser sur le couloir un peu plus haut. Tuez les forces spéciales et prenez garde aux unités perchées sur les tape-culs. Trouvez la machine et enclenchez l'interrupteur. On vous montrera alors une échelle. Rendez-vous-y au plus vite !

Ice et Corrupt
Surprenez les trois gardes présents sur les lieux et commencez à escalader la grosse machine. Malheureusement pour vous, quelqu'un la détruira et vous serez coupé de vos deux collègues. Tuez alors les 2 unités qui tenteront de vous retenir puis accueillez les nombreuses autres dans les couloirs des égouts. Trouvez ensuite l'échelle et grimpez-y. Abattez les hommes qui veulent causer du tord à vos amis puis hissez-vous sur la plate-forme du milieu. Vous apercevrez alors une machine folle. Détruisez ses 3 attaches à coups de bombes ou de tirs, rapidement afin de préserver au mieux la santé de vos amis. Eloignez-vous de l'appareil lors de son explosion, puis engouffrez-vous dans le gouffre du mur créé par le choc.

Eaux sales

Descendez dans les égouts puis prenez le chemin sur votre gauche. Avancez, tuez les ennemis, et montez par l'échelle dans la cavité à droite au fond. Traversez le pont et éliminez les 3 unités se présentant. Poursuivez tout droit dans les dédales puis descendez le long du chemin en colimaçon. Marchez sur la passerelle et empruntez l'échelle pour récupérer plus bas la source de lumière. Des unités d'interventions spéciales vous attaqueront alors. Prenez garde à la grenade que l'un d'eux vous balance puis tuez-les avant de remonter. Continuez et passez à droite. Suivez les gros tuyaux puis prenez à gauche. Sparks vous conseillera alors de suivre les soldats passant devant-vous, écoutez-le. Vous en retrouvez tout un tas un peu plus loin faites le ménage puis approchez des grilles d'où vous apercevrez votre collègue à protéger.
Attendez que celui-ci prenne la fuite pour partir là où vous l'indique la flèche verte et tuez tous les ennemis rencontrés sur la route. Engouffrez-vous dans le tunnel et sautez par dessus le trou entre les planches pour finir cette première partie.

Eaux salles 2
Avancez en tuant tout ce qui se manifeste et passez par l'ouverture qu'indique le radar. Continuez votre chemin en descendant les escaliers et tournez une première fois à droite puis une seconde fois. Eliminez les trois hommes et empruntez l'échelle. Montez sur la planche pour ainsi repartir dans les égouts puis longez les murs de droite. Marchez sur le tuyau blanc et avancez. Passez par-dessus l'arrivée d'eau en vous hissant grâce au tuyau au-dessus de votre tête et poursuivez dans les conduits en piteux état. Tuez les deux SWAT et tournez à droite, montez l'échelle, puis progressez sur la passerelle. Enfin, tuez les deux hommes et laissez-vous tomber dans le conduit.

Bouche d'aération
Avancez dans les dédales et prenez la deuxième ouverture sur votre droite. Une explosion aura alors lieu. Faites marche arrière et débarrassez la zone de tous les flics qui déboulent puis suivez les nouvelles indications du radar. Vous découvrirez rapidement une petite fosse par laquelle vous vous glisserez. Suivez alors l'avancée du conduit et vous déboucherez dans une longue salle. Tuez vos ennemis, montez les escaliers, puis pénétrez dans le couloir suivant. Parcourez la nouvelle zone de tout son long et passez dans la cavité de droite. Tuez, avancez, tuez, avancez… Arrivé vers la passerelle, laissez-vous tomber vers les unités de police puis faufilez-vous dans la bouche d'égout. Approchez ensuite la deuxième pour finir la session.

Malachi et Bane
Avancez en équilibre sur le pilier puis prenez l'échelle. Suivez la flèche et accrochez-vous au tuyau comme vous l'aviez fait lors du niveau précédent. Hissez-vous jusqu'au podium rouge sur lequel vous vous lâcherez puis gagnez la plate-forme au milieu. Tuez tout le beau monde présent sur les lieux puis descendez par l'échelle. Traversez la passerelle, laissez-vous tomber et entrez dans le tuyau. A nouveau, remettez-vous à la flèche verte pour vous orienter. Une mélodie entraînante s'élèvera alors pour mettre un peu d'ambiance dans le jeu. C'est le signal du débarquement de tout un tas de forces d'intervention. Eliminez-les en musique et avancez dans les conduits qui suivent pour finir.

Malachi et Bane 2
Montez par l'échelle de droite, vous voilà posté suffisamment en hauteur pour faire un carton. Equipez-vous alors du MP et usez sans compter de la visée automatique et du mode ralenti pour atteindre une précision accrue. Il ne vous reste plus qu'à protéger au mieux vos alliés.

LE CHATEAU

L'ambiance et les combats incroyablement rythmés de ce chapitre en font l'un des plus beaux et des plus intéressants du jeu, si ce n'est le meilleur (pour moi c'est tout vu en tout cas). Seul défaut notoire, la petitesse des niveaux que vous finirez la plupart du temps très rapidement et sans grande difficulté. Il n'en reste pas moins que le manque demeure comblé par une grosse arrivée en cinématiques. Profitez-en pour faire péter les pop-corn et appréciez donc les séances cinéma entre chaque séquence de jeu !

Grand Hall
Avancez par l'entrée droit devant vous et brisez la chaise dans le couloir pour ainsi obtenir un pieu. Dans la salle qui suit, vous rencontrerez deux vampires. Ceux-ci sont dotés d'une plus grande résistance que les forces de police rencontrées plutôt, ce qui donne lieu à des combats plus longs et plus costaux. Au bout d'un certain nombre d'attaques,

votre personnage finira de lui-même le boulot en planant un pieu dans le thorax de ces bêtes. Affrontez donc ces deux premiers individus puis passez par la porte suivante. Approchez la porte blanche pour finir. Il est temps pour vous de retrouver le boîtier du jeu : changement de CD !

Aile Ouest (propre à Ghost)
Commencez par marcher jusqu'à la porte du fond. Dans les cuisines, prenez à gauche après avoir tué les deux vampires puis avancez dans la remise pour en tuer un troisième. Arrivé dans le salon, luttez contre les nouveaux arrivants puis prenez l'issue de droite.

Les ombres (propre à Niobe)
Au tout début du niveau, vous verrez une porte se refermer. Ne l'empruntez pas et parcourez le couloir. Vous verrez alors une personne prendre la fuite. Suivez-la. Vous vous ferez alors fracasser le crâne. Ne cherchez pas, c'est sans appel, il n'existe pas d'autre solution pour finir le niveau.

L'atrium (propre à Ghost)
Partez vers la droite et ouvrez la porte blanche. Suivez les dédales du couloir et passez dans la pièce encadrée par une immense baie vitrée pour mâter les deux monstres. Suivez ensuite la flèche jusqu'aux couloirs suivants puis passez derrière la bibliothèque.

Le grenier (propre à Niobe)
Une fois que Niobe se sera dépêtrée de ses liens, avancez par l'issue indiquée par la flèche. Affrontez les vampires qui débarquent et luttez contre votre kidnappeur jusqu'à ce que celui-ci s'en retourne. Suivez ensuite le maître des clefs et parcourez les dédales en tuant vos opposants, et ce jusqu'à la fin du niveau.

Passage secret (propre à Ghost)
Faites deux trois pas, et vous passerez à travers le sol. Remontez par les murs recouverts de planches de bois et tuez le vampire énervé en haut. Poursuivez votre montée à l'aide des planches vous servant d'attaches puis montez la bordure pour pouvoir poursuivre vers les greniers. Tuez les nombreux vampires qui vous assaillent puis passez sur le balcon afin de gagner les extérieurs.

Passage secret 2 (propre à Ghost)
Sautez de balcon en balcon jusqu'à ce que vous puissiez vous glisser dans les bâtiments. N'oubliez pas de tuer vos ennemis en chemin et prenez garde à ne pas chuter. Descendez les escaliers menant à la deuxième salle d'exposition puis tuez les deux monstres. Marchez le long du couloir et prenez à droite. Continuez à descendre et poursuivez ainsi jusqu'à votre arrivée dans la cour.

La chambre de Persephone (propre à Niobe)
Prenez la porte de la chambre et récupérez l'arme à feu sur les étagères de la remise. Ressortez et tuez les deux vampires avant de vous en prendre à Vlad. Une fois la tache accomplie, sortez par la porte tout à droite et suivez les indications fournies par votre radar. Entrez dans l'ascenseur pour finir.

Le bureau du Mérovingien
Au commencement, descendez les escaliers et prenez à droite. Mettez-vous en jambes grâce à la première baston du niveau puis ouvrez la double porte pour ainsi atterrir dans un bureau. Après votre courte conversation téléphonique, tuez l'intrus et revenez vers les bibliothèques. Avancez en suivant la flèche jusqu'à la prochaine porte. Arrivé dans la salle de projection, éliminez les deux hommes puis remontez sur la scène afin de pénétrer dans la petite salle derrière l'écran.

Vestibule
Avancez dans le vestibule, tuez les deux vampires puis prenez la porte tout au fond à droite. C'est pas plus compliqué que ça !

Retour au grand Hall
Retournez-vous et prenez l'issue au rez-de-chaussée. Petit niveau mais grosse cinématique juste derrière avec la très charmante Monica Bellucci.

Bon c'est tout pardonné… :)

Le Donjon
Descendez jusqu'aux caves et tuez les deux monstres. Continuez à descendre et apprêtez-vous à affronter Cujo. Ici, ce n'est pas le chien du roman de Stephen King que vous devrez passer à tabac mais un vampire légèrement plus fort que la moyenne. Lorsque vous lui infligerez suffisamment de dégâts pour faire chuter sa barre de vie de moitié il prendra ses jambes à son coup et vous enverra alors quelques collègues à lui. Tuez-les pour qu'il revienne très vite puis finissez-le. Suivez ensuite la flèche verte pour trouver la sortie.

Cain et Abel
Avancez en vous fiant à la flèche jusqu'à la courte scène. Entrez dans la pièce où se trouve Niobe puis chargez-la sur vos épaules. A l'arrivée des deux hommes, déposez votre amie au sol et affrontez les deux individus. Votre but n'est alors pas de les éliminer (chose impossible ici) mais de trouver un moyen de les retenir pour ainsi pouvoir mener à bien votre sauvetage. Pour cela, repoussez chacun des deux hommes jusqu'aux cages où les drôles de prisonniers s'occuperont de leur cas. Rechargez le capitaine sur vos épaules puis fuiez.

SOUS LA VILLE

Un court chapitre à court niveau. Que dire de plus sinon que vous devriez passer cette zone très rapidement.

Course poursuite
Niobe : Pas de conseils particuliers pour cette séquence, conduisez prudemment, pensez à bien attacher votre ceinture puis suivez les tunnels que vous indique la flèche verte.
Ghost : Explosez les véhicules qui auront le malheur de traîner sur votre route afin que celles-ci ne vous ralentissent pas. Luttez contre les patrouilles de police et les jumeaux, jusqu'à ce que Niobe vous sorte de là.

LE JARDIN ZEN

Un court chapitre en aparté par rapport à la quête principale. Juste histoire de souffler et de faire plaisir aux inconditionnels de la matrix mania.

Trinity et Ghost (propre à Ghost)
Attention, scoop pour tous les fans de l'univers Matrix. Ghost et Trinity sont en fait frère et sœur ! Même si la ressemblance n'est pas frappante, vous allez quand même devoir régler un petit différent familial. Qui est le plus fort dans la famille ? Le fils ou la fille ? A vous de voir…

L'AUTOROUTE

Les statistiques ne mentent pas. Sur l'autoroute il y a moins d'accidents que sur les autres types de routes. Mais qu'en est-il quand quelques agents viennent ajouter leur grain de sable ?

A la poursuite de Morpheus
Ghost : dans cette session, vous allez être poursuivi par deux agents. Dégommez un maximum de voitures sur votre passage afin de perturber le trafic pour ralentir les deux individus plutôt dangereux à l'intérieur de la matrice. Pensez à vous occuper également des patrouilles de police. Après quelques kilomètres, les agents vous lâcheront pour se concentrer sur leur cible principale. Snif, votre égo vient de prendre un sacré coup.
Niobe : Avec la demoiselle, rien de bien nouveau. Suivez le même trajet que Ghost et utilisez l'aide de votre partenaire en cas de coups durs.

Le camion
Ghost : Faites le ménage sur la route histoire de vous frayer rapidement un chemin. Eliminez les nombreuses voitures de police et tentez de rattraper la camionnette où se bâtent Morpheus et un agent.

Niobe : De nombreuses voitures de police vous prennent en chasse au tout début de la mission. Faites les exploser au plus vite avec l'aide de Ghost puis foncez jusqu'au camion en slalomant dans la circulation.

LA CENTRALE NUCLEAIRE

Incontestablement le niveau le plus chargé en ennemis, les balles vont pleuvoir à foison durant les nombreuses missions que regroupent les deux personnages.

Réacteur en construction (propre à Ghost)
Foncez le long du couloir puis luttez contre les premiers gardes. Montez par l'échelle et suivez ensuite la flèche. Laissez-vous tomber dans l'entrepôt puis trouvez l'interrupteur à actionner afin de venir en aide à Niobe. Descendez à nouveau et montez le long de l'échelle rouge. Rejoignez Niobe et descendez les cinq snipers à l'aide de votre longue visée. Couvrez ensuite votre coéquipière en éliminant de la même façon les SWAT puis poursuivez indépendamment au signal de Sparks. Marchez et montez la grille. Postez-vous ensuite de nouveau en position sniper et dégagez la voie pour la demoiselle. Une fois votre objectif réalisé, repartez pour de nouvelles aventures !

Les fondations du réacteur (propre à Niobe)
Parcourez le couloir de tout son long et entrez dans l'entrepôt. Maîtrisez la sécurité et poursuivez vers les dédales crasseux. Méfiez-vous des hommes présents sur les lieux puis montez les deux échelles. Agrippez ensuite les grilles pour poursuivre votre ascension vers le haut puis attendez le message de Sparks. Patientez jusqu'à ce que les projecteurs s'éteignent puis collez-vous au mur pour franchir le rebord vers la droite. De nouveau, montez grâce aux grilles et poursuivez. Vous ne tarderez pas à croiser Ghost. Tuez ensuite les forces du SWAT et cherchez l'échelle indiquée par la flèche. Hissez-vous quelques mètres plus haut grâce à celle-ci puis Traversez le pont jusque vers le fond de la zone où vous apercevrez une issue. Prenez-la pour finir le niveau.

Réacteur en construction 2 (propre à Ghost)
Rien de bien compliqué pour ce niveau qui vous fera toutefois pas mal trotter. Contentez-vous donc de suivre les indications décrites par la flèche et d'usez sans retenue de vos armes.

Les fondations du réacteur 2 (propre à Niobe)
Descendez les blocs puis prenez à droite. Suivez ensuite les couloirs menant à l'échelle et tuez tout le beau monde rencontré en route. Montez, puis filez rapidement jusqu'à la prochaine planque pour éviter les balles des snipers. Vous déboucherez bientôt sur une grande salle pleine de blocs. Atteignez alors l'extrémité opposée et montez grâce à l'échelle. Suivez la flèche jusqu'au petit ponton de bois puis prenez la porte de droite.

Chargement Nucléaire
Calmez les deux gardes puis ressortez de la pièce. Foncez ensuite en vous dirigeant grâce à la flèche et en flinguant toutes les unités pas forcément emballées par votre intrusion sur les lieux.

Champ de transformation
Marchez jusqu'à la porte et pénétrez vers l'inconnu. Montez en haut de la structure pour récupérer le lance-grenades Gp-25 puis redescendez. Prenez garde aux forces d'intervention puissantes qui comme leur nom l'indique, interviennent puis suivez la flèche jusqu'au chargement matriciel.

Champ de transformation 2
Le chemin jusqu'à la sortie sera long et chargé en castagne. N'hésitez donc pas à faire parler les armes et les plus puissantes qui plus est. Ne négligez pas les munitions à récupérer sur les cadavres et prenez le temps de faire des pauses (à l'abri bien sûr) afin de récupérer un peu d'énergie. Lorsque vous trouverez l'échelle, le cauchemar prendra fin.

Secteur des déchets nucléaires (propre à Ghost)
Avancez jusqu'aux grandes portes qui s'ouvriront d'elles-mêmes à votre approche. Poursuivez ainsi en trouvant les nombreuses autres issues similaires et éliminez les forces de l'ordre pour vous créer un passage jusqu'à la deuxième partie du niveau.

Secteur des déchets nucléaires 2 (propre à Ghost)
Cette seconde partie est très proche de la précédente graphiquement. Avancez en suivant votre radar et plombez tous les ennemis jusqu'à la dernière salle de dépôt. Là bas, éliminez tous les hommes de la salle pour pouvoir accéder au poste de commandes.

Les turbines du générateur (propre à Niobe)
Enclenchez les modes ralenti puis sautez de votre plate-forme sur le gros tuyau à droite, fixé sur le mur. De là, passez à travers les vitres de la salle de contrôle pour ainsi ouvrir la voie à Ghost. Poursuivez ensuite jusqu'à l'entrepôt puis empruntez la porte du fond. Continuez ainsi, la sortie n'est pas bien loin !

Les turbines du générateur 2 (propre à Niobe)
Marchez quelques pas puis prenez à droite.
Avancez en suivant les indications du radar et tuez tout ce qui se manifestera sur votre passage. Au bout d'une centaine de coups de feu, vous atteindrez une échelle. Grimpez-y et suivez le long de la passerelle jusqu'à la suivante. Placez une bombe sur la machine puis faites demi-tour. De nouveaux groupes d'intervention vous occuperont sur le chemin du retour. Fiez-vous alors à la flèche pour vous repérer et lâchez pas l'arme du poing.

Salle des commandes (propre à Ghost)
Postez-vous en position de sniper et brisez la vitre devant-vous. Eliminez les 3 SWAT puis patientez jusqu'à l'arrivée des forces d'intervention. Lâchez alors la lunette de votre fusil pour le moment et occupez-vous de leur cas. Regagnez ensuite votre poste de viseur et aidez Niobe en flinguant les hommes dans le cœur du réacteur (agissez très rapidement et usez du mode concentration pour décomposer l'action). Répétez la même séquence d'actions 3 fois de suite pour finir.

Salle des commandes 2 (propre à Ghost)
Entrez dans la salle indiquée par le radar et tuez tous les hommes qui s'y trouvent. Un agent viendra alors vous importuner. Sortez une arme et tirez sur les modulateurs jusqu'à ce que l'un d'eux produise des étincelles continues. Rangez ensuite votre arme (inutile face à l'agent) et battez-vous à mains nues en le repoussant vers la machine cassée.

Au cœur du réacteur (propre à Niobe)
Enclenchez le mode concentration et bondissez directement vers la plate-forme centrale. Niobe rattrapera alors la rambarde et vous gagnerez ainsi du temps. Suivez ensuite le cheminement décrit par la flèche et vous arriverez à bon port très vite.

Echapper à l'Agent (propre à Niobe)
Passez dans les conduits droits devant vous. Puis tracez jusqu'à l'ascenseur. Ressortez une fois arrivé à l'étage puis foncez jusqu'à la fenêtre tout au fond de la salle.

CHINATOWN

Dernier véritable chapitre du jeu où vous passerez principalement votre temps à fuir et à entrer chez les gens sans rien demander, Chinatown n'est pas si mal foutu que ça. Mais les niveaux ne varient pas d'un personnage à l'autre et l'action devient très vite répétitive. Sans parler des nombreux bugs qui viennent nous pourrir la vie et des agents irritant par leur technique de chopes…

L'heure du thé chez Seraph
Vous devez vous battre contre l'homme à votre tour. Usez du mode ralenti afin de placer vos coups plus facilement et la tâche ne devrait pas se révéler bien compliquée.

Vertige
Partez à droite et suivez les indications données par la flèche dans le building en construction. Ne vous soucier pas des agents et filez au plus vite. Lorsque vous franchirez la première porte, sortez par la fenêtre et vous pourrez ainsi poursuivre grâce aux échafaudages. Prenez garde au vide et avancez dans les hauteurs en alternant plates-formes et investissement de bâtiments. Au moment où vous chuterez avec un agent, gagnez les échafauds du bas grâce à des

sauts précis en mode ralenti et sautez par la baie vitrée une fois être remonté dans le bon sens. Prenez la grosse porte en bois et attendez que l'agent détruise le mur pour emprunter l'issue qu'il crée alors. Prenez ensuite l'ascenseur et laissez votre personnage se débrouiller tout seul pour la suite. Ce qu'il fait très bien en passant…

Piégé par Smith
Ouvrez la porte derrière-vous et tournez à droite afin de trouver l'escalier qui descend. Empruntez-le et vous atterrirez dans les rues de Chinatown. Avancez dans les ruelles et plusieurs agents Smith vous prendront alors en chasse. Comme à votre habitude face à ce genre de phénomène, fuyez !

A pied
Déboulez au plus vite dans les rues étroites de la cité et dirigez-vous vers le poste de police. Là bas, fouillez le coffre de la voiture de flic puis suivez les indications nouvelles que vous donne le radar. Pénétrez dans le bâtiment et ouvrez les deux portes. Tournez ensuite à droite et courez à nouveau. Lorsque vous rencontrerez une échelle, la fin ne sera pas bien loin.

A la recherche du téléphone
Descendez les marches de l'immeuble et sortez dans les rues. Suivez la flèche et, lorsque vous arriverez à l'embuscade, empruntez l'échelle sur le mur de gauche. Sautez ensuite de la terrasse pour retrouver la route. Comme d'habitude, laissez les agents s'amuser entre eux et ne vous en occupez pas. Sautez la palissade pour finir.

Contagions virales
Montez les escaliers et vous atteindrez les cuisines. Prenez la porte rouge afin de vous retrouver au dehors. Sautez de la terrasse et continuez tout droit. Prenez ensuite la seconde porte et continuez votre route. Infiltrez les entrepôts et ne descendez jamais des corniches. Suivez la flèche et passez par la porte près du porche pour passer au niveau suivant.

L'église
Voilà un niveau qui ne demande pas vraiment de réflexion mais plutôt quelques réflexes. Sur les toits de la cité, vous tentez de fuir encore une fois aux agents. Ne les approchez pas de trop près et faites attention au vide. Enfin, usez sans compter du mode ralenti.

A BORD DU LOGOS

Un dernier (court) chapitre tout en pilotage et dédales souterrains. Le Logos dispose d'une maniabilité honorable mais les tunnels sont étroits et obstrués par de nombreux obstacles. Fort heureusement, le vaisseau est résistant. N'empêche que solide ou pas, la balade a plutôt tendance à se transformer en grand huit et la nausée n'est pas loin…

Les tunnels de la réalité
Aux commandes du Logos, vous devez tenter de fuir les sentinelles. Le vaisseau est solide et bien maniable mais le système de visée est un peu brouillon. Toutefois, les ennemis croisent d'eux-mêmes vos tirs ce qui vous évite de trop vous démener pour vous en débarrasser.

Le terrier du lapin blanc
Même conseils que le niveau précédent, restez concentré sur les indications données par le radar et exterminez la vermine quand celle-ci se fait trop collante. Après quelques minutes d'arpentage souterrain vous en aurez terminé avec cette première aventure Matrix vidéo ludique. Avec un des deux personnages du moins…

Après le générique de fin, un code vous est donné, notez-le pour ainsi débloquer une nouvelle zone dans le mode piratage !

LE MODE PIRATAGE

Le mode piratage vous permet de vous glisser pour quelques instants dans la peau d'un hackeur (spéciale dédicace à

Rémy, voir dossier piratage). Le système de commandes se présente comme DOS sous Windows mais en beaucoup moins compliqué fort heureusement pour nous.

Commencez par appuyer sur n'importe quelle touche pour lancer le système de frappe. Cliquez ensuite sur help dans le menu de gauche puis exécutez la commande. Tapez ensuite « A:DIR A : » et vous aurez alors accès aux commandes SYSTEM, TOOLS et TEXT. Exécutez-les afin de les intégrer dans le menu à gauche (dans le répertoire DIR). Rentrez ensuite les commandes suivantes : CLS.EXE, READ.EXE, ECHO.EXE puis LOGIN.EXE. Tapez alors « GUEST » et vous débloquerez ainsi l'accès au disque dur B.
En tapant A :DIR TOOLS (vous l'avez dans le système raccourci), vous aurez 3 nouvelles commandes à rentrer : RUMBLE.EXE, BEEP.EXE et CHEAT.EXE : rentrez-les. Effectuez ensuite la commande DIR puis TEXT pour faire apparaître quatre fichiers TXT à exécuter : NOTEZ.TXT, MANUAL1.TXT, MANUAL2.TXT et PASSWORD.TXT (utilisez le menu des raccourcis afin de les lancer, section READ).
Sélectionnez ensuite la commande DIR, puis B : pour parcourir le second disque dur. Entrez les commandes ID, GUNS, FMV, MAPS, CARS. Lancez ensuite TOOLS, toujours à partir de B :, puis on vous demandera d'entrer un code à 5 chiffres. Le code variant d'une partie à l'autre il vous faudra le trouver de vous-même. Pour cela, commencez à entrer des séries de 5 chiffres semblables (par ex :11111) et on vous informera combien de nombres sont valides sur les 5 chiffres mais également combien sont au bon emplacement. Combinez ensuite le code avec des 0 et vous ne devriez pas tarder à vous procurer la bonne entrée. Rentrez alors les 5 commandes qui apparaissent sur l'écran : VIEW.EXE, VIRTUAL.EXE, TRACEKILL.EXE, DROP.EXE, PLAY.EXE et DECODE.EXE. La commande VIRTUAL.EXE requiert un password, entrez FROZENFISH. Vous devrez alors reconstituer un idéogramme japonais en quelques secondes. Appuyez sur les cases pour faire pivoter les figures jusqu'à ce que celles-ci s'aménagent dans le bon ordre (facile). Le disque dur V sera alors accessible.
A ce stade, vous aurez débloqué plusieurs options et bonus non négligeables. Utilisez alors la commande VIEW pour avoir accès à des fiches sur les véhicules, les personnages du jeu, les cinématiques. Avec la commande DROP, vous pouvez également déposer des armes un peu partout dans les niveaux de jeu (référez-vous aux codes des zones et armes pour cela).
Une fois le disque V atteint, lancez la commande TOOLS puis ROOTSEARCH.EXE et DIAL.EXE. Sélectionnez ensuit le dossier ROOT toujours dans V puis tapez MAIL.EXE. On vous demandera de nouveau un password, tapez THISISNOTREAL. Frappez ensuite Y pour accéder à votre boîte à mails. Vous obtiendrez plusieurs numéros de téléphone. Notez-les et composez-les grâce à la commande DIAL. Le quatrième numéro délivre un message relativement important pour la suite : un code à 3 chiffres : 942. Lancez ensuite le programme PORTKEY.EXE puis entrez le code précédemment obtenu. Vous entrerez en contact avec la belle Trinity. Chattez avec elle (répondez n'importe quoi) et un nouveau programme vous sera transféré. Lancez alors la commande CRACK puis tapez 8RAM pour pouvoir investir les données du disque RAM.
Retrouvez-le dans DIR, et lancez les 3 nouvelles fonctions : TRINITY, PROG et BIO. Tapez ensuite les 3 fichiers .EXE contenu dans le dossier TRINITY : TRAINING.EXE, HANDSHAKE.EXE et READBIO.EXE. Le fichier TRAINING vous permet de débloquer l'épée (utilisable au cours du jeu avec la touche poing et pied en même temps) et le programme READBIO vous permet de prendre en compte vos statistiques suivant le personnage (Niobe ou Ghost). Enfin, HANDSHAKE vous propose une conversation avec Sparks. Il vous demandera alors de lancer le programme EMP.EXE, faites-le. Vous serez après ça éjecté du programme mais pourrez sauvegarder au préalable.
Revenez dans le mode piratage une fois avoir écouté le message de Néo. Sachez que même si Sparks s'est amusé à vous faire une crasse, il a tout de même débloqué pour vous un nouveau niveau accessible en chargeant une partie et en pointant la flèche du stick tout à droite. Retournez ensuite dans DIR et lancez la commande LOGOS. Deux commandes s'affichent alors : SPARKS et ART. ART vous donne de nouvelles images à mater grâce au prog VIEW et SPARKS débloque le mode multijoueur si vous tapez la commande EMP.EXE juste après. Sachez juste qu'il vous faut avoir fini le jeu pour pouvoir en bénéficier et que les quelques niveaux sont disponibles tout à gauche dans le choix des chapitres.

ESPN International Winter Sports

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX COSTUMES

Costume d'ours

Remportez toutes les médailles d'or dans le championnat masculin. Sur l'écran du choix des personnages, appuyez sur L.

Costume de pingouin

Remportez toutes les médailles d'or dans le championnat féminin. Sur l'écran du choix des personnages, appuyez sur L.

Attention, l'utilisation d'un de ces costumes vous empêchera de remporter des médéailles et d'établir des records.

DIVERS MODES

Mode grosse tête dans K90

Avant le départ de l'évènement K90 faites R, L, R, L, R (2), L et R.

Mode grosse tête dans K120

Avant le départ de l'évènement K120 faites L, R, L, R, L (2), R et L.

Mode grosse tête dans le Mogul

Avant le départ de l'évènement de Mogul faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, L et R.

NOUVEAUX COSTUMES

Costume d'ours

Gagnez toutes ls médailles d'or dans les championnats masculins. Appuyez ensuite sur L ou R en sélectionnant un joueur pour débloquer le costume.

Costume de pingouin

Gagnez toutes ls médailles d'or dans les championnats féminins. Appuyez ensuite sur L ou R en sélectionnant un joueur pour débloquer le costume.

Costume de robot

Gagnez toutes les médailles d'or dans les épreuves Trial masculines et féminines. Appuyez ensuite sur L ou R en sélectionnant un joueur pour débloquer le costume.

Eternal Darkness : Sanity's Requiem

© Nintendo / Silicon Knights 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR LES CRÉDITS

Finissez le jeu pour débloquer l'option Credits

CHOIX DU NIVEAU

Finissez le jeu deux fois avec la même sauvegarde pour débloquer le choix du niveau.

MODE ETERNAL

Finissez le jeu dans les trois modes rouge, bleu et vert pour débloquer le mode Eternal.

SOLUTION COMPLÈTE

Préambule

Voilà un petit coup de pouce pour vous aider à ne pas sombrer trop vite dans la folie. Vous êtes bloqué, vous vous sentez perdu, un boss vous embête ? Pas de problèmes, Jeuxvideo.com est là pour répondre à vos attentes. Reportez-vous aux différents chapitres de cette solution complète afin de vous plonger directement au coeur même des difficultés que vous rencontrerez. Sur ce, bon jeu ! :-)

Le jeu démarre d'emblée sur les chapeaux de roue et vous voilà plongé dans la bataille qui vous opposera tout au long de l'aventure aux ténèbres. Muni d'un fusil à pompe, vous contrôlez Alex, une jeune femme dont vous ne connaissez absolument rien pour le moment. Quelques zombis aux intentions douteuses se jettent alors sur la jeune fille. Le déroulement de cette courte séquence n'ayant aucune conséquence sur le déroulement futur du jeu, deux possibilités s'ouvrent à vous. La première consiste à lutter du mieux que vous pouvez en faisant parler la poudre et correspond à tous ceux se sentant l'âme d'un guerrier. La seconde quant à elle se démarque par son aspect beaucoup moins valeureux et s'applique pour les faignants et/ou sadiques, elle consiste tout simplement à laisser Alex se faire déchiqueter violemment par ses convives agités. Faites votre choix et vous vous apercevrez alors que tout ceci n'était qu'un rêve ou plutôt un cauchemar. Après l'introduction vous passez véritablement aux choses sérieuses et vous vous infiltrez dans la demeure de votre défunt oncle afin de mener votre propre enquête. Dès lors que vous contrôlerez Alex, dirigez-vous vers la petite table et inspectez l'horloge qui s'y trouve. Notez l'heure qui y est inscrite (ou alors laissez faire, on vous le rappellera :) et récupérez la clé de commode cachée à l'intérieur de l'objet. Prenez ensuite la porte de droite et enfoncez-vous vers le bas du couloir jusqu'à déboucher devant une grosse pendule apparemment hors d'usage. Regardez-y de plus près et faites tourner les aiguilles du cadran jusqu'à parvenir à marquer 3H33 (insistez aux alentours du chiffre des minutes jusqu'à ce qu'un déclic se fasse entendre). Derrière-vous, une des bibliothèques révèle

un passage secret, engouffrez-vous dans celui-ci. Vous débouchez dans le bureau " underground " du tonton, avec son lot d'objets bizarres. Décrochez le glaive situé au-dessus de la cheminée (ça sera toujours mieux que votre couteau suisse de départ) puis plongez-vous dans l'épais recueil présent sur le bureau.

CHAPITRE PREMIER : L'ELU

Vous vous retrouvez pour cette première aventure au fin fond de la Grèce Antique. Vous incarnez un soldat de l'armée romaine et votre but est de démanteler un réseau de squelettes organisé. Commencez par descendre l'échelle pour vous enfoncer dans les dédalles labyrinthique du monument. Vous rencontrez alors votre premier véritable ennemi. Faites-lui goûter de votre glaive en privilégiant une attaque directe à la tête (vous pouvez en effet choisir le point d'impact de vos coups en déplaçant la zone de surbrillance lors des locks). Privilégiez cette méthode tout au long du niveau car elle constitue un excellent moyen de se débarrasser des ennemis (les squelettes perdent la boule et tapent dans le vide). Après en avoir fini avec le tas d'os, avancez en prenant garde aux deux autres squelettes surgissant de derrière les murets, auxquels vous réserverez le même sort qu'à leur précédent compère. Ramassez le bloc de granit sur le sol puis prenez la porte du fond. Venez à bout des deux nouveaux opposants puis récupérez le second bloc sur la petite table au centre. Poursuivez par l'issue suivante et vous déboucherez dans une salle où toute une bande d'anorexiques vous attend de pied ferme. Faites leur comprendre que vous n'avez pas trop de temps devant vous et prenez possession du 3ème bloc de granit. Descendez ensuite par l'échelle. Prenez à droite à l'intersection et empruntez la porte au fond. Dans la nouvelle salle, occupez-vous du squelette puis ramassez le dernier des blocs. Placez les quatre cubes dans leurs emplacements respectifs puis revenez sur vos pas pour accéder à la pièce auparavant protégée d'une solide grille. Avancez jusqu'à la statue et réduisez-la en miettes. Continuez en vous dirigeant tout droit puis appuyez sur le disque de l'objet brillant. Placez-vous ensuite au centre des colonnes pour vous téléporter je ne sais où. Choisissez ensuite l'une des runes pour en finir avec ce premier chapitre.

Faites lire à Alex la page encadrée juste derrière le bureau pour accéder au second chapitre de jeu.

DEUXIEME CHAPITRE : L'ASTREINTE DU DIEU MORT

L'histoire se déroule il y a de ça plus de 800 ans. Vous êtes dans la peau d'une amazone au doux prénom d'Ellia et disposez pour mission d'investir un temple Maya. Partez dans l'antre de droite puis traversez le couloir en évitant de faire pression sur les dalles déclenchant multiples pièges (faux, fléchettes empoisonnées...). Au bout, vous tomberez sur une drôle de créature. Décapitez-la avant toute chose afin de pouvoir la maîtriser. Ce deuxième chapitre ouvre la marche sur une nouvelle caractéristique à gérer, la folie. Symbolisée par une barre semblable à celle de l'énergie, vous en perdrez quelques parcelles à chaque rencontre avec les créatures démoniaque mais aussi s'il vous arrive d'effectuer des actions dénuées de sens (tuer un innocent par exemple). Il est donc essentiel de ne pas trop se laisser aller à diverses absurdités et également préférable d'achever les ennemis par vous-même afin de faire regrimper le niveau de la barre. La santé mentale du personnage est tout aussi importante que sa santé physique alors faites bien en sorte de ne pas la négliger. Si jamais elle se trouvait dangereusement basse au cours de votre aventure, la vision du personnage en serait des plus perturbées, mais ça, je vous laisse le découvrir par vous-même... Eteignez ensuite les bougies du fond puis retournez dans la salle de départ. Prenez le collier accroché au cou de la statue puis prenez direction le couloir de gauche à présent. Effectuez les mêmes actions qu'à droite pour ce qui est de la traversée, puis récupérez le collier de bronze sur l'urne avant de vous approcher de l'autel. Eteignez les bougies des deux extrémités en laissant ainsi celle du milieu allumée. Passez par la porte qui s'ouvre alors et prenez la sarbacane à mi-chemin. Vous tombez alors sous le sol qui se dérobe sous vos pieds et brisez dans votre chute le sabre qui jusqu'à présent vous avez bien servi. Equipez-vous alors de la sarbacane en passant par l'inventaire puis venez à bout des ennemis en prenant garde à ce que l'homme en fond de pièce ne subisse pas les assauts des monstres. Ramassez ensuite les morceaux de votre ancienne arme et apportez-les à l'individu énigmatique que vous venez de sauver. Il reconstruira alors votre sabre en signe de gratitude. Si jamais vous n'êtes pas parvenu à les préserver des attaques ennemies, il vous faudra tant bien que mal poursuivre l'aventure avec la vielle sarbacane, pas aussi puissante que le sabre. Avancez le long du couloir suivant toujours en évitant au mieux les nombreux pièges qui agrémentent le parcours de santé. Continuez dans les dédalles jusqu'à ce que ceux-ci vous mènent à une pièce avec un feu en son centre. Laissez le monstre rouge bien costaud s'occuper de ses confrères plus frêles puis partez finir le travail commencé. Poursuivez jusqu'à la grande salle. Après la courte séquence animée, décrochez la barre de métal des mains de la statuette puis retournez en arrière. De nouveaux zombis à mâter font leur apparition. Débarrassez-vous de cette vermine puis continuez votre cheminement jusqu'à trouver la fontaine (sans eau) bénéficiant d'une fente. Insérez-y la barre métallique pour faire levier puis à

nouveau, refaites demi-tour direction la grande salle pour emprunter l'issue nouvellement accessible.
Approchez-vous des bougies et privez de leurs flammes celles du milieu et de droite. Récupérez le tube à messages dans la trappe en dessous puis ouvrez-le via l'inventaire. A l'intérieur se trouve le troisième chapitre que nous allons aborder ensemble.

TROISIEME CHAPITRE : SUSPICION DE COMPLOT

Vous voilà dans la peau d'un messager ayant pour mission de confier un parchemin au roi. L'histoire se déroule dans notre douce France et la personnalité impériale n'est autre que ce sacré Charlemagne (2 allusions à la chanson française en une seule phrase, je suis trop fort :)
En bon messager que vous êtes, ou alors en tout curieux que vous êtes, vous décidez d'inspecter le parchemin avant la véritable personne destinée. Vous vous prenez alors un grand jet de sortilège dans la caboche et décidez de prévenir sans tarder son altesse. Arrivé dans le monastère, montez de suite à l'étage en empruntant les escaliers de gauche et récupérez le livre des Ténèbres Eternelles. Remontez à l'étage et les environs auront changé. Inspectez la bibliothèque près des marches et récupérez l'urne bleue. Utilisez l'urne immédiatement et Anthony brisera celui-ci pour y trouver une rune (grâce à laquelle tout un système de magie vous sera accessible lorsque vous en trouverez un nombre conséquent). Redescendez puis avancez vers le fond du bâtiment. Inspectez le cercueil et l'un des moines vous fera part des étranges phénomènes qui s'abattent depuis peu sur le monastère et ses adeptes. Equipé de l'arme qu'il vous offre, remontez pour l'étage. Prenez l'amulette sur la table d'étude au milieu de la salle puis approchez-vous de la bibliothèque du milieu et observez plus attentivement l'étalage de livres. Vous décelez alors un système mécanique qui, une fois actionné, vous dégage un passage juste à votre droite. Allez-y gaiement ! Tuez les trois momies et récupérez la rune avant d'ouvrir la porte suivante. Si vous parvenez à sauver le moine des griffes des démons, vous obtiendrez une épée à double tranchant véritablement efficace pour multiplier à tout va les ennemis en les divisant au niveau de la ceinture au préalable. Récupérez la torche au sol et prenez la rune. Assignez votre personnage au flambeau puis éclairez la pièce aux endroits sombres. Trouvez 3 morceaux de l'urne verte puis combinez-les ensemble. Continuez ensuite votre itinéraire par la porte du fond. Ramassez le codex magique délaissé sur le sol puis éliminez les squelettes le plus facilement du monde à l'aide de votre torche (attention produits très inflammables !). Poursuivez et faites une pause près de la fontaine où vous ramasserez un nouveau codex ainsi qu'une urne rouge. Brûlez ensuite la toile pour pouvoir accéder à la salle suivante puis saisissez-vous du parchemin posé sur la table de la salle d'étude. Le sort qu'il contient vous permet de réparer vos objets. Retournez à la fontaine et, une fois après avoir reconstruit chacun des deux vases (le vert et le bleu), remplissez les trois récipients d'eau grâce à la source. Revenez ensuite dans la salle d'étude et placez les vases sur la dalle située juste devant la table. Engouffrez-vous ensuite par l'ouverture venant de se créer. Tuez vos ennemis et récupérez la clé de l'Evêque. Revenez ensuite sur vos pas et remontez par l'échelle. Prenez garde sur le chemin du retour à ne pas croiser l'espèce de gros scorpion qui ralentira votre quête en vous projetant dans une dimension parallèle si vous vous attardez trop dans son champ de vision. Préférez la suite afin d'éviter tout désagrément. Une fois après avoir gagné l'étage du dessus vous tomberez sur Une grosse créature plus impressionnante que puissante. Utilisez l'épée remise par le moine pour vous en débarrasser rapidement. Gagnez ensuite le rez-de-chaussée et pénétrez par la porte d'où proviennent les murmures grâce à la clé.
Une fois après avoir retrouvé le contrôle de la belle Alex, partez pour le hall de départ et montez les escaliers pour atteindre l'étage. Insérez dans la grande porte la clé du premier étage et celle-ci se brisera alors. Ni une ni deux, utilisez votre sort de réparation pour reconstituer la clé en un seul morceau et pouvoir cette fois-ci pénétrer dans l'espace nouveau. Partez à droite le long du couloir pour pénétrer dans une des salles. Ramassez les munitions pour revolver et trouvez la page du journal de Maximillian Roivas dans la salle de bains. Ressortez et poursuivez par la gauche afin de vous introduire par la première porte donnant sur le mur de droite. Observez le cadre de l'homme au chapeau et vous trouverez une nouvelle page du livre. Prenez les munitions sur la commode et plongez-vous dans le recueil de l'horreur, si vous osez...

QUATRIEME CHAPITRE : LE DON D'ETERNITE

Vous revoilà en Perse et cette fois-ci, ce sont aux mésaventures de Karim qu'il va vous falloir assister. Une fois dans le temple, descendez par l'échelle. Prenez possession du livre damné et éliminez tous les squelettes grâce à la technique très subtile de décapitation. Votre subconscient vous joue des tours et vous ramène alors au pied de l'échelle. Descendez à nouveau. Tuez les deux momies et ramassez la statuette blanche. Continuez ensuite votre progression et éliminez de nouveau le duo de momies qui tente vainement de vous ralentir. Récupérez la rune puis montez à l'échelle. Approchez-vous du voile vert marqué d'un symbole et empruntez l'échelle juste derrière. Dès votre entrée dans le long

couloir, saisissez-vous de la torche accrochée au mur sur la droite puis avancez jusqu'à l'ouverture donnant sur la pièce où vous prendrez la rune ainsi que la seconde statuette. Les ennemis supposés morts, se redressent alors et vous attaquent. Priez-les donc de se rasseoir. Revenez sur vos pas afin d'investir une nouvelle fois la salle au trépied. Placez chacune des statuettes en votre possession sur l'une des trois dalles rondes tournant autour du trépied, au hasard. Positionnez-vous ensuite sur la troisième et vous aurez alors accès à l'étage inférieur grâce au mécanisme ingénieux de la structure en milieu de salle. Mais avant il vous faudra faire face à quatre scorpions qui profitent de votre manipulation pour faire surface. Equipez-vous des Chakrams, sorte d'étoiles de ninja version orientale, et tuez-les à distance en évitant de vous faire happer par leurs cercles transporteurs. Une fois être descendu, inspectez les cadavres de la nouvelle salle et récupérez l'arme plantée dans l'un d'eux. Avancez vers la porte du fond et l'un d'entre eux se réveillera. Profitez de l'occasion qui se présente pour tester votre toute nouvelle arme, le Tulwar. Prenez garde de ne pas trop vous trouver à proximité lorsque l'ennemi explosera car il vous infligerait alors une grosse perte de santé psychique. Usez donc de nouveau des Chakrams pour éviter tout problème. Poursuivez ensuite et récupérez le parchemin sur le cadavre pour ainsi posséder le sort de rétablissement. Grâce à celui-ci, vous serez à même de pouvoir rétablir à l'aide de magie vos barres mentale et psychique (mais également la barre de magie elle-même, mais là je vois pas trop l'intérêt de pomper dedans pour en remettre derrière). Prenez la porte suivante, tuez les 3 monstres et poursuivez par l'issue qui suit. Vous tomberez alors nez à nez avec un des gros balèze du jeu. Esquivez ses tirs d'énergie verdâtres et privilégiez une attaque au corps avec les sabres. Une fois l'avoir exterminé, récupérez la rune qu'il contenait et revenait sur vos pas jusqu'à la barrière verte afin qu'elle s'éteigne d'elle-même. Continuez votre périple en empruntant l'échelle et trouvez la dernière rune nécessaire à la mise en fonction du sortilège de rétablissement. Profitez-en pour faire le plein puis prenez la porte afin de poursuivre par la droite. Récupérez le Ram Dao coincé dans la terre et équipez-vous-en immédiatement. Des hordes d'ennemis se mettent alors à apparaître, catégorie après catégorie, allant des plus simples à calmer au plus futés et difficiles à abattre. Retournez ensuite en arrière et remontez par l'échelle. Gagnez la salle précédente et enchantez votre nouvelle arme en choisissant pour symbole celui ressemblant à un S retourné. Insérez l'arme dans la fente et pénétrez par l'issue ainsi dégagée. Occupez-vous des 3 goules qui réclament quelques soins particuliers et prenez l'échelle. Faites attention aux scorpions qui salissent la salle et tuez-les en favorisant une offensive à distance. Eclairez ensuite la pièce et récupérez la statuette en rubis posée au centre de la pièce. Redescendez et avancez-vous vers les gravats. Examinez plus attentivement l'éboulement et vous découvrirez un passage envisageable. Montez plus haut sans hésiter et préparez-vous du même coup à en débattre avec une nouvelle créature bien maousse. Bottez-lui les fesses et marchez jusqu'au bout de la salle. Placez le livre dans la sculpture blasphématoire et une grille un peu plus loin s'ouvrira alors. Récupérez le livre et avancez de nouveau vers l'inconnu. Encore une fois, les ténèbres vous envoient toutes sortes d'ennemis dans le but de mettre fin à votre ascension. Ressortez victorieux de l'affrontement et jetez votre dévotion sur la statuette bleue pâle pour en terminer là avec Karim. Après toutes ces émotions, pas question pour Alex de ramollir ! Enchantez le glaive à l'aide de votre nouvelle rune et du sort d'enchantement puis partez pour le hall. A partir de là, prenez la porte de gauche et placez la lame de votre arme dans la fente magique.
La porte se débloque alors et il vous est possible de découvrir ce qui se cache derrière. Un simple placard destiné à la cuisine s'ouvre à vous. Saisissez le bocal d'épices et ouvrez-le via l'inventaire. Vous trouverez alors une nouvelle feuille annonçant un nouveau chapitre.

CINQUIEME CHAPITRE : L'HORREUR QUI RODE

Vous ne quittez pas les lieux du manoir pour cette nouvelle aventure, mais changez simplement d'époque pour vivre le calvaire d'un ancien habitant des lieux, le Dr Maximilien Roivas (que nous appellerons Max pour plus de commodité). Ramassez les munitions sur le bureau et fouillez toutes les pièces de l'étage afin d'en trouver d'autres (un codex disposé sur une cheminée est également à trouver). Partez pour le hall et récupérez la lettre sur la petite table où vous aviez trouvé avec Alex l'horloge indiquant 3H33. Lisez-la puis passez dans la chambre de droite. Récoltez les nouvelles munitions sur l'étagère puis prenez le bras de pompe dans le placard. Finissez par ramasser le codex puis ressortez vers le hall. Partez pour la dernière des pièces encore non-visitée (plus à gauche) et déplacez la statuette représentant un corbeau sur la cheminée devant la plaque marquée d'un signe rouge. Pénétrez par le passage secret et trouvez le sabre ainsi que le parchemin disposé dans la salle secrète. Prenez ensuite le livre des Ténèbres Eternelles (oui je sais, encore lui !) sur le bureau. Lisez la seconde lettre que vous trouverez à l'intérieur. Retournez dans le hall afin de vous occuper d'un invité assez spécial ne ressemblant pas à grand chose. Laissez le monstre s'approcher de votre majordome (ne bougez pas car il ne se fixe qu'à l'ouïe pour attaquer) et plantez-le à plusieurs reprises par derrière afin d'éviter au maximum les coups. A partir de cet événement, vous remarquerez que certains de vos domestiques s'en prennent à vous. Découpez-les en rondelles grâce au sabre et vous découvrirez alors une race de monstre plutôt

dépendante, à laquelle il vous faudra administrer le même sort. Le sortilège de l'invisible fait désormais partie de votre inventaire de magie. Montez à l'étage et récupérez l'enveloppe cachetée derrière la commode de gauche près du vitrail. Un monstre brisera alors la représentation pour venir se frotter à vous. Calmez-le puis ouvrez l'enveloppe afin d'avoir accès à son contenu. Vous découvrez alors une clé. Revenez dans les environs du hall d'entrée et tuez le monstre qui vient d'investir les lieux. Dans sa dépouille, vous récupérez une rune supplémentaire. Grâce à celle-ci, il vous est à présent possible de recharger votre énergie ce qui, vous comprendrez, facilitera grandement les choses. Observez le tableau dans le semi-couloir de gauche et vous verrez alors une représentation du fond à droite du hall. Sur la peinture se trouve une porte qui n'apparaît pas dans la réalité. Approchez-vous de cet endroit et vous pourrez observer un triangle vert clair. Utilisez le sort de l'invisible et l'entrée vers le sous-sol fera son apparition. Enfoncez la clé précédemment trouvée dans la serrure. Tuez les deux monstres et prenez le parchemin près du puits qui vous apportera le sortilège de champ de force ainsi que le codex sur les caisses. Récupérez les munitions un peu plus loin, puis placez le bras de pompe sur le robinet d'eau. Empruntez alors le passage menant plus bas. Dans l'antre lugubre, suivez le cheminement des escaliers descendants et tuez les monstres sur votre passage. Dans le corps de l'un d'eux se trouve la dernière rune indispensable à activer le sortilège de champ de force, utilisez celui-ci si vous désirez dresser une barrière de protection temporaire entre vous et l'ennemi lors des affrontements. Arrivez en bas, vous serez confronté à la dernière créature du niveau. Frappez la pauvre bestiole jusqu'à ce qu'elle daigne disparaître, puis infligez-lui des dégâts supplémentaires lors de ses réapparitions. Faible et peu futée, vous en viendrez facilement à bout.
Avec Alex, reprenez le chemin du premier étage et, une fois avoir gagné le couloir, tournez à droite afin d'investir la pièce donnant à la salle de bain. Approchez de la commode marquée d'un sigle triangulaire de couleur verdâtre puis effectuez le sort de l'invisible. Une serrure devient visible. Utilisez donc la clé de commode pour ainsi découvrir ce qui se cache dans les tiroirs du meuble. Un revolver et une page du livre s'y trouvent. Débutez la lecture du chapitre pour qu'à nouveau, le voile du cauchemar vienne troubler votre vision.

SIXIEME CHAPITRE : UN VOYAGE AU COEUR DES TENEBRES

C'est à un vrai remake d'Indiana Jones auquel se livre ici Nintendo pour ce nouvel épisode. Vous incarnez un aventurier possédant un inventaire des plus fournis, aussi bien en armes qu'en objets d'utilité et vous avez pour mission de sortir d'un temple au Cambodge. L'homme au chapeau n'est autre que le Dr Edwin Lindsey, ex-habitant du manoir où Alex mène actuellement l'enquête. Dès lors que vous contrôlerez le personnage, un des gardiens du temple vous attaquera. Munissez-vous du fusil à pompe (l'arme la plus puissante du docteur, mais vous avez également le choix entre un flingue et une sorte de sabre mais encore une torche) et visez la queue du démon à distance raisonnable. Allez au centre de la pièce puis utilisez la brosse sur les dalles. Examinez les dessins et récupérez le bracelet en bronze que vous placerez alors sur la statue à l'arrière de la salle. Prenez sans tarder le passage s'ouvrant à vous et récupérez le livre des ténèbres éternelles. Poursuivez par le même chemin et tuez les deux créatures le long du couloir piégé et trouvez la toile d'araignée. Dépoussiérée-la à l'aide de votre brosse archéologique et saisissez-vous du codex. Continuez et vous tomberez alors sur un gros balèze. Ne vous-en souciez pas pour le moment car une barrière magique vous protège de lui ou du moins le protège de vous (tout dépendra de l'issue du futur combat). Prenez le collier en bronze sur la droite puis revenez sur vos pas jusqu'à l'inter-croisement, à mi-chemin de la piste piégée. Prenez le bracelet en métal sur le piédestal puis revenez dans la première des salles. Placez le collier autour du coup de la statue puis empruntez le chemin s'ouvrant à droite. Arrivé devant la statue aux serpents, prenez le bracelet en argent et placez le vulgaire ornement en métal à la place. Poursuivez votre route en prenant garde aux pièges et ennemis (la zone est en effet truffée de chemins piégés, alors ouvrez l'oeil et évitez au maximum les dalles suspectes). Utilisez la brosse sur la toile pour trouver un codex puis tuez les quatre ennemis pour gagner une rune. Continuez et tournez dès que vous le pourrez à droite. Dépoussiérez la toile et vous trouverez alors un parchemin révélant le sort " rompre un enchantement ". En poursuivant dans le même sens, vous vous retrouverez dans la salle du monstre bien balèze. Utilisez l'enchantement pour le libérer puis le tuer. Prenez le collier en argent autrefois inaccessible à cause de la grosse vilaine bête puis revenez à l'endroit juste avant, où vous aviez trouvé le parchemin. Déposez le collier ainsi que le bracelet en votre possession sur la grande statue puis empruntez l'issue s'ouvrant derrière vous. Equipez-vous de la torche afin d'explorer les lieux plongés dans la pénombre puis tuez les ennemis pour trouver une rune supplémentaire. Occupez-vous du second gardien et abattez-le comme précédemment. Approchez de la barrière magique de couleur jaune et celle-ci disparaîtra d'elle-même. Poursuivez votre progression par le haut. Vous trouverez un monstre bien costaud qu'il vous faudra éliminer ainsi qu'une toile à dépoussiérée. Vous obtenez un collier incrusté de poussière. Continuez votre chemin et deux salles après, vous trouverez un bassin de baptême. Placez le collier poussiéreux dans l'urne et appuyez sur le bouton pour enclencher le système de la fontaine. Une sorte d'acide nettoiera alors l'ornement

pour le rendre comme neuf. Poursuivez jusqu'à la pièce où se trouve une statue gardienne du bracelet d'or. Postez-vous sur la dalle ronde et celle-ci pivotera. Profitez de ce relâchement d'attention pour vous saisir du bracelet. Faites machine arrière jusqu'à la statue et placez bracelet et collier en or. Enfoncez-vous dans l'ouverture apparaissant. Parcourez le dédalle du souterrain en récupérant les runes en anéantissant le mal. Vous parvenez rapidement jusqu'à Mantarok le monstre informe et terriblement puissant. Prenez alors la porte derrière-lui pour en finir avec cette aventure. Partez pour la bibliothèque et fouillez dans le deuxième rayon. Vous trouverez un livre à sensation. Regardez derrière et vous observerez alors le coeur de Mantarok. Prenez-le puis montez à l'étage. Dirigez-vous vers le vitrail et utilisez le sort " rompre un enchantement ". Saisissez la page du nouveau chapitre et plongez-vous de suite dans une septième lecture.

SEPTIEME CHAPITRE : HERESIE

Un retour en Europe s'impose pour cet épisode. Incarnant un moine cherchant le gîte, vous allez en découdre dur avec les forces du mal en pleine période de l'inquisition. Prenez la grande porte face à vous, et parcourez les rangées de l'église. Vous ne tardez pas à découvrir un cadavre, et vous voilà accusé à tord de meurtre. Dans votre piètre prison, examinez le tableau et retirez-en l'émeraude verte. Un confrère viendra vous libérer. Sortez et prenez le livre damné. Reprenez la porte après cette illusion diabolique puis montez l'escalier de gauche. Allez jusqu'à la cloche et tirez sur la corde. Votre ami viendra alors à votre secours et vous donnera la clé donnant accès à la vielle tour. Revenez dans la grande salle et partez dans la pièce de gauche. Ouvrez le coffre et prenez l'arbalète se trouvant à l'intérieur (et un moine armé, un !). Fouillez ensuite la penderie et vous dégoterez alors la clé du podium. En sortant, ramassez la torche sur le mur de gauche près de la fenêtre. Avancez derrière l'autel. Vous trouverez alors un escalier qu'il vous faudra emprunter. Ne vous arrêtez pas directement dans la première salle mais poursuivez jusqu'à la seconde cavité. Ramassez les carreaux d'arbalète et la masse en acier près de l'orgue. Revenez dans la première cavité et prenez la porte. Prenez les flèches dans la bibliothèque puis ressortez. Revenez dans la salle suivante puis ouvrez la porte. Prenez garde aux trappeurs et éliminez-les le plus rapidement possible à l'aide de votre arbalète. Examinez le deuxième tonneau à droite et tournez vers le fausset. Un passage se libère alors dans le fond. N'y allez pas de suite et regagnez sans tarder la grande salle. Partez vers la droite et utilisez la clé de la vielle tour sur la porte verrouillée. Tuez l'espèce de chose toute pas belle et récupérez le parchemin sur l'étude. Vous apprenez grâce à cette nouvelle technique le sort permettant de vous protéger. N'hésitez pas à l'utiliser lors des batailles vous confrontant à un nombre d'ennemis trop fourni. Empruntez la porte de gauche et vous tomberez sur une vieille et sinistre connaissance : Anthony. Abrégez enfin ses souffrances et vous trouverez sur lui le rubis rouge ainsi qu'une épée à double tranchant, si toutefois vous l'aviez en votre possession lors de l'épisode mettant en scène le triste messager. Montez les escaliers de la salle puis tuez le monstre demeurant à l'étage. Observez la bibliothèque et ramassez la partition musicale. Prenez la page du journal sur le bureau puis retournez à la cave à vin. Prenez le passage délaissé il y a peu et tuez le monstre. En lui se trouve le troisième rubis. Placez les 3 joyaux dans les emplacements en fin de salle. Descendez les escaliers et prenez la porte. Découpez les trois monstres en privilégiant une attaque au corps. Ouvrez la porte au bout du couloir. Explosez les occupants de la nouvelle salle et vous récupérerez une rune supplémentaire. Une fois avoir traversé le couloir, vous arriverez face à deux gros balèzes. Laissez-les s'entretuer et récompensez le vainqueur en lui donnant la mort à son tour. Poursuivez en transperçant de votre épée les ennemis que vous rencontrerez en chemin. Faites glisser l'étagère du fond et empruntez le nouveau passage. Vous trouverez dans la salle suivante un codex ainsi qu'une page de journal. Revenez dans la pièce principale et trouvez l'orgue près des escaliers. Jouez alors un peu de l'instrument en vous contentant de reproduire le morceau inscrit sur la partition. Vous récupérez ainsi le cercle de pouvoir à 5 points. Revoyez donc vos magies en les agrémentant toutes de deux symboles de pouvoir supplémentaire. Vous obtiendrez ainsi une version certes plus coûteuse en magie mais diablement plus puissante de chacun de vos sorts. Après avoir upgradé vos sortilèges, montez sur l'estrade puis sur le podium plus à droite. Ouvrez le tiroir grâce à la clé et récupérez la feuille du journal. Retournez voir le moine là où vous aviez sonné les cloches puis remettez-lui les 3 feuilles donnant les preuves de votre accusation. Vous obtenez alors le poignard de sacrifice. Revenez jusqu'à la statue de moine portant une fente à son torse et enfoncez-y le poignard (prenez garde car une fois avoir acquis l'objet, les salles du niveau se peuplent à nouveau de créatures plus morbides les unes que les autres). Empruntez la porte qui se déverrouille, puis rompez la barrière d'enchantement à l'aide de votre sort niveau 5. Avancez jusqu'à l'autel et observez le cadavre. Tuez les deux monstres qui s'amènent puis ressortez et suivez l'homme capuchonné. S'en suit un tragique dénouement pour ce brave frère Luther que je vous laisse découvrir par vous-même (tragique mais sympathique ! :) Conduisez la belle blonde jusque dans le salon où se trouve le vieux piano et jouez un peu de ce bel instrument. Vous y débusquerez sans tarder une entame de chapitre. Et c'est reparti !

HUITIEME CHAPITRE : LA CITE INTERDITE

C'est en 1460 que se déroule notre histoire. A l'intérieur des dédalles d'un temple en pleine construction, vous incarnez Roberto, un jeune contrôleur ayant un peu trop abusé des plaisirs de la vie. Du coup, le personnage s'épuise rapidement et se déplace encore moins vite que ma grand-mère. Mais ça, va falloir faire avec ! Descendez l'échelle et poursuivez jusqu'à la salle où plusieurs ouvriers s'attèlent au travail. Inspectez les structures afin de déceler les failles puis prenez le vieux Saif (un bon gros sabre en fait). Empruntez l'échelle qui suit et vous parviendrez rapidement jusqu'aux grilles. Actionnez les leviers à tour de rôle jusqu'à ce que la grille principale remonte vers le plafond pour vous laisser libre passage. Grimpez par l'échelle en bout de salle. Ramassez les carreaux d'arbalète ainsi que l'arme elle-même puis inspectez ce second secteur. Poursuivez votre descente grâce à l'échelle qui suit et vous vous retrouverez soudain sur le chemin menant au Livre des Ténèbres Eternelles. Empruntez-le (j'utilise ce terme car je commence à me rendre compte qu'il ne possède pas longtemps le même propriétaire) puis descendez à nouveau. Le long du couloir, tuez les trappeurs à l'aide de vos flèches puis remontez un peu plus loin. Tuez le gardien ainsi que son triste compagnon se trouvant dans la salle qui suit puis saisissez le rouleau de parchemin avant de poursuivre. Vous apprenez grâce à cette nouvelle paperasse le sort permettant d'invoquer un zombie, pratique pour envoyer un éclaireur dans les zones encore inexplorées. Laissez les deux grosses créatures s'entretuer avant d'intervenir, récupérez les carreaux d'arbalète puis continuez votre chemin. Après la porte en bout de couloir, prenez l'issue de gauche dans la nouvelle pièce. Entrez ensuite par la petite porte au fond à droite. Inspectez les lieux puis prenez vos jambes à votre cou avant que les employés ne vous attaquent (deux possibilités : créature à l'intérieur des corps humains où demande d'augmentation à l'ancienne). Descendez par l'échelle de la salle précédente et tuez les trappeurs s'y trouvant de votre arbalète. Ouvrez la porte et utilisez le sort de l'invisible (puissance 5) sur l'icône rouge. Prenez la statuette bleue dans le couloir et ramassez la clé sur le piédestal. Revenez sur vos pas jusque dans la salle ou un zombie finissait tristement en purée après s'être pris un pilier d'une tonne et demi sur le haut du crâne. Convoquez un zombie afin de vérifier si un autre de ses camarades subirait également le même sort en agissant de telle sorte. Une fois en avoir conclu que le phénomène se répète bel et bien, par l'endroit où la grille se lève d'elle-même. Traversez le couloir et vous rencontrerez ce bon vieux Karim. Récupérez l'essence et vous trouverez une effigie en rubis (si toutefois vous l'aviez trouvée dans le quatrième chapitre). Inspectez les lieux puis retournez dans la salle où vous aviez dressé la grande bête bleue. Déverrouillez la serrure de la porte d'un coup de clé puis entrez. Vous aurez alors à traverser un couloir protégé d'un champ de force. Utilisez alors la magie protection de niveau cinq pour ainsi passer le couloir sans dégâts. Coupez ensuite la corde puis traversez le précipice grâce au pont venant de s'abattre. Deux grosses tentacules vous assaillent alors de chaque coté. Donnez leur un coup de sabre chacune pour vous en débarrasser puis poursuivez. Abaissez le levier puis revenez sur le pont en vous tenant en son centre afin d'inspecter le plafond maintenant les fondations. Il ne vous reste plus qu'à regagner le début du niveau pour en finir avec notre compère grassouillet.
Ah ! Quel plaisir d'évoluer de nouveau à travers un personnage souple et rapide (avouez que Roberto c'était pas le top côté sprint). D'un pas léger, dirigez-vous près du tableau représentant la colonne humaine et inspectez à votre tour l'état des fondations. Derrière le tableau se cachait une feuille. Petite coquine va !

NEUVIEME CHAPITRE : UNE GUERRE POUR METTRE FIN A TOUTES LES GUERRES

Peter Jacob, journaliste de métier, va se retrouver plongé au coeur de l'horreur sans nom en pleine guerre des tranchées, lors de la première guerre mondiale. Prenez la lettre du soldat sur la table puis avancez vers l'estrade. Prenez la lettre cachetée sur la rambarde et ouvrez-la afin de trouver un ordre de mission. Prenez la grande porte du bas pour vous retrouver dans le hall puis continuez par l'escalier de gauche. Deux salles plus tard, vous trouverez une seconde lettre du soldat déposée sur l'une des caisses de premiers soins. Redescendez jusque dans l'entrée puis montrez l'ordre de mission au soldat posté devant l'issue de droite. Pénétrez dans la salle et prenez le revolver sur le banc. Ressortez, prenez le livre damné que vous ramassez pour la neuvième fois consécutive puis sortez à nouveau. Partez pour le chemin de la vieille tour (qui se trouve à droite de la grande salle) en esquivant les créatures. Là bas, montez les marches de l'escalier et prenez l'épée ainsi que les munitions pour revolver. Redescendez et tuez les deux créatures à l'aide de votre nouvelle arme. Empruntez ensuite la porte de gauche et tuez tous les membres de la compagnie zombienne se trouvant dans la salle. Ramassez les munitions réparties un peu partout sur le dessus des caisses puis saisissez-vous de la torche suspendue au mur par un crochet. Revenez dans la longue pièce de l'église et exterminez toute la vermine. Récupérez le fusil sur l'autel et prenez les escaliers juste derrière. Ramassez toutes les munitions environnantes puis prenez direction la cave à vin. Mettez fin à la triste vie des trappeurs en leur logeant une balle dans le crâne puis poursuivez. Passez par la porte de gauche puis abaissez le levier de la chaudière. Convoquez ensuite un trappeur et faites le passer par la petite ouverture près du sol. Absorbez ensuite le cadavre grâce au pouvoir

de la bestiole. Celui-ci ne bloque alors plus la porte et il vous est possible d'entrer vous-même dans la pièce où vous récupérerez le cercle de pouvoir à 7 branches. Prenez ensuite l'issue de droite et examinez la boîte à fusible pour y placer le penny à l'intérieur. Actionnez pour finir le levier. Revenez jusqu'à l'orgue et servez-vous de la partition posée juste à côté pour jouer un air sur l'instrument. Certaines notes étant effacées, voilà la partition complète : A, B, Y, X, B, Y, A. Allez récupérer la poignée de porte dans l'armoire qui s'ouvre et approchez le symbole vert sur le mur au bout du couloir de gauche. Faites recours à votre sort de révélation de l'invisible puis placez la poignée sur la porte qui apparaîtra. Pénétrez dans la pièce et récoltez les 3 packs de munitions avant de descendre le long de l'échelle. Progressez parmi les monstres jusqu'à la salle possédant 3 issues (si vous voyez en cours de route que l'ennemi atteint un nombre trop important n'hésitez pas à avoir recours à la magie protectrice). A ce moment là, empruntez la porte de gauche et marchez jusqu'à l'étude. Tuez le monstre et équipez-vous de la torche. Ramassez la lettre sur la table puis poussez l'étagère au fond de la pièce. Prenez la clé sur l'autel du fond et retournez dans la salle aux multiples portes. Empruntez à présent celle marquée d'un sceau grâce à la clé puis, le long du couloir, prenez les munitions pour fusil dissimulées derrière une bougie ainsi que le parchemin accroché au mur. Avancez jusqu'à la porte rouge et préparez-vous à en découdre dur avec le gardien noir. L'affrontement se divise en trois grandes parties durant lesquelles il approche son champ destructeur afin de vous laisser de moins en moins de place pour esquiver ses attaques. Durant la première étape du combat, esquivez les attaques rayon de la créature et attendez que celle-ci se mette à clignoter d'une lueur verte. Approchez ensuite tout près d'elle puis effectuez le sort de champ de force puissance 3 en utilisant la rune bleutée. Agissez le plus rapidement possible sinon l'ennemi ne vous laissera pas l'opportunité de frapper à temps. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à ce que la magie fasse son effet. Vient alors la deuxième phase de la bataille. Cette fois, le gardien vous lancera trois zombis à la fois pour vous empêcher d'attaquer à l'aide de vos magies. Sa technique dispose néanmoins d'une faille qu'il va nous falloir exploiter. Elle consiste à créer une barrière magique tout près de l'ennemi afin que vous puissiez vous concentrer sur le gardien uniquement. Une fois bien protégé, patientez jusqu'à ce que la bête se mette à clignoter puis effectuez cette fois-ci un champ de force de niveau 5. Lorsque votre barre de magie s'estompera, gagnez le fond de la pièce et marchez afin de recouvrir un maximum de vos pouvoirs.
Esquivez les ennemis jusqu'à ce que les différentes barres du personnage soient bien pleines puis mettez fin à leurs misérables vies pour ainsi retourner à votre tâche principale : le gardien. La troisième étape consiste à esquiver dans un tout petit périmètre un bon nombre de ces rayons. Courez en permanence et attaquez-le lors de ses pauses. Une fois que vous aurez pris le dessus, récupérez l'essence derrière le vitrail.
De retour au manoir familial, prenez direction le grand hall et vous croiserez sur votre chemin un fantôme. Parlez-lui et vous obtiendrez la clé du sous-sol. Partez donc pour la cave où vous récupérerez le fusil à pompe sur le râtelier ainsi que les deux boîtes de munitions près de la fontaine. Récupérez les munitions pour revolver sur les tonneaux puis examinez avec plus d'attention la boîte à fusibles. Placez le penny porte-bonheur pour parfaire le branchement puis actionnez le disjoncteur. Dirigez-vous vers l'étage et tournez à gauche au couloir. Faufilez-vous par la porte située en face du placement de caméra et prenez la page sur le coffre. Ouvrez ensuite la pharmacie pour y trouver une page du fameux best seller : Le Livre des Ténèbres Eternelles.

DIXIEME CHAPITRE : L'HERITAGE DES TENEBRES

Enfin vous allez pouvoir en apprendre plus sur l'histoire du tonton et de son curieux penchant pour le surnaturel. On retrouve à nouveau les environs du manoir pour ce chapitre, et longue sera la quête pour en finir avec cet avant dernier épisode. Heureusement pour vous, voilà quelques tuyaux qui vous faciliteront grandement la tâche. Commencez par prendre le journal historique disposant sur le haut de la cheminée. Dirigez-vous vers le chemin menant au passage secret qu'Alex avait découvert au début de l'aventure et vous apercevrez un spectre qui est autre que celui de Roivas. Prenez le parchemin sur la chaise près du bureau (création d'une zone magique), et examinez le livre via l'inventaire. Vous trouverez coincée dans ses pages, une aiguille propre à la grande horloge derrière-vous. Partez pour le hall et récupérez les munitions pour revolver dans la salle tout à gauche, accessible par la première des portes. Ressortez et, tout en restant plus à gauche, empruntez la porte du fond. Vous y trouverez un sabre sur le meuble de présentation. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage et prenez à droite à l'intersection dans le couloir. Dans la pièce située au plus bas, trouvez les munitions sur le bureau. Ramassez également les cartouches à plomb puis ressortez pour vous diriger vers la porte à l'opposé, sur le mur droit. Vous y trouverez deux boîtes de munitions ainsi qu'un gros livre. Feuilletez-le et vous trouverez la seconde aiguille. Retournez alors à l'endroit où vous aviez aperçu le fantôme de votre ancêtre pour rafistoler l'horloge. Une fois avoir placé l'aiguille des minutes ainsi que celle des heures sur le cadran, placez-les de manière à ce qu'il soit indiqué 3H33. Comme précédemment, vous découvrez le passage secret menant au bureau underground. Ramassez les cartouches à plomb sur le sol puis décrochez le revolver dans le cadre derrière le bureau.

Récoltez ensuite les cartouches à plomb au fond de la salle, les munitions pour revolver au même endroit, ainsi que le livre étendu sur le bureau. Vous apprenez alors le sort pour créer une zone magique. Revenez dans la bibliothèque et tuez le domestique qui vous attaque. Ramassez le morceau de clé dans les débris de vase. Vous allez alors devoir faire face à plusieurs attaques de la bête. Sauvez vos domestiques pour ainsi obtenir armes (fusil à éléphant) et munitions. Baladez-vous dans le manoir et les apparitions de la créature vous seront signalées. Opérez alors rapidement. Au bout du troisième assaut, vous récupérez le second morceau de clé. Combinez les deux bouts et réparez l'objet grâce au sort d'enchantement. Vous avez à présent accès à la cave. Allez-y et vous trouverez le repère de la créature. Avant de l'attaquer, détruisez l'obélisque portant le symbole de couleur verte afin que la bête ne puisse recharger son énergie. Tuez ensuite le monstre. Ramassez les nombreuses munitions présentes dans la pièce ainsi que le fusil à double-canon. Prenez ensuite le parchemin sur l'étagère (qui vous permet de convoquer une horreur) puis descendez au fond du puits. Suivez le cheminement des escaliers en colimaçon puis convoquez une horreur afin de lui faire explorer les lieux en éclaireur. Faites lui faire le ménage puis laissez la mourir face à l'énorme créature. Partez ensuite vous-même investir les lieux, et passez derrière la créature afin d'emprunter la grande porte rouge. Vous débouchez alors dans une étrange salle toute particulière. Il vous faudra en fait actionner les différents faisceaux tout autour du socle principal pour que chacune des portes temporelles vous transporte dans des salles où vous aurez pour seul et unique but d'abaisser un levier. Bien la difficulté des tâches sera amplifiée par les nombreux monstres qui tenteront d'empêcher vos actions. Une méthode efficace pour aller plus vite et évitez efficacement la mort, consiste à esquiver tout bonnement les monstres ennemis en vous focalisant uniquement sur les leviers à abaisser. A chaque retour dans la zone principale, faites le plein des différentes barres de votre personnage afin d'encourir le moins de risque possible. Il vous est également possible de sauvegarder à l'intérieur de cette salle. A trois reprises, un choix de rune vous sera demandé. Si vous prenez pour ordre les faisceaux de gauche à droite choisissez ainsi : pour le premier choix, sélectionnez Redgormore. Pour le deuxième, choisissez l'ancien supérieur à celui que vous avez choisi lors du premier chapitre (par exemple, si vous aviez pris le rouge, choisissez ici le bleu...). Enfin, en troisième choix, activez Netlheck. La véritable combinaison établie, le sol se mettra à trembler. Sortez alors au plus vite du sous-sol et grimpez rapidement vers la surface.
Partez à la cave et fouillez entre les tonneaux afin de trouver une pioche.
Montez à l'étage et cherchez dans le couloir le mur rentrant légèrement à l'intérieur de la pièce. Brisez cette différence de niveau grâce à la pioche et rompez l'enchantement protégeant les débris disposés en plein milieu de la pièce à l'aide de la rune supérieure à celle utilisée pour le sortilège (Verte plus forte que bleue plus forte que rouge plus forte que verte). Récupérez le stéthoscope à l'intérieur des cendres ainsi que la page du journal. Retournez à la cave et examinez le coffre fort. Grâce à l'objet nouvellement trouvé vous avez alors la possibilité de tenter le déverrouillage du coffre. Voici la combinaison valable pour déjouer le système de sécurité : Enfoncez le joystick vers la droite et n'allez pas plus loin que le chiffre 59. Appuyez alors sur la touche action. Orientez ensuite le joystick du pad vers la gauche, puis effectuez un tour complet pour vous arrêter alors sur 81. Enfin, repartez sur la droite jusqu'au chiffre 97. A l'intérieur du coffre, vous trouvez l'essence, le vilebrequin, une lettre d'Edward et la dernière page du chapitre. Courage, la fin est proche !

ONZIEME CHAPITRE : TU ES NE POUSSIERE ET TU RETOURNERAS POUSSIERE

Vous incarnez un pompier canadien tout en muscle. La trame se déroule à notre époque et les armes sont foison dans ce chapitre. Roberto vous remet dans un premier temps l'artefact. Acceptant votre mission, tuez tous les zombies présents dans la salle. Récupérez le fusil d'assaut, le gun, les grenades ainsi que les munitions sur le cadavre de l'homme étendu près de la porte (déjà beaucoup mieux que votre hache de service). Prenez la porte et tuez le gardien. Passez votre chemin dans le couloir et tuez les trappeurs avec vos flingues. Empruntez la première échelle et dérobez l'artefact. Reprenez le cheminement du couloir et prenez la deuxième échelle. Ramassez la perche abîmée sur l'estrade puis redescendez pour aller en direction de la troisième échelle du secteur. Combinez les deux objets que vous venez de trouver et placez le nouvel objet dans le creux illuminé. Orientez le faisceau de lumière sur chacune des deux boules jaunes afin de faire apparaître des miroirs. Dirigez pour finir la lumière sur le pic du milieu. Poursuivez par la dalle venant de s'ouvrir et prenez le livre. Redescendez une nouvelle fois. Si Roberto vous a confié les deux effigies de rubis, vous aurez alors possibilité d'en trouver une troisième et ainsi récupérer une épée enchantée, sinon, vous n'êtes pas concerné et n'avez donc pas besoin de vous charger de la relique protégée par la magie. Lorsque vous la ramassez, trois grosses tentacules surgissent du trou dans le sol. Faites les fuir rapidement sans leur laisser le temps d'attaquer puis poursuivez. Montez à l'échelle qui suit et éliminez les trappeurs. Prenez la petite porte sur le mur droit puis placez les trois statuettes. Ressortez et dirigez-vous vers l'endroit où les escaliers apparaissent puis récupérez la fameuse arme qui vous sera fort utile pour la suite. Retournez dans la salle pourvue d'un mur étrangement couvert de crasse. Convoquez un trappeur et absorbez le meuble empêchant l'accès à l'échelle. Ramassez le parchemin du sortilège

d'astreinte puis avancez jusqu'aux deux monstres protégés par une barrière magique. Utilisez le sort d'astreinte puissance 7 sur l'un d'entre eux et la barrière se brisera. Récupérez le bloc d'explosif et prenez la fuite. De retour au pied du mur bien sale, effectuez le sort de révélation de l'invisible et vous ferez ainsi apparaître une porte. Empruntez-la et ramassez le détonateur de C-4 sur le corps inerte. Traversez ensuite le long couloir doré en vous protégeant d'un sortilège protecteur puis avancez jusqu'au pont. Les trois tentacules referont alors surface, recommandez-leur de retourner se cacher. Assemblez le détonateur avec le C-4 puis enchantez l'objet à l'aide d'un sortilège de niveau 7. Placez votre préparation au centre du pont et vous disposerez alors de trois minutes pour quitter le lieu. Sur le chemin du retour, ne cherchez pas à lutter contre les monstres mais courez au plus vite vers la sortie.

Les 11 chapitres terminés, vous voilà enfin prêt pour le grand final. La maison familiale est prise d'assaut par pas mal de monstres, mais ce n'est pas ce qui doit vous empêcher d'avancer jusque dans le hall. Là-bas, le facteur mystère vous livre un colis. Ouvrez-le et vous trouverez à l'intérieur une essence ainsi que le glaive enchanté si toutefois vous avez suivi les conseils de cette solution au cours du jeu. Partez pour la salle de l'observatoire, puis dirigez les faisceaux de lumière de manière à ce qu'ils atteignent chacun le miroir suivant. Prenez ensuite direction la cave et empruntez l'échelle à présent accessible. Descendez le long des marches et passez sous la grille. Un champ de force ne vous laisse pas aller plus loin. Utilisez le sortilège de protection niveau 7 afin de pouvoir poursuivre. Faites escale avant la porte du fond grâce au petit plateau près d'une issue à gauche, dépourvue de puissance magique. Une fois de plus, ayez recours à un sort de protection à grosse puissance puis avancez vers la porte rouge. Dissipez le mur de protection grâce à un sort de niveau 7 puis pénétrez dans la nouvelle salle. Une nouvelle fois, il va vous falloir actionner les 9 faisceaux afin de trouver le passage final. Celui-ci vous mènera jusqu'à Pious, le boss de fin. Au départ, récupérez les deux morceaux du piédestal brisez et réparez l'édifice grâce à la magie avant de le remettre à sa juste place. Positionnez ensuite les trois essences sur les socles puis commencez à actionner chacun des faisceaux à tour de rôle. Arrivé dans la première dimension, utilisez le sort de révélation de l'invisible pour ainsi pouvoir traverser le pont et atteindre l'issue de gauche. Pour la deuxième, choisissez pour rune Artak puis esquivez toutes les bestioles du mieux que vous le pouvez.
Lors du troisième voyage, convoquez à tour de rôle un scorpion bleu, un zombie rouge, puis une horreur verte. Placez-les alors dans leurs socles respectifs afin de pouvoir poursuivre. En quatrième temps, marchez très lentement sur les dalles rose bonbon sinon un tentacule vous attaquera. Pour la cinquième dimension, choisissez celui supérieur à Pious. En actionnant le sixième faisceau, vous déboucherez dans une salle aux trappeurs invisibles, ayez recours au sort de révélation ou bien traversez les lieux au plus vite. Dans la septième salle, faites une attaque magique de puissance 7 pour pouvoir continuer. Pour la numéro huit, choisissez la rune appelée Tier et protégez-vous afin d'aller dissiper le champ de force bloquant la sortie. Pour finir, effectuez un sortilège d'astreinte lors de la neuvième salle et faites se retourner les monstres les uns contre les autres afin de dissiper le champ de force. Tuez le troisième et revenez dans la salle à présent au complet. Utilisez le cercle de téléportation au milieu et préparez-vous à en découdre avec Pious, le seigneur ténébreux. Pour le combat, munissez-vous du glaive enchanté ou alors ayez recours à celui trouvé dans le manoir en usant des sortilèges sur celui-ci. Frappez Pious de votre lame et l'essence en sa possession sortira de son arme, profitez-en pour aller la frapper. Au cours de cet affrontement, tous les personnages ayant participé à la quête viendront vous filer un coup de main en prenant par moment la place d'Alex. Vous devez alors conduire chacun des personnages à frapper l'essence pour que celle-ci se brise. Une dernière étape consistera alors à vous débarrasser une bonne fois pour toutes de Pious en l'attaquant toujours avec le glaive magique. Attendez qu'il frappe et esquivez afin de pouvoir le toucher facilement. Au bout d'un certain temps l'ennemi fatiguera et vous aurez raison de lui. Votre vieil oncle viendra ensuite vous donner un coup de main pour réexpédier l'essence invoquée dans son monde. Choisissez l'emblème ressemblant à celui du sexe faible pour en finir avec ce jeu de folie (c'est pas peu dire :-),

LISTE DES SORTS

Astreinte	Bankorok aretak
Attaque magique	Antorbok redgormor
Champ de force	Bankorok redgormor
Convoquer horreur	Tier aretak
Convoquer nu zombie	Tier aretak
Convoquer un trapper	Tier aretak

Enchanter un objet	Antorbok magormor
Protection	Bankorok santak
Reveler l'invisible	Narokath redgormor
Rompre un enchantement	Nethlek redgormor
Rétablissement	Narokath santak
Zone magique	Tier redgormor

Evolution Skateboarding

© Konami 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Allez à l'écran blanc de "Konami" et faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A et Start. Vous entendrez Danny Way crier ce qui confirmera la bonne saisie du code.

PERSONNAGES SECRETS

Terminez le jeu à 100% avec toutes les pieces avec huit skaters pro et un skater créé. Placez vous ensuite sur un des skaters suivants et appuyez sur X pour jouer avec un nouveau personnages.

Arto Sarri	Gorille
Chris Senn	Gurlukovich 2
Colin McKay	Solid Snake
Danny Way	Inconnu
Skater créé	Grey
Kerry Getz	Tueur de vampires
Mark Appleyard	Raiden
Rick McCrank	Gurlukovich 1
Steve Williams	Frogger

Evolution Worlds

© Ubisoft / Sting 2003

ATTAQUE DOUBLE

Attaquez vos ennemis par derrière pour pouvoir l'attaquer deux fois d'affilée.

F-Zero GX

© Nintendo / Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COUPE DE DIAMAND

Terminez les coupes Ruby, Saphyre et Emeraude en première position.

MASTER CLASS

Terminez les coupes Ruby, Sapphire et Emeraue en première position en difficulté expert.

VÉHICULE DARK SCHNEIDER

Terminez le mode Story.

ELÉMENTS DE LA MACHINE F-ZERO AX

Terminez le mode Story en mode difficile.

CIRCUITS F-ZERO AX

Terminez les pistes F-Zero AX Arcade en première position et sauvegardez sur une carte mémoire. Débloquez toutes les pistes F-Zero AX pour avoir accès à la coupe AX.

PERSONNAGES F-ZERO AX

Terminez le mode story en mode très difficile.

VÉHICULE BAHUMUT

Utilisez votre permis F-Zero GX dans le mode F-Zero AX.

CIRCUIT F-ZERO AX MUTE CITY - SONIC OVAL

Terminez la coupe AX en première position.

NOUVELLES MUSIQUES

Remix Big Blue

En mode Customisation, allez dans la boutique et faites Z, Gauche, Droite, Gauche, Z, Y, X, Z, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Z, X, Z, X, Z dans le menu des machines (les directions sont à entrez via la croix). Le morceau peut alors être acheté et écouté sur un circuit Big Blue (Practice ou Time Attack), en appuyant sur L

Remix Mute city

En mode Customisation, allez dans la boutique et faites X, X, X, Y, X, X, X, Y, Z, Z, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite dans le menu des machines (les directions sont à entrez via la croix). Le morceau peut alors être acheté et écouté sur un circuit Mute City (Practice ou Time Attack), en appuyant sur L

LA COUPE AX

Pour débloquer la coupe AX, il faut terminer les coupes Rubis, Saphir, Emeraude et Diamant en difficulté Master. Bon courage !

FIFA Football 2002

© Electronic Arts / EA Canada 2002

IMAGES DE JOUEURS

Remportez les compétitions suivantes pour avoir l'image du joueur correspondant.

Qualifications de Coupe du monde AFC	Myung Bo Hong
Qualifications de Coupe du monde UEFA	Francesco Totti
Qualifications de Coupe du monde CONMEBOL	Roberto Carlos
Qualifications de Coupe du monde CONCACAF	Ruud Van Nistelrooy
EFA	Nuno Gomez
Coupe Européenne	Iker Casillas
championnat Européen	Thierry Henry
Copa America	Henrik Larsson
Gold Cup	Thomasz Rodzinski
Confédérations FIFA	Steve Marlet

TOURNOIS BONUS

Gagnez les qualifications des coupes suivantes pour débloquer les tournois correspondants.

Coupe Nations d'Asie

AFC

Coupe d'or

CONCEBOL

Coupe USA

CONCACAF

Coupe d'Europe

Remportez toutes les récompenses sauf la dernière.

FIFA Football 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX STADES

Remporter la coupe du monde pour débloquer le Stade de Seoul.
Remportez le championnat des clubs pour débloquer le Stade de France.

MARQUER FACILEMENT

Pour marquer des buts sans prendre le contrôle de l'équipe adverse, prenez une formation avec un attaquant au centre et un autre sur une aile (n'importe laquelle). Contrôlez l'ailier et faites un appel de balle avec le joueur du centre. Si la passe en profondeur est réussie, vous vous retrouverez seul face au gardien adverse. il ne reste qu'à gagner le duel, ce qui ne devrait pas être trop difficile.

L'ULTIME TOURNOI ET LE STADE YOKOHAMA

Remportez le Tournoi Mondial pour débloquer l'Ultime Tournoi. Remportez ensuite les 32 matches de ce nouveau tournoi. Vous pourrez alors jouer dans le stade Yokohama.

COMMENCER DIRECTEMENT À LA SECONDE MI-TEMPS

Au coup de sifflet de début de match, appuyez sur Start puis choisissez reprendre de match dans les options. Vous serez alors directement à la seconde mi-temps.

NOUVEAUX STADES

Stade de Séoul

Gagnez le trophée EFA.

Stade de France

Gagnez le Championnat Club.

Stade Yokohama

Gagnez le trophée ECC.

CHALLENGE IMBATTABLE

Gagnez le tournoi du tour mondial.

GAGNER FACILEMENT

Si vous êtes en train de perdre, il suffit d'aller dans "choix d'une équipe" puis de prendre l'équipe qui gagne pour lui faire marquer des buts. Ensuite, vous n'avez plus qu'à reprendre votre équipe de départ !

FIFA Football 2004

© EA Sports / Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MAILLOTS

Pour obtenir de nouveaux maillots pour une équipe, jouez avec cette dernière en mode match rapide et battez toutes les équipes d'un même championnat.

FIFA Football 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GAGNER FACILEMENT EN MODE CARRIÈRE

Si vous voulez gagner très simplement tous les matches que vous jouez avec l'équipe que vous entraînez, il suffit lorsque vous engagez un match de prendre le contrôle de l'équipe adverse et de lui faire marquer des buts contre son camp. Vous devriez ainsi devenir le meilleur entraîneur que le monde ait connu.

LES MEILLEURS JOUEURS

Voici les trois meilleurs joueurs au classement général :

FIGO (48 de général) joue au Réal de Madrid et au Portugal.
PUYOL (47 de général) joue au F.C Barcelone et en Espagne.
GILBERTO (47 de général) joue au G.Rangers et au Brésil (en Remp.).

Et quelques stars du ballon rond :
RONALDO, 40
BECKHAM,46
CASILLAS, 43
JUNINHO et DEL PIERO, 45
RONALDINHO, SCHEVCHENKO et GIULY, 42
TREZEGUET, 43
SAVIOLA, 41

DES POINTS EN PLUS

Voici quelques trucs pour gagner un maximum de points :

Gagner 5 matches consecutifs : 2000 points
Gagner 10 matchs consecutifs : 6000 points
Gagner avec 5 buts d'écart : 6000 points
Faire un match international : 6000 points
Gagner un match sans prendre de but : 2000 points
Gagner une équipe à 5 etoiles (ex : le Milan AC) : 6000 points
Gagner une équipe rivale (ex : France-Brésil) : 6000 points

FIFA Street

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mini joueurs
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Haut, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas, Haut, Gauche.

Taille normale
Mettez le jeu en pause puis maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche.

Débloquer tous les vêtements et chaussures du jeu
Sur le menu principal maintenez les touches L + Y enfoncées et faites : Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

FIFA Street 2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Sur le menu principal, maintenez L + Y et faites l'une des manipulations suivantes :

Tous les niveaux
Gauche, Haut, Haut, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas.

Toutes les tenues
Droite, Droite, Gauche, Haut, Haut, Haut, Bas, Gauche.

TOUTES LES RÉCOMPENSES

Pour débloquer toutes les récompenses (joueurs, terrains, maillots...) en mode Rule the Street, battez toutes les équipes classées International et atteignez un "player rating" d'au moins 85.

Fight Night : Round 2

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOXEURS BONUS

Ghetto Fabulous

Créez un boxeur ayant comme prénom **Getfab** et sauvegardez-le pour débloquer Ghetto Fabulous.

Petits boxeurs

Maintenez Haut ou appuyez de façon répétée sur cette touche lors de l'entrée lors de l'entrée des boxeurs jusqu'à ce vous entendiez le son d'une cloche. Vous n'avez plus qu'à sélectionnez l'entrée de votre choix pour combattre avec des boxeurs minuscules.

Final Fantasy Crystal Chronicles

© Square Enix 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES STATISTIQUES DES PERSONNAGES

Voilà de quoi choisir le personnage qui conviendra le mieux à votre style de jeu.

Clavat
Coeurs/Points de vie : 4/8
Attaque : 6
Défense : 7
Magie : 13

Lilty
Coeurs/Points de vie : 4/8
Attaque : 7
Défense : 6
Magie : 12

Yuke
Coeurs/Points de vie : 4/8
Attaque : 5
Défense : 5
Magie : 15

Selkie
Coeurs/Points de vie : 4/8
Attaque : 7
Défense : 6
Magie : 12

LA DIFFICULTÉ DES MONSTRES

Les points de vie des monstres dépendent du nombre de joueurs dans la partie et du niveau de myrrhe dont vous disposez (vide, 1/3 ou 2/3). Les points de vie des monstres varieront selon les multiplicateurs que vous trouverez dans le tableau ci-dessous. Exemple : si vous jouez à 2 et que vous disposez d'un niveau de Myrrhe au 1/3, les points de vie des monstres seront multipliés par 1,875.

	1 joueur	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Myrrhe vide	x1	x1,25	x1,50	x1,75
Myrrhe 1/3	x1,50	x1,875	x2,25	x2,625
Myrrhe 2/3	x2,50	x3,125	x3,75	x4,375

BATTRE LE BOSS DU TEMPLE

Pour battre le boss du temple (dernier niveau avant le boss final) vous devez d'abord utilisez Blizzard (ou un autre sort d'attaque) sur les pilons de chaque côté de l'arène. Ensuite quand le bouclier du boss sera retiré, vous devez frapper autant de fois que possible avant que le bouclier ne s'enclenche. Recommencez l'opération jusqu'à ce que le boss soit vaincu.

QUELQUES QUÊTES

Passe illimité
Lorsque vous aurez donné la Fleur de Cactus ou une pincée de Soufre de Kilanda au propriétaire du ferry pour obtenir une réduction de 50%, il vous offrira un passe illimité pour 50 000 Gils.

L'énigme du déert
Jetez un sort Foudre sur le gros cactus au nord, puis un sort de Gravité sur la tente plus à l'est et enfin Feu sur le rocher situé au sud. Jetez un sort Glacier sur les trois rochers situés au sud des cactus (en commençant par le plus petit). Puis lancez un sort Sidéral sur la fleur au sud-ouest.

Remplir la rivière Jegon
Lorsque vous entrez dans la 5ème année, jetez un sort "Vie" sur les six grosses plantes à l'Ecluse de Véo Lu pour que la rivière Jegon se remplisse rapidement.

Quête de la Princesse (100 000 gils)
1. Trouvez le chevalier qui parle d'une princesse à Alfitalia.
2. Trouvez la Selkie femelle localisée à Marr qui parle également de la princesse (vous ne la trouverez que pendant les années impaires).
3. Parlez à la princesse sur la rive de la rivière Jegon.
4. Un peu plus tard, parlez de nouveau au chevalier à la rivière Jegon.
5. Trouvez le chevalier et la princesse qui discutent ensemble à Fum. Parlez-leur.
6. Parlez-leur de nouveau à Leuda.
7. Quittez Leuda par voie terrestre et retournez à Alfitalia pour obtenir votre récompense.

DES SORTS PUISSANTS

Gravité
Pour faire s'écraser les ennemis volants (à l'exception des boss) utilisez Gravité en combinant Feu et Glacier. En multijoueur, variez la vitesse à laquelle trois joueurs combinent Feu, Glacier et Foudre pour créer Gravité X.

Sort pour augmenter votre vitesse
Ce sort se nomme "Booster" (Vie + Soin + Soin). Il augmente votre vitesse : vraiment très pratique !

Contre les revenants
Ce sort s'apelle SIDERAL (Vie + brasier,glacier ou foudre). Il rend plus vulnerable les revenants aux attaques physiques, il inflige aussi pas mal de dégâts contre n'importe quel ennemi.

Stopper les ennemis
Pour empêcher les monstres (sauf les boss et certain monstres) de bouger pendant dix secondes combinez vie+foudre+glacier ou vie+brasier+foudre ou vie+brasier+glacier.

TONDRE MOG AU BON MOMENT

Pour éviter que Mog ne se plaigne, tondez-le lorsque vous explorez des zones chaudes comme le Désert de Lynari. De même, il faut laisser son poil pousser pour visiter les zones plus froides comme la Caverne Eole.

ANNÉES PAIRES ET IMPAIRES

La boutique située à Marr n'est ouverte à la clientèle que durant les années impaires. Le gérant du magasin d'Alfitalia n'apparaît que durant les années paires. Le magasin situé à Fum de l'autre côté du pont n'est ouvert que durant les années impaires.

OBTENIR L'ÉPÉE LÉGENDAIRE

Pour récupérer l'épée légendaire après avoir le design de l'épée, vous devez trouver deux matériaux qui se trouvent dans les niveaux de River Belle Path et de La forêt Champignon. Vous les trouverez tout à la fin des niveaux, au moment où vous choisirez votre artefact.

VAINCRE MÉTÉO PARASITE (AU DELÀ DE L'ANNÉE 5, MONT VELLENGE)

Météo parasite est escorté par des plantes pouvant être évitées, tout du moins dans un premier temps, en restant confiné à l'extrême nord-ouest de l'arène.

Pour ce qui est du boss en lui-même, l'affrontement se déroule en trois parties. Pendant le premier tiers du combat, il vous envoie des coups de tête et vous crache son souffle empoisonné. Restez suffisamment éloigné pour éviter ses assauts, et à la moindre occasion, passez à la charge à coups de super-attaques.

Pour la seconde partie du combat, vous vous retrouvez au sud de l'arène. Restez bien au centre pour ne pas éveiller les plantes. Le météo parasite change de tactique en combinant sort explosif (ayant pour effet d'étourdir sa victime) et rayon laser. Déplacez-vous du nord au sud pour éviter ses attaques et passez à l'offensive quand l'occasion se présente.

Vous terminez le combat au centre de l'arène. Des rafales de mitraillette viennent maintenant s'ajouter aux attaques explosives. De plus, il vous est désormais impossible d'échapper aux plantes. Commencez donc par vous débarrasser d'elles. Restez constamment en mouvement et ripostez toujours à l'aide de super-attaques exactement comme pour les deux premières phases de combat.

VAINCRE RAEM, LE BOSS FINAL

En premier lieu, après avoir vaincu le Météo Parasite, vous serez transporté dans un lieu étrange. Une forme blanche vous parlera. Répondez-lui, et combattez les espions de Raem qui vous attaqueront. Faites attention car ils sont vifs et leurs frappes peuvent vous assommer. Engagez le dialogue jusqu'à ce que la forme blanche ouvre les portes du temps. Elle vous posera alors des questions sur votre journal de bord. Chaque erreur fera apparaître des monstres vous faisant perdre de la mémoire. Ensuite, vous devrez combattre Raem sous sa première forme. Celui-ci attaque avec des pointes au bout de ses ailes, ainsi qu'avec son torse, et envoie des lasers qui provoquent des explosions à longue distance. En outre, 2 espions le protègent. A plusieurs, envoyez un joueur les attirer pendant que les autres attaquent Raem. Au bout d'un certain temps, Raem s'avouera vaincu, mais il fusionnera avec Mio, la forme blanche. Le seconde partie de ce combat est bien plus ardue. Lorsque vous attaquez sa queue, Raem envoie à nouveau ses lasers explosifs, mais leur portée est accrue. Lorsque vous attaquez sa tête, il envoie des lasers de différentes couleurs par les deux tubes situés sur les cotés de sa tête. Vous devez frapper le trou qui se trouve sur sa queue jusqu'à ce qu'il tombe, puis infliger un maximum de dégâts au niveau de sa tête avant qu'il ne régénère sa queue. Durant le combat, vous verrez des bulles contenant le souvenir d'un parent des personnages. Le personnage en question doit lancer un sort (n'importe lequel) près de la bulle qui se transformera alors en megilith. Celles-ci contiennent soit un sortilège élémentaire de niveau X, soit un bouclier qui rendra temporairement invulnérable le personnage lanceur. Laissez toujours un personnage en retrait pourvu des sorts vie et soin, et si possible d'une queue de Phenix. Abusez des aliments favoris de votre personnage au cas où vous subiriez de lourds dégâts.

MINI-JEUX LIBRES

En temps normal, chaque mini-jeu est accessible dans une maison de Mog particulière. Toutefois, lorsque vous aurez validé les 23 timbres Mogs, vous pourrez jouer à tous ces mini-jeux depuis n'importe quelle maison de Mog.

Fire Emblem : Path of Radiance

© Nintendo / Intelligent Systems 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCÉLÉRER LES UNITÉS

Après avoir terminé le jeu une fois, vous pouvez maintenir le bouton A pour accélérer les déplacements des unités.

PERSONNAGES CACHÉS

Astrid

Au chapitre 13, parlez-lui avec Ike.

Calill

Lisez la conversation avant le chapitre 20.

Devdon

Au chapitre 16, parlez à Soren, Mist, Rolf, Tormod, et Sothe.

Ena

Au chapitre 28, cette unité vous rejoint si le Dark Knight n'a pas été tué dans le chapitre 27.

Gatrie

Au chapitre 13, parlez-lui avec Astrid.

Geoffrey

Au chapitre 25, s'il a survécu au chapitre 24.

Haar

Au chapitre 23, parlez avec Jill.

Ilyana

Au chapitre 8, parlez-lui avec Ike.

Jill

Au chapitre 12, parlez-lui avec Ike.

Kieran

Chapitre 11. Vous devez l'avoir libéré et lui avoir parlé avec Oscar au chapitre 10.

Largo

Lisez la conversation avant le chapitre 25.

Lethe et Mordecai

Il vous rejoignent au chapitre 10 s'ils ont survécu au chapitre 9.

Makalov

Au chapitre 14, parlez-lui avec Marcia.

Marcia

Au chapitre 14, parlez-lui avec Ike.

Mia

Au chapitre 7, parlez-lui avec Ike.

Muarim

Chapitre 16. Terminez le chapitre 15.

Nasir

Chapitre 28. Cette unité vous rejoint su le Dark Knight a été tué au chapitre 27.

Nephenee et Brom

Ils vous rejoignent au chapitre 11 si vous les avez libérés au chapitre 10 et que vous leur avez parlé avec Ike.

Reyson

Lisez la conversation avant le chapitre 18, terminez le chapitre 17, et acceptez son aide au chapitre 18.

Shinon

Au chapitre 18, parlez-lui avec Rolf, puis tuez-le avec Ike.

Sothe

Lisez la conversation avant le chapitre 12.

Stefan

Au chapitre 15, déplacez Lethe ou Merdecai en haut à droite de la carte.

Tauroneo

Au chapitre 21, parlez-lui avec Ike.

Tormod

Chapitre 16. Terminez le chapitre 15.

Volke

Il vous rejoint au chapitre 10 si vous l'avez aidé à se cacher au début du chapitre 10.

Zihark

Au chapitre 11, parlez-lui avec Lethe ou Mordecai.

TOUTES LES "TRIAL MAPS"

Terminez le jeu, puis sélectionnez le fichier intitulé "Epilogue" pour découvrir de nouvelles missions. Vos anciens personnages conservent leur niveau d'expérience ainsi que leurs armes, tels que vous les aviez laissés à la fin du jeu.

1. Hillside Battle

Terminez le mode Story dans n'importe quelle difficulté.

2. Lonely Isle

Terminez le mode Story en Normal ou Difficile.

3. Strange Turn

Terminez le mode Story en Difficile.

4. Desperation

Connectez la GameCube à la GBA en insérant la version anglaise de Fire Emblem dans la GBA.

5. Escape

Connectez la GameCube à la GBA en insérant la version américaine de Fire Emblem dans la GBA.

6. Trapped Connect

Connectez la GameCube à la GBA en insérant l'épisode Fire Emblem : The Sacred Stones dans la GBA.

PERSONNAGES DES TRIAL MAPS

`Oliver`	Terminez le jeu 3 fois
`Shihiram`	Terminez le jeu 5 fois
`Petrine`	Terminez le jeu 7 fois
`Bryce`	Terminez le jeu 10 fois
`Ashanard`	Terminez le jeu 15 fois

SOUND TEST ET GALERIE

Terminez le jeu pour avoir accès à la Sound Round où vous pourrez écouter toutes les musiques du jeu, ainsi qu'au Theater où vous pourrez revoir toutes les cinématiques.

PARCHEMINS OCCULTES

Les parchemins occultes sont des objets rares qui confèrent aux unités promues certaines capacités. Ces capacités varient en fonction de la classe du personnage auquel vous assignez le parchemin, et il n'y en a que quatre dans le jeu.

Parchemin occulte 1

Au chapitre 13, dans le coffre en haut à gauche de la carte.

Parchemin occulte 2

Au chapitre 16, parlez à Stefan dans le menu Info de la Base. Vous devrez l'avoir recruté au chapitre 15.

Parchemin occulte 3

Au chapitre 21, recrutez Tauroneo ou volez-lui le parchemin.

Parchemin occulte 4

Au chapitre 27, éliminez le boss.

LE BÂTON ASHERA

Pour obtenir ce bâton de clerc qui permet de soigner toutes les unités à la fois, vous ne devez tuer aucun prêtre dans le niveau qui en est exclusivement constitué.

ITEM SPÉCIAL : REX AURA

Durant le dernier chapitre du jeu, il existe une méthode précise pour récupérer l'item Rex Aura que possède l'un des évèques. Commencez par lui infliger un mustisme pour l'empêcher de lancer des sorts, puis affaiblissez-le jusqu'à ce qu'il ait perdu plus de la moitié de ses points de vie pour le forcer à utiliser un élixir. Ceci fait, vous remarquerez que son Rex Aura est déséquippé, ce qui veut dire que vous pouvez le lui voler !

ITEM SPÉCIAL : KNIGHT RING

Au chapitre 19, arrangez-vous pour ne pas éliminer les corbeaux, et commencez par parler au roi corbeau avec l'un de vos aigles. Il ira alors discuter avec Reyson et n'attaquera pas vos unités. Si vous n'avez tué aucun corbeau, il vous donnera le Knight Ring avant de sonner la retraite. Cet objet vous permet de faire un déplacement supplémentaire.

Fireblade

© Midway / Kuju Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINIS JEUX

Sniper Rifle Range

Terminez la campagne 1.

EMP Cannon Range

Terminez la campagne 2.

Vaches sautillantes

Terminez la campagne 3.

Jeu de l'assassinat

Terminez la campagne 4.

Freaky Flyers

© Midway

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Pour tout débloquer, entrez le mot **Zenbu** en guise de nom.

Freedom Fighters

© Electronic Arts / IO Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Charisme au max

Faites Y, A, B, X, A, bas en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Faire défiler les points de respawn

Faites Y, A, B, X, A, L en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Fusil à pompe

Faites Y, A, B, X, X, L en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Fusil Sniper

Faites Y, A, B, X, Y, droite en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

God Mode

Faites Y, A, B, X, B, droite en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Invisibilité

Faites Y, A, B, X, X, gauche en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Lance Roquettes

Faites Y, A, B, X, Y, gauche en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Mitrailleuse lourde

Faites Y, A, B, X, Y, bas en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Morts étranges

Faites Y, A, B, X, B, L en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Munitions illimitées

Faites Y, A, B, X, A, droite en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Nail gun

Faites Y, A, B, X, A, gauche en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Ralenti

Faites Y, A, B, X, X, droite en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

Version accélérée

Faites Y, A, B, X, X, bas en cours de jeu. Refaites le code pour le désactiver.

NIVEAU LIBERTY ISLAND

Terminez le jeu pour débloquer ce niveau.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Deux ou trois conseils de base avant de se lancer. Tout d'abord, si Freedom Fighters n'est pas un jeu réaliste, il ne s'en inspire pas moins de la guerrilla urbaine et c'est bien dans la progression qu'on s'en rend compte. On avance dans les niveaux étape par étape, ligne par ligne. La plupart du temps, on doit passer d'un poste ennemi à un autre. Vous constaterez qu'il y a toujours de quoi se mettre à couvert en chemin, des caisses, des containers, des cratères ou des débris. D'ailleurs, vos adversaires ne se privent pas d'utiliser ses planques. Le but est donc de les en déloger afin de prendre leur place. De là, vous pourrez libérer de nouvelles couvertures plus proches de votre objectif immédiat, le poste à proprement parler avec ses lourdes défenses et ses mitrailleuses fixes. Dans ce genre de progression, n'hésitez pas à prendre de la hauteur pour pouvoir placer vos hommes en disposant d'un point de vue plus large et dégagé. A ce propos, sachez que vous pouvez forcer un de vos équipiers à utiliser une mitrailleuse fixe. Pour cela il vous suffit de regarder une mitrailleuse et de donner l'ordre Défendre.
Vous remarquerez qui si vous vous attardez près d'un avant-poste soviétique, des renforts arriveront, transportés par n véhicules blindé. Inutile de tirer sur ce transporteur,il est indestructible. Pire, si vous restez en travers e son chemin, il vous écrasera. C'est probablement la mort la plus stupide qu'on puisse connaître dans le jeu.
Pensez également à soigner les blessés lorsque vous en voyez. Cela vous coûtera certes un medikit, mais le jeu n'en maque pas et en contre-partie vous gagnerez du charisme, utile pour recruter des hommes.

Mission 1

L'invasion

Bien, pour ce premier niveau en forme de tutorial, vous ne devriez pas avoir d'aide précise. Commencez par sortir de la chambre par la droite et notez l'affiche sur le mur. Il ne vous rappelle pas quelqu'un cet homme chauve et à l'air glacial ? Un petit clin d'oeil à Hitman. Bien, continuez dans le couloir, assommez le soldat russe avec votre clé à molette et suivez l'homme qui vous le demande. Dehors, grimpez sur les conduites et prenez l'arme du soldat que votre compagnon vient d'abattre avant de poursuivre. Une fois de retour en bas, prenez les médikits par terre et utilisez-en un pour pouvoir continuer. Il vous suffit de suivre l'homme méystère et toutes vos actions vous sont expliquées. Lorsque vous arrivez dans la rue, soignez l'homme blessé. Entrez avec vos deux compères. Prenez les cocktails molotovs et lancez-les. Il y en a 2 autres le long du mur sur la plate-forme. Descendez et allez rejoindre la bouche d'égout.

Mission 2

Base Rebelle

Vous voici dans votre QG. A gauche, l'armurerie où vous pourrez choisir votre matériel et au centre, la carte qui vous donne accès aux différentes missions. A chaque chapitre, vous aurez accès à plusieurs missions librement. Mais il est préférable de suivre un certain ordre. Certaines sont impossibles à accomplir si l'on n'a pas fait une action précise auparavant (comme détruire une centrale électrique), ou plus difficiles mais possibles si on ne neutralise pas un héliport militaire par exemple. En lisant bien les briefings, comprendre ce qu'il est préférable de faire n'a rien de compliqué. Bien passons à votre première mission en tant que combattant de la liberté.

Le commissariat

Avant de pouvoir vous attaquer au poste de police, il faudra d'abord éliminer le sniper qui se trouve à la station service. Mais pour cela, vous avez besoin d'explosifs que vous trouverez sur la carte du commissariat. Entrez dans cette zone. Allez à gauche puis à droite et parlez au policier avant de prendre les explosifs et de retourner dans les égouts, direction la poste. Sortez des égouts, suivez la ruelle, vous tombez sur deux gardes. Tuez-les et pensez à prendre le fusil d'assaut. La station service est juste là à droite, allez poser le C4 au pied d'un réservoir. Vous pouvez repartir au commissariat.
Repartez parler au policier. Contournez le camion renversé pour entrer dans le métro à gauche. Sur le tas de caisses à gauche dans le couloir, vous trouvez un kit de soins et un second plus loin, après la deuxième cabine téléphonique de droite. Sortez, allez à droite vers le parking, passez entre le bâtiment et le muret sur la gauche pour entrer.
Baissez-vous pour ne pas être vu par les gardes. Descendez dans le parking souterrain. Près de l'ambulance, un medikit (ce sera pratiquement toujours le cas dans la suite du jeu). Prenez les escaliers à droite et suivez le couloir. Allez derrière la petite barricade et prenez ce qui s'y trouve. Liquidez les soldats au-dessus avant de poursuivre dans les escaliers à droite. Prenez le kit de soins à l'entrée du couloir. Vous en trouverez d'autres ainsi que des munitions dans les deux couloirs de droite. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage supérieur. Prenez le premier couloir à droite, dans le bureau il y a des munitions et kit de soins. Continuez au fond du couloir principal pour prendre à droite et allez libérer Isabella. Sortez par la fenêtre et hissez le drapeau après avoir grimpé sur le toit.

La poste

Commencez par suivre Isabella jusqu'au repaire des rebelles et recrutez deux combattants. Descendez les escaliers et lancez vos hommes à l'attaque. Sur la gauche, derrière le taxi, il y a un civil blessé que vous pouvez soigner, histoire de gagner un peu de charisme. Allez au fond et prenez à gauche. Vous tombez sur un barrage, liquidez tout le monde et entrez dans le poste par l'ouverture à gauche, c'est un dépôt de kits de soins. Avancez jusqu'à l'escalier. Vous trouverez facilement votre frère. Montez à l'étage supérieur pour hisser le drapeau. Facile non ?

Mission 3

L'hôtel

Nous commencerons ce chapitre par le secteur de l'hôtel, simplement parce qu'on pourra y trouver des explosifs bien utiles pour la suite (entre autres pour détruire l'héliport et le pont). Allez vers les combats et attaquez l'avant-poste du restaurant. Entrez pour faire le plein et trouver les explosifs. Tant qu'à être venu ici, autant ne pas déjà repartir. Continuez dans le restaurant pour rejoindre la ruelle derrière. Allez tout droit, après les escaliers, grimpez sur le container à ordures et sautez de l'autre côté pour aller libérer les prisonniers. Revenez à la bouche d'égout pour les évacuer et ensuite, rendez-vous dans la zone du port. La résistance ennemie est forte ici, on va donc tâcher de la réduire un peu en leur coupant les vivres.

Le port

Deux cibles dans cette zone : l'héliport, qui est votre cible secondaire (mais importante car l'hélicoptère vous causera

des ennuis dans la zone de la caserne) et les entrepôts de munitions. Tout d'abord, l'héliport, c'est le plus près. Il y a une méthode plus sûre que celle qui consiste à foncer dans le tas. Sortez des égouts et allez tout droit, entrez dans le cratère et continuez le plus possible vers la gauche, jusqu'à longer le mur, vous finirez par découvrir une entrée dans le vieil immeuble. Suivez le chemin, vous ressortez un peu plus pour entrer de nouveau et monter un escalier au sommet duquel vous devez voir une fenêtre ouverte. Sortez, d'où vous êtes, faites un carton sur les soldats en bas. Descendez en vous servant des containers et allez faire sauter l'héliport. Normalement, vous devriez avoir gagné assez de charisme pour recruter un nouveau combattant. Allez vers le poste soviétique et nettoyez-le. Sur le quai de l'entrepôt, vous trouverez des medikits. Bien passons à la suite. Vous voyez les deux containers verts l'un sur l'autre ? Montez dessus. Envoyez un homme en-dessous utiliser la mitrailleuse lourde. Faites de même de votre côté. Envoyez le reste de l'équipe attaquer les soldats et arrosez tout ça d'une nappe de plomb avant d'avancer. Le premier poste est pris, mais il reste encore à dégager l'entrée des entrepôts. Attention aux véhicules de transport de troupes. Si besoin, l'escalier à gauche mène à une planque rebelle. Vous pouvez franchir le barrage de l'entrepôt. Allez à gauche, vers l'escouade de soviétiques. Dans l'impasse, il y a un tas de caisses empilées près d'un cabanon. Grimpez là-dessus puis sur les conduites d'aération. Investissez l'entrepôt par le haut. Faites un carton sur les soldats en bas et passez par la poutre transversale à gauche pour joindre l'autre côté. Prenez la porte à côté et descendez l'escalier. A droite, faites le plein de munitions puis revenez et allez dans la salle suivante. Tuez les soldats et attrapez le fusil de snipe sur le bord du balcon pour éliminer les russes. Attention, les ennemis sont rusés et ils vont grimper pour venir vous donner une correction. Une fois la zone tranquille, descendez. Bien, moins de munitions pour les soviétiques et un hélicoptère qui ne nous gênera plus pour la suite.

La caserne.

Afin de ralentir l'arrivée des renforts, attaquons-nous à la caserne. Allez sous le rideau de fer pour recruter deux combattants et soigner un blessé, puis entrez par la porte juste à côté. Ressortez, montez sur le container pour faire du vide, puis partez vers la gauche dans la rue. Prenez le barrage d'assaut. Passez au suivant. Juste après le barrage, il y a une ruelle à gauche engagez-vous à l'intérieur. Lorsque vous verrez 4 piliers et la grande rue, prenez à gauche pour rester dans la ruelle. Vous voilà au bord d'un muret, au-dessus de la voie ferrée. Descendez par là où le muret est détruit et allez plastiquer le pilier du pont. Vous pouvez remonter.
Lorsque vous serez au niveau des 4 piliers, allez dans la grande rue, progressez sous les arches au fond pour rester à couvert. Au bout des arches, à gauche, il y a de quoi vous refaire une santé. Montez sur le container pour nettoyer le toit de la caserne et ensuite entrez par la porte du garage juste en dessous. Nettoyez le garage et montez l'escalier à gauche, au fond. Dans la salle de repos, prenez le médikit sur la table rouge à droite, il y en a un autre dans le vestiaire sur le banc. Continuez jusqu'au toit, c'est tout droit. Voilà, plus qu'à s'occuper de l'hôtel dont la défense devrait être réduite.

L'hôtel

Vous devez maintenant être capable d'enrôler 4 équipiers. Retournez au restaurant et au camp de prisonniers. Allez vers la gauche pour entrer dans le bâtiment. Prenez la première porte ouverte et descendez le sniper. Utilisez son arme pour nettoyer la zone. Éventuellement, vous pouvez poster un homme ici pour qu'il vous couvre d'en haut.
Redescendez et allez tout droit pour retourner dans la rue. Ne vous occupez pas des soldats à droite et foncez à gauche pour entrer dans l'hôtel. Il est possible qu'un rebelle blessé se trouve au niveau du barrage face à l'entrée de l'hôtel.

Mission 4

Cinéma - l'héliport

L'enchaînement logique des missions nous impose d'aller faire un tour dans la zone du cinéma en premier lieu afin de détruire l'héliport. L'accès à la centrale en sera facilité, or neutraliser la centrale rendra les deux autres zones moins dangereuses, en particulier celle des docks.
Une fois dans le niveau, suivez la rue jusqu'à l'impasse et prenez l'escalier, restez derrière la palissade et passez en vous baissant afin d'éviter un combat inutile. Continuez jusqu'au groupe de rebelles, enrôlez les deux combattants qu'il vous manque. Passez par la porte à droite, ressortez, traversez la rue et entrez de nouveau, juste en face. Montez

l'escalier. Au second étage, entrez par la porte ouverte et prenez un fusil de snipe utile pour la suite. Une fois sur le toit, allez à droite et cartonnez les soldats au niveau du sol. Vous n'avez plus qu'à plastiquer l'héliport. En faisant dos à l'héliport, allez à gauche, vers le parking souterrain pour rejoindre les égouts ou continuer. Sortez par les escaliers pour un petit combat face au cinéma que vous allez contourner par la rue de gauche (vers la droite sur votre carte), du côté du poste russe. Sur la droite, vous verrez un trou dans le mur d'un immeuble, passez par là et rejoignez un groupe de rebelles en plein affrontement. Notez le soldat blessé à droite. Faites le ménage dans cette zone et avancez ensuite vers la position soviétique. Votre entrée dans le cinéma se trouve à gauche. Progressez vers la salle de cinéma, la sortie de la pièce suivante se trouve au fond à gauche. En haut du premier escalier, dans la salle de projection, prenez l'escalier à droite (il vous est caché par un mur d'angle). Plus qu'à porter le drapeau.

Le quartier des entrepôts

Avant tout, passez le pont et faites-le sauter. Ensuite, filez sous la voie ferrée à gauche pour attaquer le camp de prisonniers. La grille est électrifiée alors on ne touche pas. Faites sauter le générateur qui se trouve derrière les caisses, prés de la bouche d'égout que vous pouvez repérer avec la carte. Ouvrez ensuite aux prisonniers et évacuez-les. Vous devez normalement gagner un nouveau soldat, vous en trouverez un sur les docks. Vous pouvez maintenant revenir en arrière, vers la voie ferrée, direction le second pont. Passez à côté de ce qui reste du premier et entrez dans le bâtiment par l'entrée juste au coin de la rue. Vous pourrez ainsi prendre le poste russe par surprise. Faites sauter le pont. Revenez maintenant à la voie ferrée et cette fois, montez les escaliers. Vous arrivez au dessus de la cour de l'entrepôt. La place est bien gardée, arriver en haut sera un avantage. Nettoyez tout ça avant de descendre par le bâtiment, vous avez une porte d'entrée à droite. Il ne vous reste qu'à prendre les entrepôts d'assaut. La résistance y sera encore tenace mais amoindrie.

La centrale électrique

Recrutez vos hommes et nettoyez le premier poste ennemi avant de prendre la rue à droite, au fond (ne vous occupez pas des soviétiques en haut de la rue principale). Suivez cette rue, au bout, montez sur les poubelles pour rejoindre la rue principale. Avant le tunnel, à droite, vous trouverez des médikits. Traversez le tunnel pour tomber sur un groupe de rebelles. Entrez dans le bâtiment à droite. Montez par les débris, allez plastiquer le pylône et ensuite traversez la cour et ressortez du camp en allant tout droit, jusqu'à voir une brèche dans un mur. Passez et allez à droite. Lorsque vous verrez des russes passer par-dessus le mur, faites en autant. Vous voilà à la centrale. Nettoyez tout ça. Partez à droite, dans l'autre cour et entrez par la porte. Suivez le couloir jusqu'aux générateurs. Traversez la zone et allez emprunter les escaliers à gauche, au fond. Montez et terminez la zone.

Mission 5

Tuer Tatarin

Voici votre première mission en solo. Vous avez peu de munitions pour cette mission et vous n'en trouverez pas pour votre Colt. Deux choix se présentent à vous : être discret ou vivre. Vous pouvez abandonner le fusil de snipe dès le début et prendre une kalashnikov, vous retrouverez un fusil à lunettes à chaque fois que vous en aurez besoin, inutile de vous en encombrer le reste du temps. Tout d'abord, montez les escaliers, contournez le bâtiment et entrez à l'intérieur par l'autre côté. Montez et descendez le sniper. Vous pouvez déjà commencer à dégager la zone en dessous, cela vous facilitera le travail pour la suite. Partez et avancez à travers les containers. Au bout, partez à gauche (vers la bouche d'égout, sur la carte). Longez le mur de droite. Vous arrivez dans une impasse, montez sur les caisses pour enjamber le mur. Suivez le chemin, tout droit, vous arrivez au final à un poste ennemi avec une mitrailleuse fixe. Allez dans la cour, vous devez voir les deux miradors. Si vous avez un fusil de snipe, dégommez tout de suite les deux tireurs. Sinon, montez sur le container à gauche, vous en trouverez un. Allez vers le mirador de droite et montez à l'échelle. Il faut trouver Tatarin, il est à gauche, sur un balcon. Abattez votre cible en vrai professionnel. Filez, faites une sauvegarde dès que vous croisez une bouche d'égout et rejoignez le bateau. Ne craignez pas l'hélicoptère, si vous ne traînez pas inutilement, vous ne courez pas de risques.

Mission 6

Bas rebelle

Et voilà, coup double, non seulement vous avez été trahis mais en plus on s'est servi de vous pour libérer la place de Tatarin. Résultat : c'est la panique et la débâcle. Commencez par aller voir à droite s'il n'y aurait pas des munitions puis sautez sur les débris dans l'eau et traversez, en direction des soldats et du tunnel. Suivez le tunnel. Vous en sortez et nettoyez votre côté de l'égout. Vers la gauche, il y a une échelle, montez et faites le vide. Vous trouverez ici un lance-roquette qui va vous aider à dégager l'autre rive. Descendez, allez à gauche et traversez. Empruntez le tunnel, à l'embranchement, optez pour la gauche, descendez sur les caisses, puis prenez à droite, vers l'escalier. Vous arrivez sur une plate-forme avec une grille. Tirez en face de vous sur le bidon pour vous débarrasser de tout ce beau monde puis revenez sur vos pas, remontez et prenez le chemin de droite. Suivez le chemin, c'est tout droit. Au prochain croisement, allez sur le chemin qui descend. Vous passerez une salle avec un échafaudage et une vieille conduite. Continuez ensuite dans le tunnel. Lorsque vous arrivez dans une série de salles, attention à la seconde dans laquelle se trouve une unité d'élite assez balèze (enfin moins qu'une grenade dans les pieds). Continuez. Vous voici dans une nouvelle grande salle pleine d'ennemis, allez au fond et prenez le passage à droite qui va vous conduire jusqu'à de vieilles connaissances et découvrir votre nouveau QG.

Mission 7

Le Lycée

Montez sur les conduites d'aération face à vous et atteignez la fenêtre. Descendez l'escalier et recrutez des hommes. Sortez et faites le ménage dans la place. Allez vers la droite. Passez une seconde petite cour et entrez dans le bâtiment. A l'étage se trouvent des kits de soins. Sortez par l'autre porte et détruisez l'héliport. Revenez à la grande place du début et prenez la rue. Prenez ensuite la première à gauche, après les flammes. Recrutez des combattants et repartez. Vous débouchez sur une patte d'oie. Prenez à gauche ou à droite. Notez qu'à gauche vous trouverez une cache avec des recrues et des munitions (alors qu'à droite il n'y a pas d'armes). Sur la place, allez à gauche pour vous charger des prisonniers. Faites sauter le générateur à gauche de la prison. Ramenez les prisonniers aux égouts. De retour sur la place, allez à droite, complètement, au fond, sur votre gauche, il y a une entrée qui va vous permettre d'accéder au Lycée. Avancez jusqu'au hall du Lycée, montez l'escalier central. Faites le ménage dans la zone en dessous et descendez. Trouvez l'escalier à droite et engouffrez-vous dedans. Passez par la porte à gauche et suivez le couloir jusqu'à la salle de classe à droite. Sortez par la fenêtre et allez au drapeau.

Les studios de télévision

Allez recruter des combattants puis revenez pour entrer dans la station. De la voie ferrée, commencez à nettoyer la zone en dessous. Vous pouvez utiliser le fusil de snipe qui se trouve à l'entrée. Allez ensuite à droite pour passer sur le panneau publicitaire tombé qui fera office de pont. Vous trouverez là aussi un fusil de snipe et des munitions. Descendez par les conduites d'aération à droite. Allez vers les studios, au niveau de l'avant poste russe, allez à gauche pour entrer dans l'immeuble en ruines, vous y trouverez un lance-roquette. Justement, voilà un blindé. Réglez-lui son compte et investissez les studios. Utilisez vos hommes pour progresser dans les escaliers, des ennemis vont arriver des deux côté, envoyez-les défendre ou attaquer sur les deux escaliers. Une fois en haut, entrez dans le QG sécurité, dans le couloir, il y a une cache d'armes. Reprenez l'ascension sur les escaliers à droite. Dans les bureaux, faites un carnage. La sortie est au fond à droite. Après une seconde salle de bureau plongée dans l'obscurité, allez grimper l'escalier à droite, au fond. Plus qu'à suivre le chemin jusqu'aux studios d'où vous sortirez par le fenêtre.

Mission 8

Le débarquement

Contournez le bateau par la droite, soignez et recrutez autant d'hommes que possible. Progressez à couvert vers la gauche, vous devriez vite voir un lance-roquette. Prenez-le et dégommez la tour. Avancez vers les pylônes de la tour et montez sur les docks. Allez à gauche et rejoignez la bouche d'égout, direction l'Arsenal.

L'arsenal

Pour cette première visite à l'arsenal, on va faire bref, dans le genre attaque éclair. Suivez simplement la rue jusqu'au bâtiment des explosifs indiqué sur votre carte, c'est juste à côté et ce que vous risquez ici, ce n'est pas de vous perdre. Une fois en possession du C4, revenez au Débarquement.

Le débarquement

Bien, en partant du point de sauvegarde, dos au mur, allez à gauche, prenez l'escalier et entrez dans le bâtiment. Vous en ressortez par un autre escalier qui vous permet de passer dans l'enceinte du de ventilation. Soignez le soldat en chemin et montez au sommet de la tour. Placez le C4 et attendez que vos hommes arrivent. Sortez de là, dégagez le périmètre et allez tout droit, vers les camions. Montez sur le balcon pour utiliser la mitrailleuse fixe et soigner un blessé. Vous allez suivre le chemin qui mène à l'entrée du port (sur la carte, le chemin qui longe au sud). C'est le moment de voir si vous commencez à maîtriser le commandement de vos soldats. Progressez zone par zone, dégagez quelques coins planqués, et postez-y des hommes en défense de manière à pouvoir en dégager d'autres et ainsi de suite. Vous arriverez au final à l'entrée du port, une grande place assez bien gardée, après avoir quitté la ruelle. Prenez l'escalier à gauche et hissez votre drapeau.

L'arsenal

Allez à l'entrepôt de C4 et prenez le chemin à côté, à gauche. Vous voilà dans une zone pleine d'ennemis. En haut des escaliers, il y a un sniper dans sa tour. Dans le bâtiment à droite, un lance-roquette vous aidera à vous débarrasser de l'hélico. Dans celui de gauche, un homme blessé. Il y a aussi une femme au fond, derrière le poste ennemi à droite. Entrez dans le bâtiment de droite et cherchez la porte à droite, derrière le camion. Hissez le drapeau.

L'artillerie

Allez à droite et chargez-vous des deux mortiers. Revenez au point d'entrée et prenez la rue qui lui fait face. Vous arrivez sur une intersection en +. Allez dans le poste du barrage à gauche pour soigner un soldat, puis dans le bâtiment à droite (par l'escalier). Nettoyez la salle. Allez au fond, dans le premier vestiaire, il y a une femme à soigner. Allez ensuite sur la droite prendre l'escalier qui mène à l'héliport. Boum ! Ressortez. Allez sur la gauche en sortant de là, puis à droite après le poste ennemis. Entrez dans le bâtiment. Montez sur le toit.

Les Quais

Foncez droit devant vous et après une petite échauffourée, grimpez sur les conduites qui vous permettent d'entrer dans le bâtiment. Trouvez-y deux femmes blessées. Sortez et allez à gauche. Dirigez-vous vers le bâtiment du générateur puis suivez le chemin qui mène à l'héliport pour le plastiquer. Prenez l'autre sortie de cette zone. Vous allez traverser les containers. Allez trois fois à droite, puis, après la mitrailleuse avancez jusqu'aux barbelés et allez à gauche, puis deux fois à droite, une fois dans la cour, allez à droite, derrière les containers pour entrer dans le bâtiment, allez hisser le drapeau.

Fort Jay

Commencez par nettoyer en règle la place. Il y a des ennemis partout alors n'envoyez pas tous vos hommes au même endroit, étalez-les bien. Entrez ensuite dans le bâtiment face à vous. Vous entrez dans le premier bunker, vous ne pouvez rien faire pour l'instant, allez à droite dans le couloir et prenez les escaliers pour atteindre le second bunker. Continuez jusqu'à l'extérieur. Prenez la première à droite, vous êtes dans un passage étroit, allez tout droit. Vous tombez sur une zone découverte avec un escalier à droite. Allez à gauche pour libérer Isabella. Vous pouvez maintenant prendre les bunkers. Sortez et allez vers l'escalier, montez à droite et posez le drapeau sur le bunker Nord-Ouest. Prenez le chemin qui se trouve à gauche en arrivant ici. Descendez et entrez à gauche. Allez prendre l'escalier pour descendre puis remonter. En haut, allez à gauche. Vous allez vous retrouver dehors, dans une petite cour. Entrez en face, à gauche et descendez les escaliers à gauche. Dans la pièce, prenez les escaliers à gauche, encore. Vous arrivez à deux... escaliers. Prenez d'abord celui de gauche pour aller hisser le drapeau, revenez emprunter le second et faites de même. D'ici, suivez le chemin à droite pour aller hisser le dernier drapeau du jeu. Voilà

c'est fini.

Freekstyle

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants :

ALLFREEK	Temps toujours activé
ALLSHOOK	Bécane The King de Greg Albertyn
BABYBLUE	Costume Blue Collar de Mike Jones
BLACKJAK	Piste Let It Ride
BLONDIE	Jessica Patterson
BODYART	Costume All Tatted Up de Mike Metzger
BOXCARS	Costume High Roller de Mike Jones
BRRRRRAP	Bécane Rock Of Ages de Mike Metzger
CARVEROK	Piste Burn It Up
CLIPPERS	Piste Gnome Sweet Gnome
COMET	Costume Star Rider de Greg Albertyn
COOLDUDE	Clifford Adoptante
EYEDROPS	Bécane Bloodshot de Mike Metzger
FIRESALE	Flammes à l'arrière
FLYSOLO	Aucune bécane
FTAIL	Gravité faible
GIMEGREG	Greg Albertyn
GOFLOBRO	Bécane Island Spirit de Clifford Adoptante
GOODLOOK	Bécane Seducer de Leeann Tweeden
HEDBANGR	Bécane Heavy Metal de Brian Deegan
HEKACOOL	Bécane Speedy de Jessica Patterson
HELLOOOO	Costume Ecko MX de Mike Metzger
HELMET	Les pilotes portent un casque
HEREIAM	Bécane Amore de Stefy Bau
HORNS	Bécane Lil' Demon de Mike Jones
ILOOKGUD	Costume Sharp dresser de Greg Albertyn
INVASION	Costume UFO Racer de Stefy Bau
KICKBUTT	Costume Red Hot de Leeann Tweeden
KIDSGAME	Costume Playing Jax de Stefy Bau
LAYERS	Costume Warming Up de Jessica Patterson
LIGHTNIN	Bécane Charged Up de Jessica Patterson
LOKSMITH	Master code
NOSLEEVE	Costume Tankin' It de Clifford Adoptante
NOT2GRLY	Costume Hoodie Style de Jessica Patterson
NUMBER1	Bécane Champion de Greg Albertyn
OVENMITT	Bécane Hot Stuff de Leeann Tweeden
PATRIOT	Bécane National Pride de Greg Albertyn
PLUNGER	Bécane Flushed de Mike Jones
POPULATE	Tous les personnages
RIPPED	Costume Muscle de Brian Deegan
SEVENTWO	Bécane Rhino Rage de Mike Metzger
SOLDIER	Costume Commander de Brian Deegan
SPARKLES	Bécane Disco Tech de Stefy Bau
SPICY	Costume Red Hot de Leeann Tweeden

STOKED	Bécane Hang Loose de Clifford Adoptante
STYLIN	Bécane Trendsetter de Leeann Tweeden
SUPDUDE	Bécane Gone Tiki de Clifford Adoptante
THNKPINK	Costume Fun Lovin' de Leeann Tweeden
TODAMOON	Piste Rocket Garden
TONBOY	Bécane Racer Girl de Jessica Patterson
TOUGHGUY	Mike Jones
TRAKMEET	Tous les circuits
TUCKELLE	Piste Burbs FreeStyle
TWONEONE	Bécane 211 de Stefy Bau
WHATEVER	Bécane Man de Brian Deegan
WHEELS	Toutes les bécanes
WHOZASKN	Bécane Dominator de Brian Deegan
WIDEOPEN	Piste Crash Pad FreeStyle
WINGS	Costume Tiki de Clifford Adoptante
WTCHKPRS	Effet de ralenti
YARDSALE	Tous les costumes

Frogger : Ancient Shadow

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Sealed Heart niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Lumpy

Sealed Heart niveau 2
Lily - Frogger - Frogger - Lumpy

Dr. Wani Mansion niveau 1
Berry - Lily - Lumpy - Lily

Dr. Wani's Mansion niveau 2
Finnius - Frogger - Frogger - Dr. Wani

Doom Temple niveau 1
Lily - Dr. Wani - Lily - Dr. Wani

Doom Temple niveau 3
Frogger - Lily - Lily - Lily Frogger - Frogger - Frogger - Berry

Elder Ruins niveau 1
Lily - Lily - Dr. Wani - Dr. Wani

Elder Ruins niveau 2
Frogger - Berry - Finnius - Frogger

Lettre de John
Finnius - Lily - Berry - Dr. Wani

Lettre WHC Inc
Lumpy - Frogger - Frogger - Berry

Lettre de Dr. Wani
Lumpy - Berry - Lumpy - Finnius

Lettre d'Opart
Berry - Lumpy - Frogger - Lumpy

Lettre de l'admirateur secret
Dr. Wani - Lily - Dr. Wani - Frogger

Frogger Beyond

© Konami 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Commencez une nouvelle partie et entrez **LEVELS4ME!** comme nom. Vous aurez alors accès à tous les niveaux.

Future Tactics : The Uprising

© JoWooD / Crave Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Pour débloquer l'option "choix du niveau", il suffit de terminer le jeu deux fois.

CHEAT MODE

Tours et mouvements illimités

Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, gauche, R, L pendant le jeu.

Grosses têtes

Haut, gauche, bas, gauche, bas, haut, haut, gauche pendant le jeu.

Disco mode

L, gauche, L, gauche, R, droite, R, droite pendant le jeu.

Gravité basse

Haut, haut, haut, haut, haut, haut, bas, droite, haut pendant le jeu.

Gauntlet : Dark Legacy

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

000000	Invisibilité
10000K	10.000 pièces d'or par niveau
1ANGEL	Immortalité permanente
ALLFUL	Toujours avoir 9 potions et clés
ARV984	Transfomer le chevalier en rappeur
AYA555	Transformer la Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Transformer le chevalier en centurion romain
CAS400	Transformer le guerrier en Ogre
CEL721	Transformer la Valkyrie en Pom Pom Girl
CSS222	Transformer le chevalier en Chris Sutton
DARTHC	Le chevalier porte une cape et des habits sombres
DELTA1	rapetoisser les ennemis
DES700	le magicien est un pharaon
DIB626	Le chevalier porte des habits de la rue et une casquette
EGG911	Pojo le poulet toujours présent
GARM00	Le magicien est un mort vivant
GARM99	Le magicien devient maléfique
ICE600	Transformer le Nain en Bouffon
INVULN	Invincibilité
KAO292	Transformer le chevalier en serveuse
KJH105	Le Bouffon porte une casquette
MENAGE	Triple tirs
MTN200	Tranformer le guerrier en Orc
NUD069	le Nain porte un costume SM
PEEKIN	rayon-X permanent
PNK666	Le Bouffon a une tête de Mohawk
PURPLE	Turbo à bloc
QCKSHT	Lancer rapidement
RAT333	Le guerrier à une tête de rat
REFLEX	Tirs reflétés
RIZ721	Transformer le chevalier en Quarterback
SJB964	Transformer le chevalier en karateka
SKY100	Le Magicien est un alien
SSHOTS	Gros tir illimités avec l'arc
STG333	Transformer le chevalier en banlieusard chauve
STX222	Le Bouffon porte des Smiley
SUM224	transformer le magicien en Abolitionniste
TAK118	Transformer le chevalier en Ninja
TWN300	Transformer la Valkyrie en Faucheuse
XSPEED	Courir vite

INTRODUCTION

Appuyez sur L lors du logo Midway pour voir le début de l'histoire.

NIVEAU BONUS

Jouez trois fois d'affilée le premier niveau, puis allez faites 2 fois le niveau le niveau Section. Vous débloquerez ainsi de nouvelles zones.

ECRAN DE VEILLE

Si vous ne touchez à rien pendant la pause, vous pourrez voir des haches traverser l'écran.

APPARENCE DES PERSONNAGES

ARV984	Knight en street style
AYA555	Valkyrie en écolière japonaise
BAT900	Knight en centurion romain
CAS400	Warrior en ogre
CEL721	Valkyrie en majorette
CSS222	Knight en civil avec batte en bois
DARTHC	Knight en chevalier noir
DES700	Wizard en pharaon
DIB626	Knight en camionneur avec sceptre
GARM00	Wizard en démon
GARM99	Wizard en diable
ICE600	Dwarf en MAC
KAO292	Knight en serveuse
KJH105	Jester en jason alumette
MTN200	Warrior en orc
NUD069	Dwarf en costume SM
PNK666	Jester en punk alumette
RAT333	Warrior avec une tête de rat
RIZ721	Knight en quaterback
SJB964	Knight en karatéka
SKY100	Wizard en alien
STG333	Knight en civil avec batte en alu
STX222	Jester en smiley alumette
SUM224	Wizard en mage jaune du jeu
TAK118	Knight en ninja
TWN300	Valkyrie en faucheur

Georges le Petit Curieux

© Namco

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause avec la touche Start. Puis, maintenez Z pendant que vous réalisez l'une des manipulations suivantes :

Mode singe
B, B, A, Y, B.

Bananes illimitées
A, X, X, Y, A.

Gravité inversée
Y, Y, B, A, A.

Ghost Recon

© Ubisoft / Red Storm 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBTENIR LES MÉDAILLES

Purple Heart

Soyez blessé ou tué en mission

Bronze Star

Tuez 15 ennemis

Silver Star

Tuez 20 ennemis

Distinguished Service Cross

Tuez 25 ennemis

Congressional Medal Of Honor

Tuez 30 ennemis

TOUS LES HÉROS

Terminez les 12 missions de la campagne pour débloquer les héros en mode Combat rapide et campagne.

INVINCIBILITÉ

Vous pouvez utiliser ce code une fois que vous avez achevé les deux premiers niveaux. La manip est à effectuer au menu principal : A, B, B, Y, Y, Y, X, R, R.

Ghost Recon 2

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sélectionnez l'option "Enter cheats" au menu principal et faites l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Invincibilité pour le chef d'équipe
B, B, X, A

Invincibilité pour toute l'équipe
B, B, X, B

Le plein de munitions
B, B, X, X

Gagner la partie
B, B, X, Y

Gladiator : Sword of Vengeance

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

CHALLENGE DES ARMES

Trouvez toutes les Tablettes des Titans, les Amulettes et les Médailles et placez dans les piliers correspondants. Une tablette appraîtra, en l'activant vous accèderez au challenge des armes.

Gladius

© Activision / LucasArts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Adversaires plus difficiles

En mode league, mettez la pose et faites : droite, droite, droite, haut, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut, bas

Contrôle de la caméra

Pendant un combat mettez la pause et faites : haut, gauche, bas, droite, gauche, gauche, gauche, gauche, haut, haut, haut, haut

Pas de limite à l'équipement

Appuyez sur Start dans le menu d'apprentissage et faites : droite, bas, gauche, haut, gauche, gauche, gauche, gauche, Y, Y, Y

MODE MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur n'est pas accessible d'entrée de jeu. Pour l'obtenir, vous devez brancher de 2 à 4 manettes et lancer une partie où la première région est terminée, donc Imperia pour Valens et Nordagh pour Ursula. Ensuite, vous verrez apparaître l'option multijoueur su rle menu principal.

Goblin Commander : Unleash the Horde

© Jaleco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez R + L + Y + bas pendant 3 secondes puis faites une des manipulations suivantes :

+ 100 âmes
R, L, L, L, L, R, Y, R, R, R

+ 100 or
L, R, R ,R, R, L, Y, L, L, L

+ 1000 or et âmes
R, R, L, R, R, Y, Y, Y, L, L

Augmenter la vitesse de 200%
R, R ,R ,R ,R, L, Y, R, R ,R

Brouillard de guerre
R, L, R, R, L, L, Y, Y, L, R

Choix du niveau (dans le profil "Bling")
Y, Y, Y, L, R, L, L, R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, L, L, R, L, L, R, L, R, R, Y, Y, Y

Diminuer la vitesse de 50%
L, L, L, L, L, Y, Y ,Y ,Y, R

Gagner le niveau
R, R, L, L, L, R, R, Y, Y, Y

God mode
R, R, R, L, L, L, R, L, Y, R

Godzilla : Destroy all Monsters Melee

© Infogrames / Pipeworks Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, appuyez et maintenez les touches L, B, R puis relâchez-les dans l'ordre B, R, L. Vous activerez alors le cheat mode.

CHEAT CODES

```
202412    Débloquer Orga
480148    Tous les stages
696924    Tous ls monstres (sauf Orga)
843901    Joueur 1 invincible
616233    Gigan
225133    Godzilla 2000
537084    Destroyah
131008    Mecha Godzilla
557456    Mecha King Ghidrah
```

GoldenEye : Au Service du Mal

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Fort Knox.

Vous voici dans un hélicoptère, commencez par régler vos paramètres de mouvement et à peine fini, vous vous ferez attaquer par des bombardements pour vous retrouver dans un bâtiment. Allez tenter d'aider votre compagnon puis tuez les gardes qui arrivent par votre droite. Eliminez les hommes qui se trouvent sur l'étage en face puis descendez les marches à gauche et descendez deux étages. Prenez ensuite par la droite vers les caisses jaunes et les soldats qui vous tirent dessus puis au bout prenez la porte. Dans cette salle, vous apprendrez comment prendre en otages, prenez la porte de droite et essayez sur le garde que vous voyez de dos. Un peu plus loin, des hommes viendront vous attaquer, prenez la porte à droite. Attention, un ennemi va en sortir, entrez dans la salle des commandes et tuez tous les soldats puis descendez par l'échelle à gauche du tableau de commandes. Vous pouvez récupérer un harpon en bas de l'échelle et tuer tous les soldats. Parvenez au bout de cette salle pour prendre les escaliers qui commencent vers le chariot. Placez-vous devant l'ouverture dans le mur et tirez sur les vannes pour tuer les soldats, ça vous augmentera votre cruauté. Placez-vous ensuite sur le tuyau et descendez-le pour prendre les escaliers à droite de la chaufferie. Vous allez arriver dans une salle où tout est en feu, tuez tous les hommes puis allez au fond de la pièce pour contourner les débris. Vous arriverez devant une porte blindée de coffre-fort et au fond, vous verrez vos collègues se faire tuer bizarrement.

Mission 2 : Auric Enterprises.

Vous voilà dans une salle de conférence, tuez les hommes puis allez dans le laboratoire à gauche et nettoyez-le. Prenez ensuite la porte à droite et tuez les hommes à côté des barils à gauche. Allez dans le laboratoire basse température pour y réchauffer l'ambiance en faisant tout péter. Prenez la porte vers le fond de la pièce à gauche, vous pouvez récupérer un fusil EM dans la première ligne droite au fond puis un fusil à pompes sur un des soldats. Dirigez-vous ensuite dans le laboratoire de chimie pour continuer votre crise de nettoyage, vous pouvez prendre un détonateur sur les commandes à gauche de la grosse centrale. Descendez ensuite dans la partie inférieure au centre puis prenez la porte à droite. Le laboratoire de chimie est tout propre, enchaînez avec le laboratoire d'armement, nettoyez toute la salle de ses soldats. Essayez le missile pour augmenter votre cruauté et délirez un bon coup. Sortez ensuite de cette salle pour atteindre une salle avec des tests de lasers, entrez et tuez tout le monde puis prenez l'ascenseur.

Vous reprenez la partie sous le feu ennemi, ripostez puis prenez la salle au fond avec le voyant vert. Tuez tous les soldats et prenez les escaliers à gauche de la structure pour descendre d'un étage et arriver à la chaufferie. Descendez encore les escaliers à gauche pour arriver devant le premier conduit de filtrage. Détruisez-le en tirant sur la partie du bas puis allez tuer les ennemis un peu plus en arrière. Prenez la porte avec le voyant vert qui vous mènera à une autre chaufferie. Montez les escaliers, redescendez vers le mur, remontez à droite pour redescendre encore et arriver à une porte avec un voyant vert. Après cette porte vous serez dans la salle de coulée, commencez de suite par aller aider vos collègues, descendez dans le centre de la pièce puis tuez tous les ennemis à gauche et à droite. Déversez de l'or sur eux pour vous faire gagner en cruauté puis allez détruire le deuxième conduit de filtrage. Prenez la porte à droite, explosez tout le monde puis vous allez arriver dans une sorte de tunnel. Prenez à droite dans les débris et au bout prenez le passage dans le mur à gauche. Vous allez arriver dans une salle complètement détruite, sautez et prenez le tunnel à droite qui n'est pas mieux détruit. A la fin de ce tunnel vous serez au dôme principal, dehors dans le froid. Tuez les hommes qui arrivent par la droite et faites attention aux deux qui possèdent des harpons. Continuez votre route puis fuyez le dôme par un grand trou dans le dôme vers la gauche de la tour.

Mission 3 : Hong Kong.

Vous revoilà au chaud cette fois dans un immeuble avec pour commencer deux gardes devant vous. Tuez-les et prenez le petit plan incliné derrière qui vous mène dans un autre compartiment comme celui où vous vous trouviez. Prenez les escaliers à gauche, vous monterez d'un étage et après avoir tué les soldats, récupérez le sniper dans une caisse au milieu de l'entrepôt. Trahison, vous êtes tombé dans un piège, faites demi-tour en tuant tous les hommes et prenez le passage qui se trouve dans le sol pour atteindre un étage en dessous. Continuez votre carnage, prenez le plan incliné puis prenez l'ascenseur à droite à côté des caisses. Une fois tout en bas, prenez les fusils de sniper et tuez les hommes sur la plate-forme au loin. Une fois que vous aurez tué tout ce que vous pourrez, prenez le câble sur le mur à droite. A peine vous aurez touché le sol, des soldats arriveront par devant et par la droite. Tuez les tous puis au bout, il y a des petites balises qui contrôlent les panneaux gris, piratez-les avec le nouveau système prenez la petite descente du tunnel puis rejoignez-la en montant au bout.

Vous voilà devant un gros dragon (que vous pouvez pirater pour tuer un avion plus loin), tuez tous les hommes puis partez vers le pont, piratez à nouveau les dragons puis traversez le pont et prenez les escaliers à côté du dragon. Remontez et prenez le câble qui mène au prochain immeuble puis tuez tous les soldats une fois arrivé. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche puis prenez la porte qui va s'ouvrir à droite pour vous laisser l'accès à une échelle. Montez sur les toits et tuez tous les hommes puis dirigez-vous vers la descente. Prenez le câble dans l'angle de gauche pour arriver sur une place chinoise un peu plus bas. Montez les escaliers et prenez la porte rouge à droite puis montez l'échelle pour vous retrouver dans une maison chinoise. Sortez par la droite puis prenez les escaliers plus loin à gauche. Attention des hommes avec des harpons vont sortir vers la maison un peu plus haute. Prenez les escaliers et dirigez-vous vers les petits jardins à gauche. Montez dans l'autel pour affronter deux robots volants. Prenez ensuite le câble dans l'angle et montez pour prendre la porte au sommet puis ressortez de l'autre côté de l'immeuble par une autre porte. Vous allez arriver sur le toit du bâtiment chimique et vous serez attaqué de partout. Tuez-les puis quittez ce toit par les échelles pour monter sur les passerelles puis sur une tour à côté d'un pylône se trouve encore une échelle avec un câble. Tuez les hommes puis prenez la porte.

Vous allez arriver dans une armurerie, piratez les bornes sur les escaliers pour récupérer des données et servez-vous des pièges pour être toujours plus cruel. Piratez la deuxième borne sur les escaliers en face des premiers puis prenez la porte de gauche. Vous allez arriver sur une place avec un débouché sur l'aire, attention des avions vont venir vous bombarder avec des mitrailleuses, tuez-les tous. Vous pourrez récupérer à la fin dans la porte avec le petit symbole à trois dents un bouclier et une arme. Prenez ensuite le grappin à droite dans l'angle puis tuez tous les hommes qui se trouvent en bas ainsi que l'avion. Pénétrez ensuite dans le tunnel puis ne vous occupez pas de l'avion, prenez la porte à droite.

Après cette porte, vous allez avoir affaire à beaucoup de soldats, prenez toutes les armes qui passent et tuez les tous. Prenez ensuite la porte à côté gong. Vous allez entrer dans une salle de sauna, fermez tous les saunas pour tuer les hommes qui se trouvent dedans. Prenez ensuite la porte au bout du couloir des saunas et traversez le couloir. Prenez l'ascenseur puis en haut tuez l'informateur, c'est celui qui est en blanc. Sortez de la pièce et dehors prenez le câble à droite contre le mur. En bas, tuez les deux hommes puis défendez l'hélicoptère violet des avions. Tuez ensuite le gros hélicoptère bleu qui arrive, prenez les harpons à côté de la cabane centrale. Une fois que l'hélicoptère est mort, prenez le panneau qui vient de tomber puis parvenez au toit de la cabane de gauche. Prenez le câble, débarrassez la zone de tous les hélicoptères et des hommes et sauvez-vous.

Mission 4 : Casino Midas.

Vous voilà dans un luxueux casino, prenez les escaliers menant à la grande porte et derrière, vous verrez une femme qui s'enfuira en vous faisant tomber un lustre sur la tête. Courez fermer les rideaux de fer avec l'interrupteur à droite contre le mur. Tuez les soldats qui arrivent puis prenez les escaliers proches du bar. Dans ce couloir, défoncez tout le monde puis prenez la prochaine porte. Dirigez-vous vers les ascenseurs et prenez-en deux jusqu'à être arrivé dans un étage sans ascenseur en fonctionnement. Prenez les marches puis en bas, entrez dans le casino et faites de gros dégâts avec les soldats. Prenez ensuite le passage à gauche avec des machines à sous puis tuez les hommes. Prenez les conduits d'aération puis une fois que vous serez sur le sol, tuez tous les hommes puis prenez la porte au bout. Vous allez vous retrouver dans un casino avec un avion, descendez-le puis prenez à gauche vers les machines à sous. Prenez le passage éclairé en rouge au fond puis prenez la porte qui vous mènera dans un bar. Tuez tous les hommes

puis dirigez-vous vers la scène à droite de la pièce. Prenez la porte à droite puis montez les escaliers.

Allez tout droit, vous arriverez dans une salle des machines, tuez tous les hommes puis entrez dans le casino par les escaliers de droite. Prenez ensuite l'entrée du coffre, une fois dedans vous aurez l'entrée bouchée, passez par le tunnel que la grosse machine vient de creuser. Tuez tous les hommes le long du couloir puis au bout, prenez le trou dans le mur à droite pour arriver dans le coffre. Déverrouillez les portes à l'aide de la commande à droite puis avec votre piratage désactivez la mitrailleuse. Faites de même pour les quatre prochaines portes. Entrez ensuite dans le coffre au centre puis protégez l'omen. La faculté de voir à travers les murs est assez efficace dans cet endroit. Une fois que la fin de la protection est faite, testez l'Omen et partez par le centre de la pièce.

Mission 5 : Barrage Hoover Dam.

Vous débarquez sur un quai, retournez-vous, puis entrez dans le grand tunnel. Tuez tous les hommes puis au bout du couloir, prenez la porte à gauche dans le renfoncement. Dans cette pièce, prenez l'échelle à gauche proche des tableaux électriques puis en haut, passez à gauche de la porte avec un voyant rouge. Une fois sur le balcon, vous pouvez prendre un fusil de sniper pour faire du ménage dans la partie gauche de l'entrepôt. Descendez ensuite l'échelle et dirigez-vous vers les armoires avec au fond une porte de coffre. Tuez tous les hommes puis prenez le passage derrière à droite qui mène à un ascenseur. Une fois en haut, dirigez-vous vers la salle de commande à gauche et tuez les trois hommes à l'intérieur. Prenez l'échelle de suite à gauche et en haut, traversez le couloir pour prendre la dernière porte à gauche. Après cette porte vous serez dehors sur un balcon, tuez l'avion puis prenez les escaliers menant au dessus. En haut, tuez les hommes puis l'avion. Prenez l'échelle à gauche dans le renfoncement du mur puis en haut tuez encore un avion puis prenez les escaliers qui montent en tuant les soldats. En haut, prenez la porte blindée à gauche.

Prenez l'échelle au centre de la pièce et tuez tous les hommes présents dans la pièce. Prenez ensuite la porte à droite traversez le couloir puis une fois dans la salle de contrôle, prenez la porte ouverte à gauche pour monter sur la passerelle. Vous allez avoir affaire à un char d'assaut…ça fait peur. Prenez le câble à gauche quand vous êtes au bout de la passerelle puis tuez les hommes en bas. Avancez et liquidez le char au fond avec des grenades ou même une mitraillette. Prenez la grande porte pour le tunnel en face puis cachez-vous derrière les petits blocs. Prenez le sniper et tuez les hommes que vous voyez. Prenez ensuite le passage de droite puis allez tuer le chef. Prenez la porte à gauche avant le barrage de blocs puis montez les escaliers à droite. Tuez tous les hommes, et en haut prenez le passage de droite à côté de tous les blocs explosifs. Montez l'échelle puis tuez les hommes avec l'aide des blocs oranges. Montez, prenez encore l'échelle à gauche puis en haut tuez les deux hommes sur le gros container au fond. En haut, montez sur le container grâce à l'échelle puis prenez la porte à droite.

Vous avez atteint la route, partez vers la gauche et commencez le massacre avec trois chars, trois transporteurs et les hommes. Au fond de cette route, butez les deux hommes puis faites chuter l'hélicoptère qui vous attaque. Prenez ensuite l'échelle dans la petite cabane à gauche. Traversez le couloir du bas pour remonter sur une autre échelle et se retrouver sur la route précédente mais après le grillage. Tuez les véhicules puis les hommes. Au bout, tuez tous les hommes cachés derrière des voitures puis affrontez à nouveau des véhicules. Après ces véhicules il ne vous reste plus que deux chars à tuer. Dirigez-vous au fond de cette route et tuez les derniers hommes puis prenez la porte à droite.

Prenez la porte, puis tuez tous les hommes qui se trouvent dans ce couloir. Prenez ensuite la porte en face. En sortant, tuez l'hélicoptère puis les hommes sur le chemin de droite. Atteignez le bout de la route puis prenez la porte à gauche avec la mention caution area au dessus. A l'intérieur, tuez tous les hommes qui arrivent devant vous par les petites machines qui tournent puis traversez le couloir de droite pour arriver sur une échelle. Montez en haut, puis tuez tous les hommes de cette grande pièce. Prenez ensuite la grande porte blindée au fond à droite puis tuez tous les hommes de cette pièce. Dans la prochaine pièce, attention des hommes sont sur les passerelles au dessus de votre tête et assez bien cachés en bas. Le prochain couloir est similaire, traversez-le puis atteignez la grande porte au fond.

Traversez cette porte puis planquez-vous derrière le pilier à droite. Attention au chef au fond avec son prédator, tuez tous les hommes puis allez activer la borne à gauche de la salle. Un ascenseur va descendre derrière vous vers le bloc jaune, montez sur l'ascenseur puis activez-le. Pendant votre ascension, tuez tous les hommes sur les côtés puis une fois tout en haut vous serez dans l'atelier recherché. Tuez tous les hommes puis atteignez la rambarde pour faire descendre la bombe dans le tuyau. Tout est en train d'exploser, partez vite vers la porte au fond à droite puis prenez le

tuyau. Longez le tunnel vers la gauche et récupérez le prédator c'est un conseil pour la suite, avancez ensuite jusqu'à être dans un ascenseur. Vous devez tuer xenia onatopp, elle se trouve dans l'avion au loin, tuez l'avion pour commencer puis une fois qu'elle sera à terre, achevez la.

Mission 6 : Octopus.

A peine commencé, vous êtes proche d'un ennemi, prenez-le en otage puis tuez tous les autres soldats. Dirigez-vous dans la salle d'accueil puis à l'étage. Prenez la porte, et une fois en haut, tuez tous les hommes qui débarquent et prenez ensuite la porte éclairée en vert. Vous allez arriver dans le compartiment des armes, tuez tous les hommes en prenant l'arme de votre choix puis prenez les escaliers après l'armurerie, piratez la commande en face. Prenez la petite passerelle qui vient d'apparaître et à présent la porte. Dans ce couloir, tuez le soldat puis dans la prochaine armurerie, tuez les hommes et prenez la porte de gauche à côté de la mitrailleuse que vous devez neutraliser avec le piratage. Dans la prochaine pièce, tuez tous les hommes en essayant d'avoir celui qui a le prédator d'abord, il fait pas mal de dégâts. Une fois que vous avez fait le ménage, dirigez-vous vers la porte au fond, derrière le gros submersible bleu. Neutralisez la borne en la piratant puis entrez dans l'ascenseur. Vous allez entrer dans la salle de sécurité, tuez tout le monde pour récupérer l'empreinte du chef. Prenez la nouvelle porte puis traversez les couloirs jusqu'à arriver dans une salle d'accueil avec au centre, pas mal de soldats. Après cette pièce vous serez dans une sorte de frigo tout bleu, planquez-vous derrière les caisses et tuez les hommes pour parvenir à la porte à gauche derrière les caisses. Dans la prochaine salle, dès votre entrée, activez le piratage sur la borne puis tuez les soldats qui arrivent sur vous. Entrez et tuez tout le monde en vous cachant bien, ils sont nombreux. Traversez les ponts puis dans la prochaine salle, prenez la porte de suite à gauche, vous serez dans un entrepôt rempli de containers. Tuez tous les hommes puis prenez la porte tout au fond de l'entrepôt pour arriver dans un hall luxueux. Tuez-les tous et dans la pièce suivante, tuez de nouveau tous les hommes et prenez la porte à l'étage mais derrière, pas celle qui est conduit par un petit mur. Traversez ce couloir de gaz et au bout, piratez la commande par la borne après la porte. Traversez ce couloir pour arriver devant l'ordinateur central.

Vous allez avoir affaire à une situation assez dure, planquez-vous de suite derrière l'ordinateur puis prenez le tesla et tuez tous les hommes. Dirigez-vous ensuite vers l'ordinateur central puis téléchargez les coordonnées et prenez l'élévateur. En bas, vous serez dans une salle avec deux étages, partez vite en dessous puis prenez le fusil EM. Les hommes étant au dessus, vous pourrez tous les tuer en vous plaçant en vue EM. Montez ensuite à l'étage puis prenez la porte. Vous arriverez dans la salle où se trouve le vaisseau submersible. Prenez l'ascenseur puis la porte à gauche. Vous allez arriver dans la salle des machines, tuez tous les hommes et prenez la porte qui mène à une salle avec un gilet pare-balles et une mitraillette. Prenez les deux et entrez dans la salle avec un énorme générateur au centre. Vous pouvez activer des pièges pour les électrocuter. Montez grâce à l'ascenseur au dernier étage puis prenez la porte tout en haut qui vous mènera à la salle des machines. Attention au vérin. Traversez cette pièce, la prochaine est assez étrange au premier coup d'œil. Avancez et à peine vos deux premiers pas faits, des soldats vont débarquer de tous les côtés. Tuez-les tous et prenez la prochaine salle. Vous serez dans une grande chaufferie, les pièges sont des jets de vapeur. Montez par les escaliers un peu plus loin du piège puis atteignez le troisième étage. Pour finir votre montée, prenez les ascenseurs puis la porte qui vous mènera à une pièce vue précédemment. Traversez la prochaine pièce qui ressemble beaucoup à une pièce pour plonger un sous-marin. Elle sera plus sévère. Tuez tous les hommes et servez-vous de la technique EM. Après cette pièce, achetez un hologramme dans le grand hall et prenez l'ascenseur. Dans la prochaine salle, reprenez l'ascenseur puis vous serez au premier hall que vous avez traversé, revenez ensuite à côté du bassin.

Mission 7 : Ile de Crab Key.

Vous voilà sur un quai de port, prenez le premier homme en otage pour vous aider, tuez les autres soldats. Piratez le pont pour qu'un côté s'affaisse, et tuez tous les autres hommes pour pouvoir abaisser le deuxième côté tranquillement. A peine arrivé sur l'autre rive, des hommes vont sortir des entrepôts dans tous les sens, renvoyez-les d'où ils viennent. Après la première attaque de soldats, à gauche dans un petit enfoncement de caisses se trouve une cabane avec un prédator et un gilet pare-balles tout neuf. Prenez ensuite le chemin qui mène à un croisement et une dizaine d'hommes plus un avion. Au fond, vous arriverez devant des escaliers qui montent sur une porte. Entrez et une fois dans l'entrepôt, commencez le carnage et attention, au bout se cache un chef. Prenez ensuite les escaliers au fond de la pièce pour arriver dans une salle avec de très hauts escaliers. Prenez pour le moment les escaliers, en haut, désactivez les portes puis retournez en bas et prenez l'autre porte pour être de nouveau dans un hangar. Le fusil EM et le passe

muraille sont pas mal dans ce passage, sortez ensuite à l'air libre pour affronter une horde de soldats. Je vous conseille de prendre le prédator assez proche de l'entrée car ils arrivent en groupe. Entrez ensuite dans la grande porte qui vient de s'ouvrir puis éliminez les deux avions qui vous arrivent par derrière, puis les deux soldats par la prochaine grande porte. Entrez ensuite dans la grande porte, tuez les deux hommes puis entrez dans un immense ascenseur un peu plus loin qui vous descendra dans la mine. A peine entré dans la mine, des hommes vous attaqueront de deux chemins différents. Rasez toute la pièce puis prenez le passage du milieu qui vous amènera au loin à une porte blindée qui vous mènera à l'air libre. Passez sous le gros camion et attention à l'homme avec le prédator. Prenez l'échelle un peu vers la droite pour prendre le câble qui vous transportera au bout. Au bout, planquez-vous de suite et allez tuer les soldats progressivement en vous servant pas mal de votre bouclier. Prenez le prochain câble pour arriver encore plus bas et affrontez des soldats et deux avions. Continuez de descendre avec le prochain câble puis placez la charge sur les silos. Tuez les hommes qui arrivent par le haut de la colline et dirigez-vous par le chemin de terre pour rejoindre la porte. Dedans, attention à la horde d'hommes qui vous attaque. Ressortez et défoncez tout le monde puis au bout, tuez les deux avions et tous les soldats qui arrivent par la droite. Prenez la porte et au bout de ce couloir, affrontez un chef, quelques soldats puis de nouveaux véhicules. Détruisez les véhicules puis prenez la grande porte.

Traversez le couloir puis tuez les deux soldats qui vous arrivent dessus. Entrez dans la salle, avec au milieu le centre de commandes puis activez le bouton en bas à droite. Des hommes vont arriver par une porte de droite, tuez-les puis prenez la porte qu'ils ont ouverte. Tuez les trois soldats qui se trouvent à l'intérieur puis prenez le prochain couloir, tuez les soldats puis l'avion qui arrivent par les fenêtres de gauche. Prenez la porte de droite, elle vous amènera dans une salle de commande où le Docteur No est enfermé. Dedans, commencez par tuer tous les gardes puis avec le piratage, désactivez les voyants verts au centre de la pièce sur la borne à côté du docteur NO. Récupérez ensuite un fusil EM ou deux même, et tuez le docteur No en passe muraille c'est plus facile. Une fois que vous l'avez tué, vous apprenez que vous avez été manipulé, prenez l'échelle à côté de la borne du centre. En bas, prenez la porte qui vous mènera à un avion, puis fuyez.

Mission 8 : Repaire du volcan

Vous avez atterri dans le repère, prenez l'ascenseur, il vous mènera dans une pièce assez grande avec à l'entrée, une arme sous le nom de omen (il est dur de toucher quelqu'un avec cette arme mais une balle tue instantanément.). Servez-vous en pour tuer tous les hommes de cette pièce bleutée. Descendez à l'aide du plan incliné devant le trou puis prenez le passage sur le bord à gauche du trou qui donne sur des escaliers. En bas, essayez de prendre le premier homme en otage pour vous aider à tuer tous les autres soldats qui se cachent vers le passage illuminé de vert qui arriveront. Allez ensuite dans la porte au fond du couloir, cette porte donne immédiatement sur des escaliers et vous devrez combattre un chef du nom de Steeve. Prenez la porte à droite derrière les boucliers puis montez les escaliers. Tuez les quatre hommes sur la plate-forme que vous atteignez puis au fond dans le couloir sombre, tuez-les tous. Attention à ceux qui tirent avec des fusils omen, ils vous tuent en un coup. En cas de mort vous reprendrez dans la montée des escaliers. Eliminez les quatre mitrailleuses qui se trouvent sur le plafond du couloir sombre puis au bout de toute cette tuerie, prenez les escaliers à gauche. Vous arriverez dans un couloir avec quatre hommes dont un chef. Dans le couloir, prenez immédiatement à droite pour prendre l'ascenseur. Cet ascenseur, vous emmènera dans la prison. Je vous conseille de prendre la predator car énormément de gardes vous attendent. Une fois que vous aurez tué tous les gardes, activez les bornes pour l'électricité puis prenez un ascenseur à droite dans les renfoncements. En haut, prenez la porte à droite puis tuez les gardes dans le couloir, faites attention à celui qui possède un omen. Prenez la porte puis dans la salle des prisonniers, tuez tous les hommes au rez-de-chaussée. Prenez l'ascenseur au bout du couloir de droite puis en bas prenez les escaliers à gauche pour atteindre la porte en face. Vous retournez dans une prison, anéantissez tous les soldats en vous aidant des pièges électriques puis traversez cette salle. Vous allez arriver dans une salle avec une borne vers la droite dans une sorte de cachot très sombre, délivrez les prisonniers grâce à ce bouton.

Vous allez être accueilli par des alliés, montez dans la surface toute rouge avec des carreaux de partout puis tuez les hommes. Allez ensuite dans la porte de l'autre côté puis tuez tous les hommes dans le couloir. Faites toujours attention aux hommes qui possèdent des omen. Prenez la porte à droite, elle vous mènera sur une surface identique à la rouge mais bleue cette fois et bien entendu plus dure que la précédente. Tuez les hommes se trouvant dessus en faisant extrêmement attention au fusil omen, vous allez probablement recommencer pas mal de fois à cause d'eux. Prenez le couloir puis faites le ménage vous atteindrez alors une pièce avec les carreaux verts. Tuez tous les soldats puis allez dans la partie de commandes puis prenez la porte. Descendez les escaliers puis tuez les hommes dans la grande salle

avec au centre un trou. Prenez la porte de droite, descendez les escaliers puis prenez le virus omen sur le fauteuil puis prenez la porte en face. Allez dans le couloir puis prenez la porte à gauche. Vous arriverez dans la salle technique avec au centre un noyau électrique. Tuez tous les hommes, il y en a en bas, à droite puis sur la pente à gauche. Montez tous les étages en tuant tous les hommes au dessus en vous aidant du passe muraille et des fusils EM. Une fois tout en haut prenez l'ascenseur à gauche. Vous allez arriver dans une salle déjà visitée et nettoyée. Prenez la porte à droite puis l'ascenseur qui vous amènera à une salle de réunion. Apres cette salle vous serez dans la salle de commandes, nettoyez-la de tous ses hommes. Prenez la porte au bout à droite, vous serez dans une nouvelle salle de réunion, après celle-ci entrez dans ce couloir gris et sombre puis nettoyez-le. Vous arriverez de nouveau dans une salle de réunion, la prochaine salle est toujours éclairée de bleu avec au centre un cône bleu fluorescent. Tuez tous les hommes, puis prenez le couloir sombre à droite. Après ce couloir vous serez dans une salle de réunion qui sert en fait de boss final, tuez tous les hommes, il y a une dizaine d'hommes et quatre chefs très difficiles (toujours faire attention aux omen). Prenez le prochain couloir, éliminez tous les soldats puis vous allez arriver dans une pièce fermée, vous arrivez enfin à la fin jeu. Goldfinger vous parle et vous verrez le volcan exploser.

Vous pouvez à présent recommencer les niveaux pour gagner des points et obtenir toutes les récompenses du jeu.

DÉBLOQUER DES OPTIONS MULTIJOUEUR

Il est possible de débloquer de nouvelles options en multijoueur : skins, cartes, powerups, options, ainsi que des galeries d'artwork. Pour cela, il faut obtenir de bons scores en mode missions.

Voici ce que vous débloquerez de façon globale :

2 jetons : galerie d'images
3 jetons : nouvelle carte
4 jetons : nouveau skin(apparence)
5 jetons : nouvelle option + 2ème galerie d'images

Voici maintenant les options à débloquer par niveau :

Fort Knox
Carte : Salle de pompage
Skin : Soldat d'élite d'Auric
Option : Armes aléatoires

Auric Entreprises
Carte : Imprimerie de Carver
Skin : Soldat d'élite du Dr. No
Option : Attaque mortelle (corps-à-corps)

Hong-Kong
Carte : Bains
Skin : Informateur de la triade
Option : Adrénaline

Casino Midas
Carte : Coffre principal
Skin : Oddjob
Option : Régénération

Barrage de Hoover Dam
Carte : Turbine inférieure

Skin : Xenia Onatopp
Option : Recharge max. Goldeneye

Octopus
Carte : Crevasse
Skin : Garde du repère
Option : Recharge rapide Goldeneye

Ile de Crab Key
Carte : Réacteur du Dr No
Skin : Dr No
Option : Vitesse turbo

Repaire du volcan
Carte : Refuge
Skin : Soldat d'élite du repère
Option : Chargeur rapide

CONSEILS POUR OBTENIR UN BON SCORE

Voici comment sont calculés les scores en fin de mission, et comment en tirer profit :

- Le pourcentage d'ennemis abattus : tuez-en un maximum afin d'obtenir un bon score.
- Le niveau de difficulté choisi : plus vous jouez dans un mode difficile, plus le bonus est grand.
- La précision : un objectif de précision est à atteindre pour obtenir un bonus de points.
- La cruauté : soyez sans pitié envers vos ennemis ! Parmi les différents points de cruauté existant, voici les plus utiles : tir à la tête, meurtre à coups de poings, par explosion, par piège.

Autres astuces :

- Prenez votre temps ! Le temps effectué pour une mission n'influe pas sur le nombre de points obtenus.
- Désactivez la visée automatique pour faire des tirs à la tête et désactivez également le recentrage automatique du curseur. (Menu pause: options) Pensez-y, surtout en refaisant la première mission qui remet vos commandes à zéro !
- Evitez de prendre des otages, vous perdrez votre seconde arme et vous perdrez du temps à traîner votre otage pendant qu'on vous attaquera par derrière...
- Dès qu'il est disponible, utilisez bien votre goldeneye, surtout dans les dernières missions.

CHEAT CODES

Tous les skins multijoueur

Sur le menu des extras faites : Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut

Mode Paintball

Sur le menu des extras faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut

Débloquer les artworks

Sur le menu des extras faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, Haut, Bas, Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, Haut, Bas, Gauche

Tous les niveaux

Sur le menu des extras faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut, Gauche

Tout débloquer

Sur le menu des extras faites : Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Bas, Haut

Mode "Une vie"

Sur le menu des extras faites : Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Gauche, Bas

Le plein de santé

Mettez la pause et faites : R, R, R, L, R, R, L, R

Débloquer tous les niveaux multijoueur

Sur l'écran titre faites : L, R, X, Y, X, Y, L, R, X, X, Y, Y, Z

Gotcha Force

© Electronic Arts / Capcom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ELÉMENTS À DÉBLOQUER

En finissant le jeu, vous pourrez débloquer les éléments suivants :

Mode solo Battle

Terminer le jeu 1 fois.

G-Red Bleu

Terminer le jeu 4 fois.

G-Red Crystal

Terminer le jeu 5 fois.

G-Red Silver

Terminer le jeu 6 fois.

Gun

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE REED

Vaincre Reed qui vous nargue du haut de son cheval n'est pas une mince affaire. Il ne lui faut en effet pas plus de quelques secondes pour abattre votre cheval, et le moindre temps mort lui permet de regagner de la vie. Toutefois, il existe une méthode toute bête pour le vaincre. Commencez par le faire venir près de l'embarcation en l'éperonnant à l'aide de votre cheval, puis, dès que Reed aura abattu votre monture, collez-vous contre la sienne et frappez-le au couteau sans interruption. Vous devriez avoir largement assez de flasques pour regagner de la vie lorsque vous jauge arrive dans le rouge, et Reed ne bougera même pas pour vous échapper.

VAINCRE DUTCHIE

Dutchie vous vise avec une mitrailleuse gatling depuis le train. Avant de vous en prendre à lui, mettez-vous à couvert derrière les rochers et descendez de cheval. De là, vous pourrez viser un à un les cavaliers avec le fusil. Ensuite, concentrez-vous sur les hommes positionnés sur le train en utilisant le tir éclair ou la visée du fusil. Lorsqu'il ne restera plus que Dutchie, prenez un cheval et foncez vers lui en lui tirant dessus à l'aide du tir éclair. De cette façon, vous aurez le temps de le cribler de balles pendant qu'il détruit votre cheval. Cherchez ensuite un autre cheval et répétez l'opération (tir éclair sans interruption + flasques) pour en venir à bout.

ARMES SPÉCIALES

Terminez toutes les missions du jeu pour débloquer le fusil explosif (Cannon Nock Gun) et le cheval blindé (Reverend Reed's Horse).

Harry Potter : Coupe du Monde de Quidditch

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

STADE DE QUEERDDITCH

Pour obtenir le stade de Queerdditch, il vous faut gagner la coupe du monde une fois avec n'importe quelle équipe.

LE BALAI FIREBOLT

Pour débloquer le balai Firebolt, récoltez 50 cartes.

Harry Potter à l'Ecole des Sorciers

© Electronic Arts / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Introduction

Tout commence quand Hagrid, vous amène chez votre Tante et Oncle, étant encore un jeune enfant. Vous serez convoqué dans une école de sorcellerie qui se prénomme Poudlard. Pour y effectuer vos études.

Tout d'abord, vous serez sur le Chemin de Traverse en compagnie de Hagrid. Vous ferez la connaissance du Professeur Quirell Professeur des Défenses contre les forces du mal. Et votre première mission est de choisir votre baguette au magasin de Ollivander, pour cela une fois dans le magasin. Vous verrez 3 vitrines et essayez les 3 baguettes, vous verrez le comportement de celle-ci et laquelle s'adapte le mieux à votre personnalité. Une fois la baguette choisie, il vous fera un petit rappel de ses ventes de baguettes (hors celle que vous venez de prendre et celle qui vous a servi à vous faire la cicatrice que vous portez. Il vous demandera d'aller récupérer un livre qui contient un sort. Pour cela collez-vous contre le mur de gauche et avancez à petits pas, récupérez les Dragées de Bertie Crochue qui pourront vous servir à la boutique de Fred et Georges une fois récupérées. En face de vous se trouvent des caisses, sautez dessus et récupérez les dragées, ensuite faîtes attention vous aurez des cordes avec des poids qui se balancent, attendez le bon moment pour franchir successivement les 2 passerelles. Ensuite prenez sur votre gauche et longez la corniche, puis continuez tout au bout pour atteindre le livre qui se trouve sur votre droite. Une fois atteint vous aurez un nouveau sortilège qui s'appelle Flipendo.

Une fois le sort appris, vous vous retrouverez dans une pièce, cassez les chaudrons et récupérez les dragées cela libèrera un interrupteur puis lancez un Flipendo dessus qui actionnera un passage. Rampez par le petit trou qui se trouve sur votre droite, arrivé au bout, vous aurez un coffre, ouvrez-le et prenez la carte de Felix Labeille. Ensuite revenez sur vos pas et ouvrez la porte qui se trouve sur votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur les boucliers dans l'ordre, celui du haut, celui du milieu et celui du bas, le Folio Bruti sera à vous. Vous devrez lancer un Flipendo contre les Korrigans et les attraper pour les mettre dans leur caisse. Ensuite suivez Ollivander sur la porte de votre droite. Vous devrez lancer un Flipendo sur la structure qui tourne sur le bouclier pour que la structure monte et vous ouvre une porte. Vous obtiendrez un nouveau livre. Ensuite concentrez votre Flipendo sur le bouclier et une fois la puissance atteinte, jetez-le, cela déclenchera le mécanisme comme ça l'a fait auparavant et ensuite une porte se débloquera. Ollivander vous remettra la carte de Godric Gyffondor.
Et vous retrouverez Hagrid qui vous offrira une chouette qui se nomme Hedwige.

1er Jour

Vous irez prendre le Poudlard Express, une fois arrivé, vous passerez par le choix du Chapeau Magique et vous irez dans la maison de Gryffondor. Suivez Percy donc montez le grand escalier qui se trouve devant vous et allez sur votre droite. Ouvrez la porte et continuez à suivre Percy pour atteindre la salle commune de Gryffondor. Vous ferez la rencontre de Peeves un esprit frappeur. Une fois arrivé au 7e étage et la porte passée, prenez sur votre gauche et votre droite pour atteindre le portrait de la grosse dame. Une fois dans la salle commune, vous devrez aller voir Fred et Georges pour cela prenez la porte sur votre gauche. Faîtes attention Percy s'y trouve à l'intérieur, une fois le portrait atteint, dîtes le Mot de passe pour continuer. Une fois de l'autre côté Fred et Georges vous expliqueront ce qu'ils

vendent comme articles qui peuvent être sympa. Plongez la main dans le coffre qui se trouve devant vous pour voir ce que vous aurez. Une fois vos achats effectués, revenez dans la salle commune de Gryffondor. Votre journée est terminée.

2e Jour

Vous devrez vous rendre au cours de Potion de Rogue pour cela, suivez Ron. Retournez au grand escalier et descendez dans le hall d'entrée, une fois la porte passée, vous verrez le Professeur McGonagall qui vous présente la coupe des 4 maisons qui a pour but d'élire la meilleure maison. Suivez Ron pour aller au cours de Potion. Vous ferez la connaissance de la bande à Malefoy. Le Professeur Rogue vous donnera des ingrédients à rassembler comme de l'Asphodèle, du Dictame et de l'écorce de Sorbier. Le cours est terminé, Votre prochain cours est celui des Défenses contre les forces du mal avec le Professeur Quirell. Sortez du cachot et retournez au grand escalier. Pour aller au 3e étage. Une fois la porte franchie, prenez sur votre droite et ouvrez la porte où se trouve Hermione. Vous serez alors en compagnie du Professeur Quirell pour votre premier cours ou vous apprendrez le sortilège Lumos. Pour cela récupérez le livre sur votre droite ensuite allez au bout vous verrez des Korrigans, prenez la corniche sur votre gauche faîtes attention des blocs sortent du mur, une fois l'autre rive atteinte. Vous verrez un coffre, récupérez-le avec une Patacitrouille à l'intérieur ensuite lancez un Flipendo sur le Korrigan et jetez-le dans la caisse.

Récupérez le bouclier qui se trouve sur votre droite vous devrez les récupérer tous pour avoir la note maximale. Sautez sur l'autre rive qui vous sépare et passez la porte. Ensuite arrivé dans la salle, allez sur votre droite puis montez sur l'échelle et calibrez le cube sur le trou. Cela produira un mécanisme, descendez. Allez en face de celui-ci et faites la même opération qu'auparavant, un Perchoir sera à votre disposition appelez Hedwige. Ensuite descendez en bas, récupérez une patacitrouille dans un coffre et envoyez un Flipendo sur l'interrupteur, cela baissera le pont pour vous refaire monter. Ensuite vous verrez une succession de coffres, allez-y et récupérez les divers objets qui s'y trouvent. Après avoir obtenu le Miamihibou, donnez-le à Hedwige une échelle descendra, montez-y. Vous retrouvez dans une pièce, battez les 2 Korrigans et mettez-les dans leur cage, ensuite une porte sera ouverte récupérez les sortilèges Lumos. Lancez les sortilèges sur l'ensemble de la pièce pour voir les éventuels trous, sur votre droite se trouve une porte, allez-y, récupérez les Dragées et la patracitrouille ensuite vous aurez un coffre avec la carte de Dymphna Furmage. Revenez au point de départ et allez sur votre droite en faisant un Lumos vous aurez une porte en face de vous, ouvrez-la. Pour battre les fantômes, faites un Lumos. Ensuite ouvrez le coffre et lancez un Flipendo sur l'interrupteur. Cela vous ouvrira la porte sur votre gauche.

Ensuite allez à la porte qui est ouverte et vous voici en compagnie d'une gargouille, faites-lui un Lumos et elle laissera apparaître différentes plates-formes pour atteindre la hauteur qui se trouve sur votre droite, au passage allez à la porte sur votre gauche et récupérez le contenu du coffre et son bouclier. Une fois en haut, récupérez le bouclier et passez par la brèche. Allez sur votre gauche et faites un lumos sur le mur, poussez celui-ci et passez par la brèche sur votre gauche. Vous revoici dans la classe, votre cours est terminé et vous obtiendrez un A+ maintenant, direction le cours de Vol. Allez dans le parc de Poudlard et faites l'exercice du balai, à vrai dire seul vous êtes maître de votre destin, donc faites comme bon vous semble. Vous obtiendrez la meilleure note et ferez gagner des points à la maisons de Gryffondor (Si vous passez dans tous les cercles) . Ca sera au tour de Neville de faire du balai mais ça se passe malheureusement très mal. Malefoy volera le Rapeltout de Neville, vous devrez le poursuivre, collez-le pour que cette course s'arrête. Malefoy vous lancera un défi un duel de sorciers. Hagrid vous invitera à aller prendre un thé dans sa cabane. Suivez Ron pour s'y rendre, vous verrez les nouvelles par le biais de la Gazette du Sorcier et vous demanderez à Hagrid où peut-on trouver les ingrédients pour le cours de potion de Rogue. Il vous proposera d'aller jeter un coup d'oeil dans son jardin. Rentrez dans la maison qui se trouve sur votre gauche, une fois à l'intérieur, allez sur le mur de droite et faites un Lumos vous vous retrouvez dans le jardin.

Suivez le chemin pour arriver à un moment où vous devrez ramper, une fois dans la grotte allez tout droit et rampez encore une nouvelle fois. Vous vous retrouverez confronté à des Elfes, jetez-leur un Flipendo puis prenez-les et jetez-les dans le trou qui se trouve dans le tronc sur votre gauche.
Ca libérera une gargouille, faites un Lumos sur celle-ci. Ensuite suivez le chemin à travers les lumières qui se libèrent. Allez- et allez derrière la cascade vous trouverez une plante, prenez-la et vous devez à nouveau vous battre contre des Elfes, même principe, jetez-le dans le trou. Cela libèrera la 2e Porte à barreaux avec un coffre, vous trouverez une carte Morgane. Ensuite montez sur la plaque jaune qui vous permet de vous déplacer, et en face de vous se trouve un autre coffre, sautez sur l'autre berge, ensuite sautez à nouveau pour l'atteindre et récupérez la carte de Burdock Muldoon.

Ensuite revenez dans la maison et montez à l'étage. Sur votre droite, vous devrez ramper pour avoir une carte de sorciers célèbres qui est Merwyn le Malicieux. Ensuite retournez voir Ron. Votre journée est finie. Vous aurez droit à une cinématique montrant les points des 4 maisons, bien évidemment Gryffondor est en tête. Vous devrez rejoindre Malefoy pour le duel qu'il vous avez lancé, pour cela allez au 4e étage. Une fois à l'intérieur de la pièce allez droit devant, vous aurez une porte. Une fois passée, vous voici confrontez à la bande de Malefoy. Mais ceci est un piège, vous tomberez dans une impasse. Vous devrez aller chercher le livre Alohomora dans la bibliothèque au 2e étage. Pour cela rampez par la petite brèche qui se trouve et vous verrez le livre du sort en face de vous, récupérez-le. Puis revenez sur vos pas pour ouvrir la porte et retournez dans la salle commune de Gryffondor. Suivez Ron et Hermione, vous ferez la rencontre d'un chien à 3 têtes. Vous verrez Rogue qui inspecte les lieux. Retournez à la salle commune de Gryffondor après cette nuit agitée.

3e Jour

Descendez dans la salle commune de Gryffondor, et vous parlerez de la rencontre que vous avez faite hier contre le chien à 3 têtes. Direction le cours d'enchantements au 2e étage. Une fois à l'intérieur prenez la porte sur votre droite et d'après Hermione, le Professeur Flitwick va vous enseigner l'elasticus. Vous devrez aller chercher le livre contenant le sort elasticus. A peine commencé, récupérez sur votre gauche le Folio bruti, ensuite sur votre gauche vous aurez un crabe de feu qui vous jette des boules de feu. Jetez-lui un Flipendo pour le mettre hors d'usage, ensuite prenez sur votre droite et montez les escaliers en colimaçon, une fois en haut vous verrez le livre contenant le sort Elasticus, récupérez-le et équipez-vous en. Ensuite en face de celui-ci se trouve un chemin, allez-y montez le premier mur. Et faites un Elasticus sur l'emplacement réservé au sort cela formera un ressort, montez sur celui-ci et récupérez le bouclier au passage. Mettez le cube devant la brèche et rampez, vous vous retrouvez en la compagnie de Fantômes, fates leur des Lumos pour les tuer. Une fois battus, une trappe se libèrera, faites le sort Elasticus dessus et montez à l'étage supérieur.

Allez sur votre droite, et suivez le chemin, au passage récupérez une chocogrenouille et un fondant du chaudron. Faites un Elasticus sur la dalle et sautez, vous récupérez un bouclier du Défi et une carte de Mungo Bonham. Ensuite revenez sur vos pas et montez les escaliers sur votre droite, faites un elasticus pour atteindre la plate-forme puis un Flipendo pour que celle-ci tourne. Ensuite montez les escaliers et vous verrez une porte qui doit être débloquée avec le sort Alohomora, utilisez le sortilège et franchissez la porte. Une fois dans le couloir sur votre gauche se trouve un interrupteur, jetez un Flipendo mais faites attention, ça vous renverra une boulle de feu, cela laissera apparaître une caisse. Poussez celle-ci sur la gargouille d'en face et faite un Lumos. Cela laissera place à un passage, sur votre gauche se trouve un coffre avec la carte de Derwent Shimpling et un bouclier du défi. Ensuite allez sur votre droite et récupérez l'autre bouclier avec la carte de Mirabella Plunkett. Ensuite prenez la caisse et placez-la sur le socle, ça vous débloquera la porte, ressortez de là ensuite allez au milieu et jetez un Flipendo sur l'interrupteur. Celui-ci tournera sur votre gauche se trouve une porte allez-y. Vous vous retrouverez en la compagnie de Korrigans, jetez-les dans leur caisse ensuite montez sur la caisse de droite. Et jetez un Lumos sur la gargouille, ça laissera apparaître sur votre côté gauche un passage pour atteindre l'autre rive. Ensuite récupérez le bouclier du défi, et battez les 2 crabes de feu. Cela laisse une caisse, placez-la sur le socle pour que la porte se déverrouille.

Ensuite une fois sorti, faites un elasticus et montez consécutivement au dernier étage de cette partie. Allez sur votre droite et vous trouverez une pièce, faites un Lumos et cela laissera apparaître une plaque pour vous laisser passer, retournez sur votre gauche et vous verrez un conduit, allez-y. Vous aurez terminé le cours et vous obtiendrez un A +. Le cours est terminé vous devez réunir tous les ingrédients pour le cours de Rogue. Allez à la cabane de Hagrid pour réunir les derniers ingrédients. Vous aurez une cinématique pour en savoir un peu plus sur les chiens à 3 têtes mais vous en saurez rien car Hagrid ne dira rien, Allez dans le jardin pour cela, prenez la porte sur votre gauche. Une fois dans le jardin où se trouve la fontaine, allez à gauche dans la cabane et vous aurez une porte où vous devez utiliser le sortilège Alohomora. Une fois de l'autre côté récupérez le coffre qui se trouve du côté gauche avec un fondant du chaudron. Allez dans la serre et vous trouverez du Dictame. Ensuite des poulpiquets arrivent, vous devrez leur lancer un Flipendo pour en venir à bout. Ensuite revenez voir Ron, votre journée est terminée. Vous aurez un détail des points récoltés par les maisons. Gryffonor est encore en tête. Le soir venu, rejoignez Ron dans la salle commune et descendez dans la grande salle pour le banquet. La fête se déroule bien jusqu'au moment où un troll fait irruption dans les cachots. Vous devrez rejoindre Hermione pour faire fuir le Troll et la sauver. Suivez Ron et allez au 2e étage, allez dans les toilettes des filles pour aider Hermione. Rien de plus simple vous verrez les socles où se trouve un emplacement pour jeter un elasticus, jetez-le et le troll s'assommera (A vrai dire je sais pas comment il fait) et dès que sa jauge sera vide,

vous aurez fini ce périple. Ensuite vous partirez au passage vous verrez le professeur McGonagall qui vous sermonnera. Votre nuit est terminée.

4e Jour

Vous vous levez et vous commencez directement par le cours de Potions, allez au cachot. Mais Ron vous signale qu'il vous manque un ingrédient. Retournez à la fontaine dans le jardin de Hagrid et au sol vous verrez un socle pour lancer l'elasticus. Lancez-le et ensuite montez sur la passerelle du chemin. Suivez le chemin et vous arriverez à un conduit passez celui-ci, récupérez le livre et continuez votre chemin. Ensuite vous arriverez devant un grand arbre, allez sur votre gauche au fond passez les petits ponts. Puis ensuite battez-vous contre des petites bêtes, une fois tuées, passez cet obstacle. Et récupérez l'écorce de sorbier. Retournez au cachot le plus vite. Et il vous signalera qu'il faudra trouver 3 autres ingrédients pour une potion contre les poisons. Vous avez cours de botanique, direction les serres. Une fois arrivé à la serre, vous voici en compagnie du Professeur Chourave. Et vous apprendrez le sortilège le Cracbadabum. Passez par la brèche et allez chercher le livre du sortilège Cracbadabum. Vous devrez vous battre contre un Troll, pour cela envoyez un Elasticus sur le sort pour qu'il s'assomme quand il envoie un coup. Il fera tomber un tronc pour que vous puissez passer le ravin. Une fois celui-ci passé, jetez un Flipendo sur le tronc qui vous dégagera le passage, car celui-ci était obstrué par des champignons avec des épines. Ensuite continuez votre chemin et vous verrez au loin le livre.

Mais vous devrez vous battre contre des chiens-Fantômes, rien de plus simple, faites leur un Lumos assez proche et vous en viendrez vite à bout. Récupérez le livre, et ensuite équipez-vous en. Ensuite vous verrez un pont, coupez les liens, Celui-ci laissera au passage 2 gnomes. Lancez-les dans le trou et vous récupérez la carte de Gifford Ollerton. Montez tout en haut du pont et coupez les liens. Vous arriverez en bas d'un gouffre, Suivez le chemin jusqu'à ce que vous arriviez dans une forêt. Ensuite suivez le chemin qui se présente vous montez à l'arbre et suivez tout au long du parcours pour que vous arriviez à l'autre extrémité de l'arbre c'est-à-dire derrière celui-ci. Vous verrez en face de vous une passerelle, sautez. Envoyez le Korrigan dans sa cage. Récupérez les boucliers et ensuite vous verrez un champignon, jetez-lui un Flipendo et un Cracbadaboum pour le tuer. Vous pourrez passer par le conduit. Une fois au bout le cours sera terminé et vous obtiendrez un A+. Retournez voir vos amis. Votre journée est terminée. Un rappel des points sera effectué et Gryffondor sera en tête avec 125 points.

5e Jour

Noël est arrivé et Hermione vous signale qu'elle à fait de plus amples recherches sur la personne de Nicalos Flammel, vous devrez aller au 2e étage. Pour cela suivez Ron. Arrivez devant la Bibliothèque vous mettrez votre cap d'invisibilité. Allez dans la réserve et prenez le livre L'études des Récents progrès de la sorcellerie. Pour cela allez à la porte au fond à droite, passez celle-ci et allez tout au fond vous verrez un conduit, passez par celui-ci et vous vous retrouverez dans un couloir, allez sur votre droite. Vous arriverez dans la bibliothèque, prenez l'échelle et montez tout en haut de la pièce en passant par les échelles ou corniches. Ensuite vous arriverez devant une tapisserie, faites un Cracbadabum et vous vous retrouverez dans un couloir. Et allez au fond de celui-ci, vous serez en la compagnie de fantômes, battez-les. Vous verrez les socles Elasticus qui apparaissent et vous verrez un socle à qui vous devez envoyer un Flipendo, faites-le cela débloquera sur votre droite les étagères. Allez-y vous verrez un autre socle, jetez un Flipendo puis ça débloquera un mas, vous devrez lancer un Flipendo pour bloquer le mas qui vous débloquera sur votre gauche les étagères. Il y a un préfet, faites très attention. Montez sur l'échelle qui est sur votre gauche et allez à la gargouille qui se trouve en face de vous, jetez le sort Lumos et vous verrez des étagères qui se débloqueront sur le côté droit allez-y et montez vous aurez le livre. Revenez en arrière et repartez par le conduit qui se trouve sur votre gauche après être sorti de la salle. Allez sur votre gauche et reprenez l'autre conduit, et vous arriverez dans la bibliothèque. Rebroussez chemin et retournez à la Tour de Gryffondor. Mais Peeves vous prendra le lire, suivez-le. Il ira au 4e étage, continuez à le suivre pour récupérer coûte que coûte votre livre. Mais vous verrez un miroir qui a le don de voir vos parents. Le professeur Dumbledore vous expliquera ce qu'est le miroir du rised. Votre nuit est terminée.

6e Jour

Vous recevrez un balai au déjeuner qui vous a été offert par le Professeur McGonagall. Vous devrez aller au 2e étage pour aller au cours d'enchantements apprendre le sortilège Incendio. Une fois dans la salle vous devrez passer par le conduit. Récupérez le livre sur votre droite, ensuite vous arrivez sur une plate-forme ronde. Rien de plus simple, jetez

un Flipendo sur le socle qui est fait pour et vous aurez la passerelle qui rejoint la gargouille, jetez un Lumos sur celle-ci, accédez tout en haut de la plate-forme et allez à droite, vous trouverez un passage, Faites un Cracbadabum sur la tapisserie. Ensuite récupérez le paquet de cartes de sorciers célèbres. Au passage vous aurez récupéré des boucliers du défi. Revenez sur la plate-forme circulaire et prenez l'autre issue, vous arriverez dans une salle où se trouvent des statues qui jettent des flammes en continu, rien de plus simple jetez un Flipendo sur celui-ci et ça vous laissera le temps d'arriver sur l'autre berge. Une fois ceci effectué, mettez le Korrigan dans sa cage, ensuite les crabes de feu, jetez-les par-dessus bord. Et voici la porte qui est de nouveau accessible, revenez sur vos pas et récupérez le bouclier ensuite. Revenez dans la pièce centrale où se trouve le livre et jetez un Flipendo sur le premier socle, cela déverrouillera la première partie de la grille. Ensuite continuez à faire le tour et allez dans le couloir où se trouve une porte au sortilège Alohomora qui se trouve sur votre gauche.

Récupérez le coffre avec la carte de Xavier Rastrick. Ensuite allez sur votre droite, et montez consécutivement tout en haut de cette pièce en sautant par les elasticus. Une fois après avoir jeté le socle en bas, vous verrez un perchoir, appelez Hedwige et nourrissez-la. Ensuite redescendez, vous verrez l'apparition d'une échelle qui vous permettra de redescendre. Ensuite prenez le cube et mettez-le sur son emplacement, vous devrez jeter des crabes de feu dans un trou une fois ceci fait, vous verrez l'autre statue qui se relève pour vous laisser un socle où vous enverrez le sortilège Flipendo, la 2e grille s'abaissera il vous reste plus qu'une grille à baisser. Allez vers la dernière porte. Ensuite allez sur votre droite, vous retrouverez dans une pièce avec des plates-formes, chacune dispersée aux 4 coins de la pièce, allez sur les 4 coins et faites un Lumos vous pourrez alors ouvrir le mur, allez sur celui du fond à gauche et envoyez un Lumos sur la Gargouille, une fois ceci fait montez à l'étage supérieur. Et allez sur le petit pont au milieu jetez un Flipendo sur le socle en face de vous. Un cube tombera, placez-le sur l'emplacement prévu. Ensuite redescendez et battez les fantômes. Retournez dans la pièce et récupérez le livre après avoir fait descendre la 3e grille. Et vous voici en possession du sort Incendio. Ensuite réanimez la flamme bleue grâce au sort, et descendez les marches qui se seront formées. Récupérez les 2 boucliers au passage ensuite, suivez le chemin et fouillez les 4 coffres qu'il y a. Sur votre droite se trouve une porte et en face de vous un bouclier, récupérez-le et vous aurez un coffre avec la carte de Elfrida Clagg, Prenez la porte et vous devrez vous battre contre une Tentacula Veneuse. Commencez par lui couper ses 2 tentacules sur le côté et ensuite, jetez-lui un cracbadabum sur sa tête et envoyez-lui un Incendio, répétez ceci autant de fois pour que celle-ci soit hors d'usage. Après l'avoir battue, réanimez les flammes et passez par le conduit du milieu. Vous obtiendrez un A+.

Le cours est terminé. Allez dans la salle commune, Neville à un problème d'après un de vos amis. Malefoy se serait amusé à lui jeter un bloque jambes, Hermione s'occupera d'arranger ceci. Ensuite ils vous donneront la carte de Albus Dumbledore. Votre journée est terminée. Avec un petit rappel des points, Gryffonfor est en tête avec 165 points. Rejoignez la salle commune. Vous recevrez un Hibou, disant que Hagrid vous emmènera dans la forêt interdite, pour allez prendre en toute sécurité la rosée de Lune. Allez vers la cabane de Hagrid. Tout au long de votre escapade nocturne vous trouverez des préfets, faites attention une fois la cabane, suivez Hagrid. Dans la forêt interdite, vous n'avez qu'à le suivre. Allez au fond de la clairière, et vous devrez vous battre contre des loups, faites leur un Lumos jusqu'à ce qu'ils soient hors d'état de nuire. Ensuite passez par le conduit et allez récupérer la rosée de lune, repassez par l'autre conduit et rejoignez Hagrid. Votre nuit est terminée.
Pour cela il vous manquera 2 ingrédients, retournez dans le jardin près de la cabane de Hagrid et vous verrez un endroit avec une tapisserie qui faudra utiliser le sort Cracbadabum, utilisez-le et continuez l'aventure, récupérez les 2 livres que vous trouverez dans la grotte et allez sur le pont en suspension. Prenez sur votre directement et allez au fond à droite vous verrez une larve au sol, envoyez-lui plusieurs Flipendo jusqu'à ce qu'elle rejoigne le socle prévu, ensuite allez en dessous de celui-ci et tuez les monstres. Envoyez un Flipendo sur le mas qui tourne cela broiera la larve, récupérez-la.

Revenez dans le jardin et vous verrez une grille avec des statuettes, jetez le sort Incendio, cela ouvrira la grille, passez par le conduit et récupérez le livre. Reprenez l'autre conduit et, au passage récupérez les coffres que vous trouverez, sur votre droite vous trouverez une cabane, allez-y, placez les Korrigans qui s'y trouvent, ça vous débloquera une grille. Allez-y, vous vous battrez contre des elfes, jetez-les dans le trou ça vous débloquera une autre grille. Vous vous battrez contre une tentacula veneuse, vous en viendrez vite à bout, car quelquse missions avant vous avez déjà battu un monstre de cette envergure. Ensuite, allez en haut et jetez un Flipendo sur les bêtes qui produisent un spore de puffapods, récupére- le et allez directement au cachot de Rogue. Voici le cours terminé, vous avez un match de Quidditch contre Serpentard. Donc suivez Ron pour qu'il vous amène sur le terrain de Quidditch.

Match de Quidditch : Gryffondor vs Serpentard

Le but du jeu consiste à attraper le vif en évitant de subir trop de dommages de la part des cognards. Utilisez la touche X pour accélérer et suivez le vif d'or sans vous préoccuper des anneaux. Si vous restez près du vif d'or suffisamment longtemps, la jauge en bas de l'écran va se remplir, et vous pourrez alors vous emparer du vif d'or en appuyant sur la touche X au moment où la main de Harry touche le vif d'or sur la jauge en bas de l'écran.
Ps : Le Professeur Rogue émettra de sérieux doutes, car Hermione, Ron et Hagrid croieront qu'il pratique de la magie noire, alors qu'en fait c'est le professeur Quirell, mais ça n'influera pas sur votre victoire.

Suivez Hermione et Ron, allez à la salle des Professeur parlez à Dumbledore. Rogue vous dira que celui-ci n'est pas là. Votre journée est terminée.

7e Jour

Petit rappel, des points des maisons et Gryffondor est en tête avec 175 points. Vous aurez droit à une balade nocturne, allez dans la salle commune. Hermione vous en dira un peu plus sur Nicolas Flamel le fameux créateur de la pierre Philosophale. Pour cela vous devrez vous rendre au 3e étage et trouvez la trappe qui se trouve en dessous de Touffue (Chien à 3 têtes). Suivez Ron dans vos moindres déplacements, il vous mènera à bon port. Une fois arrivé dans la salle où se trouve Touffue, un sortilège faisant une musique douce, pour apaiser le chien à 3 têtes, vous passerez par une trappe qui vous conduira en bas, vous devrez libérer Ron d'un filet du diable, pour cela, vous devez faire les mêmes manipulations que contre une tentacula veneuse. Une fois battu, vous arriverez dans une pièce avec plus de 100 clés mais une suffira pour ouvrir la porte, prenez le balai, et suivez celle aux grosses ailes bleues, une fois attrapée, vous pourrez continuer l'aventure. Vous voici confrontez à un défi des échecs grandeur nature. A vrai dire chacun sa méthode, l'essentiel vous devrez arriver de l'autre côté pour finir cette aventure. Vous voici dans une pièce en la compagnie du Professeur Quirell qui cache sous son Ruban, le plus grand magicien au monde, le plus terrifiant, le plus morbide Voldemort.

Avant d'affronter ce terrible mage, vous devrez vous battre contre des chiens fantômes, pour cela faîtes leur un Lumos pour les tuer. Après les avoir tués, vous verrez dans le miroir en mettant dans votre poche la pierre philosophale. Cachez-vous derrière chaque pilier pour qu'il puisse les casser ensuite, placez-vous devant le miroir qui vous protègera de toutes ces attaques. Attendez qu'il vous jette son sort (Flammes rouges), puis vous le contrerez, attendez que le sort que vous venez de contrer devienne d'une couleur blanche, jetez-lui dessus. Après avoir répété cette action 4,5 fois. Voldemort et le Professeur Quirell se désintégreront. Voldemort prendra la fuite sous l'apparence d'un fantôme et il oubliera la pierre au passage. Vous voici dans le dortoir des garçons, descendez dans la salle commune. Le Professeur Dumbledore fera le décompte des points des Maisons et il remerciera les 3 courageux qui sont arrivés à battre Voldemort. Gryffondor finira en tête. Allez dans la grande salle, pour la remise des Coupes. Gryffondor aura 238 points alors que Serpentard finira 2e. Voici une nouvelle année qui s'achève. En route pour Harry Potter et la chambre des secrets.

NIMBUS 2000

En finissant la seconde journée de Poudlard (dans l'entraînement), avec au moins la note "B", vous débloquerez le Nimbus 2000.

Harry Potter et la Chambre des Secrets

© Electronic Arts / Eurocom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DES DRAGÉES EN PAGAILLE

Dès lors que vous recevrez votre balai volant, vous pourrez l'enfourcher pour visiter Poudlard dans les airs. Vous verrez des anneaux de couleurs. Traversez-les et vous gagnerez des dragées surprises.

DUEL DE SORCIERS

Pour remporter un duel de sorcier, essayez cette méthode. Lorsque votre adversaire vous lance un Flipendo, répondez lui rapidement avec un Ectoplamsus. Renvoyez ensuite le Flipendo avec Expelliarmus. le sorcier sera pris dans le premier sort et n'aura pas le temps de parer le Flipendo.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Arrivé au Terrier, frappez la fiole dès lors que vous prenez les commandes de Harry. Récupérez les dragées dans la poubelle puis rejoignez Ron et ses frères dans la grange où de drôles de créatures ont investi les lieux. Faites tomber les gnomes occupés à faire les marioles sur les poutres puis ouvrez les deux coffres afin de récolter vos premières cartes de sorciers et sorcières célèbres. Passez à présent dans la cour où il va vous falloir livrer duel avec une machine à laver ensorcelée. Durant l'affrontement, restez focalisé sur la machine en maintenant la touche de lock puis lancez-lui un flipendo à chaque fois qu'elle ouvrira sa portière. Répétez l'opération 3 fois consécutives puis passez dans le jardin des Weasley. Là bas, on vous proposera de vous livrer au dégnomage de jardin. Vous devez en effet débarrasser le terrain de tous les gnomes parasites des lieux. Pour y parvenir, immobilisez-les à l'aide de vos sortilèges puis ramassez-les en appuyant sur la touche action. Positionnez-vous ensuite au niveau de la barrière séparant la clairière du jardin puis appuyez de nouveau sur la touche action pour commencer à faire tourner Harry sur lui-même afin qu'il prenne le maximum d'élan pour le lancer.

Il ne vous reste plus qu'à relâcher la créature une fois la flèche au sol devenue verte. Tentez de battre le score de Fred (200) afin d'obtenir une carte de sorcier. Pour cela, visez au plus loin mais également en direction des cibles. Trouvez le coffre dans les environs puis sélectionnez " finir journée " dans l'inventaire lorsque vous n'aurez plus rien d'autre à faire.

Les premiers voyages par cheminée ne réussissent pas trop au jeune sorcier et celui-ci se débouche dans un endroit très peu fréquentable. Tout d'abord, prenez garde à ne pas marcher trop vite près de l'espèce de main posée sur un grimoire car elle n'hésiterait pas le moins du monde à vous frapper si tel était le cas. Fouillez ensuite les placards pour y trouver quelques items puis ouvrez les grosses portes métalliques. Il vous est également possible d'observer votre premier point de sauvegarde, symbolisé par un livre flottant enveloppé d'aura mystique. Ne lésinez pas sur le nombre de sauvegardes et effectuez-en dès que l'occasion se présente. Une fois la courte scène passée, prenez le livre pour apprendre un nouveau sort. Les différents sorts que vous apprendrez au cours de l'aventure se déclenchent suivant les touches avec lesquelles vous les assignez.

Il vous faut donc passer par votre inventaire afin de placer les nouveaux sortilèges sur l'une des commandes de la manette avant de pouvoir vous en servir. Notez également que 3 sortilèges maximums sont assignables en même temps. Poursuivez dans les couloirs jusqu'au cul de sac privé de lumière. Effectuez un sortilège lumos pour vous apercevoir qu'il existe une ouverture secrète dans le mur puis empruntez le passage. Ouvrez le coffre, puis descendez les escaliers. Vous trouverez alors une petite créature juchée sur une étagère. Faites le ménage en brisant jarre et porcelaine puis neutralisez la bestiole. Grimpez sur l'étagère et saisissez la créature pour la remettre en cage. Montez ensuite sur sa petite prison et accédez grâce à celle-ci sur la plate-forme plus haute. Partez par la droite pour y trouver un coffre puis reprenez par la gauche jusqu'au perchoir d'Hedwige, votre fidèle chouette. Donnez-lui la friandise pour volatile puis gagnez l'étage supérieur à l'aide de l'échelle dénichée par votre animal. En haut, récupérez le contenu du coffre puis avancez prudemment jusqu'au bout de la pièce car son plancher se dérobera à plusieurs endroits. Rampez par l'ouverture à ras de terre puis sortez du bâtiment. Passez par derrière les marches pour y fouiller une poubelle contenant plusieurs dragées puis frôlez les murs afin de passer le mont d'ordures et de débris. Vous arriverez alors vers une porte malheureusement fermée. Déplacez la caisse à sa gauche et enclenchez l'interrupteur mural.

Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille plus loin dans la ruelle. Revenez donc sur vos pas puis pénétrez dans la pièce nouvellement accessible. Ouvrez le coffre que vous y trouverez et actionnez l'interrupteur présent. Repartez vers la porte précédente pour enfin, parvenir jusqu'au Chemin de Traverse. Marchez dans les rues de Traverse jusqu'à trouver Ginny et sa mère. Partez ensuite dans la boutique Fleuy & Bott pour débuter vos achats scolaires par l'acquisition d'un bouquin. Allez ensuite dans la taverne du Chaudron Baveur et passez directement à droite de la salle. Avancez vers l'objet en sur-brillance et vous chuterez alors sous une trappe. Dans les souterrains de la cave, avancez tout en déjouant les quelques pièges qui vous sont proposés.
Arrivez à une salle pourvue d'une échelle, longez le mur à gauche jusqu'à la prochaine surface où il vous faudra pousser une caisse jusqu'au sol, plus bas. Descendez à votre tour puis poussez la caisse afin de vous en servir pour atteindre le mur du fond. Finissez en effectuant un lumos dans l'obscurité pour déceler un passage. Remontez et récupérez en toute sécurité le ruban de Ginny grâce au verrouillage de la trappe. Sortez du bâtiment puis détruisez un maximum de petits tonneaux afin de récupérer quelques mornilles.

Foncez ensuite jusqu'à Pirouette et Baddin, brisez la cible à l'intérieur et servez-vous dans les coffres. Récupérez la plume et achetez quelques boules puantes avant de repartir pour la Ménagerie Magique. Une fois là bas, pénétrez dans le magasin malgré les recommandations de l'homme. A ce point de l'aventure, vous serez confronté à votre première phase d'infiltration. Lors de ces phases de jeu, votre but sera de parcourir une certaine distance sans être vu par les protagonistes gardant la salle. Il vous faudra alors soit attirer leur attention à l'aide d'un quelconque objet (ballon, boule puante...) ou sortilège, soit se faire le plus discret possible en évitant de courir et en longeant les murs le plus possible. Pour cette première donc, patientez jusqu'à ce que le gérant s'éloigne de l'interrupteur puis partez l'actionner. Gagnez ensuite tout aussi discrètement la porte du fond. Vous débouchez dans une toute petite pièce où vous récupérerez le contenu d'un coffre ainsi que la balance de Ginny. Ressortez et aller voir cette dernière afin de lui rendre la totalité de ses affaires. Suivez ensuite la compagnie jusqu'à Fleury & Bott. Avec toutes ces émotions, vous n'avez pas vu l'heure passer et avez loupé le Poudlard Express. Partez acheter une fiole chez l'apothicaire puis rejoignez Ron devant le Chaudron Baveur.

L'escapade en voiture jusqu'au collège vous précipite en plein centre de la forêt interdite et plus précisément prés du saule cogneur. Descendez par les racines de l'immensité puis cherchez le chemin montant, longeant les falaises, plus à gauche. Poursuivez le long des butes en esquivant les coups du saule cogneur jusqu'à passer de l'autre coté du grand arbre. Explosez les champis, puis enfoncez-vous dans l'ouverture au saule. Dégagez la zone des créatures puis visez celle en haut des branchages pour libérer un passage. Récupérez le coffre au bout du chemin puis revenez sur vos pas pour grimper un peu plus haut grâce à la souche venant de tomber. Appelez Edwige et poursuivez jusqu'à la prochaine issue au saule. Vous vous retrouvez alors face à face avec le sol cogneur. Celui-ci retient Ron et il vous faudra le maîtriser pour pouvoir libérer votre ami. La méthode à adopter pour le vaincre est cependant relativement simple. L'ennemi tentera de vous étourdir en frappant des poings à terre. Pour esquiver, tenez-vous dans le coin opposé à sa branche attaquante.

Au moment où vous apercevrez une lumière bleue dans une de ses branches, tirez un flipendo. Visez ensuite du même sortilège l'oeil du saule cogneur (les tirs se dirigent automatiquement vers la cible lorsque vous orientez le bout de votre baguette dans la bonne direction). Répétez 3 fois l'opération pour calmer le végétal et lui faire lâcher le pauvre Ron. De retour au château, suivez Ron jusqu'au repère des Gryffondors puis passez dans la salle indiquée par votre ami pour

retrouver les frères jumeaux Fred et George. Ceux-ci se trouvent derrière un tableau, pour y accéder cachez-vous grâce aux panneaux et observez le trajet effectué par le préfet surveillant les lieux. Une fois parvenu jusqu'à la salle secrète, vous accédez à un véritable mini-marché. Ce centre restera en fait le point de rationnement pour vos échanges d'objets contre les dragées que vous récolterez un peu partout dans le jeu. Revenez-y souvent pour faire le plein d'éléments aussi utiles qu'agréables. Il est conseillé de commencer par acquérir la bourse, celle-ci augmentant la somme de dragées possible à transporter par deux. Une fois vos achats terminés, ressortez puis sélectionnez " fin de la journée " dans l'inventaire. Ou encore partez à la découverte des lieux pour vous familiariser avec le château.

Jour 1

Au réveil, descendez jusqu'au hall, puis sortez au dehors. Parlez à Neville et participez aux différents challenges qu'il vous propose. Battez les scores dans ses mini-jeux pour gagner des cartes de sorciers supplémentaires. Revenez le voir le plus souvent possible pour participer à de nouveaux défis. Partez ensuite vers les terrains d'entraînements pour une toute première séance de Quidditch, le sport international des sorciers. Passez à travers le plus de cercles possible pour obtenir la meilleure note possible et ainsi faire grimper les points attribués à votre équipe en fin de journée (en effet, chaque jour un certain nombre de points est attribué aux 4 unions du collège Poudlard pour déterminer qu'elle équipe sera sacrée vainqueur de la coupe des quatre maisons à la fin de l'année scolaire). En sortant, parlez de nouveau à Neville pour débuter un nouveau jeu.

Nuit 1

Gagnez les dortoirs et vous tomberez sur Hermione. Celle-ci vous informe que Londubat s'est à nouveau fourré dans un mauvais pas et qu'il vous faut une fois de plus l'aider à s'en sortir. Partez pour la bibliothèque au deuxième étage en prenant garde d'éviter les livres enchantés. Pénétrez dans l'annexe et faites-vous le plus discret possible pour passer jusqu'à la porte en bout salle sans vous faire repérer par les surveillants. Une fois dans la bibliothèque, restez à l'étage et trouvez le livre dont fait référence votre rappel-tout. Gagnez le rez-de-chaussée et sortez dans le parc de Poudlard. Prenez à droite pour vous diriger vers la serre botanique et pénétrez dans le bâtiment difficile à atteindre à cause des oeufs empoisonnés. Faites-les rétrécir à l'aide d'un flipendo puis jetez-les au loin pour pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'enceinte. Dans le bâtiment, prenez le livre pour apprendre le sortilège de découpe. Ressortez en sectionnant vos ennemis et retournez à la salle commune. Malheureusement, vos petites escapades nocturnes sont découvertes par les professeurs et vous êtes mené au bureau du principal Dumbledore. Celui-ci très compréhensif, vous laisse retourner au dortoir. Sauvez Neville, et récupérez la carte dans le coffre ou votre ami était enfermé. Mettez ensuite fin à cette longue journée en allant vous coucher.

Jour 2

Au matin, un tumulte de cours s'annonce dès lors que vous pénétrez dans votre salle commune. Descendez jusqu'au troisième étage pour débuter les cours de défense contre les forces du mal. Lockhart, le professeur de cette discipline, vous envoie chercher un livre de sortilège derrière un tableau. Arrivé dans la salle, enclenchez d'un flipendo l'interrupteur de droite. Le mur libérera alors plusieurs boules mystiques qu'ils vous faudra anéantir les unes après les autres en les frappant lorsque celles-ci cesseront d'être protégées par leur aura rose. Montez ensuite grâce au rebord nouvellement créé puis effectuez un sort de découpe sur le drapeau pour pouvoir accéder à la porte de derrière. Vous débouchez dans une salle où d'énormes boulets suspendus au plafond seront à faire tomber à l'aide du sortilège de découpe. Montez le long du chemin en colimaçon en éliminant la présence des boulets au fur et à mesure de l'ascension. En haut, vous trouverez une porte qu'il vous faudra emprunter. Dans cette nouvelle pièce, découpez les deux cordages puis passez entre les deux faux pour atteindre une autre ouverture. Au dehors, marchez jusqu'aux statues cracheuses de flammes tout en esquivant les tortues. Il vous faudra alors monter le long d'un chemin en esquivant les jets de flammes projetées par les engins.

Pour cela lancez leur un flipendo lorsque leur projection se trouve être au plus court, puis profitez de l'effet obtenu pour grimper rapidement. Agissez de la sorte pour toutes les statues rencontrées, et gagnez la porte suivante. Faites tomber le dernier boulet et le livre sera vôtre. Un ennemi impressionnant par son envergure viendra alors vous chercher des noises à ce moment précis. Une belle occasion pour vous d'utiliser votre nouveau sort. Sélectionnez-le dans l'inventaire puis renvoyez ses attaques de feu grâce à votre nouveau bouclier (maintenez la touche adéquate enfoncée puis relâchez afin de lui retourner ses flammes). Ressortez pour revenir en salle de classe. Vous devez à présent vous battre

en duel avec Malefoy. Vous devez utiliser la même technique que pour le boss précédent à la différence qu'il vous est ici possible d'utiliser vos flipendo. Une technique efficace pour sortir victorieux des duels consiste à lancer 2, 3 flipendo d'affilée puis d'éviter les attaques de l'adversaire en restant en permanence en mouvement. L'ennemi ne sera alors plus trop ou donner de la tête et sombrera vite sous le poids des sortilèges. Après avoir fouillé un peu partout, ressortez vers le grand escalier et prenez direction le terrain de Quidditch pour une séance d'entraînement. Après cela, vous pourrez à loisir visiter les environs du château à dos de votre Nimbus 2000. Mettez ensuite fin à la journée.

Nuit 2

Gagnez la salle commune des Gryffondors et trouvez Hermione pour discuter avec elle. Cette dernière vous demandera alors un service, il vous faudra lui ramener un livre parlant sur Poudlard et son histoire afin d'en apprendre plus sur la chambre des secrets. Partez alors pour le deuxième étage où vous vous rendrez dans l'annexe de la bibliothèque. De là, évitez les préfets de garde et pénétrez par la porte que vous n'avez encore jamais empruntée. De nouveau, vous voilà soumis à la traversée d'une salle sous étroite surveillance. Voilà quelques conseils pour passer sans être vu. Commencez par jouer de la caméra pour vous rendre compte de la ronde effectuée par le premier élève. Patientez jusqu'à que celui-ci daigne contourner l'étagère de droite par le haut puis contournez la bibliothèque coté mur. Coupez ensuite directement à droite en progressant rapidement afin de parvenir à ne pas être repéré par le deuxième préfet. Remontez ensuite vers le haut vous poster juste derrière l'étagère de livres. Laissez-passer le dernier garde puis foncez jusqu'en fond de salle où vous trouverez l'entrée pour la réserve magique. Arrivé dans la nouvelle salle, ne vous jetez pas inutilement sur les coffres mais gardez-les pour plus tard au cas où vous effectueriez de mauvaises chutes, car ceux-ci renferment uniquement des items de survie. Prenez dans un premier temps l'échelle bien en évidence pour atterrir sur le haut de la plate-forme. Il vous faudra, dans cette salle, monter sur plusieurs étages jusqu'à atteindre la prochaine porte en hauteur. Pour cela, frôlez les murs des étagères en évitant tout particulièrement les va-et-vient des livres enchantés.

Observez bien leurs déplacements avant de prendre la moindre décision concernant les déplacements afin de prendre le moins de risques possibles. Plus vous grimpez dans les hauteurs, moins il vous est conseillé de chuter. La méthode la plus apte à vous faire passer ces quelques embûches sans entrave consiste tout simplement à attendre que les livres s'envolent au loin avant d'anticiper tout mouvement. Une fois avoir franchi le passage menant à la pièce suivante, faites le plein d'énergie en farfouillant un peu partout. Reprenez ensuite le chemin des braves en pénétrant par l'issue en bout de salle. Commencez par éliminer les livres qui vous attaquent, puis passez à droite pour récupérer le Miamhibou dans un des coffres. Prenez ensuite vers la gauche et gagnez le bord extrême de la salle. Vous y trouverez un perchoir. Appelez Edwige et donnez-lui la friandise pour que celui-ci vous donne un coup de main, ou plutôt de patte :-). Prenez de nouveau la direction s'orientant vers la droite et prenez l'échelle que votre fidèle animal vient de débloquer. Prenez les coffres en frôlant les murs si vous avez besoin d'une recharge d'énergie, sinon sautez de bibliothèques en bibliothèques jusqu'aux deux coffres suivants. Découpez le drap à distance à l'aide d'un sortilège de découpe, puis gagnez d'un saut la plate-forme. Poursuivez ensuite jusqu'au livre tant convoité. Redescendez à terre en vous laissant chuter ou en utilisant l'échelle à présent bien loin.

Continuez alors par la porte se trouvant en face de celle par où vous êtes arrivé. Descendez les escaliers par la gauche et vous rencontrerez un ennemi. Une étagère de la bibliothèque se rebelle et vous provoque en duel. Le seul moyen de la vaincre étant de l'assommer de plusieurs sortilèges à la suite, bombardez la touche associée au flipendo pour en finir au plus vite avec la créature. Prenez toutefois garde à ne pas vous laissez avoir par ses jets de bons gros bouquins et autres dictionnaires. Trouvez ensuite la caisse en milieu de salle et faites la glisser jusque derrière la première étagère. Il vous sera alors possible d'arpenter celle-ci et de poursuivre de meubles en meubles jusqu'au livre qui vous délivrera le secret d'un nouveau sort. Entre chaque saut, prenez garde aux passages des spectres et éliminez les livres ensorcelés afin de pouvoir passer. Retournez dans la pièce précédente et trouvez la porte recouverte d'ectoplasme, cette substance verte et visqueuse. Enlevez la matière repoussante pour pouvoir y pénétrer. Traversez le couloir et vous déboucherez sur une salle aux multiples entrées bouchée par l'ectoplasme. Aménagez le passage grâce à vos sorts puis pénétrez dans chacun d'eux pour y trouver des interrupteurs. Prenez garde aux spectres qui vous attaqueront sans remords durant l'opération. Une fois avoir trouvé tous les interrupteurs, une porte se déverrouillera d'elle même. Avancez vers elle pour sortir et vous tomberez alors sur un Serpentar qui vous provoquera en duel. Utilisez la technique évoquée lors du duel précédent pour en finir au plus vite. Toutefois, approchez-vous un tantinet plus près de la limite verte pour faciliter encore plus les choses.
Après avoir triomphé, prenez la porte et traversez la pièce jusqu'à la suivante. Aidez-vous de la caisse pour grimper des

deux côtés de la salle et trouvez les deux interrupteurs qui vous ouvriront la prochaine issue. Finissez-en avec toutes ces émotions en rampant par le trou et regagnez la salle commune pour faire part de vos découvertes aux autres.

Jour 3

Partez pour le premier étage où il vous faut assister à vos premiers cours de la journée. Comme toujours, le professeur du cours vous lancera un défi qui débouchera sur l'apprentissage d'un sortilège supplémentaire. Commencez par sauter sur la plate-forme d'en face et descendez le long des escaliers. Enclenchez les deux interrupteurs (à gauche et à droite) derrière les issues bouchées par l'ectoplasme puis enfoncez-vous dans les égouts en empruntant la porte centrale. Tout au long de la zone que vous allez traverser, prenez garde aux spectres qui se montreront des plus agressifs. Poursuivez et faites de nouveau sombrer la substance verdâtre bouchant l'entrée de la cavité. Engouffrez-vous dans la pénombre puis éclairez les lieux à l'aide du sortilège de lumos. Prenez le contenu du coffre et approchez votre baguette étincelante du mur pour déceler quelques particularités. La paroi possède en effet un bloc qu'il vous est possible de pousser. Effectuez la manipulation et servez-vous du bloc pour escalader jusqu'en haut du plateau central. Vous allez alors devoir jouer aux Indiana Jones en herbe en vous livrant de nouveau à quelques acrobaties. En longeant les murs de la salle, il vous faudra sauter de passerelles en passerelles pour parvenir à la porte suivante. Faites attention aux spectres qui ne vous lâchent décidément plus, et pensez à ne pas trop vous coller aux murs lors des sauts pour ne pas trop perdre en longueur.

Vous trouverez rapidement le livre délivrant le sort du niveau, servez-vous en par la suite pour changer les pierres en oiseaux (comme à l'intérieur de la salle suivante). Vous reviendrez bientôt au point de départ il vous faudra de nouveau jouer de votre nouveau sort pour débloquer l'entrée vous permettant de poursuivre. Poussez l'interrupteur et une grille apparaîtra reliant les deux passerelles. Postez-vous sur celles-ci pour débuter l'affrontement contre le boss de zone. C'est à nouveau une gargouille qu'il vous faudra affronter alors pensez bien à utiliser les techniques précédentes qui à ce point de l'aventure doivent largement avoir fait leurs preuves. Méfiez-vous tout de même de ses tirs croisés qui vous forceront à vous mouvoir pour les réceptionner. Changez la pierre qui apparaît lors de la destruction de la bête en oiseau pour débloquer un passage vers la classe. Partez à présent pour les terrains du stade de Quidditch afin de disputer un match contre l'équipe de Poufsouffle. Suivez les cercles d'or tracés par le vif d'or pour gagner en accélération. Enclenchez dès que possible le turbo et tentez de capturer le curieux objet ailé avant l'attrapeur de l'équipe adverse.

Nuit 3

Commencez par descendre jusqu'à la salle commune puis partez pour les toilettes des filles au deuxième étage. Hermione vous propose un stratagème pour en apprendre plus sur l'héritier de Serpentar et vous aide à prendre l'apparence de Goyle en concoctant une potion. Utilisez le grand escalier pour atteindre le hall d'entrée du château. De là, dirigez-vous vers les cachots. Vous tomberez alors sur toute une troupe de Serpentar mais rappelez-vous, vous n'avez rien à craindre, vous êtes des leur à présent. Prenez le contenu du coffre puis allez voir Malefoy qui traîne en fond de salle. Les effets de la magie s'estompant, revenez sur vos pas discrètement pour éviter les préfets. Retournez au second étage pour rendre compte de vos aventures à votre camarade de classe.

Jour 4

Gagnez le deuxième étage afin d'assister aux cours du professeur Flitwick. Au commencement de l'épreuve, laissez-vous chuter au niveau inférieur. Partez défier les deux statues des lieux présentes dans la salle qui suit. Changez les pierres résultant du combat pour débloquer la porte plus haut. Empruntez celle-ci vous découvrirez alors la salle contenant le livre du dernier sortilège. Patientez jusqu'à ce que la flamme s'éteigne puis récupérez le précieux ouvrage. Grâce au sort d'incendio que vous venez d'apprendre, visez toutes les bornes contournant le centre de la salle et sortez rapidement par l'ouverture que vous offre la grille. Vous voilà de nouveau dans la salle de départ. Activez les deux poteaux marqués d'une flamme puis détruisez les murets entre les statuettes de cochons. Vous aurez alors accès à deux cavités de chaque coté de la pièce. A l'intérieur se trouvent deux interrupteurs dans chacune d'entre elles. Il vous faudra en fait jouer avec ceux-ci pour faire en sorte qu'un des côtés de la salle soit libéré des flammes (celles-ci gagnant alors le côté opposé).

Grâce à ce roulement stratégique de positionnement des flammes, vous serez à même de pouvoir accéder aux deux

autres interrupteurs situés sur la dalle en hauteur. Lorsque vous aurez banni les flammes d'un des côtés, enflammez les statues représentant les cochons puis lancez leur un flipendo afin de les orienter vers le haut. Hâtez-vous ensuite de monter grâce aux marches et ainsi pouvoir vous servir des plates-formes soulevées par les flammes pour parvenir jusqu'à la dalle auparavant trop haute. Il ne vous reste plus qu'à repéter l'opération à l'autre extrémité pour ainsi débloquer la porte et pouvoir retourner en cours. Sortez ensuite du château et partez pour le stadium dans le but de disputer votre second match de la saison. Opérez comme la fois précédente pour remporter l'affrontement.

Nuit 4

Allez aux dehors du château et dirigez-vous vers la forêt interdite pour bavarder avec Hagrid. Après la scène, ramassez la grosse clef puis empruntez la porte située juste derrière la cabane du géant. Suivez les araignées dans la forêt afin d'exploiter la piste décrite par votre ami. Esquivez-les en progressant et éliminez les plus gênantes d'entre elles avec un incendio. Pour vous débarrasser des toiles, utilisez également le sort de feu. Trouvez la toile au sol et brûlez-la pour vous engouffrer dans l'ouverture. Vous ferez alors connaissance d'Aragog, une énorme arachnide, anciennement liée à Hagrid. Vous devrez alors lui échapper. Prenez direction la route qu'il vous reste à emprunter puis montez le long de la falaise en brûlant chaque extrémité de l'énorme toile pour faire chuter Aragog. La moquerie envers l'araignée vous conduira à l'affrontement. Evitez les ondes de chocs qu'elle vous balance ainsi que ses rejetons puis attendez qu'elle se mette à bomber le torse pour lui affliger un sort d'incendio. Pensez aux recharges d'énergie suspendues à des filets de toile puis mettez en échec votre ennemi, plus impressionnant que dangereux.

Jour 5

Vous débutez la journée par le dernier match de Quidditch de la saison qui vous oppose aux redoutables Serpentars. Si vous gagnez cette confrontation et que vous avez concrétisé les deux dernières vous serez alors sacré champion de la saison. Mais les choses ne seront pas aussi simples que ça. Malefoy, l'attrapeur de l'équipe adversaire se trouve être un opposant des plus coriaces et dure sera la lutte pour l'obtention du vif d'or. Essayez de vous presser un maximum pour rattraper l'objet qui vous apportera à coup sûr la victoire et esquivez du mieux que vous pouvez cognards et rivaux. Après le match, vous pouvez déjà en finir avec cette journée.

Nuit 5

Une fois être passé par la commune, descendez jusqu'au deuxième étage pour de nouveau investir les toilettes des filles. Hermione, grâce à un flot de déductions tiré des lectures d'oeuvres du château et autres subtilités d'esprit, parvient à résoudre l'énigme de la chambre des secrets. Avis à tous ceux qui désirent aller voir le film mais qui ne l'ont pas encore vu, zappez ce passage car il est l'heure des explications ! La voix que seul Harry pouvait entendre, n'était autre que celle d'un Basilic, sorte d'anaconda magique. Les autres ne pouvaient identifier la voix car ils ne savaient tout simplement pas parler fourchlang. Les paroles menaçantes s'élevaient de toutes parts dans le château car le serpent se déplaçait à l'intérieur des tuyaux enfouis sous les murs. L'entrée principale des conduits, vous l'aurez deviné, se trouve en plein dans les toilettes pour filles.

Vous voilà fin près pour l'expédition finale. Après la glissade dans les conduits, avancez jusqu'au mur du fond. Après quelques paroles dans la langue reptilienne une issue s'ouvre alors. Tom Jedusor vous explique alors le pourquoi du comment et vous envoie la bête. Le basilic s'amène donc pour passer des paroles aux actes (vous aurez suffisamment entendu cette phrase tout au long du jeu : "Viens, viens... que je te déchire, que je t'écorche" je vous laisse donc deviner les intentions du reptile). Vos sortilèges ne peuvent rien contre cet ennemi spécial et il vous faudra trouver un autre moyen pour l'atteindre. Comme on est pas vaches et que ce que vous lisez en ce moment reste tout de même une soluce on va tout de même vous filer un coup de main. Regardez attentivement autour de vous et vous remarquerez sûrement un objet brillant. Ramassez cet objet qui n'est autre qu'une épée dotée d'une énorme puissance magique et qui vous servira à terrasser votre adversaire. Une fois l'arme bien en main, commencez par esquiver les jets d'acide de l'animal. Approchez-vous ensuite de sa tête et celui-ci ouvrira grand la gueule. C'est à ce moment-là qu'il vous faudra user de l'épée. Répétez l'opération plusieurs fois pour venir à bout du Basilic. Durant l'affrontement, prenez garde à l'éboulement du plafond et n'oubliez pas qu'il vous est possible de refaire le plein d'énergie grâce aux items dissimulés un peu partout dans la zone.

Voilà, l'année scolaire est déjà terminée et le retour chez les Dursleys s'annonce comme éprouvant et extrêmement

ennuyeux. Néanmoins il vous reste la possibilité de fouiller le château avant d'assister à la cérémonie dans la grande salle. Poudlard recèle de secrets et dissimule de nombreux coffres. Partez sans attendre en quête des cartes de sorciers et sorcières célèbres si vous en voulez encore plus !

LES POCHES PLEINES DE DRAGÉES

Montez au 7ème étage de Poudlard. A l'entrée de la tour des Gryffondor, vous verrez un vase posé à côté du portrait de la grosse Dame. Si vous tirez dessus, vous ferez apparaître 3 dragées surprises. Eloignez-vous du vase puis revenez-y. Il contiendra de nouveau 3 dragées. En répétant cette technique plusieurs fois, vous obtiendrez rapidement un bon stock de dragées. De quoi aller faire les courses chez les jumeaux.

CARTES DE SORCIERS DANS LES AIRS

Sortez dans les jardins du château et enfourchez votre Nimbus. Cherchez les torches sur les tours et dans les cours. Lancez rapidement des incendio sur elle pour les allumer. Elles doivent être enflammés en même temps pour faire apparaître un coffre qui contient une cate de sorcier.

PASSAGES SECRETS

Passage 1

Lorsque vous êtes sur le Chemin de Traverse, entrez chez Pirouette et Badin et lancez un Lumos sur l'étagère du fond à gauche.

Passage 2

Pour sortir de la boutique de Fred et Georges, lancez un Lumos dans l'avant dernier toilette au fond à droite.

LE PLEIN DE DRAGÉES

Lorsque vous aurez la clé du placard aux objets confisqués entrez à l'interieur et commencez à ouvrir les coffres. Dans l'un d'eux vous trouverez une grande bourse à dragées, sauvegardez, éteignez la console puis rallumez-la. Retournez dans le placard aux objets confisquées approchez-vous du coffre ou vous aviez trouvez précédemment la bourse et celle-ci se remplira automatiquement.

EMPLACEMENT DES 100 CARTES

Le Terrier

Dans la grange vous trouverez deux coffres, à l'intérieur l'un contient la carte 3 (Elfrida Clagg) puis la carte 1 (Merlin).

Maintenant aller dans le jardin, prenez un gnome et lancez le en battant le record de Fred, vous obtiendrez alors la carte 8 (Derwent Shimpling) vous trouverez aussi un coffre dans lequel vous découvrirez la carte 59 (Gregory le Hautain). Dans le grenier, ouvrez le coffre pour découvrir la carte 98 (Dympha Furmage). en sortant du grenier a gauche juste en bas des escaliers vous verrez un bouton caché, activé le pour qu'une grille s'ouvre et vous récupérerez la carte 5 (Gulliver Pokeby)

Vous êtes maintenant dans le chemin de traverse. Au chaudron baveur, vous trouverez dans la cave en entrant dans le tonneau sans toile d'araignée vous récupérez la carte 27 (Mirabella Plunkett). En allant récupérer un des objets pour Genny à la ménagerie magique vous trouverez la carte 28 (Tilly Toke). Aller maintenant chez Pirouette et Badin, pile en entrant de le magasin aller directement sur la gauche et utilisez Lumos pour avoir la carte 32(Brigitte Wenlock).

Après l'atterrissage sur le saule cogneur, passez sur le tronc d'un arbre qui est tombé vous aurez alors la carte 4 (Grogan Stump), revenez. Avancez, vous verrez deux champignons, collez vous au mur et vous arriverez devant le coffre qui contient la carte 6 (Glanmore Peakes).
Une fois arrivé en haut, juste avant d'affronter le boss vous verrez une plateforme. Sautez dessus et vous trouverez la carte 7 (Hesper Starkev) dans un coffre.

Poudlard

Vous êtes maintenant à Poudlard. Un récapitulatif des cartes que vous aurez par étage:

Premier étage

Dans les couloirs, ouvrez la première porte à droite, continuez et vous trouverez un coffre accessible avec le sort Cracbadabum dedans se trouve la carte 96 (Hengist de Wooderfolt)

Dans la classe 1A. Près du bureau du professeur, vous aurez la carte 91 (wilifrid Elphick), puis utilisez le sort Alohmora pour avoir la carte 87 (Thadée Thurkell) dans cet même salle.

Dans la salle 1E, près du bureau du professeur, utilisez le sort Ectoplasmus pour la carte 84 (Roland tonneau).

Juste a droite de la porte d'entrée, utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 77 (Norvel Twonk).

Deuxième étage

Dans les couloirs, la deuxième porte à gauche, continuez à suivre le couloir au pied de l'escalier vous trouverez le coffre avec la carte 92 (Xavier Rastrick). Dans les toilettes de filles, vers la droite, vous trouverez la carte 13 (Andros l'invincible). Allez dans les toilettes de gauche maintenant, utilisez le sort ectoplasmus pour libérer le coffre qui contient la carte 40 (Godric Gryffondor)
Dans la salle du professeur Flitwick, derrière son tableau il y'a la carte 44 (Devlin Corneblance). derrière les bancs de droite utilisez le sort Incendio vous aurez la carte 42 (Crispin Cronk) et sur derrière ceux de gauche, utilisez Alhomora pour avoir la carte 90 (Sacharissa Tugwood).

Au second étage il y'a aussi la bibliothèque. En entrant dedans, prenez les escaliers à droite en haut vous trouverez dans une pièce la carte 10 (Burdock Muldoon) vous aurez besoin du sort Ectoplasmus pour ouvrir la porte et dans l'autre pièce vous aurez besoin du sort Avifors pour obtenir la carte 9 (Guhilda de Gorsemor). Revenez à l'entrée puis prenez les escaliers de gauche cette fois. Utilisez le sort Cracbadabum pour débloque une pièce ou se trouve la carte

11 (Herpo le Fou). Prenez ensuite la deuxième porte à gauche des escaliers. Vous aurez besoin du sort Incendio pour débloquer la pièce, dedans se trouve la carte 12 Merwyn le Malicieux). Continuez vous trouverez un coffre contenant la carte 74 (Montague Knightley) utilisez le sort Cracbadabum pour déverrouiller le coffre.

Troisième étage

Dans les couloirs, juste avant la pente qui mène au second, vous verrez une salle à gauche entrez et vous verrez la carte 98 (Dympha Furmage).

Aller dans la classe 3C, allez au fond de la classe, près de l'escalier, lancez le sort Ectoplasmus pour débloquer le coffre vous obtiendrez alors la carte 93 (Heathcote Barbary), maintenant retournez à l'entrée de la salle, juste à droite lancer le sort Alhomora pour ouvrir le coffre et obtenir ainsi la carte 95 (Yardley Platt).
Maintenant vous trouverez la carte 57 (Glifford Ollerton).

Juste à droite su bureau de dumbledore, dans la salle plus exactement, il y a un coffre avec la carte 73 (Mopsus)

Quatrième étage

Dans le couloir, allez dans la salle sur la droite. Utilisez le sort Incendio puis le sort ectoplasmus, vous obtiendrez la carte 82 (Rowena Serdaigle) puis la carte 99 (Daisy Dodderidge).

Dans la salle principale, devant l'entrée allez à droite passez sous la bibliothèque. Prenez la porte de gauche juste avant l'escalier qui mène au second étage. Prenez la carte 43 (Cyprin Youdle)

Cinquième étage

Aller dans la salle de classe 7A, dedans vous trouverez un coffre contenant la carte 88 (Celestina Moldubec). aller vers le bureau du professeur, utilisez le sort Alohomora pour obtenir la carte 79 (Oswald Beamish).

Sixième étage

Allez dans la pièce de gauche, utilisez le sort Ectoplasmus pour débloquer un coffre, vous obtiendrez ainsi la carte 71 (Reine Maëva) Puis utilisez un sort Cracbadabum sur le coffre près du bureau pour avoir la carte 70 (Léopoldine Smethwyck).

Maintenant allez dans la salle d'en face, vous trouverez sur le mur de gauche la carte 31 (Balfour Blane) Puis juste à coté du bureau, utilisez le sort Cracbadabum poru avoir la carte 83 (Rodrique Plumpton)

Septième étage

Juste avant d'entrée dans la tour des Gryffondor, à gauche, passez sous la bilbiothèque. Allez jusqu'au bout du couloir, prenez à droite, puis encore à droite. Lancez le sort Incendio sur le coffre et vous voila en possession de la carte 100 (Albus Dumbledore).

Jeux de Neville

En faisant les jeux de Neville, vous obtiendrez des cartes supplémentaires :

Trempette de Gnome --> carte 18 (Ullric le Follingue)
Lancer de Gnome --> carte 15 (Paracèse)
Lancer de Gnome une deuxième fois --> carte 16 (Cliodna)
Lancer de Gnome une troisième fois --> carte 17 (Morgane)
Lancer de Gnome une quatrième fois --> carte 19 (Norbert Dragonneau)
Lancer de Gnome une cinquième fois --> carte 20 (Gwendoline la Fantasque)

La course --> carte 22 (Circé)
La course une deuxième fois --> carte 24 (Adalbert Lasornette)
La course une troisième fois --> carte 25 (Perpetua fancourt)
La course une quatrième fois--> carte 26 (Almerick Sawbridge)
La course une cinquième fois --> carte 27 (Mirabella plunkett)
La course une sixième fois --> carte 30 (Artemesia Lufkin)
La course une septième fois --> carte 31 (Balfour Blane)
La course une huitième fois --> carte 33 (Beaumont Marjoribanks)
La course une neuvième fois --> carte 34 (Donaghan Tremlett)
La course une dixième fois --> carte 35 (Bowman Wright)
La course une onzième fois --> carte 84 (Roland Tonneau)
La course une douzième fois --> carte 37 (Cassandra Vablatsky)
La course une treizième fois --> carte 38 (Chauncey Oldridge)
La course une quatorzième fois --> carte 39 (Gwenog Jones)
La course une quinzième fois --> carte 40 Carlotta Pinkstone)

Objets trouvés

Les objets trouvés permettent eux aussi d'avoir des cartes.

La caisse des fioles --> carte 35 (Dunbar Oglethorpe)
Le badge du mérite --> carte 46 (Miranda Fauconette)
Le télescope --> carte 48 (Salazar Serpentard)
Le crapaud de Neville --> carte 49 (elladora Kettridge)
La balance -->carte 50 (Musidora Barkwith)
La chapeau de sorcier --> carte 51 (ethelered Toujourprêt)
Les gants en peau de dragon --> carte 52 (Félix Labeille)
Le livre Vadrouille --> carte 54 (Gaspard Shingleton)
Le livre Vacances --> carte 55 (Honouria Nutcombe)
La tarentule géante --> carte 56 (Gédéon Miette)

Magasin de Fred et George

carte 85 (Blenheim Stalk)
carte 47 (Edgar Strougler)
carte 59 (Gregory le Hautain)
carte 80 (Beatrice Bloxam)
carte 32 (Brigitte Wenlock)
carte 69 (Bertie Crochue)
carte 29 (Archibald Alderton)
carte 97 (Alberic Grunnion)
carte 60 (Lavergne de Montmorency)
carte 13 (Androis L'invincible)
carte 72 (Helga Poufsoufle)
carte 21 (Lord Stoddard Withers)
carte 58 (Glover Hipworth)

Echanges de cartes

Premier étage

Près de la porte à droite, échange la carte 36 (Jocelyn Wadcock) contre la carte 84 (Roland tonneau).

Le garçon blond juste à coté échange la carte 23 (Glennda Chittock) contre la carte 27 (Mirabella Plunkett).
En face de la salle de classe de gauche un garcon échangé la carte 2 (Cornelius Agrippa) contre la carte 59 (Gregory le Hautain).

Quatrième étage

Une fille brune devant l'entrée échange la carte 75 (Mungo Bonham) contre la carte 13 (Andros l'Invincible). Une autre fille brune, échange la carte 78 (Orsino Thruston) contre la carte 98 (Dympha Furmage). Un garcon échange la carte 61 (Havelock Sweeting) contre la carte 77 (Norvel Twonk).

Septième étage

Devant la tour de Gryffondor, une fille se trouve près de la porte vérouillé, elle échange la carte 81 (Quong Po) contre la carte 43 (Cyprin Youdle).
Parlez à la fille qui se trouve à coté. Elle vous échange la carte 94 (Merton Graves) contre la carte 31 (Balfour Blane).

Dernières cartes

Voici les dernières cartes qui se trouvent un peu partout dans Poudlard.

Près du Stade de Quidditch, juste avant le pont. Utilisez le sort Incendio pour débloquer le coffre contenant la carte 53 (Greta Grandamour).
Dans la foêt sombre, après la deuxième toile d'araignée, vous obtiendrez dans un coffre la carte 66 (Flavius Belby).
Dans la salle commune de gryffondor, lancez un Cracbadabum sur le rideau et vous obtiendrez la carte 65 (Gondoline Oliphant)
Dans la serre de botanique. Avant de rentrer dans la serre, à droite, ouvrez le coffre pour avoir la carte 14 (Fulbert Latrouille).
Au repaire D'Aragog. Juste après l'avoir rencontré, allez à gauche vous verrez un coffre dedans se trouve la carte 62 (Ignatia Wildsmith). Un passage, il vous faut suatez, montez sur la gauche et vous obtiendrez la carte 63 (Hermann wintringham). Juste après avoir longer le mur qui mène en haut de la toile d'Aragog, la se trouve un coffre avec la carte 64 (Jocunda skyes).
Dans le cachot des Serpentard. Quand vous êtes Goyle, dans la grande pièce se trouve un coffre avec la carte 86 (Dorcas bienaimée) dedans, puis un autre coffre la carte 43 (Cyrpien Youdle).
Au grand escalier, tout en bas utilisez le sort Incendio pour avoir la carte 68 (Kirley Duke), puis entre les deux meubles utilisez le sort Ectoplasmus pour avoir la carte 67 (Justus Pilliwickle).
Dans le hall d'entrée. Sous le grand escalier, allez à gauche. Utilisez Incendio pour débloquer le coffre qui contient la carte 89 (Alberta Toothill).
Dans la salle ou vous pouvez vous connectez avec la Game Boy advance, utilisez le sort Alohomora pour avoir la carte 76 (Myron Wagtail).

Pour finir, une fois que vous aurez obtenu les 100 cartes du jeu, allez parler à Dumbledore pour avoir la carte 101 (Harry Potter).

Harry Potter et la Coupe de Feu

© Electronic Arts 2005

CONSEILS

Dragée où es-tu ?

Même si cela n'est pas mentionné à chaque passage, pensez à bien fouiller chaque élément du décor de chaque niveau. En effet, en usant de sorts basiques, vous pouvez déloger de nombreuses dragées dans toutes sortes d'éléments. Vous pouvez ensuite échanger ses dragées contre des cartes augmentant vos capacités.

Evolution des personnages

Il est primordial de s'essayer à tous les personnages au cours de l'aventure. Sans cela, et si vous persister à prendre constamment le même individu, les autres ne pourront pas progresser (en gagnant des dragées pour les échanger plus tard contre des cartes) et se retrouveront bien faibles dans les derniers niveaux de jeu.

Réaliser des sorts parfaits

Pour réaliser des sorts parfaits à tout va, faites des mouvements circulaires avec le joystick analogique gauche lorsque vous vous essayez à un sortilège.

Cartes et stratégie

L'utilisation des cartes n'est pas à prendre à la légère... N'oubliez donc pas avant chaque niveau d'assigner les plus puissantes d'entres elles à vos personnages. La puissance de leurs sorts se verra alors augmenter, tout comme leur endurance. D'autres cartes permettent de bénéficier d'avantages certains contre une créature précise (au choix suivant les cartes en votre possession). N'hésitez pas à les activer si le niveau dans lequel vous vous apprêtez à plonger en fourmille !

Boucliers : mode d'emploi

Les boucliers peuvent être considérés comme une sorte de monnaie d'échange. On en trouve dans tous les niveaux, et ils permettent de progresser au fil de l'aventure. Ainsi, pour passer d'un tableau à l'autre, un certain nombre de boucliers vous sera demandé. Irrémédiablement, il vous faudra alors retourner fouiller les précédents niveaux de jeu lorsque l'aventure touchera à sa fin. Reportez-vous alors aux différents paragraphes à l'intérieur des titres pour trouver votre bonheur. Notez également qu'il est possible de remporter d'autres boucliers en remplissant les tâches secondaires comme trouver les mini-boucliers mais encore diverses autres statues...

SOLUTION COMPLÈTE

LA COUPE DU MONDE DE QUIDDITCH

Dans la confusion qui règne sur les lieux, partez vers la droite en ramassant les dragées surprises de Bertie Crochue. Très rapidement d'affreuses bestioles vous attaqueront, ce ne sont que des Fangieux. Une parfaite occasion pour vous de vous essayer aux sortilèges ! Débarrassez-vous des gêneurs et poursuivez vers l'inconnu. Le père de Ron viendra alors vous filer un coup de main. Suivez ses conseils et soulevez la pierre en utilisant le sortilège Wingardium Leviosa. Poursuivez jusqu'à ce que vous ayez passé la deuxième roche et frayez-vous un chemin parmi les arbre abattus en décalant les troncs à l'aide du sort précédemment cité (vous devez également maintenir une direction simultanément). Juste avant le pont, une horde de créatures viendra tenter de croquer nos 3 amis. Luttez vaillamment et reprenez la route lorsque toute présence ennemie aura été repoussée. Arrivé devant l'amas de rochers empêchant toute progression, lancez un sort combiné (dès que l'on parlera de sort combiné dans cette solution, cela impliquera un sort simultané des 3 personnages) de type Wingardium Leviosa. La fin des ennuis est proche ! Il ne vous reste plus qu'à filer jusqu'au portoloin sur le prochain pont pour terminer ce premier niveau.

DEFENSE CONTRE LES FORCES DU MAL

Premier cours

En suivant les conseils de votre professeur, commencez par frapper le sceau de sortilèges de base histoire de gagner quelques Dragées. Filez ensuite emprunter la porte du fond. Dans la salle qui suit, plusieurs Fangieux vous sont envoyés. Mettez-leur une bonne raclée à grande dose de magie puis frappez les coffres des décors alentours afin de faire le plein de dragées avant de passer la deuxième porte. Le défi suivant est des plus simples. En maintenant la touche du sort Accio, passez à proximité des pylônes de pierre pour attirer vers vous les nombreuses récompenses. Enfin, approchez du livre de sorts pour finir.

Deuxième cours

Après avoir vidé la salle de départ des nombreuses dragées dissimulées dans les éléments du décor, passez la première porte pour vous frotter à la nouvelle épreuve qui débute. Eteignez le feu grâce au sort prescrit à l'écran et avancez jusqu'à la pièce suivante. Là-bas, luttez contre les salamandres en usant de sorts d'élément d'eau sans retenue. Récupérez les récompenses et gagnez l'extérieur en empruntant l'issue suivante. Suivez ensuite le chemin imposé par le niveau jusqu'à ce que vous arriviez devant un petit pont-levis. Eteignez alors les points en flammes et tuez les salamandres avant d'attirer le pont vers vous afin de pouvoir poursuivre grâce à celui-ci. Une dernière épreuve vous attend plus haut. Maîtrisez les dernières Salamandres puis foncez récupérer le premier des 3 Boucliers.

EXTERIEURS DE POUDLARD

Bouclier principal

Au commencement, commencez par visiter la cour en contrebas puis prenez le chemin des escaliers en colimaçon. Progressez continuellement jusqu'à atteindre le sommet du donjon. Des gargouilles viendront vous gêner dans votre quête. Prenez garde aux fléchettes qu'elles envoient et unissez vos forces pour en venir à bout plus facilement. Le second petit bouclier passé (il n'est pas nécessaire de trouver toutes ses versions réduites pour pouvoir y accéder), éteignez le feu qui l'entoure pour pouvoir vous en saisir.

Le bouclier de la tour

Rechargez une partie et avancez jusqu'à la cour aux lézards brûlants. Lorsque que vous sortez victorieux de la bataille, vous remarquerez qu'une grille s'ouvre d'elle-même. Derrière celle-ci, un long pilier retient dangereusement la stabilité

d'une tour. Envoyez-y donc un chaudron pour faire effondrer l'édifice. Il ne vous reste plus qu'à fouiller les décombres et récupérer la récompense !

L'escalier de blocs

Rechargez une partie et avancez jusqu'aux 3 blocs. En vous dirigeant vers la gauche, vous remarquerez que les remparts du mur sont comme fissurés, vous laissant alors une chance de passer. Commencez par déplacer l'un des gros blocs contre le muret, puis placez-en un deuxième par-dessus. Positionnez ensuite le troisième bloc devant les deux premiers et grimpez grâce à l'escalier que vous venez de créer. En poursuivant par la droite, vous mettrez alors la main sur un nouveau bouclier.

La fontaine et le bouclier

Lorsque vous aurez appris le sortilège faisant pousser les plantes (voir Botanique), rendez-vous sur le chemin de droite à partir de la sauvegarde (au lieu de descendre vers les chaudrons). Soulevez les caillasses bloquant le chemin puis tournez sur la gauche dès que possible. Soulevez le bloc de pierre pour ainsi l'adosser contre le muret légèrement plus loin, puis escaladez la paroi pour gagner la nouvelle cour. Un imposant bassin se dresse alors sous vos yeux. Faites pousser les nénuphars baignant dans son eau pour vous frayer un chemin jusqu'à la fontaine et ainsi atteindre le bouclier, juste derrière.

Escalade pour bouclier

Reprenez exactement le même chemin que précédemment, mais contournez cette fois-ci le bassin pour aller ouvrir la grille du fond. A proximité de l'arbre se trouve un bloc. Déplacez celui-ci sur l'estrade de gauche afin de pouvoir grimper sur la haute plate-forme. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la grille et à placer le second bloc pour atteindre un nouveau bouclier dans l'alcôve de droite.

Bloc et décombres

Descendez parmi les murs qu'il vous est possible de briser à l'aide des chaudrons. Cassez dans un premier temps celui de gauche puis montez sur la première plate-forme grillagée. D'ici, et avec l'aide de vos petits camarades, vous pouvez faire tomber le bloc de pierre de son balcon. Faites-le, puis poursuivez votre petite entreprise de destruction massive de manière à pouvoir déplacer le bloc juste devant l'estrade où se tient un bouclier. Il ne vous reste plus qu'à monter sur le bloc pour l'atteindre.

FORET INTERDITE

Bouclier principal

Dans la foret, avancez le long du sentier et faites connaissance avec les nouvelles créatures qui gardent ces lieux. Pour vous débarrasser des plantes vomissantes, il vous faut les catapulter. Pour cela, usez du sortilège Wingardium Leviosa et relâchez la pression exercée sur la touche associée à ce sort pour pouvoir catapulter la créature au loin. Lorsque vous tombez sur les barrières jaunâtres, catapultez vos ennemis dans celles-ci pour briser le sortilège qui vous empêche de progresser. Arrivé sur la petite place avec un tronc d'arbre mort à son centre, juste après l'arrivé des Salamandres géantes, hissez-vous sur le terre-plein de droite pour faire connaissance avec le dragon. Echappez à ses jets de flammes et marchez le long des berges en hauteur pour éviter toute gêne. Lorsque les flammes vous barreront à nouveau la route, usez de votre sort à base d'eau pour pouvoir poursuivre. Lors de votre deuxième altercation avec la bête ailée, tuez les salamandres qu'elle vous envoie puis allez ouvrir le portail pour ainsi continuer vers les marches menant plus en hauteur. Un premier bouclier récompensera vos efforts !

Scroutt toujours !

La deuxième phase de recherche vous amène jusqu'à la confrontation avec un Scroutt. Visez son arrière train pour pouvoir lui infliger de gros dégâts. La bestiole terrassée, prenez le bouclier apparaissant au centre des lieux pour en finir

avec cette pagaille.

Un bouclier un tantinet trop haut...

Retournez dans le même niveau et, au tout début, vous remarquerez qu'un bouclier plane au-dessus du sol. Pour l'atteindre, il vous faut avancer jusqu'au bloc de pierre non loin, et le tracter avec vos magies afin de pouvoir vous en servir pour accéder à celui-ci.

Scroutt, le retour !

Lorsque vous maîtriserez complètement le sortilège des plantes (voir Botanique), revenez sur la place où vous aviez jadis vaincu le Scroutt à pétard. En suivant les plantes grimpantes à l'arrière plan, on peut s'apercevoir qu'elles montent jusqu'à une sorte de terre-plein. Faites germer les bourgeons pour pouvoir y accéder. Plus haut un deuxième scroutt version améliorée vous attend. Tuez-le pour remporter un nouveau bouclier.

C'est le printemps

Toujours grâce à votre sortilège de plantes, prenez le chemin de la tour et partez en repérage. En restant bien attentif, vous remarquerez un bouclier en hauteur. Des bourgeons non loin vous permettront alors de vous hisser jusqu'à celui-ci.

TACHE DU TOURNOI 1 : LE DRAGON

La première épreuve vous propose de tester vos talents de pilote de manche à balais. Lancé à pleine vitesse, vous devez échapper aux griffes d'un dragon aux élans peu amicaux. Passez dans les cercles oranges pour récupérer quelques dragées et ne loupez pas les bleus qui vous permettront d'accélérer pour ainsi échapper aux flammes et gagner de précieuses secondes. Suivant votre temps de parcours, vous dégotterez le bouclier de bronze, d'or ou d'argent. Mais le nombre de dragées récoltées rentre également en compte. Ainsi, pour espérer obtenir tous les boucliers, comptez environ 250 dragées récupérées et un temps approximatif de 2min20. S'il vous est toutefois trop difficile d'obtenir le temps record, allez débloquer d'autres boucliers dans les précédents niveaux.

SALLE DE BAIN DES PREFETS

Bouclier principal

Après la bourde malencontreuse de notre ami Ron, déplacez les chaudrons bouillonnants sur le mur fissuré afin vous ménager un passage à travers la paroi fêlée (usez du sort Wingardium Leviosa). Passez par la faille et avancez jusqu'au premier tuyau qu'il vous faudra briser à l'aide d'un nouveau chaudron. En vous faisant aider d'un de vos collègues, faites basculer la passerelle vers vous pour poursuivre. Récupérez les dragées ainsi que le petit bouclier avant de revenir à l'avant du pont. Là-bas, brisez la tuyauterie toujours grâce aux chaudrons et poursuivez vers la droite. Très rapidement, montez le premier bloc montant vers le haut et hissez-vous sur la passerelle de gauche (les espèces de cascades vous empêchent tout accès pour le moment). Plus haut, déplacez le tuyau d'où provient l'écoulement des eaux puis redescendez pour poursuivre là où vous étiez jadis bloqué. Sur la prochaine plate-forme, déplacez à nouveau les robinets géants et brisez la tuyauterie en contrebas du premier chaudron pour ensuite rebrousser chemin et retrouver la bonne voie. A ce moment précis du niveau, de nombreuses créatures viendront ralentir votre progression. Ne vous éparpillez pas et venez à bout de ces nombreux monstres en équipe. Arrivé vers l'œuf, tentez de l'attirer vers vous à l'aide de vos talents de magicien. Malheureusement, celui-ci remonte dans la tuyauterie. Retournez alors dans la salle de bain des préfets (autrement dit à votre point de départ) afin de mettre la main sur l'œuf (et par la même occasion sur le premier bouclier).

Le bouclier de facilité

En relançant une partie dans le même niveau vous débutez dans un pentacle de sauvegarde. Marchez vers le pont descendant et suivez les coursives jusqu'au prochain bouclier sur la passerelle.

Troisième bouclier

Rechargez une partie et reprenez le même chemin que précédemment. Lorsque vous apercevrez un des boucliers coincés vers l'eau, approchez-vous du premier chaudron vert et balancez-le par-dessus la rampe de manière à ce qu'il aille s'exploser sur les tuyaux en contrebas. Revenez ensuite sur vos pas et descendez les escaliers pour trouver le gros bloc de pierre. Déplacez-le alors sur le ponton de bois, puis jusqu'au rempart placé devant le bouclier pour pouvoir ainsi escalader et récupérer l'objet convoité.

BOTANIQUE

4 boucliers sont nécessaires pour débloquer le niveau suivant. Votre but principal est ici de récupérer de la branchiflore de manière à être fin près pour la seconde tâche du tournoi.

Bouclier principal

Descendez les marches du château en direction des serres et tournez à gauche dès que possible. En demandant l'aide d'un de vos deux petits camarades, déplacez la grande grille de manière à pouvoir poursuivre. Il ne vous reste plus qu'à gagner la petite cour afin de récupérer le grimoire qui vous apprendra un nouveau sortilège. Rebroussez chemin jusqu'à l'extrême Est de la zone et délogez les rochers bloquant le passage vers l'escalier. Lancez deux fois votre nouveau sort pour poursuivre puis avancez jusqu'à gagner l'intérieur de la serre. Une grosse abeille viendra alors rouler des mécaniques devant nos trois sorciers, et plusieurs de ses copines ne devraient pas tarder à la rejoindre. Ouvrez les gros bulbes à nectar pour les attirer ou laissez vos amis s'occuper d'elles pour de votre coté, continuer à progresser. Faites grossir les nénuphars et allez abaisser le premier pont sur la gauche. Envoyez ensuite les plantes s'écraser dans le poison visible au loin, puis empruntez le passage à l'ouest pour ressortir de la serre. De nouveau à l'extérieur, ouvrez le grand portail et sortez vos baguettes car deux énormes bestioles vous attendent derrière les grilles. Tuez la première et fuyez lorsque la seconde se libèrera d'elle-même (les courageux peuvent également livrer bataille mais cela ne sert pas vraiment à grand-chose). Poursuivez donc par les marches de gauche et gagnez au plus vite la serre suivante. Commencez à monter les escaliers en colimaçon tout en vous aidant des germes de fleur, et luttez avec ferveur lorsque la reine des bestioles ramènera sa fraise. Plus haut, balancez des chaudrons sur la structure au plafond jusqu'à ce que celle-ci daigne céder. Redescendez alors en vous frayant un chemin parmi les ennemis, et arrivé en bas, éteignez le feu pour récupérer le premier bouclier.

La grotte au bouclier

Lorsque vous rechargez la partie, vous débutez devant la grille qui renfermait les deux monstres. Bouchez l'entrée d'où s'arrivent toutes les bêtes ailées, puis déplacez le gros bloc de pierre jusqu'en haut du premier palier des marches de gauche. Grimpez sur l'objet puis faites germer les bourgeons à gauche. Avancez alors jusque dans la cavité pour mettre la main sur le second bouclier.

Le bouclier du bassin

De retour dans ce même niveau de jeu, passez sous l'arche près du bloc de pierre. Vous arrivez alors dans une pièce dotée d'un bassin au centre. Partez dans un premier temps sur l'un des côtés, et ouvrez l'une des grosses fleurs afin d'attirer la faune ailleurs que sur votre tête. Revenez ensuite aux abords du bassin et faites s'ouvrir les nénuphars afin de vous frayer un chemin jusqu'à la troisième récompense.

Des ponts, des passerelles... et un bouclier à la clef !

En route pour votre quatrième bouclier, reprenez la première route que vous aviez empruntée, c'est-à-dire celle menant à la dernière serre. Dès que vous atteignez les passerelles surélevées, abaissez le pont en face de votre plate-forme à grand renfort de magie. Poursuivez par la gauche afin d'aller abaisser les deux prochains pontons, puis revenez vers le centre pour continuer en passant sous la serre. Un nouveau pont juste derrière, attend que vous vous mettiez au travail. La besogne durement remplie, ressortez pour cette fois-ci continuer un peu plus à droite. Longez alors les passerelles jusqu'à vous retrouver au dos du dernier pont à abaisser. Il ne vous reste plus qu'à refaire le même chemin en sens inverse pour pouvoir empruntez le dernier passage que vous venez de vous-même de vous créer. Celui-ci mène

heureusement tout droit vers le dernier des boucliers.

Au pied de la dernière serre

En vous rendant jusqu'au terrain hébergeant la dernière serre, il vous sera possible d'apercevoir un bouclier derrière une barrière de champignons empoisonnés. Tuez les Fangieux puis utilisez la plante pour la propulser sur les champignons afin de les faire disparaître. Ceci étant, vous pourrez alors aller "cueillir" ce nouveau bouclier.

TACHE DU TOURNOI 2 : LE LAC

Pas moins de 11 boucliers sont nécessaires pour pouvoir poursuivre l'aventure. Comme lors de la première tâche, vous êtes chronométré et votre temps ainsi que vos performances décideront des médailles obtenues à l'issue de l'épreuve. Maintenez la touche d'accélération enfoncée et raflez le plus de dragées possible. Lors de vos rencontres avec les Strangulots, veillez à toujours bien rester en mouvement et à bombarder la touche de sorts pour faire le ménage. 3 boucliers sont à récupérer dans ce niveau même. Pour ce qui est des manquants, vous allez devoir retournez dans les niveaux précédents afin d'en trouver. Reportez-vous donc aux différents paragraphes pour être bien sûr ne pas être passé à coté de quelque chose.

TACHE DU TOURNOI 3 : LE LABYRINTHE

La première partie de la tâche démarre de manière assez soft. Lancé dans un labyrinthe constitué de grands buissons, il vous faut retrouver la coupe placée au centre du parcours. Partez en direction de la gauche, et progressez en vous aidant des tracés de dragées. La deuxième partie du niveau nous fait revivre la scène où les arbres tentent de se refermer sur le jeune sorcier. Foncez donc droit devant vous et évitez les obstacles des cotés pour ne pas vous faire rattraper par les mauvaises herbes. Dès que vous vous serez sorti de ce mauvais pas, il vous faudra voler au secours de Digorry, pris dans la "toile végétale". Lors de la troisième et dernière partie, vous devez combattre seul deux énormes Scroutts lanceurs de flammes. Mais la tâche n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît. Attendez qu'ils se précipitent sur vous à toute allure et esquivez-les pour qu'ils se cognent et s'assomment alors contre les buissons (oui je sais ce n'est pas vraiment logique ;)). C'est à ce moment là qu'il vous faudra les attaquer en leur jetant un maximum de sorts d'attaques dans le dos (ou sur le derrière pour les poètes ;)). Maîtrisez les deux monstres, et la coupe est à vous !

VOLDEMORT

Face au seigneur de la mort, vous commencez votre duel en luttant contre quelques maigres squelettes que ce dernier vous envoie. Utilisez vos sorts d'attaques de base ou bien balancez les au loin pour en finir rapidement avec eux. Vos talents dûment prouvés, Voldemort vous envoie un rayon magique et vos deux pouvoirs sont alors comme emmêlés l'un dans l'autre. Débattez-vous au mieux, et tentez de diriger le faisceau sur les squelettes afin qu'ils ne puissent vous encercler. Lorsque vous aurez résisté suffisamment de temps, une lourde statue planant au-dessus de votre tête viendra compliquer la tâche. En effet, en plus de lutter contre la puissance de votre adversaire, il vous faudra aussi veiller à ce que la lourde masse ne vienne pas s'abattre sur votre front. Essayez donc tant bien que mal de rester constamment en mouvement lors de cette phase. Lorsqu'il n'y aura plus de revenant pour vous embêter, il vous faudra trouver un moyen de briser la statue. Une fois de plus, utilisez le rayon magique qui relie votre baguette à celle de l'ennemi et faites passer le centre du rayon (l'endroit qui est le plus concentré en magie) à plusieurs reprises sur l'effigie de pierre pour la briser. Vous n'avez plus qu'à vous poser comme spectateur pour la suite, c'est fini !

BONUS

20 points pour Griffondor
Complétez les séries de cartes Beast, Vampire, Giant, Goblin.

Bonus d'endurance pour Harry
Complétez les séries de cartes Wizard et Quidditch.

Bonus d'endurance pour Hermione
Complétez les séries de cartes Witch et Hag.

Bonus d'endurance pour Ron
Complétez les séries de cartes Dragon et Classical Beast.

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution ne décrit que la démarche générale dans le jeu et n'est pas exhaustive de tous les éléments présents dans le jeu. Vous trouverez sans mal ces objets en explorant à votre guise les coins et recoins de Poudlard.

Poudlard Express

Vous devez retrouver Croûtard, qui s'est enfui de la poche de Ron. Vous partez donc à l'aventure dans le Poudlard Express accompagné de Harry. Vous serez alors dans le compartiment où sont entreposées les valises et votre premier combat aura lieu contre le Monstrueux Livre des Monstres. Vous ne disposez que du sort Flipendo. En lui jetant plusieurs sortilèges Flipendo, vous aurez vite mis hors d'état de nuire ce livre. Ron vous attend devant une porte, mais qui est bloquée par une grosse mallette, appuyez sur la touche action et déplacez cette mallette pour franchir le compartiment. Et vous voici confronté à la bande de Malefoy qui détient le rat de Ron, accompagné de Harry et Hermione vous devrez les affronter. Commencez par immobiliser Goyle et Grabe, une fois immobilisés après leur avoir jeté quelques Flipendo, c'est au tour de Malefoy qui vous défie. Vous n'aurez pas grand mal en lui jetant plusieurs Flipendo, vous pouvez aussi esquiver ces sortilèges qui seront d'une grande utilité et qui feront plus de dégâts. Une cinématique montre que le train s'arrête net et que Harry est pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devrez échapper des mains d'un Détraqueur qui vous poursuit dans le compartiment. Vous devrez soutenir Harry, en le portant tout au long et en franchissant 2 compartiments successivement. A un moment donné un Détraqueur essayera d'absorber votre âme, avec le joystick analogique gauche bougez-le dans tous les sens pour y échapper, une fois arrivé au bout du 2e compartiment.

Le Professeur Lupin vous viendra en aide en jetant des sorts aux 2 Détraqueurs. Une cinématique fera son apparition et montra Harry qui ne se souvient de rien, le Professeur Lupin leur expliquera quels étaient ces monstres étranges et vous fera don d'un livre, contenant de plus amples explications sur ces monstres.

Dortoirs des Garçons

Vous voici désormais à Poudlard, auparavant le Professeur Lupin vous aura donné un livre qui est le Folio Bruti. Ron décide de voir ce qu'est le Folio Bruti et vous demandera de lui montrer. Une fois cela fait, vous verrez qu'il manque des pages, vous devrez les retrouver pour avoir de plus amples informations tout au long du jeu sur certaines bêtes.
Faîtes un petit tour dans la chambre et lancez quelques Flipendo, sur les Chaudrons vous obtiendrez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez la porte du Dortoir et partez à la recherche D'Hermione pour lui montrer le livre, descendez les escaliers en colimaçon et allez dans la salle commune de Gryffondor. Une fois à l'intérieur Hermione vous dit qu'elle n'a pas le temps et qu'elle est submergée de devoirs par contre elle vous donne un conseil qui aurait pu éviter de perdre du temps contre le combat de Malefoy, vous auriez dû lui jeter un Expelliarmus. Allez dans le couloir et au fond vous aurez une ouverture. Une fois dans le couloir, Ron vous indique de lui jeter un Flipendo et celui-ci vous contrera par Expelliarmus. Maintenant ça sera à votre tour équipé votre baguette de ce sort, Ron vous enverra un Flipendo puis vous devrez le contrer par un Expelliarmus. Ron vous proposera d'aller voir Fred et Georges. Passez la porte qui se trouve en face de vous et vous arrivez dans le couloir du 7e étage, continuez tout droit. Ouvrez la porte et vous serez

dans le Grand escalier, prenez sur votre droite et ouvrez la porte qui vous amène au 6e étage et à l'étude des Runes. Un combat pour mesurer vos qualités d'Expelliarmus, vous affronterez un livre ensorcelé par Peeves rien de plus simple, contrez ces attaques par un Expelliarmus et vous en viendrez à bout rapidement, continuez vers la porte qui se trouve au fond à gauche pour aller voir Fred et Georges. Mais celle-ci est bloquée par une caisse, jetez-lui un Flipendo pour augmenter votre capacité. Une fois franchie, pour arriver dans le couloir de Glanmore Peakes. Sur votre droite se trouve une bibliothèque avec 3 livres ensorcelés, jetez-leur un Flipendo et allez sur votre droite pour ouvrir l'autre porte. Une fois arrivé vous verrez les jumeaux Weasley qui vous attendent et qui vous confient qu'une carte du Maraudeur est cachée dans la pièce, celle-ci aurait les capacités de dévoiler tous les passages secrets de Poudlard et où se trouve chaque personne à un moment précis dans l'enceinte du collège. Harry montrera à Ron que le mur qui se trouve derrière les jumeaux paraît suspect.

Partie avec Ron

Appuyez sur la touche action pour ouvrir le passage secret et vous voici dans un couloir, vous arriverez devant une porte, une fois franchie vous verrez un obélisque et la carte du maraudeur se trouve tout en haut. Allez sur votre gauche vous trouverez une porte une fois franchie vous arrivez dans une grande pièce et le sol se dérobe une fois que vous essayez d'avancer.

Partie avec Harry

Reprenez-le et courez droit devant, où se trouve le sol restant, Harry sautera automatiquement, prenez les dragées et ouvrez le coffre, vous aurez droit à une page du livre, sautez sur l'autre partie et récupérez le bouclier qui vous fera gagner des points pour votre maison, celui-ci vous rajoutera 10 points pour Gryffondor. En face de vous se trouve un interrupteur, appuyez dessus et vous verrez le parquet qui commence à se renouveler sur votre gauche, vous avez une petite corniche allez y , puis récupérez les dragées et appuyez sur l'interrupteur il ne vous en manque plus qu'un, il se trouve sur votre droite sautez, puis récupérez les dragées et appuyez sur celui-ci. Cela ouvrira la porte qui se trouve derrière Ron et l'apparition de petits monstres qui essayeront de nuire à Ron, tuez-les à coup de Flipendo ou esquivez-les à coup de Expelliarmus. Allez tout au fond de la porte et appuyez sur action, le mur basculera, en face de vous se trouve un escalier avec une porte, franchissez-la et vous vous trouverez dans une pièce. Au centre se trouve une malle, portez-la avec Ron et vous verrez un rayon qui atteint un autre miroir. Prenez la malle et collez-la contre le mur, puis une fois collée grimpez sur celle-ci et atteignez la corniche du dessus, sur votre gauche se trouve un coffre ouvrez-le et vous obtiendrez la carte d'une sorcière Leopoldine Smethwyck, récuperez les dragées puis allez au miroir qui se trouve en face de vous, orientez-le vers la boule de cristal qui se trouve en face de celui-ci, cela déclenchera un mouvement et cela ouvrira une porte et plusieurs murs vous aideront à atteindre celle-ci.
Une fois en haut prenez Ron, amenez-le avec vous et montez l'escalier pour franchir la porte. Au passage Gryffondor aura 20 points. Une fois dans la pièce vous devrez reconstruire un Puzzle. Au milieu de la salle se trouve une roue, lancez un Flipendo pour faire tourner celle-ci et un mur s'abaissera laissant une corde. Harry peut monter à la corde, montez et vous vous trouverez sur une passerelle avec de nouvelles bestioles combattez-les et récupérez les dragées de Bertie crochue. Descendez la corde et reprenez Ron.

Partie avec Ron

Allez vers le mur qui se trouve devant la corde et appuyez sur la touche action, celui-ci s'ouvrira et ouvrez le coffre qui se trouve à l'intérieur. Vous y trouverez des Dragées de Bertie Crochue. Ouvrez l'autre mur sur votre droite celui ne contient rien, puis sur votre droite se trouve un autre mur et prenez Harry tout en alternant entre Harry et Ron et récupérez la carte qui se trouve à l'intérieur du coffre.

Partie avec Harry

Remontez à la corde et allez tout au fond de la passerelle une fois en haut descendez l'autre corde et récupérez les dragées qui se trouvent autour du bloc, allez vers le bouclier, un mur vous séparera entre Ron et vous. Allez tout en

haut de l'escalier, franchissez la porte et vous serez dans une grande salle, sur votre droite se trouvent des Dragées, récupérez-les. Ouvrez le coffre et vous trouverez un Miamhibou. A ce moment là, un livre ensorcelé fait son apparition, contrez ces attaques avec un Expelliarmus vous n'aurez aucun mal pour le mettre hors service. Montez sur l'estrade qui se trouve en face de vous et servez-vous de votre Miamhibou pour contrôler Hedwige. Une fois le contrôle de Hedwige va vers l'ouverture qui se trouve sur votre gauche pour prendre la carte du maraudeur. Hedwige vous la ramènera, vous voici en possession de la carte du maraudeur. Vous verrez sur votre écran en haut à gauche une carte montrant où vous vous trouvez. Prenez le bouclier qui se trouve à côté d'un portrait, Gryffondor aura 40 points, passez cette porte et faîtes attention de ne pas vous faire repérer. Passez sur votre gauche en longeant le mur pour espérer ne pas vous faire prendre. Une fois arrivé, vous verrez une autre armure qui garde le couloir, sur votre gauche se trouve un interrupteur qui ouvre la porte, actionnez-le et revenez sur vos pas. Puis passez cette fois ci du côté droit pour passer cette pièce. Une fois passée, récupérez le bouclier, Gryffondor aura 50 points à ce moment là. Restez dans l'ombre pour ne pas vous faire prendre. Sur votre gauche vous aurez une armure, faîtes attention de pas vous faire prendre, restez dans l'ombre et attendez le bon moment pour aller ouvrir le coffre vous aurez droit à une dragée. Puis allez sur votre droite et là encore une armure surveille, faîtes attention de ne pas vous faire prendre. Longez le mur tout en restant dans l'ombre et le tour est jouer, allez tout au fond à gauche, une autre armure surveille. Attendez que les champs de vision soient à l'opposé et mettez-vous dans le trou, puis attendez une nouvelle fois que celle-ci soit de l'autre côté et allez en face, vous serez dans une petite pièce où se trouvent 2 coffres avec des dragées, prenez-les et allez sur la porte en revenant sur vos pas. Vous arriverez dans une pièce sur votre droite au loin vous aurez une personne qui surveille et devant vous une autre armure qui surveille, redoublez de vigilance. Ensuite allez droit devant et attendez que la vision de celui-ci soit à l'opposé et foncez tout droit, cela devient plus compliqué par la suite sur votre droite se trouve une armure,attendez que celle-ci et la vision soient à l'opposé et longez le mur vite. Puis passez l'autre armure derrière elle, ils n'y verront que du feu. Ensuite en face de vous se trouve une armure et tout à gauche le Professeur Rogue qui fait des va-et-vient, allez derrière l'armure et longez le mur, attendez que Rogue ait le dos tourné et allez à la porte, franchissez-la. Vous serez dans le couloir de Glanmore Peakes et vous voilà en compagnie des jumeaux et de Ron. Votre journée s'achève ici.

Premier jour de L'année.

Une cinématique fera son apparition montrant Ron et Harry appelant Hermione pour leur premier cours de l'année, celui des Défenses contre les Forces du Mal dirigé par le professeur Lupin.

Partie avec Hermione

Vous voici dans le dortoir des filles, ouvrez la malle qui se trouve à proximité de Hermione et vous y découvrirez dans une partie du livre, une autre page. Sortez du dortoir et descendez les escaliers pour aller dans la salle commune de Gryffondor pour retrouver Ron et Harry. Allez dans le couloir de droite et descendez les escaliers, vous vous trouverez dans une grande salle avec une porte qui se trouve en face de vous, allez-y. Vous serez dans le couloir du 7e étage alors que vous devez vous rendre au 3e étage. Allez au grand escalier et descendez successivement les escaliers pour atteindre le 3e étages. Une fois la porte franchie vous arriverez dans une pièce où se trouvent des élèves, allez- y traversez-la et allez au fond, à gauche se trouve une porte. Vous arriverez chez Gunhilda de Gorrsemoor. Et en face de vous se trouve la salle, franchissez la porte et vous serez au cours. Le professeur Lupin vous donne comme mission à vous trois de lui ramener le livre du Glacius. Suivez le chemin qui mène à un moment donné à un mur, celui-ci laissera place à une grande pièce avec des petits monstres, faites-leur des Flipendo ou des Expelliarmus pour en venir à bout. Alternez entre Ron, Harry et Hermione pour en venir à bout. En face de vous se trouve un chaudron, prenez-le à trois pour le déplacer et posez-le sur la cible. Les grilles s'abaisseront et vous pourrez continuer l'aventure. Suivez tout le temps le même chemin, vous rencontrerez toujours des monstres faciles à combattre. Vous arriverez alors dans un endroit lugubre vous devrez faire jouer la lumière avec des miroirs tout en atteignant un endroit précis. Sur votre droite directement vous trouvez un bouton, appuyez dessus cela laissera apparaître une lumière montrant que le dernier miroir doit être orienté pour continuer la suite de l'aventure. Allez tout au fond à droite, montez la paroi et allez diriger le miroir vers l'autre miroir qui se trouve sur votre droite. Une fois dirigé, reprenez le contrôle de Harry.

Partie avec Harry

Allez où se trouve le miroir que vous avez dirigé avec Hermione, et sur votre droite se trouve un petit peu d'espace suffisant pour que vous puissez passer, allez y puis dirigez l'autre miroir vers l'autre, celui qui se trouve en face de vous. Sautzr l'autre ravin et dirigez l'autre miroir vers la droite et celui-ci ouvrira une autre porte. Récupérez le bouclier et Gryffondor possède maintenant 60 points. Allez tout droit, vous vous trouvez dans un endroit plutôt sombre et froid, allez vers la roue et lancez plusieurs Flipendo pour faire monter le rocher ! Une fois monté, vous devrez sauter successivement sur chaque rocher pour atteindre l'autre roue, pareil que l'autre roue faîtes, des Flipendo pour l'actionner, puis allez vers l'endroit qui est éclairé, suivez-le, vous arriverez à une autre roue sur votre droite, actionnez-la. Redescendez en bas où se trouve Hermione et Ron. Au centre de la pièce se trouve une porte à moitié ouverte, allez-y suivez le chemin puis vous arriverez à une porte, franchissez-la. Vous arriverez dans une pièce, le principe est simple, sur votre gauche au fond vous trouverez un coffre ouvrez-le et prenez le contenu. Ensuite prenez la caisse et amenez-la au fond à droite à côté d'une étagère, une fois bien placée, montez dessus successivement pour atteindre l'interrupteur qui se trouve en face de vous. Prenez Ron, et allez chercher la caisse que Harry à laissée dans un coin, une fois pris place sur une dalle au sol. Ensuite placez-vous sur une dalle et prenez Hermione pour qu'elle fasse de même. Une fois appuyé sur l'interrupteur, allez sur votre droite vous avez un coffre et récupérez la page d'un livre !
Auparavant des escaliers se seront formés puis récupérez le bouclier ce qui fera 70 points à Gryffondor. Et un livre ensorcelé fera son apparition, tuez-le sans craintes à coup de sorts d'Expelliarmus. La carte du Maraudeur vous indique que derrière le mur il y a autre chose.

Partie avec Ron

Une fois de l'autre côté vous aurez des monstres bleus à battre qui sont plutôt simples en 2 coups de Flipendo, ils sont morts, suivez le chemin par la suite, allez à la roue et jetez un Flipendo sur celle-ci, elle cassera net laissant échapper quelques petits monstres bleus faciles à battre, allez vous engouffrer par le trou qui est ouvert.

Partie avec Hermione

Personne ne pouvant se faufiler par la brèche qui s'est produite, Hermione devra jouer les acrobates (On n'est pas au cirque ^_^) pour passer. Prenez le couloir, puis allez sur votre gauche. Vous arriverez dans une pièce, poussez le bloc de glace qui se trouve au milieu et amenez-le à gauche du gros bloc qui gêne la progression, montez sur celui-ci pour déplacer les autres blocz. Une fois les 2 autres blocz déplacés, redescendez en bas et amenez le bloc tout en suivant le marquage au sol ! Montez sur celui-ci et sur votre gauche vous aurez un coffre, ouvrez-le puis vous y trouverez une carte de sorciers célèbres se prénommant Morgane. Ensuite allez à droite et vous arriverez à un moment donné dans un endroit où au centre se trouve un hibou en glace tenant le livre Glacius. Descendez la falaise et allez le chercher. Une cinématique fera son apparition, la glace qui se trouvait auparavant s'est changée en lave, utilisez le sortilège du Glacius pour la glacer et pour rejoindre la petite corniche pour regagner la terre ferme.
Continuez sur votre gauche, vous trouverez un coffre contenant la carte Ignatia Wildsmith. Combattez les torches qui vous attaquent avec le sortilège Glacius. Ensuite allez vers la pièce qui se trouve sur le sol, vous trouverez une flaque d'eau, glacez-la ça vous servira comme cube pour vous aider à la pousser pour actionner l'interrupteur une fois le parcours fait, appuyez sur l'interrupteur, celui-ci actionné vous ouvrira des escaliers, au fond à droite vous trouverez un coffre avec une page du livre prenez-la et montez les escaliers puis sur votre gauche 1 coffre avec une chocogrenouille s'y trouve. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Une ouverture s'y trouve, vous devrez glacer la lave en glace rien de plus simple, faites le sortilège Glacius, récupérez le bouclier et Gryffondor aura 90 points. Descendez la falaise au plus vite pour aller aider Ron et Harry. A battre plusieurs monstres faciles, faites leur le sortilège Glacius, Ron et Harry leur jetteront des Flipendo pour les tuer. Une fois ceci effectué une sortie sera ouverte. Allez-y sans craintes. Suivez le chemin et vous arriverez dans une pièce auparavant. Une fois arrivé, vous devrez vous battre contre une chaudière en furie.
BOSS : Une chaudière en furie.
Rien de plus simple celle-ci étant composée de feu, vous devrez utiliser le glacius pour arriver à bout de celui-la, Dès qu'il vous jette sa premier torche, mettez-vous devant la flamme et jetez un Glacius celle-ci deviendra gelée. Ron et Harry l'achèveront en jetant un Flipendo. Ensuite attendez qu'il vous jette sa 2e torche et faîtes la même manipulation que la première. Ensuite une fois ces 2 torches hors d'usage, il vous suffira d'attendre qu'il ouvre sa chaudière pour lui faire plusieurs Glacius et enfin vous aurez tué ce boss.

Maintenant allez tout droit à l'ouverture qui vient de se produire. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 100 points maintenant, continuez toujours tout droit pour arriver aux des escaliers. Votre mission est terminée et vous recevrez 50 points de plus à Gryffondor ce qui fait 150 points.

Partie avec Harry

Vous devez vous rendre au cours de Potions du Professeur Rogue. Sortez de la salle du professeur Lupin et direction le cachot. Retournez au Grand escalier, direction le rez-de-chaussée puis le Hall d'entrée. Ensuite suivez le même chemin une fois arrivé à un escalier tournez sur votre gauche puis une fois descendu allez sur votre droite et allez au couloir des cachots. Une fois franchi descendez les escaliers en colimaçon et franchissez de nouveau la porte, une fois arrivé prenez la première porte à gauche et vous serez dans la salle des potions, vous voici dans le cachot de Rogue. Une cinématique montrera que Ron a cassé une bouteille contenant un produit toxique et vous serez pris d'un malaise.

Partie avec Ron

Vous devez traîner Harry devant le professeur Rogue. Il vous ordonnera de prendre les 2 fioles qui se trouvent devant sa table. Vous devrez boire la Potion Wiggenweld qui revitalise une personne, approchez de Harry et administrez-lui. Rogue vous dira que le cours est terminé et vous donnera à faire une potion pour le prochains cours. Votre journée est enfin terminée.

Sauver Neville de la Goule.

Petit récapitulatif par le Professeur Dumbledore vous êtes en tête avec 150 points Gryffondor pour la coupe des 4 maisons. Votre mission après cette cinématique est de libérer Neville qui s'est fait enfermer par la bande à Malefoy dans le 5e étage où une goule a été libérée. Harry et Ron partent à sa rescousse. Prenez le grand escalier et allez au 5e étage. Une fois dedans vous êtes confronté à la bande de Malefoy, vous n'aurez pas de mal pour les mettre hors d'état de nuire à coup de Flipendo ou d'Expelliarmus. Prenez le bouclier et Gryffondor aura 160 points. Ouvrez la porte, sur votre droite vous trouverez un coffre avec une page du livre manquante. Puis continuez tout droit, franchissez l'autre porte et vous arriverez dans une pièce avec différents objets, sur votre droite vous avez un coffre avec de nouveau une page manquante, prenez-la et allez sur votre gauche en revenant sur vos pas, vous aurez affaire à des objets Moldus ensorcelés, avec votre ami Ron, jetez-leur des Flipendo pour en venir vite à bout. Une fois franchie vous voici en la compagnie d'une goule.

Partie avec Ron

Tout au long de chaque mur vous avez des livres, fouillez et vous trouverez divers objets qui pourront vous servir. Ensuite allez devant la porte à barreaux et sur votre droite se trouve une boîte, allez-y dessus et vous serez éjecté par un clown à ressort, tout en haut vous serez alors attaqués par des jouets. Battez-les et au passage récupérez le bouclier ce qui fera 170 points à Gryffondor. Franchissez la porte, puis la 2e, une fois franchie, fouillez un peu et vous verrez un grimoire ouvrez-le et vous aurez obtenu le sortilège Lumos, après occupez-vous des pitiponks qui vous jettent des boules de feu. Pour en venir à bout, faites un Lumos près d'eux, les voir apparaître et leur jeter un Flipendo. Une fois arrivés à bout de ces monstres, allez diriger le miroir pour qu'il atteigne l'orifice qui se trouve au-dessus de la porte, cela ouvrira la porte puis allez récupérer le bouclier qui s'y trouve, 180 points pour Gryffondor. Allez tout droit et sur votre droite vous avez un coffre, avec une chocogrenouille qui revitalisera votre vie puis franchissez la porte. Vous devez vous battre contre des jouets, une fois franchie récupérez le bouclier Gryffondor aura 190 points. Franchissez la porte, arrivés dans un autre couloir, franchissez une autre porte puis, vous trouverez sur un balcon et sur votre gauche une autre porte, franchissez-la et vous voici contre un robot que vous devrez battre. La technique sera d'attendre qu'il ouvre son ventre et jetez- lui un Flipendo. Une fois à bout de celui-ci vous aurez un train qui déraillera avec une boule de cristal et un bouclier, récupérez celui-ci et vous aurez 200 points pour Gryffondor. Alors jetez le sortilège de Lumos sur la boule de cristal qui illuminera l'orifice qui se trouve en face de celui-ci. Il ouvrira une porte, descendez pour aller éblouir la goule, enfermez-le où la porte s'est ouverte, celle-ci s'abaissera, maintenant retournez à la salle de Gryffondor. Mais au moment de rentrer la grosse dame ne s'y trouve plus, le chevalier du Catogan la remplacera

d'après Peeves ça serait Sirius Black qui l'aurait fait partir en pleurant et elle se trouverait au 4e étage. Votre journée est terminée ainsi que votre mission.

Buck

Vous êtes en route pour votre premier cours des soins aux créatures magiques qui se déroule avec Hagrid. Il se déroulera en plein air dans le Parc de Poudlard.

Partie avec Hermione

Allez directement dans le Hall d'entrée pour rejoindre le Parc de Poudlard. Une fois au milieu des colonnes, descendez la colline direction sur votre droite et vous verrez Hagrid dehors.
Vous aurez droit à une cinématique, montrant un hippogriffe se prénommant Buck.
Faîtes le premier pas et inclinez-vous devant Buck, normalement il s'inclinera lui aussi, et vous pourrez monter sur son dos. Votre mission est de voler pour que Buck attrape les 20 chauves-souris une fois ceci fait vous obtiendrez un A+.
Vous verrez une notre cinématique montrant Malefoy essayant de monter sur le dos de Buck mais celui-ci fut blessé par Buck.

Méfaits

Ce fut à Harry de se rendre sur le Terrain de Quidditch, mais quelque chose n'allait pas, les Détracqueurs avaient envahi le terrain, Harry tomba de son balai et se retrouva à l'infirmerie en mauvaise posture.

Partie avec Harry

Suivez Ron dans les cachots, rien de plus simple, sortez de l'infirmerie, puis aller au rez-de-chaussée et direction le sous-sol. Mais quelque chose ne va pas, Ron se fait attaquer par Peeves, votre mission est de battre Peeves et de libérer Ron. Lancez-lui des Flipendo dès qu'il ouvre les bras ou contrez-le avec des Expelliarmus. Prenez la porte sur votre droite et allez-y, vous vous trouverez en salle d'étude. Et allez tout au fond à droite et vous trouverez une porte menant au grand escalier. Descendez les escaliers pour aller aux cachots. Une fois dans le couloir des cachots, faîtes attention les armures ont un champs de vision violet, une fois que celles-ci vous ont repére, la partie sera finie. Allez tout au fond du couloir des cachots. Et vous verrez quand fait Ron n'était que Melefoy qui avait pris du Polynectar mais heureusement Ron avait suivi Peeves pour entendre ce que disait celui-ci. Une fois votre carte du Maraudeur vous verrez qu'il y a un passage secret, prenez Ron et ouvrez-le ensuite, reprenez Harry pour la suite. Vous devrez vous battre contre des monstres qui jettent des sorts pour repousser des trucs qui sentent mauvais (Chaporouges), une fois venu à bout grâce avec des Flipendo continuez votre chemin. Une fois descendu le muret, vous verrez une ouverture allez-y, puis sur votre droite il y a un couloir, allez tout au bout et sur votre gauche vous trouverez 2 coffres dans un des deux se trouve la carte du sorcier Sir Herbert Varney et dans le 2e un Miamhibou. A côté des coffres se trouve un perchoir appelé Hedwige et nourrissez-le. Vous devrez aller chercher Hermione. Refaites le chemin qu'ont fait Harry et Ron mais dans le sens inverse. Une fois arrivé tout en haut, Hermione aura été prévenue et viendra avec vous, vous verrez une porte à barreaux, portez- la avec Harry et Ron et prenez Hermione pour qu'elle passe dessous.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté et des boules de feu vont tout faire pour vous empêcher de progresser, rien de plus simple, prenez le sort Glacius et gelez-les. Après avoir pris le premier pont, tournez à droite et prenez le 2e. Vous serez confronté à des chaporouges vous jetant des bombaousses, visez-les et jetez-leur un Flipendo pour en venir à bout. Glacez l'eau qui s'écoule de la tête en pierre et faîtes ceci ainsi de suite pour atteindre chaque niveau où se trouvent les chapeaux rouges pour les tuer, une fois tout en haut allez, à gauche sur le pont, des chaporouges arrivent et le détruiront, une fois de l'autre côté descendez le muret et allez tout droit, cassez la caisse à coup de Flipendo ce qui vous gêne pour continuer votre progression, ceci fait, continuez toujours tout droit pour arriver à un livre qui vous donnera le sort Reparo, une fois obtenu, revenez en sens inverse en réparant les 2 caisses puis le pont. Ensuite

revenez au point de départ et réparez le pont qui était cassé, glacez les 2 boules de feu, et vous voici en la compagnie de pitiponks sans lumos vous ne pouvez rien faire, récupérez la page manquante qui se trouve dans le coffre au fond à droite puis, retournez auprès de Harry et Ron et vous verrez une caisse cassée à côté de l'interrupteur, réparez-la et poussez l'interrupteur, la porte s'ouvrira et laissera Ron et Harry libre.

Partie avec Ron

Prenez Ron et prenez successivement les 2 ponts vous verrez de Pitiponks, faites leur un Lumos et un Flipendo pour les tuer. Le passage menant aux escaliers sera libre, vous pouvez continuer tranquillement, prenez sur votre gauche et vous verrez un chaporouge, faîtes-lui des Flipendo et vous aurez pas de mal pour le tuer, continuez à monter les escaliers puis tournez à gauche et vous verrez une porte. Vous serez dans une pièce qui ressemble à une bibliothèque avec des armures qui regardent dans tous les sens. En face de vous, vous aurez un coffre allez-y, vous obtiendrez une page du livre manquante. Alternez entre Harry, Ron et Hermione pour cette phase !

Prenez Hermione pour allez réparer la caisse qui se trouve sur votre droite et vous pourrez ainsi récupérer des potions qui revitalisent la vie. Ensuite prenez Harry et montez sur la caisse, faîtes attention un préfet circule donc vigilance de ne pas vous faire prendre, rejoignez la porte et vous voici enfin sortis de ce pétrin. Vous vous retrouvez dans le couloir des cachots et avec les armures qui observent du regard, faites attention tout en jouant avec les ombres pour atteindre la porte à l'extrémité du couloir.
Puis retournez dans le Hall d'entrée tout ceci étant effectué. Une cinématique fera son apparition disant qu'il vous manque un ingrédient mais Ron vous fera dire le contraire en montrant à Hermione que vous avez l'ingrédient manquant. Votre mission est terminée ainsi que votre journée.

Le carpe Retractum

L'hiver fait son apparition mais la fête est gâchée par le cours de Rogue, vous devrez partir à la recherche des ingrédients manquants.

Partie avec Harry

Direction la cabane d'Hagrid, donc vous prenez le grand escalier puis vous allez dans le Hall d'entrée et vous allez dans le parc de Poudlard dans la cabane d'Hagrid. Il vous expliquera comment attraper les Carapaces de Chizpurlfles, descendez en bas de la colline vous verrez une lumière jaune - rouge qui indique un endroit, allez-y vous verrez des plantes carnivores et les Carapaces de Chizpurlfles, faîtes un Lumos avec Ron pour les attirer près des plantes, celles-ci vous donneront les carapaces une fois mangées, répétez ceci pour les 3 carapaces. Une fois fait, prenez Buck et allez près de l'étang vous verrez une autre lumière, allez-y et vous verrez des petits Dards de Billywigs, Buck les attrapera sans mal et il vous reste plus qu'à trouver des graines de feu, allez du côté de la serre c'est-àdire en regardant de la cabane de Hagrid tout au nord, vous verrez également une lumière jaune - rouge, ça sera ici que vous trouverez les graines de feu. Utilisez le Glacius de Hermione pour les éteindre et maintenant direction le cachot de Rogue, revenez sur vos pas pour aller dans le Hall d'entrée. A l'extérieur de Poudlard vous trouverez des cartes comme celle de la Licorne. Ensuite allez au cachot de Rogue. Il vous donnera d'autres ingrédients à trouver pour son prochain cours, direction votre premier cours d'enchantements. Allez au 2e étage pour votre cours d'enchantements. Chez le Professeur Flitwick, votre mission est de récupérer le livre Carpe Retractum.

Partie avec Hermione

Vous voici de l'autre côté dans une pièce où des torches avancent, faites leur un Glacius, vous aurez 4 torches à éliminer, ensuite la porte vient de se débloquer allez-y et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 210 points, ensuite vous vous retrouverez dans une pièce avec 3 portes, avec des anneaux en feu, prenez le glacius et glacez-les, ensuite placez Harry (Vous trouvez pas qu'il ressemble à Elvis ?). Devant un anneau, Ron et Hermione aussi, cela produira un mécanisme et la plaque ronde descendra au passage, vous vous battrez contre des Chaporouges. Une fois arrivé en bas, vous aurez une porte, utilisez Harry et Ron pour la soulever, pour qu'Hermione puisse continuer l'aventure. Donc

allez tout droit et vous verrez un lac, faites Glacius, puis allez de l'autre côté récupérer le bouclier ce qui fera 220 points pour Gryffondor, ensuite ouvrez le coffre, vous trouverez une autre page manquante du livre et appuyez sur l'interrupteur, la porte s'ouvrira, Harry et Ron pourront vous rejoindre. Mais pas de l'autre côté de la berge, donc allez à la porte où le bouclier se trouvait, franchissez-la et allez récupérer les 2 fioles vertes, vous aurez un chaporouge, battez-le. Faites attention à la morsure de Poulpiquet. Elles sont empoisonnées donc il vous faudra un antidote en cas de problème. Une fois battu, allez au fond du couloir à droite vous aurez une porte, passez-la. Et vous vous trouverez dans une salle avec plusieurs caisses avec des Poulpiquets, détruisez les caisses puis tuez les poulpiquets, ensuite allez sur votre droite vous trouverez un interrupteur, actionnez-le un rayon de lumière sera ainsi actionné. Suivez-le et vous verrez que vous devrez orienter un miroir faites ceci pour poursuivre l'aventure. Ensuite en dessous de la statue qui ressemble à un monstre vous avez de l'eau, gelez-la et amenez-la sur la dalle qui permet d'ouvrir la porte. Récupérez le bouclier, Gryffondor aura 230 points, vous aurez 2 chaporouges, tuez-les. Puis allez au bout du couloir et sur votre gauche vous aurez une porte, allez-y. Droit devant, vous avez une roue, réparez-la et ensuite cela actionnera un bloc de béton, allez y ensuite et allez au milieu de la plate-forme où se trouve un gros mas, contournez le, vous aurez un interrupteur et un coffre contenant la carte Edgar Stroulger, actionnez l'interrupteur. Et les ponts se reconstruiront par magie.
Ensuite prenez Harry un certain temps et montez à la corde, longez la corniche puis appuyez sur l'interrupteur, cela ouvrira la porte du bas mais Harry sera bloqué, il vous demande de le sortir de là.

Partie avec Ron

Une fois la porte ouverte allez tout droit, vous aurez un coffre avec une carte de Rodrigue Plumpton, ensuite allez sur votre gauche et vous avez un pont, réparez le avec Hermione et reprenez Ron , au passage tuez les chaporouges. Ensuite montez les escalier et allez tout au fond du couloir vous avez une porte sur votre gauche puis vous avez 2 Pitiponks à tuer, une fois tués, l'eau coulera à flots par les têtes ! Prenez Hermione un court instant et glacez l'eau pour que Ron aille derrière la boule pour faire un lumos, celle-ci enverra de l'énergie vers un miroir, envoyez Hermione pour orienter le miroir vers votre droite, ensuite un bloc de glace avec une boule sera sur le sol, gelez-le, ensuite avec Ron poussez le devant l'œil qui se trouve devant les 2 têtes qui jettent de l'eau, mettez Hermione sur une case en retrait et jetez-lui le bloc dessus, il s'arrêtera pile poil où il faut, faites un Lumos et des escaliers en bois apparaîtront allez chercher le bouclier qui se trouve devant une porte Gryffondor à 240 points. Ensuite vous retrouverez dans un couloir avec des pitiponks tuez les, et la porte s'ouvrira sur votre droite. Vous vous retrouverez où vous étiez avant de reprendre le cours du jeu avec Ron. Sur votre droite en sortant vous avez un coffre avec une carte de Glanmore Peakes, et sur votre gauche l'interrupteur qui libérera Harry.

Partie avec Harry

Donc montez tout en haut de ce dédale de ponts en bois, une fois en haut, vous aurez le choix pour sauter sur un bloc de béton avec 2 cordes, allez y montez à la première et allez à droite de la corniche actionnez la roue. Ensuite redescendez et vous avez une porte juste en face de vous, sautez la et suivez le chemin jusqu'à la prochaine porte, puis vous vous retrouverez face à des escaliers en pierre en colimaçon montez-les et vous voici en possession du livre du Carpe Retractum. Vous aurez 4 chaporouges à tuer, faites le sans craintes puis servez vous du sort retactum pour étirer le pont puis pour vous faire sortir de cette plate-forme vous avez une statuette d'une gargouille visez bien et vous serez attiré de l'autre côté la porte sera alors ouverte et allez y sans craintes. Ensuite revenez au pont qui nécessité l'usage du sort de Retractum une fois le pont en place reprenez l'aventure avec les 3 personnages. Ensuite revenez sur vos pas, et utilisez le retractum sur la petite grille qui se trouve sur le côté gauche. Envoyez Hermione puis allez sur votre droite, activez l'interrupteur une fois ceci fait allez sur votre gauche à la porte. Vous aurez une petite armée de chaporouges à abattre ce qui ira plutôt rapidement à coup de Flipendo à vous trois. Allez au fond du couloir et récupérez le bouclier, Gryffondor aura 250 points. Une fois la porte franchie sur votre droite vous devrez vous battre contre un boss.

BOSS : Un chevalier tout en fer
Pour en venir à bout facilement voici comment faire, le chevalier dispose de crochets, prenez Harry et utilisez le sort Retractum, une fois à l'arrêt le chevalier aura les crochets immobiles donc envoyez le sort et tirez vers vous, ça libérera une petite bête et jetez lui des Flipendo, et faites ainsi de suite pour tous ses monstres et le boss sera enfin tué. C'est ce

que tout le monde croyait mais nouveau rebondissement après avoir tué ces petites bestioles, il prendra les épés aux alentours et sera encore plus redoutable. Rien de plus simple, dès qu'il s'arrêtera jetez-lui le sort Retractum et arrachez-lui la tête. Les grilles devant la porte s'enlèveront et vous pourrez continuer.

Le cours sera terminé et le Professeur Flitwick vous donnera 50 points de plus ce qui fait 300 points à Gryffondor, votre Mission et votre journée sont terminées.
Le professeur Dumbledore fera les comptes du tournoi entre les 4 maisons et Gryffondor est en tête.

Le patronus

Vous devez rejoindre le professeur Lupin dans la salle d'histoire de la magie au 4e étage.
Allez-y en la compagnie de Ron et Hermione.

Partie avec Harry

Direction le grand escalier et le 4e étage. Une fois dans la pièce allez sur votre gauche vous avez une porte, une fois passée vous vous retrouvez dans une autre pièce plus grande, vous avez le choix soit d'aller à droite ou à gauche, prenez sur votre droite, et allez à la porte vous serez à la salle d'histoire de la magie. Une fois dedans le Professeur Lupin vous expliquera que vous devriez aller chercher le livre contenant le sort du Patronus pour obtenir ce sortilège. Donc vous verrez un genre de poussoir, poussez-le jusqu'à son encoche, ça laissera apparaître une gargouille tenant une lance, vous lancerez un retractum pour atteindre l'autre rive. Faites la même manipulation pour l'autre socle et ça vous ouvrira la porte. Une fois de l'autre côté c'est au timing, je ne peux vous expliquer comment faire mais soyez rapide quand vous lancerez un retractum sur votre gargouille. Vous aurez l'apparition d'un Détraqueur quand il absorbe votre âme, appuyez sur le Joystick analogique gauche pour vous en libérer. Vous devrez activer aux 4 coins les socles pour aborder ce passage de l'aventure contre le détraqueur. Une fois passé vous verrez une gargouille allez y au centre puis, vous aurez le sortilège Patronus. Vous devrez vous battre contre un Détracqueur ce qui sera plutôt facile grâce à votre nouveau sortilège. Une fois votre nouveau sort récupéré, vous devez aller au 3e étage pour ouvrir la statue de Gunhilda de Gorsemoor et se faufiler à l'intérieur. Donc retour dans le grand escalier, au passage récupérez une carte du Calamar Géant. Avant d'arriver au grand escalier faites attention de pas vous faire prendre quand le Professeur Lupin parlera à Rogue, près de la cheminée vous pourrez trouver la carte de Amarillio Lestoat. Revenez dans la salle de Lupin et vous trouverez une porte avec une légère ouverture, envoyez Hermione qui ira chercher le nouveau sort Draconifors, une fois récupéré, retournez dans la pièce où Rogue et Lupin discutent et allez vers la tapisserie qui se trouve sur votre gauche en rentrant dans la pièce, faites le sort du Draconifors , la tapisserie brûlera et vous pourrez passer tranquillement. Vous voici dans un passage secret du 2e étage, ensuite allez sur votre droite vous aurez un couloir qui descend, récupérez le coffre sur votre gauche qui contient une carte d'un Troll des montages. Continuez vous aurez une porte qui vous emmène dans la salle d'enchantements, récupérez le coffre sur votre droite qui contient une page du livre, ensuite allez tout au fond et prenez Hermione pour qu'elle lance un Draconifors sur la statue et la tapisserie brûlera laissant place à la porte. Une fois dedans vous avez un préfet sur votre droite qui tourne attendez qu'il ait le dos tourné et allez à la porte qui se trouve devant vous, ça vous amènera au grand escalier, une fois ici remontez au 3e étage et allez dans la salle de défense contre les forces du mal, ouvrez la statue pour qu'on se faufile dedans. Une fois à l'intérieur faites attention un préfet tourne et des armures surveillent, c'est une question de timing, faites tout pour arriver au bout, sans vous faire attraper. Au passage récupérez la carte de Korrigan. Vous voici enfin dans le couloir, allez sur votre gauche puis faites attention, des armures surveillent, une fois passé ceci en bas ça se complique, allez y comme vous le sentez mais sans vous faire prendre une fois au bout, allez à gauche et vous verrez la statue, Harry lancera un sort et celle-ci vous laissera la place pour aller à Pré au Lard.
Vous pourrez remarquer que Goyle vous a vu, mais sans grande importance, continuez l'aventure sur votre droite vous avez un coffre ouvrez le et vous aurez une chocogrenouille. Ensuite vous devrez, vous battre contre la bande de Malefoy vous en viendrez vite à bout, et vous verrez le buisson sur votre droite où les Fées que vous devez attraper sont allées. Une statue d'un Dragon est cassée réparez la et faites un Draconfiors, cela brûlera le buisson et les Fée seront sorties, envoyez leur un Flipendo et glacez les, vous pourrez les récupérer ainsi. Ensuite vous devrez vous battre contre des Détracqueurs, 3 au total, faites leur des Pratonus pour en venir à bout, ensuite vous reviendrez à Poudlard remontez dans la salle commune de Gryffondor et votre mission sera terminée. Pour cela passez sur votre gauche et montez en haut des escaliers, brûlez la tapisserie puis vous retrouverez dans la réserve, récupérez le coffre contenant la carte de Babayaga.

Prenez la porte, vous arriverez dans le couloir sur votre droite vous avez un coffre avec la carte de Arborespirt. Sautez de la corniche et allez au fond à droite, faites attention vous arrivez dans la pièce où il y a le préfet, passez sans vous faire prendre.

Partie avec Ron

Et allez à la porte au fond à droite ensuite remontez au 7e étage, mais vous devrez passer par l'aile nord c'est-à-dire la porte sur votre gauche ensuite vous devrez avoir des Bombaousses pour distraire le Troll qui surveille, pour cela récupérez les Bombaousses dans la bibliothèque grâce à Ron. Vous aurez 5 trolls à passer ça ira plus vite en les distrayant et en leur jetant les bombaousses, au passage récupérez une carte de Billywig ensuite retournez à la salle commune, votre mission et journée sont terminées.

Sombre Victoire

Petite cinématique montrant que vous devez chercher les derniers ingrédients manquant car le cours de Rogue arrive à grand pas.

Partie avec Harry

Sortez du Dortoir des garçons et allez à la cabane de Hagrid. Montez sur le dos de Buck et allez au nord Est du château vous verrez un rayon de jaune - rouge de couleur, allez y, vous trouverez les Hippocampes volants, grâce au retractum vous pêcherez facilement vos Hippocampes une fois ceci fait, allez du côté de la cours intérieure, vous trouverez des libellules, utilisez la statue qui est un Dragon, pour brûler les libellules et récupérez-les ensuite, retournez près de la cabane de Hagrid. Et vous apercevrez un arbre avec des Poulpiquets, prenez le sort Retractum et tirez les coquilles qui s'y trouvent une fois les 3 prises, allez au cachot de Rogue. Il vous expliquera que cette potion sert à tenir pour les semaines à venir, elle nous donnera plus d'énergie. Ensuite Harry expliquera qu'il ira au Terrain de Quidditch.
Mais Malefoy a préparé un mauvais coup et a ensorcelé les balles et remplacé la vraie caisse, allez les chercher dans la cours en face du clocher.

Partie avec Hermione

Pour cela sortez du cachot et allez dans le hall d'entrée, une fois sortis, vous la verrez en face de vous, le seul moyen de l'atteindre étant de voler. Donc prenez Buck pour y accéder et allez à l'enclos de Buck, servez-vous en pour voler jusqu'au clocher. Une fois arrivés vous verrez un chronomètre faites vite. A côté d'une colonne vous verrez de l'eau, glacez-la et montez sur celle-ci. Jetez du feu sur le Dragon qui brûlera la corde, récupérez la caisse puis allez au stade de Quidditch. Vous arriverez juste à temps pour montrer au professeur Dumbledore les preuves, une fois ceci fait il annulera le sortilège lancé. Gryffondor gagnera la coupe et le match.
Hagrid annoncera l'exécution de Buck, Ron, Harry et Hermione sont très peinés. Votre mission et votre journée sont terminées.

Spero Patronum !

Harry proposera à Hermione et Ron d'aller voir Hagrid pour lui tenir compagnie avant l'exécution de Buck.

Partie avec Harry

Donc sortez de la salle commune et vous devrez vous rendre, par l'aile Nord pour sortir, prenez Ron pour faire le chemin tout en utilisant des Bombaousses pour faire fuir les Trolls. Une fois le couloir du 7e étage rejoint, descendez jusqu'au Parc de Poudlard sans encombre.

Vous assisterez à l'exécution de Buck, c'est triste. Puis Ron aperçoit Croûtard, il essayera de l'attraper mais celui-ci fut

attaqué par un Loup qui le traîne dans le saule cogneur. Harry et Hermione partent à la recherche de Ron, dans le saule cogneur. Suivez le chemin jusqu'à un moment vous soyez confronté à des chaporouges assez nombreux mais vous en viendrez vite à bout. Une fois battus, allez au bout du couloir puis à gauche vous trouverez une porte. Vous vous battrez contre des Salamandres, glacez-les et jetez-leur un Flipendo, ensuite utilisez le Retractum pour ramener le pont-levis et tuez les salamandres de l'autre côté. Puis allez à la porte, descendez le couloir et allez sur la gauche pour ouvrir l'autre porte. Vous vous battrez contre des Poulpiquets, faites attention à leur morsure. Passez la porte vous vous battrez à nouveau contre des chaporouges ce qui est plutôt simple, envoyez Hermione dans le trou pour qu'elle répare la caisse et pour que vous puissiez continuer l'aventure. Ensuite dirigez-vous vers les chaporouges, soulevez la caisse et amenez-la devant l'interrupteur, une fois l'interrupteur déclenché celle-ci vous amènera dans la cabane hurlante , avec Sirius Black et Le Professeur lupin mais celui-ci veut la peau de Petit Pettigrow qui a trahi la famille de Harry. Vous devrez protéger Sirius des Détracqueurs, vous devrez amener Sirius sur un autre chemin et pour cela vous devrez le protéger des Détracqueurs en leur envoyant un Patronus. Ensuite Sirius sera amené au 7e étage de la tour Ouest, malgré les explications à Dumbledore il n'y peut rien, vous remonterez dans le temps et vous sauverez Buck et Sirius, pour cela vous devrez sauver Sirius des Détracqueurs en leur lançant un puissant Patronus. Vous devrez aller chercher Sirius grâce à Buck avant que Macnair le Boureau, donne Sirius aux Détracqueurs, votre temps est compté, faites vite pour aller à la Tour. Une fois arrivé, Buck partira avec Sirius, votre mission est terminée.

Dernier jour de L'année

Le professeur Dumbledore vous indique que s'il vous reste à faire des choses c'est le moment ou jamais, pour les faire. Vous pourrez alors à ce moment là explorer Poudlard et ses moindres recoins pour finir le jeu avec toutes les cartes des sorciers célèbres. Pour partir sereinement en vacances. Gyrffondor remportera la coupe des Quatre Maisons ainsi que le Championnat de Quidditch vous venez de finir le jeu, en un clin d'œil !! Attendons avec impatience le 4e opus de la saga. Harry Potter et la Coupe de feu.

Ci-dessous vous trouverez tous les emplacements des Cartes de sorciers célèbres.

Harpies

1 Morgan Fay Glacius Défie
2 La Reine Maeve Le Couloir de Cachot souterrain
3 Ignatia Wildsmith Glacius Défie
4 Beatrix Bloxham La Salle de classe d´Arts Sombre
5 Gunhilda de Gorsemoor
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Magiciens

1 Merlin La Salle de classe de Charmes
2 Glanmore des Sommets Carpe Retractum Défie
3 Herpo le Crasseux Le 4ème/7ème Plancher (étage) le Passage Caché
4 Edgar Stroulger Carpe Retractum Défie
5 Albus Dumbledore
Bonus L´Endurance d´Harry montera

Vampires

1 Dame Carmilla Sanguina Gryffindor Cheminée (Glacius)
2 Amarillo Lestoat 4ème Cheminée de Plancher(étage) (Glacius)
3 Monsieur Herbert Varney Reparo Défie
4 Blodwyn Bludd 4ème Couloir de Plancher(étage) (Lumos Duo)
5 Count Vlad Drakul
Bonus 20 Points de Maison

Lutins

1 Eargit le Laid Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
2 Alguff le Terrible Glanmore Couloir de Sommets (Glacius)
3 Ug l´Illisible Fred et le Magasin de George (Glacius)
4 Urg le Malpropre Fred et le Magasin de George (Reparo)
5 Gringott
Bonus 20 Points de Maison

Sorcières

1 Babayaga La 3ème Pièce de Magasin (dépôt) de Plancher (étage) (Draconifors)
2 Melodora Grymm Glanmore atteint un niveau maximal le Couloir (Snufflifors)
3 Leticia Somnelons Le 4ème Secteur d´Étude de Plancher (étage) (Snufflifors)
4 La Vieille Mère Hubbard Fred et le Magasin de George (le Panneau (jury) Caché)
5 Cordelia Misericordia
Bonus L´Endurance d´Hermione montera

Géants

1 Son le Sanguinaire Glanmore Couloir de Sommets (Panneau(jury) Caché)
2 Cyclope Fred et le Magasin de George (100 Haricots)
3 Goliath Glanmore Couloir de Sommets (Reparo)
4 Morholt 3ème Passage de Secret de Plancher (étage) (Retractum)
5 Hengist de Barnton Supérieur
Bonus 20 Points de Maison

Dragons

1 Le gallois Commun Vert 5 Pue les Pots de Boulette
2 Hebridean Noir 10 Puent des Pots de Boulette
3 Le hongrois Horntail 15 Pue des Pots de Boulette
4 Le roumain Longhorn 20 Pue des Pots de Boulette
5 Le norvégien Ridgeback
Bonus L´Endurance de Ron montera

Bêtes

1 Importation 3ème/2ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
2 Doxy 2ème/4ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
3 Bowtruckle 3ème Passage de Secret de Plancher(étage) (Draconifors)
4 Billywig 7ème Aile de Nord de Plancher(étage)
5 Gnome
Bonus 20 Points de Maison

Bêtes Antiques

1 Le Calmar Géant Le 4ème Couloir de Plancher(étage)
2 Manticore Le Dortoir du Garçon
3 La Licorne Dans des raisons (terres) vers le hangar à bateaux (l´Escalier)
4 La Montagne Chantonne Glacius Défient
5 Phoenix
Bonus L´Endurance de Ron montera

Quidditch

1 Cyprian Youdle Le Tronc(coffre) de Dortoir de Garçon (Harry)
2 Jocelind Wadcock 6ème Couloir de Plancher(étage)
3 Leopoldina Smethwyck Défi de Carte de Maraudeurs
4 Roderick Plumpton Fred et le Magasin de George (Ron)
5 Barberus Bragge
Bonus L´Endurance d´Harry montera

REPOUSSER LES DÉTRAQUEURS

Pour repousser les détraqueurs à la fin du jeu, le mieux est de concentrer ses premiers tirs pour envoyer de fortes charges sur les détraqueurs du milieu en tirant toujours en direction de Sirius et Harry, donc au centre et toujours dans la même direction. De cette manière, il y a aura rapidement un espace au centre où tu pourras envoyer ton patronus jusqu'à Sirius et Harry sans percuter d'autres détraqueurs qui ne présentent pas de danger immédiat. N'oublie pas que tu peux diriger ton patronus et slalomer légèrement entre les détraqueurs. Une fois l'espace central dégagé, il suffit de frapper le plus possible les détraqueurs qui s'approchent trop près de Harry et Sirius pour les protéger.

BONUS À DÉBLOQUER

En récupérant toutes ces cartes, voici les bonus que vous obtiendrez :

Toutes les cartes "bête" : 20 points maison
Toutes les cartes "vampire" : 20 points maison
Toutes les cartes "géant" : 20 points maison
Toutes les cartes "gobelin" : 20 points maison
Toutes les cartes "sorcier" : Harry obtient une super endurance
Toutes les cartes "Quidditch" : Harry obtient une super endurance
Toutes les cartes "sorcière" : Hermione obtient une super endurance
Toutes les cartes "hobgobelin" : Hermione obtient une super endurance
Toutes les cartes "dragon" : Ron obtient une super endurance
Toutes les cartes "bête classique" : Ron obtient une super endurance

Harvest Moon : A Wonderful Life

© Ubisoft / Natsume 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE MÉDAILLES

Pour remporter un maximum de médailles très facilement, allez à la course de chevaux pour voir qui sera le gagnant, faites un Reset et chargez votre ancienne partie puis relancez la course. Pariez le maximum sur le futur gagnant pour empocher les médailles. Vous pouvez également parier sur vous si vous êtes sûr de vous et avez pris soin de votre cheval.

APPELER UN CHEVAL

Pressez deux fois le bouton R pour faire venir un cheval dans votre direction.

OBTENIR UN CHAT

Soyez ami avec Romana de manière à ce que, dans le chapitre 2, elle vienne dans votre maison et vous propose un chat.

OBTENIR DES CANARDS

Rendez-vous à Takakura et achetez une mare à 2500 pièces au cours du second chapitre pendant l'été. Ensuite, il vous suffit de vous réveiller plus tard que votre femme dans la matinée, et vous finirez par voir des canards venir dans votre mare durant chaque été. Il vous faudra totuefois un espace libre dans votre poulailler.

OBTENIR UNE CHÈVRE

A partir de la seconde année, il vous est possible d'acheter une chèvre à Van. Elle vous donnera du lait une fois par jour pendant toute une saison, puis elle s'arrêtera. Vous pouvez revendre le lait pour 115 pièces ou fabriquer du fromage et du beurre que vous pouvez revendre pour 155 et 150 pièces. Mais vous ne pouvez pas revendre la chèvre.

AVOIR UN LÉZARD

Arrangez-vous pour être ami avec Mukumuku. Pour cela, donnez un poisson au monstre géant blanc et regardez-le sauter dans tous les sens.

RÉVEILLER LES ANIMAUX

Pour réveiller un animal sur le point de s'endormir, poussez-le au niveau de la tête jusqu'à ce qu'il fasse demi-tour.

AVOIR UN VEAU

Vous verrez votre vache mettre bas après qu'elle ait produit du lait de type B ou si elle arrête de donner du lait. N'achetez pas un taureau si c'est la première année mais prenez-en un différent. L'année suivante ou plus tard, achetez un autre taureau.

ARGENT FACILE

Pour avoir plein d'argent très vite, une fois que vous avez l'appareil pour faire des graines, planter un bananier et récupérez tous les fruits qu'il donne. Ensuite, transformez les fruits en graines et revendez les graines à Van. Chaque fruit donne deux graines et chaque graine vaut 800 (avec un bananier on peut avoir jusqu'à 40 graines !).

Harvest Moon : Another Wonderful Life

© Marvelous Interactive / Natsume

+ D'INFOS FORUM

ARGENT INFINI

En cours de partie, insérez une manette dans le port numéro 3 de la console, et appuyez sur Start afin de gagner 10 000 pièces. Vous gagnerez cette somme à chaque fois que vous appuierez sur le bouton.

Harvest Moon : Magical Melody

© Rising Star Games / Marvelous Entertainment 2006

MAGASINS

Atelier Saibara

Envoyez un chargement de bon argile.

Auberge Perch

Ouvre durant l'été après la rencontre avec Doug.

Bibliothèque Flower Bud

Ouvre durant le printemps de la première année.

Café Callaway

Ouvre un mois après la rencontre avec Carl et Eve.

Forgeron

Envoyez du minerai rare.

Hearty Lyla

Envoyez des cadeaux divers (fleurs, baies, argile).

Moonlight Café

Ouvre durant l'été après la rencontre avec Duke.

Sanatorium

Envoyez 30 herbes et faites en sorte qu'Alex ait seulement un coeur.

Hello Kitty Roller Rescue

© Empire Interactive / Typhoon Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Cheerleader costume A : complétez tous les cheerleaders du Messy Park.
Cheerleader costume B : après avoir eu le Cheerleader costume A, battez tous les cheerleaders du Messy Park.
Ecrans de chargement différents : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Ecran titre différent : réglez la date du système sur un jour du mois de novembre.
Davantage de costumes de marin : terminez le jeu en étant classé "S".

Hitman 2 : Silent Assassin

© Eidos Interactive / IO Interactive 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES ARMES

Obtenir le silencieux pour le ballers gun

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin".

Obtenir le Fusil à canon scié

Terminez n'importe quel niveau avec un Rank "Silent Assassin" deux fois.

Obtenir le M4

Finissez les missions de ST Petersbourg en "Assassin invisible" puis terminez la mission à l'ambassade.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Si vous suivez les conseils de cette solution, vous devriez finir la plupart des missions avec un classement Assassin Silencieux (au pire Professionnel). Mais il existe un grand nombre de possibilité pour finir Hitman 2, on peut en compter environ 3 par missions. Libre à vous de chercher les autres chemins qui vous mèneront à votre cible. Voici de plus quelques conseils d'ordre général.

- Éviter les morts inutiles
Si vous éprouvez des difficultés à rester parfaitement furtif, sacrifiez votre classement et tuez un garde pour vous emparer de son uniforme, vous pourrez alors évoluer plus tranquillement, mais on vous comptera un mort de plus. L'essence de Hitman, est bien d'infiltrer, de tuer sa cible et de sortir. Aussi, évitez de vous en prendre à d'autres, et surtout aux civils si vous ne voulez pas finir une mission avec un rank de Simplet.

- Ne pas éveiller les soupçons.
Ne courez pas, à moins d'être sûr que personne ne vous verra ou ne vous entendra, vos ennemis ouvriront le feu s'ils vous voient en train de gambader dans leur pattes, déguisement ou pas. De plus, porter un costume ou un uniforme ne vous met pas totalement hors de danger, alors ne vous collez pas trop aux autres personnages. S'il arrive que votre indicateur de suspicion passe dans le rouge lorsque vous croisez un garde, poursuivez votre route, ne courez pas, ne vous retournez pas et surtout, ne sortez pas votre arme, à moins que le garde ne commence à manifester ses doutes d'une manière plus véhémente. Sinon, marchez et il vous oubliera. Un autre facteur de suspicion chez les ennemis, les allers et venues suspectes. Si vous cherchez votre chemin, évitez de passer et de repasser trop souvent sous leur nez. Bien évidement, pensez à vous servir du mode furtif pour passer dans le dos d'un garde et n'oubliez pas que le sol peut être plus ou moins bruyant en fonction de la matière. Vous disposez d'un outil formidable pour éviter les mauvaises rencontres, votre carte qui vous renseignera sur les rondes des gardes et même sur leur angle de vue, abusez-en et vous pourrez passer entre les mailles.

- Petit point sur les armes.
On peut classer les armes de Hitman 2 en 3 groupes simples : les armes de poings, les armes blanches et les armes lourdes (mitrailleuses, fusils de snipe et fusil simples).

Les armes de poings
Les armes de poings sont toutes assez similaires mais il en est deux qui se distinguent du lot, le pistolet SD et les ballers SD. Oubliez les autres qui ne disposent pas d'un silencieux. Ces deux armes seront probablement les plus utilisées. Le pistolet SD .9 mm en particulier, qui est aussi discret qu'efficace. Le cas des Ballers est un peu spécial. Il s'agit d'armes très puissantes et peu bruyantes en SD, mais leur défaut est de projeter leur victime assez loin, ce qui peut nuire grandement à votre discrétion si le corps arrive au beau milieu d'une zone fréquentée. Aussi, je vous conseille de les utiliser essentiellement pour éliminer plusieurs cibles ou une seule isolée.

Les armes blanches (close combat)
Dans cette catégorie, le roi est le poignard et la reine, la corde de piano. Parfaitement silencieuse, cette dernière sera votre meilleure amie. Les autres ustensiles de cette catégorie sont assez anecdotiques (couteau de boucher, scalpel, hache, club de golf etc) et leur côté très fun ne compensera pas leur manque de discrétion. A placer dans cette section, l'anesthésique qui saura se montrer utile, mais attention, les victimes ne resteront dans les vapes que très peu de temps.

Les armes lourdes
Gros défaut de ces engins, ils sont impossibles à dissimuler et sont de plus beaucoup trop bruyants. Les seuls qui vous serviront réellement sont les fusils de snipe, et pour des missions bien précises. Les autres, comme les SMG, ne sont que des éléments de déguisement ou de collection avec lesquels on évitera de faire feu (tel que le fusil à canon scié) sauf en cas de nécessité. En poussant fort, on fera entrer l'arbalète dans cette catégorie, efficace comme arme de snipe très silencieuse, son encombrement en fait toutefois plus un handicap qu'un atout. Elle ne s'avèrera utile que dans une seule mission (8 - Devant les portes)
Un dernier mot sur les armes, sachez que vous pouvez les utiliser pour assommer un adversaire si vous êtes suffisament proche de lui.

Tutorial - Le sanctuaire de Gontranno

Allez parler au Père. Rejoignez l'escalier et franchissez la porte. Dans la cour, prenez la porte sur la droite, puis celle de gauche. Ne montez pas l'escalier il y a une porte sur la droite, le confessionnal se trouve ici. Écoutez la confession de Code 47.
Après la cinématique, retournez dans la cour de l'église pour prendre le fameux paquet. Code 74 est de retour.
Retournez maintenant à l'abri de jardin. Suivez le tutorial, lorsque vous serez paré, revenez à l'abri de jardin.

I - Anathème

Descendez de la colline. Le long du mur, près des arbres, au coin, il y a une porte, allez vous placer sur la droite, un garde va sortir faire sa petite affaire, faites la lui à votre façon. Planquez son corps et prenez ses vêtements avant de franchir la porte vous-même. Sur la gauche se trouve le garage, entrez et prenez le fusil. Pensez à le ranger ensuite. Notez que l'on peut s'enfuir avec la voiture. ressortez et longez la maison vers le Nord, vous atteindrez une porte pour franchir le mur. Montez l'échelle à gauche. Traversez le toit. Le bureau du don est derrière la porte. Surveillez la carte pour contrôler la présence de gardes. Tuez le don et prenez les clés qu'il porte. Un garde ventripotent a sur lui des clés de voiture, il ne devrait pas manquer de s'en prendre à vous. Une fois refroidis, il n'aura plus besoin de ses clefs. Si des gardes se pointent, tuez-les et tirez-vous. Redescendez du toit et revenez de l'autre côté du mur. Sans courir, dirigez-vous vers un escalier qui mène à la cave (après celui qui conduit aux cuisines, là où se trouve un garde.) Descendez, prenez la porte pour constater la disparition du Père Vittorio. Retournez au garage et fuyez avec la voiture. Si vous n'avez pas pris les clés, filez vers les hauteurs du début.

II - Saint-Pétersbourg

Partez sur la droite pour trouver le casier. Récupérez votre matériel dans le casier 137. Évitez les passants qui risquent d'appeler les soldats s'ils vous voient vous promener un fusil à la main. Retournez vous et longez les rails de droite.

Allez prendre l'escalier (indiqué sur la carte) du côté Ouest. Avancez dans le couloir, montez l'escalator. Vous devez entrer dans la salle sur la gauche, au bas de l'escalier. Contrôlez la présence des gardes sur la carte en premier lieu. Passez la porte, puis la seconde. Crochetez la serrure et entrez dans les égouts. A l'embranchement, partez sur la droite, franchissez la passerelle, et revenez sur la gauche pour repartir ensuite dans le chemin de droite,un peu plus loin se trouve une sortie. Montez, mais avant de pointer le bout de votre nez à la surface, vérifiez que la voie est libre. Près du camion vous trouverez un uniforme, mettez-le et retournez dans les égouts. Vous devez maintenant rejoindre la sortie qui se trouve au Nord-Est. Prenez à droite jusqu'à la prochaine intersection. Une fois dehors, descendez vers la rue et prenez à droite, votre objectif est l'immeuble marqué d'un point d'exclamation sur la carte. Restez à bonne distance des soldats et ils vous laisseront en paix. A l'embranchement en pente, allez à droite, longez les immeubles sur la gauche et entrez dans le second. Poursuivez dans le couloir pour accéder à l'escalier. Montez aussi haut que vous le pouvez, en fonction du temps qu'il vous reste. Le troisième étage est parfait, entrez par la première porte que vous trouvez et préparez-vous à faire feu. Malheureusement, la cible n'est pas clairement identifiée. Si les informations de Diana ne vous suffisent pas, sachez que votre cible est le général en uniforme assis le plus près de la fenêtre. Vous pouvez maintenant revenir par le chemin par où vous êtes venu mais il vous faut plus que jamais éviter les gardes. Quand vous franchirez la porte, vous croiserez un soldat, ne faites rien de suspect et vous ne serez peut-être pas contraint de le faire taire. Revenez à la station de métro. Approchez de la rame pour terminer la mission.

III - Rencontre dans le parc Kirov

Vous revoilà à St Pétersbourg, votre équipement se trouve quasiment sous votre nez, à droite, derrière les poubelles. Attendez que le garde en patrouille soit parti. Ne prenez pas le SVD ou vous êtes sûr de vous faire prendre, en revanche, prenez bien les deux bombes. Ensuite, en veillant à ce que l'on ne vous voit pas, entrez dans les égouts par la bouche près de vous. Suivez le chemin pour accéder à la sortie au sud su votre carte (avancez vers la droite et prenez la première intersection, sans franchir de passerelle). Montez à l'échelle mais ne sortez pas, attendez que la limousine vienne se garer (si ce n'est déjà fait) pour placer la première bombe. Maintenant, en vous aidant de la carte, rendez-vous à la sortie la plus au Nord. Sortez et cachez-vous derrière la caisse en attendant le chauffeur qui va venir se soulager contre un mur, étranglez-le et prenez ses fringues. Descendez vers le sud pour poser la bombe sur la seconde limousine. Ensuite, partez tranquillement vers l'est, puis au sud pour revenir au quai et vous enfuir en bateau.

IV - Soucis souterrains

- Le dépôt

Franchissez la passerelle pour vous diriger vers le point rouge indiqué sur votre carte. Passez le second pont et prenez le chemin qui monte. Sortez par l'échelle et planquez-vous derrière les caisses. Les choses commencent à se corser ici. Regardez votre carte pour étudier les allers et venues des gardes. Vous allez devoir passer entre les mailles pour traverser ce dépôt et aller au Sud Est. Les deux hommes en faction devant la porte ne sont pas une menace. Le soldat qui se trouve près des caisses, à l'est sur la carte, va partir en premier vers l'ouest et regardera dans cette direction. c'est ensuite celui qui se trouve plus bas qui va bouger à son tour vers l'ouest. Lorsqu'il sera à mi-chemin, le premier soldat reviendra. Vous devez passer avant que cela se produise et bien synchroniser vos mouvements. Quand la voie est libre, allez vous placer au milieu des trois caisses juste devant vous. Attendez les prochains mouvements pour aller vous dissimuler en plein milieu des conteneurs qui se trouvent au centre du dépôt. Une fois là, profitez du retour du garde situé au Sud pour vous rendre au point indiqué sur la carte, d'où vous êtes, vous devez apercevoir les conteneurs marqués FCK. Mais attention, il vous reste le soldat du poste de garde à éviter. Ici encore, surveillez la carte. Vous verrez que le soldat qui garde l'entrée va quitter le poste de garde au moment ou la patrouilleur du sud va revenir vers vous. Attendez un peu et, miracle, ce dernier va se tourner face au mur, passez silencieusement dans son dos, contournez les conteneurs FCK et prenez votre matériel.
Maintenant, attendez que le soldat du portail reparte, que celui du sud ne puisse pas vous voir (soit face au mur, soit à l'est) et surtout que le premier soldat soit à son poste initial, près de votre point d'insertion, lorsque vous voyez se profiler cette configuration, filez vers le camion. Passez derrière en restant très discret et montez. Accroupissez-vous et restez au fond du camion.

- Cour du QG

Quand le camion s'arrête, jetez un oeil sur la carte. Vous devez voir un homme qui patrouille en partant de la bouche d'égout en bas. Attendez qu'il soit tourné pour sortir du camion et aller vous cacher derrière les conteneurs sur la droite. Bien il faut à présent s'introduire dans le QG. Vous remarquez un garde venant du Nord. Vous devez passer après lui,

mais vieillez bien à partir une fois que le soldat qui vient d'en dessous soit reparti à sa place. Attendez que le type du Nord soit entré et partez, suivez l'impasse et cachez-vous derrière les conteneurs du fond.

- QG Rez-de-chaussée
Attendez le retour du soldat pour entrer. Attention, il y a un homme à l'intérieur, cachez-vous sur la droite. Son tour de garde passe par l'escalier sur votre gauche, vous allez devoir le suivre, en évitant soigneusement que l'autre soldat qui fait des allers et venues entre ici et le camion ne vous voit pas, patientez donc jusqu'à ce que leurs patrouilles "coïncident" avec vos intentions. Vous devrez pour cela surveiller la carte du QG et de la cour. Montez l'escalier en restant assez loin du soldat et entrez dans la salle de gauche pour vous changer. Vous voilà plus en sécurité. Prenez aussi les armes dans le bureau. Descendez prendre l'ascenseur et rendez-vous au sous-sol.

- QG 1er sous-sol
Un soldat vous tournant le dos part dans le couloir, suivez la même direction, mais restez à distance, avancez pour dépasser la caméra et dégommez la avec votre silencieux. Poursuivez, avant que le couloir ne tourne à droite, détruisez la seconde caméra et mettez-vous dans l'alcôve à gauche. Quand le garde sera revenu et vous aura dépassé, vérifiez sur la carte que le second garde dans le couloir soit loin et passez, dissimulez-vous dans la première alcôve. Faites de même pour aller rejoindre la porte qui donne sur la salle de contrôle (indiquée sur la carte.). Occupez-vous de la caméra et de l'ampoule au plafond. Vous avez deux choix, soit vous optez pour une approche directe en ouvrant la porte et en endormant le garde (risqué) soit vous suivez la méthode suivante. Quand la voie est libre, revenez dans le couloir, placez-vous dans la seconde alcôve. En évitant la patrouille, allez au point de rencontre pour obtenir un fusil AK. Vous devez maintenant vous rendre dans la salle de contrôle par la porte qui se trouve juste à côté. Mettez-vous dans un coin et dégommez les lumière, le garde ne piquera pas une grosse crise même s'il ne va pas comprendre ce qui se passe. Allez dans la salle des serveurs (porte de droite) et tirez dessus avec le silencieux pour désactiver les caméras.
Sortez par la porte de droite, descendez le couloir et rendez-vous au point stratégique qui se trouve après la seconde chambre de gardes, après le virage à droite.
Prenez l'uniforme d'officier. Ressortez et utilisez la carte pour rejoindre le point jaune, prenez garde au soldat qui patrouille. Passez la porte et aller poser la bombe quand on vous signale que la distance est bonne. Prenez la bombe, armez la et posez la simplement Retournez dans le couloir et suivez-le jusqu'à l'ascenseur qui vous mènera au second sous-sol.

- QG 2nd sous-sol
Avancez dans le corridor pour rejoindre la salle d'observation en évitant le seul garde qui patrouille ici. Allez crocheter la serrure de la salle d'observation. Tuez le Général à travers la glace (attention, ne ratez pas votre coup ou il tuera l'agent), passez dans l'autre salle et partez avec le prisonnier par l'ascenseur. Sortez, le garde ne devrait pas vous poser de problème si vous partez assez vite, dans le cas contraire éliminez-le rapidement avant de cacher son corps derrière le bureau. Vous pouvez partir vers la station de métro (là où vous avez posé la bombe). Si vous croisez des gardes, restez tranquille, passez sans traîner mais sans courir, ils vous laisseront en paix. Faites sauter la bombe avec la télécommande et fuyez. Dans les égouts, suivez la carte pour sortir.

V - Les soirées de l'ambassadeur

Pensez à vous munir de sédatif pour cette mission.
Allez chercher votre matériel vers le sud, partez sur la gauche, au pont, prenez à droite et avancez en suivant la carte. Vous faites alors face à l'ambassade, allez vers l'entrée sur la droite et forcez-là. Surveillez bien les gardes. Entrez le plus simplement du monde dans les jardins et dirigez-vous vers l'entrée principale de l'ambassade, franchissez la porte.

- La mallette
Filez droit jusqu'à la réception. Au passage, remarquez sur une table un petit tas tout doré et les commentaires des convives, "Les soirées de l'ambassadeur sont réputées pour leur bon goût" :). L'ambassadeur arrive par la droite (le point blanc sur votre carte), le Spetznaz est en face. Il est sur le coup et force le politicien à l'emmener au coffre. Suivez-les et postez-vous devant la porte du bureau. Quand il vous sera signifié que le coffre est ouvert, entrez et éliminez (où endormez) le Spetznaz. Assommez l'ambassadeur et prenez la mallette (et les chocolats si vous le voulez :). Pas de souci, à son réveil, l'ambassadeur ne fera pas de vagues.

- Zhupikov

Revenez maintenant dans la salle de bal, traversez-la (vérifiez la présence de Zhupikov) et passez la porte, rendez-vous dans la seconde pièce du couloir. Endormez la femme de ménage et cachez-la. attendez le général et liquidez-le. Vous pouvez repartir, calmement, froidement, à votre point d'arrivée dans ce niveau.

VI - Sur la piste de Hayamoto

Voilà une mission peu ordinaire, placer un traceur sur un type et le tuer pour suivre son cadavre. Pourquoi pas ? Allons y, attendez que les 2 gardes soient passés et approchent de la sortie et longez la palissade pour aller vous cacher de nouveau derrière un rocher. Un garde patrouille ici, surveillez-le. Dès que possible, allez vers les garages, si nécessaire, utilisez le petit cerisier pour vous cacher. Une fois près de la voiture, klaxonnez. Après la cut scene, planquez-vous à droite de la porte, derrière la poubelle. Attendez que le garde soit au niveau de la voiture et passez la porte SANS courir. Passez le rideau vert à droite et ressortez de l'autre côté. Vérifiez la carte pour visualiser les gardes. Attendez que celui qui fait sa ronde derrière la porte sorte du couloir, passez vite en vous plaquant contre le mur et entrez par la première porte à droite. Allez vers le Nord, regardez le couloir, à un certain moment il sera vide, sortez et entrez dans la chambre de gauche. Vous avez trouvé de nouveaux vêtements. Attendez de nouveau que les gardes aient quitté le couloir et rendez-vous au second point d'intérêt, au Nord-Est. Passez les rideau bleus puis la porte après la table. Coupez le poisson et prenez la partie empoisonnée. Revenez dans la cuisine et placez le traceur et le poison au centre de la table, sur le plat à Fugu. Sortez par la porte au Nord, restez tranquille malgré la présence et la suspicion du chef. Une fois dehors, partez vers l'est. Au coin, vous verrez un rocher, faites attention au garde, passez derrière le rocher et utilisez ensuite l'arbuste pour rester caché. Allez vers le garage, et reprenez la même méthode qu'au début revenir à votre point d'arrivée, derrière le rocher. Restez à bonne distance du garde. Une fois au rocher, attendez que les deux hommes qui patrouillent s'arrêtent devant la pierre pour courir vers l'entrée principale.

VII - La vallée cachée

Partez sur la gauche en restant derrière les arbres, vous pouvez courir. Rejoignez le bâtiment et longez le mur pour aller prendre votre matériel près du camion. Faites attention au garde, attendez qu'il parte au loin pour prendre votre équipement (ce n'est pas une nécessité ici). Passez derrière le camion et dès que possible, bougez vers les arbres sur la gauche. D'ici, filez vers l'abri en bois qui mène au sous-terrain. Descendez l'échelle, mais avant d'arriver en bas, vérifiez la carte, vous devez attendre que le garde entre dans la pièce située au nord de celle dans laquelle vous allez déboucher. Descendez et entrez dans le tunnel. Cachez-vous entre les piliers pour attendre le camion et monter à l'arrière. Ici, il est probable que vous rencontriez des ennuis. En effet, il semble qu'un bug pose problème car le camion a la fâcheuse tendance d'écraser des gardes qui se mettent alors en alerte, non seulement ils vont vous trouver mais en plus le camion s'immobilisera. Si tout se passe bien voilà ce que vous devez faire. Dans le camion, vous allez passer au travers d'une patrouille de 3 ninjas. Le camion repart et stoppe, descendez et filez entre les piliers. En utilisant la même technique que prècédemment, rejoignez l'échelle et sortez (si les ninjas vous détectent soit à cause du bug soit par manque de discrétion, filez vite). Regardez votre carte, vous devez rejoindre le prochain point d'accès au tunnel qui se trouve au Sud-Est. Un sniper est sur votre route, tâchez de l'éviter. Retournez dans le tunnel. Encore une fois, surveillez la carte. Malheureusement la porte du garage est fermée, il va falloir ruser. Une fois sorti de la première pièce, cachez-vous derrière les caisses juste devant-vous. Attendez que le garde soit tourné pour tenter un passage discret. Il y a des chances pour qu'il vous remarque, liquidez-le dans ce cas. Vous pouvez retourner dans le tunnel. Pour passer inaperçu. attendez pour voir si un camion arrive (ce qui doit normalement être le cas) et montez. Sinon, vous allez devoir faire un joli slalom entre les piliers. Guétez les mouvements des deux gardes qui patrouillent et faites une partie de cache-cache. Rejoignez ainsi le dernier garage. Pour éviter le garde qui fait sa ronde, attendez simplement qu'il passe au nord du camion garé. Passez vous-même sur la droite, dès qu'il part, passez la porte et sortez pour revenir à la surface. D'ici, vous n'avez plus qu'à rejoindre la sortie, à l'est.

VIII - Devant les portes

Regardez la carte, vous devez voir un garde isolé. Revenez au jeu, partez sur la droite, cachez-vous derrière les arbres. Vous pouvez au choix vous approcher lentement pour l'avoir en close combat ou l'endormir ou le tuer à distance avec l'arbalète si vous l'avez prise. Prenez ensuite ses vêtements mais attention, restez loin des autres gardes malgré votre déguisement, ils vous reconnaîtront facilement. Pensez à abandonner votre arbalète, elle ne colle pas avec votre nouvelle tenue. Quittez cette butte par le sud et partez ensuite vers l'est, vers le château. Vous devez rester le plus loin possible des gardes. Diana vous indiquera la position des générateurs. Regardez votre carte et localisez les points

bleus. Dirigez-vous vers celui près duquel un garde patrouille. Pour l'atteindre, vous devez monter sur la hauteur sur votre droite. Vous pouvez soit tirez sur le générateur (l'explosion tuera le garde mais ne sera comptabiliser dans vos morts en fin de niveau) soit éliminer le soldat et allez couper manuellement le courant. A présent, plaquez-vous contre le mur pour gagner l'entrée principale. Avant d'entrer, regardez la carte, un garde patrouille dans un couloir à droite de l'entrée, attendez qu'il soit passé pour pénétrer dans le bâtiment, sur votre droite, vous trouverez un mur en bois, c'est une porte, ouvrez-lae. Montez l'escalier, contrôlez la carte car un garde est en haut, dès qu'il s'éloigne, montez et prenez la première porte, à gauche en montant, vous voilà dehors. Allez vers le sud pour trouver l'objectif mais attention, il y a un sniper juste au-dessus, alors progressez très prudemment.
Derrière vous, vous devez voir une rampe, allez-y et passez la porte. Surveillez les gardes et allez au bout de cette salle désactiver la dernière console, prenez garde au soldat qui patrouille dehors et sortez pour franchir le passage vers l'ouest, gare au sniper au-dessus. Vous êtes sur un petit chemin en légère pente, en haut prenez immédiatement à droite et montez l'escalier à l'angle, après la porte laser désactivée. Vous n'avez plus qu'à sortir.

IX - Coup fatal

Passez la porte en bois sur la droite des escaliers, montez. Devant la porte, contrôlez la position du garde, dés qu'il tourne le dos, entrez et collez au mur en partant sur la gauche, pour prendre les escaliers. Attention, ne marchez que sur les poutres car le plancher craque sous vos pas. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre l'uniforme du garde avant de partir. Mais il faudra le liquider. En bas, prenez la porte en bois sur la droite. Traversez le couloir et avant d'ouvrir, vérifiez la présence d'une ou plusieurs personnes, restez à droite de la bannière rouge. Prenez la carte d'accès avant de poursuivre le long du couloir. Sur la carte, vous constatez qu'un garde fait sa ronde, l'autre point indiqué est un ninja sur une poutre. Vous devez passer en longeant le mur de droite au maximum et suivre le garde. Franchissez la porte. La section suivante est identique. Vous devez vous rendre dans la pièce marquée d'un point d'exclamation sur la map. Passez en mode furtif et entrez dans la première salle, deux ninja sont assis ne vous voient pas, désactivez la porte laser et allez prendre la bombe et la télécommande. Si vous le souhaitez, tuez les deux ninja (rapidement) pour prendre leur tenue et passer plus inaperçu. Vous devez maintenant revenir au grenier pour ouvrir la grille laser. Passez les deux ninjas, au fond à droite, descendez l'escalier. Entrez dans la salle et traversez pour franchir la porte en face. Avancez jusqu'au musée pour prendre le système de guidage au centre du mur droit) et un .22 silencieux (à droite du mur). Revenez au grenier et jusqu'au début du niveau pour poser la bombe sur l'hélico. Ensuite, entrez de nouveau et passez la grille laser pour emprunter l'escalier qui monte. La carte vous indique que vous êtes au niveau 1. Allez prendre les escaliers par la droite. Gare au ninja (il regarde de l'autre côté), atteignez le niveau deux, un point d'exclamation vous indique le contrôle de l'alarme. Allez la déclencher puis revenez en marchant vers l'hélico. Quand vous le verrez, ne sortez pas, placez-vous à couvert et attendez de l'entendre décoller pour faire sauter la bombe. Tournez-vous, la sortie est derrière.

X - Massacre en sous-sol

Attendez que le garde qui se trouve près de votre équipement soit parti pour aller le chercher, on dirait que la police malaisienne ne rigole pas. Ressortez vite fait avant qu'il ne revienne. Maintenant, direction la lingerie (laundry sur votre carte). Attendez à l'extérieur que deux gardes entrent, dès qu'ils sont au fond du couloir, entrez et cachez-vous dans la première pièce. Ils ressortent et vous, vous allez placer la bombe fumigène dans la lingerie. Revenez dans le hall. L'alarme se déclenche, en route pour la suite. Votre nouvelle destination est le point sécurité incendie. Attendez que les pompiers soient sortis et entrez pour prendre une tenue et une hache. Avec ça, plus de problème de détecteurs de métaux. Passez les barrières et allez prendre les escaliers derrière la double porte, au nord-ouest. Allez ensuite dans la salle de vidéo-surveillance, sans vous faire remarquer, bien entendu. Détruisez les PC pour couper la sécurité et passez la porte pour atteindre le niveau -2 avancez droit vers votre cible. Crochetez la dernière porte et passez en mode furtif. Attention aux paquet de chips sur le sol. Approchez et utilisez la corde à piano. Vous pouvez remonter vers la salle de vidéo-surveillance pour prendre l'ascenseur, mais vous devrez agir vite, deux gardes s'y trouvent, passez sans leur laisser le temps de réagir.

XI - Équipe de minuit

Sortez et tournez à droite pour rejoindre le premier point d'intérêt. Ouvrez la carte et étudiez la ronde du gardien, celui-ci va sortir dans le couloir et se poster au sud, c'est le moment de lui passer dans le dos, partez à droite et entrez dans la première salle prendre la carte d'accès. Revenez à l'ascenseur dès que la voie sera libre. De là, allez au nord, vers la

salle Aircon. Tirez sur la machine pour faire chauffer le serveur. L'administrateur va venir et entrez dans la pièce d'en face, profitez en pour entrer et endormez-le. Placez le système de piratage. Revenez une fois de plus à l'ascenseur, vous devez vous rendre dans le bureau en bas à gauche de la carte, celui qui donne sur la passerelle. Au fond à droite, vous trouverez une baie vitrée. Brisez-la avec le silencieux et sautez. Deux gardes vont s'affoler, passez discrètement est possible si vous vous cachez et entamez un slalom. Restez assis et attendez qu'ils soient ensembles et regardent vers le sud pour passer.

XII - Coinçage de bulle dans le jacuzzi.

Longez la corniche pour atteindre la salle du coffre fort, direction Sud. Baissez-vous pour passer la baie vitrée et ne perdez pas trop de temps à apprécier la belle musique. Stoppez à la troisième terrasse et passez sur le parapet. Une porte donne sur le salon, l'autre sur le bureau d'une secrétaire, là ou se trouve le coffre. Sortez pour rendre la pièce de gauche (sur la carte). Détruisez les fusibles (au passage, il y a un revolver sur le bureau). Allez vider le coffre derrière le tableau, ensuite direction le salon pour y prendre les lunettes de vue nocturne et une statuette. Allez tuer Charlie dans son jacuzzi et filez pour vous ruer dans l'ascenceur.

XIII - Meurtre au bazar

Foncez le plus vite possible vers le nord-est, là ou se trouve la maison du lieutenant. Engouffrez-vous sur la droite et crochetez la serrure. Un coup d'oeil sur la carte pour s'assurer que la voie est libre, vous pouvez monter et tuer en douceur votre cible, en douceur mais vite. Les gardes entrent au rez-de-chaussée, attendez qu'ils sortent avant de vous manifester. Prenez les coordonnées et les vêtements avant de passer à la cible suivante. Revenez à votre point départ et avancez vers les deux gardes en faction, dépassez-les, vous allez entrer par l'est, suivez le chemin pour faire le tour du bazar, les gardes vont vous regarder, mais ne vous poseront pas de problème si vous suivez votre chemin sans vous « démonter ». Entrez et attendez dans le renfoncemement à gauche derrière les caisses qu'il vienne fumer une cigarette. En mode furtif, approchez-vous et étranglez-le. Cachez son cadavre derrière les caisses et partez tranquillement vers la sortie qui se trouve à l'est. Et voilà, un classement Assassin Silencieux de plus.

XIV - Le cortège

Je vous conseille de repérer les lieux avant de vous lancer dans votre mission, cela vous évitera de errer après avoir pris votre équipement. Quitte à devoir recommencer ensuite faute de temps pour réussir la mission. Vous portez un costume de paysan, même si vous courez, les gardes ne s'en préoccuperont pas. Allez chercher votre matériel dans l'impasse au nord. Vous devez ensuite vous faufiler entre les gardes et les civils, ce qui ne sera pas une mince affaire car vous transportez un énorme fusil de snipe. Vous opérerez depuis le toit de la mosquée, elle se trouve près de la sortie du niveau (toujours en bleu sur votre carte). Prenez l'escalier puis l'échelle et tournez-vous vers la route qui mène au village. Vous n'avez plus qu'à oeuvrer et à rejoindre la sortie. Attention, vous ne devez tuer personne d'autre. Tirez avant que la Limousine n'ait franchi les portes.

XV - Marchandise souterraine

Rejoindre l'entrée souterraine ne sera pas vraiment un problème. De votre point de départ partez vers l'ouest, un garde isolé patrouille, passez avant qu'il n'arrive (vous pouvez courir, du moment que l'on ne vous voit pas). Au sud se trouve un mur qui forme un U aplati, passez derrière (en dessous), un garde patrouille à l'ouest, un autre au centre, autour d'une ruine circulaire. Surveillez-les et passez pour rejoindre l'héliport. Cachez-vous, au nord de l'entrée, de l'autre côté des gardes. Deux soldats sont en faction près de l'entrée qui nous intéresse. L'un d'eux va venir sur l'héliport, liquidez-le et prenez ses fringues avant d'aller régler son compte à son collègue, faites le tour du mur nord pour lui arriver dans le dos. Cachez les corps. Vous pouvez entrer. Au bas des escaliers, vous allez débouler sur une scène de torture. Descendez vers le sud. Regardez la carte, votre cible se trouve vers la pièce circulaire à l'est. Attendez que le garde s'éloigne pour entrer, sortez une arme avec silencieux, passez la porte à droite et faites votre travail avant même que le Lieutenant ait compris que la porte était ouverte. Rangez vos armes, reprenez le AK et partez tranquillement vers l'ascenseur qui se situe au nord-ouest sur la carte, le point d'exclamation le plus haut.
Note : Vous pouvez obtenir un classement Assassin silencieux si vous ne tuez pas les deux gardes devant l'entrée du souterrain, mais il faudra alors vous passer de déguisement.

XVI - Le temple maudit

Allez rencontrer le premier contact, signalé par un point rouge sur la carte. Inutile de préciser qu'il ne faut pas prendre le fusil posé près de lui. Allez ensuite au second point. Gardez un oeil sur la carte, c'est un vrai labyrinthe ici. Parlez à l'agent, vos objectifs changent, vous devez aller tuer les deux assassins sur le marché. L'un d'eux navigue d'une place à l'autre pendant que son comparse joue les snipers sur la place à droite. Allez au nord de la place, et entrez par un magasin ouvert (ne cherchez pas une porte, mais un store levé. Il est possible qu'un tueur se mette à vous suivre (il apparaît en vert sur la carte, comme un civil) pour vous en débarrasser, entraînez-le derrière le bâtiment, il y a une impasse et plus loin, une porte qui donne sur une pièce vide. Sinon, montez à l'étage, passez en furtif et agissez en professionnel. Faites attention à la fenêtre, que les passants ne vous voient pas oeuvrer. Prenez le snipe et attendez que le client suivant arrive sur la place. Il est vêtu de la même façon que le tueur précèdent et porte des lunettes de soleil. Attention, il est possible que vous rencontriez un bug ici, il arrive que le second tueur reste bloqué sur la seconde place, allez le voir, approchez-vous et revenez à votre poste. Tuez-le et allez prendre la photo en attendant que la police soit loin. Retournez-voir le contact. Deux assassins sont maintenant affichés sur votre carte, les tuer n'est pas une nécessité car vous pourrez passer en vous cachant. Si vous le faites, utilisez l'échelle pour montez sur le toit et passez la porte au fond de la terrasse. Sinon, allez directement à la sortie.

XVII - La mort d'Hannelore.

Un garde patrouille sur la plage, attendez qu'il monte au-dessus de vous pour courir vers l'héliport, le temps que vous arriviez, le garde qui s'y trouve sera parti. Au bout de votre course, quand vous verrez le mur de pierre, prenez à droite pour passer derrière la piste et entrer dans les égouts. Suivez la carte jusqu'à l'échelle indiquée. Ne montez pas par là, sur la droite en entrant, il y a une alcôve au fond de laquelle vous trouverez des escaliers et une autre échelle. En haut, évitez les gardes, les malades et les médecins. Vous devez vous rendre dans une chambre marquée d'un point d'exclamation au nord est. Vous y trouverez une tenue de patient. Utilisez les piliers et sachez que les chambres communiquent toutes entre elles, donc si elles sont vides, entrez pour vous cacher. Sortez et allez tranquillement dans la réserve pour y prendre la clef et le poison (aux deux extrémités de la pièce). Sortez et allez prendre les escaliers qui se trouvent après la porte principale, au nord. Montez les escaliers. Il y a un patient qui risque de venir dans le bureau du Docteur, attendez qu'il parte et entrez dans le bureau. Elle va vous parler et se pencher au balcon, empoisonnez alors son verre d'eau et patientez. Plus qu'à emmener son corps dans la pièce au sud-ouest. Vous pouvez rejoindre votre bateau au début du niveau, en suivant le même chemin qu'à l'aller.

XVIII - Hospitalité incurable

Sortez des rochers, vérifiez que le type sur le yacht regarde ailleurs et montez les escaliers. Serrez-vous contre le mur, dès que le garde part à droite, passez derrière lui et allez vous cachez derrière les rochers. Regardez la carte, vous devriez voir un chemin qui mène au bassin à l'est, suivez-le et attendez que la voie soit libre pour aller vers le point d'intérêt, une tenue plus discrète. Un seul garde fait une ronde ici, une fois qu'il sera de l'autre côté, vers l'est, passez et changez de tenue, à Rome, faisons comme les romains, il vous manque un accessoire que vous trouverez dans le temple, au fond : un AK 47. Poursuivez ensuite sur le chemin vers l'hôpital en vous dirigeant vers le prochain point d'intérêt. Passez par la fenêtre. Laissez votre AK 47 ici et allez dans la pièce au sud. Ensuite montez les escaliers. Ouvrez la carte pour localiser votre destination. C'est une salle au sud ouest, mais vous devrez crocheter une serrure pratiquement sous le nez d'une secrétaire. Si elle vous remarque lors de votre arrivée, sortez sur la terrasse et revenez en mode furtif. Dans la salle, prenez la clé et la vision nocturne puis passez dans la pièce suivante pour trouver une blouse de médecin et des sédatifs. Maintenant direction l'ascenseur, vers le sous-sol.
Au sous-sol, allez à gauche, vers le premier point d'intérêt, attendez le départ du garde pour crocheter les serrures, entrez pour prendre un scalpel. Descendez dans la dernière salle au sud pour couper le courant. Mettez vos nights googles et allez fouiller les salles d'opération. Quand vous aurez retrouvé le chef du culte, sortez votre scalpel et « opérez ». Vous pouvez ensuite emprunter les escaliers en colimaçon qui se trouvent à l'est pour rejoindre les étages supérieurs. Dans la cour, évitez les gardes et allez à votre bateau.

XIX - Retour à St-Pétersbourg

Bien, nous voilà de retour, laissez tomber l'équipement du casier 137 qui n'est d'aucune utilité, de toutes façons, le SVD est fourni sans munitions (étrange, non ?). Sortez dans la rue et rendez-vous sur la place du Bâtiment Pushkin. Un

sniper vous attend dans l'immeuble mail il n'apparaît pas sur la carte. Vous devez le repérer vous-même. Il se trouve à une fenêtre ouverte (position aléatoire), face à la rivière (sud ouest). Repérez bien sa position car vous allez devoir aller le tuer. Sur la carte, trouver un chemin qui vous permettra de contourner le bâtiment, longez ensuite le mur pour entrer par la porte principale. Retrouvez le tireur, passez en mode furtif et montez les escaliers. Une fois que vous l'aurez localisé, étranglez-le et regardez la cinématique. Prenez les vêtements du sniper (mais pas son arme) et tirez-vous, vous êtes tombé dans un piège. Filez-vers la bouche d'égout la plus proche au sud (entre 3 immeubles, derrière un mur). Dans les égouts, dirigez-vous vers la sortie à l'est (non indiquée, il s'agit d'une veine qui donne en plein sur l'est, vers le métro) en évitant les gardes. Ce sera facile, il fait très sombre. Prenez à droite, franchissez la première passerelle et ensuite à droite. Passez la porte mais avant d'ouvrir la seconde, vérifiez la carte. Deux gardes sont présents, attendez qu'ils partent dans le couloir vers le nord-ouest pour partir vers le métro. En route pour la dernière mission.

XX - Rédemption

Bien voilà une mission assez... violente. En premier lieu, vous allez filer vers votre cabane, là où se trouvent vos armes. Équipez-vous et commencez le massacre des gardes qui vous ont suivi. Prenez un fusil de snipe et dégommez le tireur qui se planque dans le jardin (indiqué sur la carte). Posez le snipe et optez pour une arme automatique « à haut débit ». Maintenant, direction l'abri de jardin d'où commencent vos missions. N'entrez pas ici, mais pénétrez dans le monastère par la porte à côté. Tuez le garde.

Ressortez et allez passer la porte principale de l'Église, deux gardes sont derrière la porte, tuez-les au silencieux. Montez les escaliers après la porte de gauche. Passez la porte à gauche en haut et tuez discrètement le sniper derrière, prenez son arme. Prenez l'autre porte pour liquider les deux tireurs et revenez à l'autre balustrade pour tuer le tireur qui reste avec le SVD. Restez accroupis et occupez-vous de ceux d'en face. Changez de rambarde pour voir si vous pouvez avoir l'un des snipers au rez-de-chaussée. Redescendez. Et prenez l'autre porte à droite. Sortez de cette pièce et liquidez le garde au silencieux. Restez discret, il vous reste du monde à nettoyer. Un sniper que vous devriez voir d'où vous êtes, au nord ouest et des gardes à l'est. Tuez le sniper au fusil à lunette, ensuite prenez une autre arme (les ballers si vous les avez pris) et sortez de votre planque pour liquider les deux autres gus. Avancez pour aller régler son compte au dernier, un peu plus en avant. Lorsque vous entendrez une voix, placez-vous de manière à voir le confessionnal et le balcon au-dessus. Visez, avec un fusil de snipe, la vitre rouge qui se trouve dans le confessionnal. Serguei va sortir et monter au balcon, alignez-le, abattez-le.

Vous venez de finir Hitman 2. Bravo !

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Dans le menu principal appuyez sur R, L, haut, bas, B, X, Y (ou sur R, L, haut, bas, B, Y, X) selon la version de votre jeu).

CHEAT MODE

Pendant le jeu faites :

God mode
droite, gauche, haut, bas, A, droite, gauche, droite, gauche

Mode Megaforce
droite, gauche, haut, bas, A, droite, droite

Mode Nailgun et absence de gravité
droite, gauche, haut, bas, A, gauche, gauche

Mode punch
droite, gauche, haut, bas, A, haut, haut

Ralenti
droite, gauche, haut, bas, A, haut, gauche

Santé au max
droite, gauche, haut, bas, A, haut, bas

SMG et 9mm SD
droite, gauche, haut, bas, A, haut, droite, droite

Toutes les armes
droite, gauche, haut, bas, A, haut, B, A

Home Run King

© Sega / Wow Entertainment

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES ALTERNATIFS

Maintenez L + R lorsque vous choisissez une équipe en mode Exhibition

Homeland

© Nintendo / Chunsoft

+ D'INFOS FORUM

MULTIJOUEURS

Pour jouer à plusieurs en ligne, vous devrez avoir terminé l'aventure solo une première fois.

Hot Wheels : Velocity X

© THQ

TOUTES LES VOITURES

Ramassez onze objets bonus dansle Challenge 8.

TOUS LES MONDES

Trouvez la clé secrète du Challenge 18. Elle se trouve au bout du tunnel dans les mines.

TOUS LES GADGETS

Frappez 25 barils dans le Challenge 7.

Hot Wheels : World Race

© THQ 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE SUPPLÉMENTAIRE

Tapez **SMASHMOUTH** sur l'écran des mots de passe.

Hulk

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans la section appropriée.

ANGMNGT	Jauge de rage remplie
BRCESTN	Enigmes résolues
BRNGITN	Ennemis deux fois plus résistants
FIFTEEN	Film la bataille du désert
FLSHWND	Régénération
FSTOFRY	Poing furieux
GMMSKIN	Invulnérabilité
GRNCHTR	Continus illimités
HLTHDSE	Hulk deux fois plus résistant
JANITOR	Jouer avec Hulk gris
MMMYHLP	Ennemis deux fois plus faibles
NANOMED	Film des effets spéciaux de Hulk
NMBTHIH	Réinitialiser les high-scores
PITBULL	Film Hulk Vs Hulk Dogs
SANFRAN	Film sur la transformation de Hulk
TRUBLVR	Débloquer tous les niveaux

Hunter : The Reckoning

© Interplay / High Voltage 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉO BONUS

Laissez défiler les crédits (section bonus) pour voir une courte vidéo bétisier du loup-garou.

NOUVEAUX MODES DE JEU

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Cauchemard et Alternate Hunter accessible à l'écran "Special Features".

NOUVELLE FIN

Sauvez plus de 50 innocents avant de retourner au train pour avoir la bonne fin.

I-Ninja

© Namco / Argonaut 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Pendant le jeu appuyez sur start puis faites une des manipulations suivantes :

Achever la mission en cours

Maintenez R et faites : B, B, B, X, relachez R.
Puis maintenez L et faites : Y, Y, relachez L.
Enfin, maintenez R et faites : B, B.

Grosses têtes

Maintenez R et faites : Y, Y, Y, Y, relachez R.
Puis, maintenez L et faites : Y, Y, relachez L.
Enfin, maintenez R + L et faites : Y, X, Y.

Upgrade de l'épée

Maintenez L + R et faites : X, B, X, Y, Y, B, X, B.

Ikaruga

© Atari / Treasure 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

GALERIE

1ère galerie

Terminez le mode d'entraînement sans utiliser de continue pour débloquer la 1ère galerie. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 5 heures.

2ème galerie

Terminez le jeu avec n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la 2ème galerie. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 10 heures.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Plus vous jouerez au jeu et plus vous aurez de crédits en début de parties. En jouant environ 6 heures, vous aurez 9 crédits.

TEST SON

Terminez le jeu en mode easy sans utiliser de continue pour débloquer le test son dans le menu Appendix. Vous pouvez aussi l'avoir en jouant pendant plus de 15 heures.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Terminez le jeu en mode normal sans utiliser de continue pour débloquer les options supplémentaires. Vous pouvez aussi les avoir en jouant pendant plus de 20 heures.

NOMBRE DE CHAINS

Appuyez sur Z pendant la partie pour faire apparaître votre niveau de "chain".

Intellivision Lives !

2004

+ D'INFOS FORUM

JEUX CACHÉS

Brickout	Obtenez 15 000 points à Night Stalker.
Pool & Billiards	Battez le dealer à Las Vegas Pocker & Blackjack.
Hard Hat	Obtenez 300 points à Frog Bog.
Combat & Sorcery	Obtenez 2 000 point à Sub Hunt.
Space Game	Obtenez 20 000 point à Astrosmash.
Sports Game	Faites 5 tours en moins de 5 minutes à Auto Racing.

International Superstar Soccer 2

© Konami / KCEO 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVOIR DE NOUVEAUX JOUEURS

Rendez vous dans l'éditeur d'équipe. choisisez une équipe puis un joueur que vous n'aimez pas. Appuyez sur Z 2 fois pour l'échanger avec un autre.

EQUIPES ALL STAR

African All Star

Remportez la coupe internationale avec les équipes d'Afrique du Sud, du Nigéria et du Cameroun. Vous rencontrerez alors l'équipe All Star. Si vous la battez, vous pourrez la contrôler pour les prochaines compétitions.

American All Star

Remportez la coupe du Monde avec le Brésil, l''Argentine, le Mexique, le Chili et le Paraguay.

Asian All Star

Remportez la coupe du Monde avec le Japon, la Corée du Sud, l'Australie et l'Iran.

Europe All Star

Remportez la coupe du Monde avec l'Italie, la France, l'Allemagne, la Hollande, l'Espagne, le Portugal et l'Angleterre.

International Superstar Soccer 3

© Konami / KCEO 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES ÉQUIPES DE LÉGENDE

English Legend team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Angleterre en mode difficile.

Dutch Legend team

Gagnez la ligue mondiale avec la Hollande en mode difficile.

Italian Legend team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Italie en mode difficile.

German Legend

Gagnez la ligue mondiale avec l'Allemagne en mode difficile.

Brazilian Legend team

Gagnez la ligue mondiale avec le Brésil en mode difficile.

Argentinean Legend team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Argentine en mode difficile.

TOUTES LES ÉQUIPES ALL-STARS

European All-Stars team

Gagnez la ligue mondiale avec une équipe d'Europe en mode difficile.

American All-Stars team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Amérique en mode difficile.

African All-Stars team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Afrique en mode difficile.

Asian All-Stars team

Gagnez la ligue mondiale avec l'Asie en mode difficile.

EQUIPE GLADIUS

Débloquez toutes les équipes All-Stars pour pouvoir acheter cette équipe.

Jeremy McGrath Supercross World

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au menu principal, faites l'une des manipulations suivantes. Vous verrez alors flasher le coin bas gauche de l'écran, et un message s'affichera pour indiquer que vous avez réalisé un code correct.

Turbo illimité

Bas, Bas, Bas, L, R, Z

Gravité lunaire

Gauche, Droite, Haut, Bas, B, B, B

Bécane bondissante

Haut, Haut, Y, Y, X, X.

Grosses têtes

B, X, R, L, Droite.

Mode miniature

L, Z, Gauche, Droite, B, B

Mode Tag

Z, X, Z, X

TOUTES LES MOTOS

Terminez la partie hardcore du mode Carrière.

TURBO ILLIMITÉ

A l'écran du menu principal faites Bas (3), L, R et Z.

DIVERS MODES DE JEU

Entrez ces codes au menu principal du jeu.

Mode Moon Gravity

Gauche, Droite, Haut, Bas et B (3).

Mode Bouncy bike

Haut (3), Y (2) et X (2).

Mode grosses têtes

B, X, R, L et Droite.

Mode minus

L, Z, Gauche, Droite et B (2).

Mode Tag

Z, X, Z et X.

TOUS LES VÉLOS

Terminez la partie Hardcore du mode Carière.

Jimmy Neutron : Un Garçon Génial : L'Attaque des Twonkies

© THQ 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Voici deux bonus à débloquer (le niveau bonus est en fait une course de jetpack)

`Challenges bonus`	Terminez le niveau Retroland
`Niveau bonus`	Terminez le jeu

Kelly Slater's Pro Surfer

© Activision / Treyarch 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entez l'un des codes suivants dans le menu des cheats

Master Code	7145558092
Tous les surfers	9495556799
Choix du niveau	3285554497
Toutes les planches	6195554141
Toutes les tenues	7025552918
Tous les tricks	6265556043
Stats au maximum	2125551776
Sauts plus hauts	2175550217
Balance parfaite	2135555721
Vue à la première personne	8775553825
Jouer avec Tony Hawk	3235559787
Jouer avec Freak	3105556217
Jouer avec Travis Pastrana	8005556292
Jouer avec Rainbow	8185555555
Jouer avec Tiki God	8885554506
Graphismes "trippy"	8185551447

Killer 7

© Capcom / Grasshopper Manufacture Inc 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

100 FIOLES DE SÉRUM

Sur l'écran "Press Start" faites : Bas, R, Haut, L, Y, B, X, A. Vous allez avoir 100 fioles de sérum à chaque fois que vous commencerez le premier niveau du mode Killer 8. Vous pouvez recommencer plusieurs fois le niveau pour augmenter le nombre de fioles : 100, 200, 300...

LES BONUS À DÉBLOQUER

Young Harman	Terminez le jeu en mode normal.
Killer 8 (mode Hard)	Terminez le jeu en mode normal.
Mode Hopper 7	Terminez le mode Killer 8.

REMARQUES DIVERSES

IWAZARU
Iwazaru est un fantôme mais aussi un allié. Vous le croiserez à de nombreux endroits, tout au long de l'aventure. Ecoutez alors ses paroles qui, sans en avoir l'air, contiennent un certain sens indéniable. La plupart du temps, sachez qu'il vous met sur la voie quant au choix du personnage qu'il vous faut sélectionner pour la suite.

YOON-HYUN
Ce personnage, tout comme Iwazaru, livre des infos. Mais celles-ci sont plus centrées sur les énigmes en elles-mêmes. Ainsi, lorsque vous lui adressez la parole, vous obtenez quelques prémices de renseignements. Tirez dans son masque pour en apprendre davantage, mais sachez que cette méthode n'est pas des plus respectables, et vous apportera le mépris de votre interlocuteur...

CHAMBRES D'HARMAN
Les chambres d'Harman sont nombreuses et vous en trouverez au moins une à chaque passage important d'un niveau. Leurs utilités sont nombreuses et vitales. Premièrement, c'est à l'intérieur de ces salles qu'il vous sera possible de sauvegarder. La fille devra alors avoir revêtu sa tenue de gouvernante pour que cela soit possible. Deuxièmement, il vous sera possible d'accéder à la télé. Celle-ci n'est pas là pour vous détendre mais vous permettra de changer à loisir de personnages, mais aussi de constituer du sérum, et ainsi pouvoir augmenter les capacités de vos membres de l'équipe. Enfin, Iwazaru se trouve également dans ces pièces, et se fera un plaisir de vous délivrer de nombreuses et utiles informations. Ah oui j'oubliais ! S'il vous arrive de perdre un personnage, vous recommencerez depuis la dernière chambre d'Harman visitée. Bon à savoir tout ça...

CAPACITES
Chaque personnage dispose d'une capacité spéciale qui permet au joueur de débloquer certaines situations au cours du jeu. La plupart du temps, la nécessité d'utiliser ces capacités spéciales vous sera annoncée avec un bruitage sonore particulier qui reviendra bien souvent. Dés lors qu'il vous faudra avoir recours à l'une d'entres elles, la solution qui suit l'indiquera.

FONCTION ET CREATION DU SERUM
En tuant les nombreux ennemis qui se présenteront devant votre chemin, vous récolterez des points de sang. Grâce à ces points de sang, il vous est possible de fabriquer du sérum à l'aide de la télé dans les chambres d'Harman. Vous pouvez alors vous servir de vos fioles pour améliorer les talents de vos personnages. Il vous suffit pour cela de passer par le menu "capacité" et de choisir les caractéristiques que vous désirez augmenter.

FAIRE GRIMPER LE NIVEAU DE VOS PERSOS RAPIDEMENT
Une petite astuce remarquablement efficace vous permet d'améliorer vos personnages rapidement et facilement. Pour cela, il vous suffit de repérer un endroit dans les niveaux qui pullulent d'ennemis. Réglez leur compte puis passez par une porte à proximité pour revenir à nouveau dans cette salle et faire un carton. Comme les ennemis réapparaissent indéfiniment, votre stock de sang devrait être définitivement assuré. Toutefois, pour chaque niveau de jeu, une certaine limite vous empêche de trop profiter de l'astuce. Profitez-en tout de même en exploitant à fond cette méthode.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes

Le joueur évoluant sur des rails au cours de la partie (on ne peut choisir véritablement où se diriger), le guide qui suit décrira au cas par cas les différentes énigmes qui pourront poser problème, ainsi que chaque méthode pour vaincre Boss et autres créatures à problèmes.

CIBLE : 00 - ANGE

Après le didacticiel, avancez le long du couloir et attendez que la cinématique débute.

RECUPERER LA BALLE D'AMES DANS LE COFFRE DE TRAVIS
Il vous faut tout simplement discuter avec Travis. Récupérez la Balle d'âmes dans son coffre et faites ensuite demi-tour direction le premier étage.

TUER LE BOSS AU COCON
Lors de votre première escapade, une sorte de pseudo Boss s'enfuira sous vos balles pour aller constituer une barrière gluante à peine plus loin. La méthode pour le vaincre est des plus simple. Concentrez vos tirs sur la marque jaune du monstre suspendu au plafond. Entre-temps, n'oubliez pas de shooter les cocons envoyés puis de tuer les sourires célestes qui en sortiront. Persévérez jusqu'à l'explosion.

OBTENIR L'ANNEAU DE FEU
Gagnez la salle aux tuyaux cassés et aux sèches linge. Il vous suffit alors de positionner le bouton de la machine sur off.

LA PIETRE ENIGME DES BOUGIES
Entre les murs de la salle 212, se trouvent plusieurs chandeliers éteints, et disposés en ligne. Munis de l'anneau de feu, rendez vous dans cette salle et commencez par éteindre le climatiseur. Passez ensuite par l'inventaire et sélectionnez l'anneau. Allumez les bougies dans l'ordre des chiffres pour finir (1, 2, 3, 4, 5). L'étagère à proximité révèle alors une gravure étrange... Ramassez celle-ci !

CROCHETER LA SERRURE
Ayez recours à Coyote Smith pour cette tâche. Enclenchez la touche d'action spéciale lorsque la serrure est à portée pour la faire sauter.

TOILETTES PUBLIQUES
Toujours en possession de l'anneau de feu, gagnez la salle des toilettes et approchez votre bien de l'alarme incendie au

plafond. L'eau se mettra alors à couler. Tirez ensuite la chasse d'eau d'un des toilettes et retournez à la laverie (voir "Obtenir l'anneau de feu") voir ce que les tuyaux brisés ont bien pu cracher. Ce n'est autre que la seconde gravure étrange. Prenez-la.

LA BIBLIOTHEQUE
Approchez du panneau de contrôle de cette salle et positionnez les deux gravures dans les encoches. Les étagères se redispositionnent alors, vous ouvrant ainsi un passage.

MUR AUX LETTRES DE SANG
En passant par une chambre d'Harman, sélectionnez la fille (Kaede Smith) parmi les personnages disponibles. Dirigez-vous ensuite vers le mur où Travis traîne à proximité et actionnez la touche de capacité spéciale de la demoiselle. Seules deux lettres restent écrites, retenez les pour l'ouverture de la chaufferie (N & 0).

LA CHAUFFERIE
Utilisez le code des deux lettres dans le boîtier de commande (NDRL : le code obtenu grâce au mur). Poursuivez ensuite le long des couloirs et donnez vos balles d'âmes au portier. Montez les marches en direction du Colisée.

SPEED SMILES
Speed Smiles est un ennemi particulièrement rapide et puissant. Lors de votre affrontement avec cette créature, tout près du Colisée, vous devez vous concentrer sur son corps et tirer le plus de balles possibles afin de l'éliminer avant qu'il ne vienne vous exploser en pleine tête.

PHASE FINALE
Le Boss de fin aux allures de lolita du manga fait penser à un ange. De belles ailes blanches, un visage angélique et une voix mélodieuse sont d'ailleurs là pour nous le faire penser. Mais méfions nous des apparences... Commencez par tirer dans les ailes de la créature (ses 4 pairs). Il vous faut ensuite parvenir à détruire les quatre têtes dissimulées dans son dos. Pour cela, attendez que la demoiselle débute son attaque de flammes, puis déplacez votre personnage sur l'un des côtés afin de lui éviter de rôtir. Lorsque vous apercevez les visages à l'arrière du Boss, faites feu et essayez au mieux d'atteindre vos cibles. Répétez l'opération 4 fois, puis sortez par la porte verte. Retrouvez l'ange et attendez de voir apparaître Kun Lan juste derrière. C'est lui qu'il vous faut viser. Tirez sur sa main droite lorsque celle-ci sera concentrée d'énergie pour finir.

CIBLE : 01 - COUCHER DE SOLEIL (1ère PARTIE)

LE ROCHER DU DEPART
Le catcheur devrait largement faire l'affaire face à cet obstacle encombrant.

BOMBHEAD
Ce nouvel ennemi possède une grosse tête protégée par deux volières. Ne tirez pas dans ses protections et visez plutôt lorsqu'il s'en trouve démuni. Un tir bien placé fera mouche à tous les coups !

SPIRALE SMILE
Spirale Smile est un ennemi peu rapide, peu effrayant, mais qui rapporte beaucoup de points de sang ! Visez le visage vert lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision pour expédier ce phénomène dans les bas fonds de l'enfer.

ACCEDER A LA SECONDE PARTIE DU JARDIN
En vous dirigeant dans le second jardin, vous trouverez une barrière mentale près du grand arbre. Utilisé les capacités spéciales de la fille pour passer outre ce petit inconvénient.

PASSER DANS LE GRENIER
Vers le commencement du niveau, vous remarquerez un passage ménagé dans le plafond d'une courte pièce. Rendez-vous sur place avec Coyote pour bondir vers le grenier grâce à la capacité spéciale du personnage. Un peu plus loin, vous trouverez l'anneau d'eau en parlant au macchabée dans le placard.

LA CHAMBRE D'AMIS ET LA PLANTE

Sélectionnez l'anneau d'eau dans l'inventaire et interagissez avec la plante. Allez ensuite regarder le dessin, et vous obtiendrez une gravure étrange. Celle-ci sert à ouvrir la porte près des grosses statues à l'intérieur du temple.

PENETRER DANS LES CUISINES
Utilisez la puissance du catcheur pour défoncer le mûr fissuré donnant sur les cuisines.

POINTS CARDINAUX ET FIGURES LEGENDAIRES
En pénétrant dans chaque maison, vous devez refermer un des 3 panneaux représentant les créatures légendaires. Voilà pour chaque maison le panneau qu'il vous faut choisir :
- Maison ouest : Tigre blanc
- Maison nord : Guerrier noir
- Maison est : Dragon
- Maison Sud : Phénix rouge

La manipulation réussie, le pont central devrait s'abaisser. Ramassez la balle d'âmes qui vous attend sur celui-ci puis poursuivez en direction du Colisée.

PHASE FINALE
Le sous-boss "Phantom Smile" vous accueil dès votre entrée par la porte de liaison. Pour le tuer rien de plus simple. Attendez patiemment qu'il s'approche et tirez en plein dans sa pomme (plus tard le même type d'ennemi viendra vous embêter, prenez alors garde à sa variante : celle à la main éclatée. Visez alors celle-ci). A la prochaine chambre d'Harman, sauvegardez puis changer de perso pour opter pour un tireur rapide (la capacité double tir peut alors être utile). Partez ensuite pour le grand hall pour débuter la dernière épreuve. Face à la jolie secrétaire, vous devez tirez le plus rapidement possible. Celui qui aura le plus fait parler la poudre remportera la manche.

CIBLE : 01 - COUCHER DE SOLEIL (2ème PARTIE)

LE DISTRIBUTEUR ET LA VOITURE
Ces deux éléments sont liés. Sur la voiture, vous remarquerez plusieurs initiales. Il s'agit de BTJ, CSC et WTS. Retenez les, puis foncez jusqu'au distributeur. En vous penchant sur la machine, vous avez le choix entre plusieurs produits. Choisissez alors ceux dont les premières lettres sont semblables aux 3 lots d'initiales relevés sur la voiture précédemment. Il s'agit des produits aux valeurs 2, 3 et 6.

POISON SMILE
Cet énergumène peut poser bien des problèmes à tout ceux qui souffrent de quelques problèmes d'imprécision... En effet, celui-ci ne s'élimine que si vous parvenez à faire mouche en touchant le point jaune qui apparaît sur son corps. Visez le à tout autre endroit et il se relèvera indéfiniment...

LE PANNEAU DE CONTROLE VEROUILLE
Pour venir à bout du cadenas, rien de plus simple. Sélectionnez Coyote pour qu'il se fasse un plaisir de faire sauter la maigre protection. Appuyez ensuite sur le bouton off.

ENIGME DES DES
L'énigme des dés fait référence à l'affiche se trouvant au même étage présentant une jeune demoiselle pointant vers nous deux billes marquées d'un point chacune. Jetez les dés et arrêtez que lorsque vous aurez obtenu un double 1. Vous obtiendrez alors la balle d'âmes de ce niveau (vous en trouverez une à chaque étage)

LES CARTES DE JEU
Allez regarder l'affiche et écoutez les conseils que notre ami zombi a à nous dire sur cette énigme. Rendez-vous ensuite sur la petite table et retournez le 9 de coeur en laissant toutes les autres cartes dans le même positionnement. Sélectionnez ensuite Ok, puis ramassez votre gain : une seconde balle d'âmes.

SALLE 301
Un problème de hauteur ? Choisissez Coyote pour ses talents de saut. A l'étage du dessus, une jolie gravure étrange vous attend.

LES PETITS CHEVAUX
Partez pour la chambre 307 et jetez un oeil à l'affiche représentant une course équestre. Observez l'ordre des bêtes dessinées (1, 4, 3, 7, 6, 2, 5) puis rendez-vous vers la machine aux petits chevaux. Enclenchez les chiffres dans l'ordre de ceux aperçus sur l'affichette et laissez la course se dérouler. Une balle d'âmes supplémentaire viendra alors récompenser votre "exploit cérébral".

PIN UP ET CARTES
A l'étage suivant, dans le couloir menant à la chambre d'Harman, 3 posters de pin-up ventant les mérites de différentes marques de bières se trouvent affichés sur le mur. Observez les motifs que chacune des affiches arborent puis rendez vous à la salle des cartes. Pour chacun des trois lots, sélectionnez la troisième. Récupérez ensuite la balle d'âmes.

PASSER LE DETECTEUR INFRAROUGE
Sélectionnez Kevin Smith parmi les personnages disponibles, puis usez de sa capacité spéciale (à savoir l'invisibilité) pour passer outre le système de sécurité infrarouge. Munis de toutes vos balles d'âmes, vous avez ainsi accès au dernier acte de ce chapitre.

PHASE FINALE
La porte de liaison passée, vous tombez sur un nouvel ennemi. Tirez sur les faucilles disposées sur ses cotés jusqu'à ce qu'il se retourne de lui-même. Tirez alors sur le point vert pour l'abattre. Plus loin, devant le mur fissuré, sélectionnez le catcheur et tirer dedans. L'obstacle ne devrait alors plus poser de problèmes. Il vous faudra de suite affronter le cuisinier avec le catcheur. Pour cela, pas de panique. Au lieu d'essayer de lui tirer dessus directement, attendez que l'ennemi se positionne sous le plafond abîmé, puis tirez sur les blocs de pierre au dessus de lui. Le choc lui sera alors fatal. Dans la salle de Mah-jong, regardez dans la petite boite pour dégotter l'anneau de vent. Approchez ensuite du panneau de contrôle et actionnez l'interrupteur "TOP". Enfin, sur les toits, poursuivez jusqu'à la chambre d'Harman pour sauvegarder. Revenez ensuite devant la salle de réunion et utilisez l'anneau de vent (inventaire : anneau : sélectionner celui du vent). Pénétrez dans la salle pour l'affrontement final de ce chapitre. Le Boss en question, ou plutôt les, peuvent poser de sérieux problèmes si vous n'abordez pas l'épreuve correctement (et croyez-en mon expérience !).
Précédemment plusieurs indices vous ont été donnés pour vous mettre sur la voie. Commencez par tirer dans le bouquet de fleur sur la table au centre de la pièce afin de dégager le champ de vision. Sélectionnez ensuite la fille dans votre inventaire et zoomez sur les ennemis grâce à la touche de capacité spéciale. Visez alors dans un premier temps la cravate du personnage de droite. Son collègue viendra la lui remettre en place. Toujours en zoomant, tirez cette fois-ci dans le cerveau du personnage de gauche (lorsque vous êtes sur une zone où il est possible de faire des dégâts, le curseur de cible se referme davantage).
Répétez une seconde fois l'opération pour vous débarrasser définitivement du premier des zombis. Il vous sera ensuite possible de vous concentrer sur la seule et unique cible restante. Placez vous sur un des cotés et patientez jusqu'à ce qu'il vous lance ses 3 cerveaux. Courez alors vous positionner vers le milieu de la pièce, et en zoomant à nouveau, tirez dans le cerveau de l'ennemi lorsqu'il réalise son espèce de rituel pour faire réapparaître ses projectiles. Pareil à son défunt collègue, 2 balles devraient suffire pour l'envoyer, enfin, 6 pieds sous terre.

CIBLE : 02 - HOMME NUAGE

Passez dans la chambre d'Harman et sélectionnez le vieil homme. Gagnez ensuite l'extérieur pour débuter ce nouveau niveau.

ULMEYDA SMILE
Ce nouveau type d'ennemis possède une très large zone sensible. Visez juste n'est donc pas très difficile pour vous en débarrasser directement. Il évolue rarement seul, et il vous faudra prendre garde de ne pas rentrer dans l'un d'eux par inattention.

GIANT SMILE
Pour venir à bout de ce colosse, visez son unique oeil. Lorsqu'il s'approche suffisamment de vous, il se laisse tomber pour exploser. Profitez de ce court flottement pour faire demi-tour et vous éloigner.

LE SEMI-REMORQUE ET LA STATION SERVICE
A l'avant du véhicule se trouve une corde. Tractez le semi-remorque vers l'avant grâce à celle-ci en sélectionnant le

catcheur parmi vos personnages. En passant à l'arrière du véhicule vous pouvez accéder à la pompe. A l'intérieur, une tête vous remettra l'anneau d'endurance après une courte discussion.

LES GARAGES EN BANLIEUE
Pour accéder aux demeures dans la zone pleine de lotissement, il vous faut sélectionner Coyote de manière à pouvoir passer par les toits. Approchez alors des portes de garages et appuyez sur la touche liée à la capacité spéciale du personnage.

DANS LES RESIDENCES
Utilisez Kaede pour effacer la trace de sang sur le mur. Ramassez ensuite la statuette. Pour ce qui est du vase, usez de votre anneau d'eau. Vous obtiendrez ainsi une gravure étrange. Visitez toutes les résidences pour tuer ennemis et trouver objets.

DEVEROUILLER LE POTAIL PRES DES 2 GEANTS
Avant d'entreprendre quoi que ce soit, il vous faut être en possession de la gravure étrange trouvée dans les résidences. Allez ensuite y insérer l'objet et entrez le mot "HUSTLE" (mot inscrit sur le t-shirt de Travis) dans la machine.

LE DRUGSTORE
Placez vous devant le drugstore et regardez la photo dans votre inventaire. Une jolie fille vous tiendra alors la jambe et l'entrepôt de la pharmacie sera alors déverrouillé. Vous trouverez à l'intérieur la statuette numéro 7 de la collection.

LES STATUETTES DE COLLECTION
Vous en trouverez une dans les résidences de la banlieue. Une autre dans l'entrepôt décrit ci-dessus. Les dernières s'obtiennent grâce au distributeur de jouets dans le restaurant.

BUREAU DE POSTE
Le verrou du bureau de poste se désactive si toutes les statuettes de collection sont en votre possession.

REPONSES AUX QUESTIONS
Dans le sentier de montagne, vous arrivez au bout à une machine où il vous faut répondre à diverses questions portant sur les visuels des posters aperçus en chemin. Voici les boutons qu'il vous faut actionner pour faire un sans-faute : Dans l'ordre, et en comptant les boutons de 1 à 3 en partant du haut : 1, 2, 3, 2, 1, 3, 3.

PHASE FINALE
Il existe une méthode bien pratique pour vaincre ce Boss de fin de niveau. Lorsque pour la première fois vous pénétrez dans l'ambulance, partez vers la gauche. Laissez vous alors mourir, puis lorsque vous reviendrez sur les lieux pour la seconde fois (après avoir récupéré le corps bien sûr) partez sur la droite direction l'ambulance n°02. Vous arriverez alors directement derrière le Boss de fin qui ne détectera pas votre présence. Visez alors l'espèce de forme spongieuse bleuâtre pour mettre fin à son règne instantanément.

CIBLE : 03 - RENCONTRE (1ère PARTIE)

PROTECTOR SMILE
Pour pouvoir vous débarrasser de cet être plutôt costaud il vous faut impérativement choisir le catcheur. En effet, lui seul est suffisamment puissant pour l'atteindre.

CINEMA 4
Montez sur l'estrade et vous remarquerez que le mur de la scène présente d'étranges fissures. Tirez dedans avec le catcheur pour trouver un coffre à trésor. Vous êtes désormais l'attraction principale... Le personnage change et vous pouvez à présent revenir dans le hall de départ par le passage et briser le mur qui vous empêchez de poursuivre.

CINEMA 2
En plus de trouver une chambre d'Harman dans cette pièce, vous y rencontrerez également un bon gros parasite très productif. Eliminez la chose en visant les points fiables tout en contenant les oeufs, comme d'habitude.

CINEMA 1
Sur la scène de ce cinéma se trouve un coffre cadenassé. Faite sauter la protection grâce aux talents de Coyote et vous récupérerez l'anneau de temps.

LA VIEILLE COIFFEUSE
Au bout de l'allée aux quatre cinémas se trouve un objet en piteux état. Actionnez l'anneau de temps dans votre inventaire avant de vous en approcher. Vous récupérerez ainsi une gravure étrange dans le compartiment de la commode nouvellement réparée. Allez placer cet objet dans le disjoncteur situé au tout début de la ruelle. Abaissez alors la manette et allez chercher le paquet déposé par les ballons, qui n'est autre qu'une balle d'âmes. Sélectionnez l'anneau de vent pour pouvoir dépêtrer les ballons et ainsi obtenir votre dû.

LE HALL ET LE MUR IMBRISABLE
Il vous faut le catcheur mais surtout, sa deuxième version. Vous obtiendrez celle-ci en vous rendant dans le cinéma 1.

VILLA DU TUEUR
Pour trouver votre chemin dans la villa du tueur il suffit d'être attentif au petit numéro d'Iwazaru. Pénétrez toujours par les portes dont le tableau au dessus représente un homme de face. Arrivé au sommet, utilisez Coyote pour sauter dans l'espèce de tour. Travis vous y attend et vous remettra une balle d'âmes. Ressortez grâce au canapé.

LA MAISON SAUGRENUE
Pour pénétrer entre les murs de la maison vous devez faire appel à Mask, le catcheur. Utilisez ensuite Con pour poursuivre vers la chambre des enfants.

YOUP LA YOUP
Tout est très simple ici. Après avoir longé le dédalle du labyrinthe, brisez le mur d'où filtre l'aire grâce à la puissance du catcheur pour poursuivre.

L'ENFER BOUILLONANT
Pour désactiver le verrou de cette porte, il vous faut au préalable vous livrer à un petit jeu de tir. Dégommez tous les rats dans le morceau de fromage au centre de la pièce pour réussir. Utilisez alors la fille pour gagner du temps grâce à son talent de zoom. Pour traverser le pont brûlant qui suit, ayez recours à l'anneau d'eau. Plus tard, un second jeu de tir viendra égayer la partie. Visez les anneaux sur les gorilles pour déverrouiller les deux prochaines portes.

LA TETE A L'ENVERS
Pour éliminer Ceramic Smile, et ainsi pouvoir continuer votre bonhomme de chemin, choisissez d'incarner le personnage féminin de la troupe et laissez dans un premier temps courir la bête. Retournez vous alors et patientez en enclenchant le zoom jusqu'à ce qu'il se présente face à vous en engageant une sorte de demi-tour maladroit. Visez alors le coeur pour en finir de suite. Allez voir l'ange déchu après la bataille afin d'obtenir vos récompenses. Sortez par la porte derrière elle.

PHASE FINALE
En possession de vos 3 balles d'âmes, Gagnez le Plazza de l'Aventure et rendez vous dans le bâtiment juste à coté de la chambre d'Harman. Gagnez la salle de liaison en passant par le Colisée et rendez-vous jusqu'au parking pour affronter le Boss de fin de niveau. Celui-ci se décline en une sorte de poupée manga, semblable à celle rencontrée lors du premier tableau. L'affrontement se déroule dans un parking peu éclairé où chaque source de lumière constituera un allié de premier ordre. En effet, sauf sous la lumière, l'ennemi est invisible. Le parcours décrit par ce dernier est toujours le même, et la pseudo demoiselle se contente de tourner à grande vitesse tout autour de la zone. Commencez par vous placer à un endroit stratégique, à savoir dans un angle. De cette manière vous pourrez tenter votre chance plusieurs fois lors des passages du Boss. Choisissez un personnage rapide et tirez uniquement près des réverbères. Vous pouvez alors en attendant l'ennemi, pointer votre arme près de la lumière et attendre l'arrivée de la "manga girl" pour faire feu. Même si la manipulation peut s'avérer quelque peu compliquée au départ, la réussite finira forcément par venir. Ne baissez donc pas trop vite les bras et perfectionnez vos méthodes de tir au fil des tentatives.

CIBLE : 03 - RENCONTRE (2ème PARTIE)

Sortez vers l'extérieur pour commencer directement la mission.

LE RESERVOIR D'EAU
Dans la partie Est du jardin se trouve un réservoir d'eau. Sélectionnez l'anneau de feu dans l'inventaire pour vider le liquide puis ramassez la gravure étrange à présent accessible.

LA STATUE AU BORD DU BASSIN
Une statue tenant à la main une balle d'âmes est visible dans la partie ouest du jardin. Jouez alors avec Dan et utilisez sa capacité spéciale qui est de fabriquer des balles spéciales. Tirez alors en plein coeur de la statue et récupérez la balle d'âmes dans les décombres.

LE GARAGE
Pour pouvoir accéder au garage, il vous faut choisir Kevin parmi les personnages et utiliser sa fonction spéciale pour passer les rayons détecteurs, à savoir : l'invisibilité. Une fois à l'intérieur, rendez-vous au bout du couloir et observez l'image dans le cadre, sur le mur de droite. Celle-ci vous montre une certaine disposition des véhicules qu'il va vous falloir respecter. Penchez vous ensuite sur le panneau de contrôle, et petit à petit, déplacez les voitures pour libérer l'espace comme sur la photo. Un dernier véhicule devrait alors rejoindre la collection déjà joliment fournie. Allez parler à Suzie pour obtenir l'anneau de puissance.

MUR FISSURE PRES DE LA CHEMINEE
Je vous le donne en mille... Ce n'est autre que Mask qu'il vous faudra sélectionner pour forcer le passage grâce à la puissance de ses armes.

PROTECTOR ZZ SMILE
A part attendre qu'il ne vienne vous péter à la tronche je ne vois vraiment pas... Kevin en mode invisibilité peut toutefois outrepasser la garde de cet ennemi.

POUPEE MANGA LE RETOUR
Pour ce deuxième affrontement avec la miss, il va surtout vous falloir être patient. Après avoir désactivé les systèmes de sécurité, vous accédez à une drôle de pièce où plusieurs panneaux style garage électrique s'abaisseront et se lèveront indéfiniment. Profitez des zones de lumières qu'amène ce petit spectacle pour faire feu sur l'ennemi. Une centaine de balles devrait suffire à (enfin) l'arrêter. Utilisez la fille pour pouvoir zoomer à loisir et ainsi être sûr d'atteindre votre cible. Après la bataille, désactivez le dernier système de sécurité afin de ramener la lumière sur la piscine.

RESIDENCE SECONDAIRE
Utilisez Con pour pouvoir atteindre la chambre des enfants et vous trouverez dans des étagères non loin une gravure étrange.
Allez vers la vieille horloge et interagissez avec l'anneau de temps. Vous obtiendrez ainsi une balle d'âmes. Pour vous glisser dans le vide ordures, sélectionnez Con parmi vos personnages.

LA CHEMINEE
Activez l'anneau d'eau dans l'inventaire pour éteindre le feu de la cheminée et ainsi obtenir une seconde balle d'âmes.

LA PISCINE
Une fois éclairée (voir "Poupée manga le retour", rendez vous vers celle-ci. Passez dans l'angle près des valves et insérez les deux gravures étranges retrouvées précédemment. Abaissez le levier et la piscine sera à présent vidée. Vous pouvez à présent atteindre le sous-sol qui conduit vers la salle de liaison. Juste avant d'arriver vers la porte, un son retentira. Tirez dans le mur avec Mask pour trouver Travis et une nouvelle chambre d'Harman.

PHASE FINALE
Muni des 3 balles d'âmes, rendez-vous dans la piscine vidée. Passez par les portes secrètes et donnez vos laissez-passer au portier. La porte de liaison passée, vous rencontrez Laser Smile. Ce dernier, même ligoté, représente un grave danger pour votre santé immédiate. Accostez le donc avec Kaede et utilisez le zoom de son arme pour viser en pleine tête. Vous ne pouvez aborder la dernière bataille qu'avec Dan. Choisissez donc ce perso avant d'entrouvrir la dernière porte. La méthode pour battre l'assassin, et donc le Boss de fin est un peu particulière pour ce qui est de ce

niveau. Prenons cela comme un duel de cow-boy. Ne dégainez pas de suite sinon vous prendrez une balle à coup sûr. Il vous faut tout d'abord patienter et attendre que l'oiseau - ou plutôt le pigeon - sur son épaule s'envole. Lorsque vous êtes sûr que ce n'est pas une feinte et qu'il décolle réellement, maintenez la touche de vision et faites feu. Touchez le 4 fois pour remporter le duel.

CIBLE : 04 - ALTER EGO

Passez dans la chambre d'Harman et jetez un coup d'oeil à la télé. Sortez ensuite vers l'extérieur.

ECHANTILLONS DE COULEUR
Parlez à Iwazaru pour les récupérer toutes.

TONNEAUX DANS L'ALLEE
Le catcheur se fera un plaisir de vous en débarrasser.

ROLLER SMILE
Roller Smile est plus déconcertant que méchant. A votre approche, il se mettra en boule et roulera en votre direction. Dégommez le avant qu'il ne vous atteigne.

LE LABYRINTHE
Pour vous éviter tout problème d'orientation dans les ruelles blanches après la porte rouge, optez pour le personnage du voleur (Coyote). Il trouvera alors la sortie de lui-même.

LAMPES DANS L'EGLISE
Eclairez la lampe non allumée dans les couloirs de l'église pour faire apparaître un couloir. Suivez alors les deux petits garçons.

LE PARASITE DANS L'EGLISE
Ce parasite est encore plus costaud et répugnant que les autres. Pour vous en débarrasser, commencez par tirer sur les points jaunes, puis repérez le point rouge, juste au dessus de l'orifice lui servant à pondre des oeufs. Avec le personnage de Dan, utilisez la commande spéciale et tirez en plein dedans. La voie est libre !

PENDULE SUR TONNEAU
Sélectionnez l'anneau de temps et rentrez en action avec le pendule. Vous pouvez ensuite récupérer la gravure étrange juste derrière.

MOULINS A VENT
Grâce à l'anneau de vent, faites actionner toutes les éoliennes. Le portail donnant sur la propriété de Trévor s'ouvre alors.

PANNEAU DE COULEURS
En possession de tous les échantillons de couleurs donnés par Iwazaru, callez la gravure étrange dans le dispositif et laissez la machine faire d'elle-même. La maison de Trévor deviendra alors accessible.

LES TRANSPORTEURS
A droite de la propriété se trouvent 3 lampes à bougies éteintes. Allumez-les, et il vous sera alors possible de rejoindre divers endroits du niveau sans avoir à parcourir des milles et des cents.

MAISON DE TREVOR
Pour libérer l'entrée à la maison, choisissez Dan et fabriquez une balle spéciale pour l'envoyer en plein dans le point rouge.

PHASE FINALE
Le dernier acte de cette zone vous confronte à des Rangers de bande dessinée. Vous devez en affronter 8, et le choix des personnages du Killer 7 vous est imposé avant chaque combat. Ainsi toute une suite de duels décidera du

vainqueur. Remportez plus de combats que vos ennemis pour gagner. Aucune stratégie particulière n'est à respecter, contentez vous de tirer sur votre opposant. Suivant le niveau développé par vos persos, vous sortirez victorieux ou non du duel. Pour l'avant-dernière manche qui confrontera Mask à Handsome Purple, attendez que le catcheur se transforme, puis appuyez sur la touche de capacité spéciale jusqu'à positionner l'indicateur sur x0. Tirez alors pour éliminer votre ennemi d'une seule balle.

CIBLE : 05 - SOURIRE (1ère PARTIE)

Inspectez dans l'ordre : la chambre d'Harman, la salle interdite, puis l'extérieur.

LA RECEPTION
En passant derrière le comptoir de la réception un bruitage retenti. Revenez alors lorsque l'étage sera éclairé (il vous suffit pour cela d'aller récupérer la balle d'âmes du deuxième étage) et utilisez Kaede pour lever la barrière d'une douche de sang. Une balle d'âmes vous attend derrière la vitre.

SALLE 203
Pour pénétrer dans la salle 203, et ainsi récupérer une balle d'âmes, il vous faut au préalable éliminer un parasite. Procédez alors comme d'habitude, tirez chaque point jaune puis choisissez Dan pour éliminer le point rouge d'une balle spéciale (la bleue).

SALLE 306
Dans la salle de bain, une balle d'âmes baigne dans la baignoire remplie d'eau. Malheureusement pour vous un sèche-cheveux fait trempette avec elle... Tirez donc sur le fil de l'appareil avant de la récupérer.

SALLE 404
A l'intérieur de cette salle se trouve une armoire fissurée. Tirez dedans avec le catcheur et récupérez la balle d'âmes.

5ème ETAGE
Le 5ème étage regorge de tout un tas d'ennemis indestructibles. Choisissez Kevin et sa capacité à disparaître pour passer ce niveau sans encombres.

SALLE 502
Au fond de la chambre, allumez les bougies grâce à l'anneau de feu. Récupérez ensuite la balle d'âmes dissimulée derrière la table de chevet.

SALLE 601
Parlez à Travis et celui-ci fera apparaître une balle d'âmes sur le radiateur. Il ne vous reste plus qu'à tendre la main pour vous en saisir.

7ème ETAGE
Utilisez l'anneau de vent sur les fleurs pour pouvoir repérer la balle d'âmes. Ramassez celle-ci puis passez dans la suite pour l'acte final...

PHASE FINALE
Le monstre qui vous attend derrière la porte de liaison n'est pas des plus jolis... Plusieurs points rouges sont disposés sur le corps de celui-ci, et il vous faudra tous les toucher avant qu'il ne fonde sur vous pour triompher. En utilisant Kaeda, tout peut aller très vite, mais le principal problème est la fâcheuse tendance du Sous-Boss à courir vers vous lorsqu'il ne vous restera plus qu'un seul et unique point à viser. Commencez donc, avec le personnage féminin, à descendre l'un après l'autre les points rouges parsemant le corps de la bête en utilisant le zoom. Laissez le plus gros pour la fin (à savoir celui à droite de son torse) et dézoomez pour l'abattre. Ce chapitre ne contient pas de Boss de fin...

CIBLE 05 - SOURIRE (2ème PARTIE)

TOILETTES POUR DAMES
Pénétrez-y avec Kaede, puis allez tirer la chasse d'eau dans le compartiment WC. Vous obtenez un code (55549) + une

cassette.

CASSETTES AUDIO
Vous en trouverez 6 dans les salles de classes, 1 dans les toilettes pour dames, et une autre dans l'allée aux tableaux. L'avant dernière est dissimulée dans un des casiers (voir "Couloir aux casiers") et la dernière est à prendre lors de la phase finale.

OBTENIR LE LECTEUR DE CASSETTES
Rendez-vous dans la salle des données et rentrez le code 3576 dans le panneau de contrôle (nombre de transformations pour chaque élément sur les dessins). Une trappe secrète avec Travis juste derrière s'ouvrira alors. Parlez lui pour obtenir le lecteur. A vos cassettes ! Il vous faut à présent toutes les écouter.

COULOIR AUX CASIERS
Tirez dans celui numéroté 656 pour bénéficier d'un court entretien avec Travis. Allez ensuite tirer sur le numéro 666 pour trouver une balle d'âmes ainsi que l'avant dernière cassette audio.

OBTENIR LE MASQUE DE FER
Dans l'allée aux casiers, juste après avoir résolu l'affaire du casier 666, tirez sur les casiers envoyant des signaux (clignotant) jusqu'à ce qu'un certain masque ultime apparaisse. Ramassez le alors avec le catcheur pour obtenir son ultime transformation.

DESACTIVER LE VERROU DU DEUXIEME ETAGE
A nouveau, tirez sur le casier numéroté 666. Plusieurs casiers se mettront alors à scintiller. Tirez sur ceux-ci jusqu'à ce que la grande porte de métal s'ouvre d'elle-même. Il vous sera ainsi possible d'accéder au couloir.

CAFETERIA
Dans la cafétéria, un gros parasite vous attend de pied ferme. Agissez comme d'habitude pour éliminer l'ennemi.

LA BIBLIOTHEQUE
Un sous boss vous attend entres les murs de la bibliothèque. Pour le vaincre, tirez sur son corps puis flinguez les balles triangulaires qu'il vous envoie avant qu'elles ne vous atteignent.

ROULETTE RUSSE
Le jeu de la roulette russe se déroule à la manière d'une cinématique et vous n'avez pas à y participer. La séquence terminée, partez dans la chambre et activez le panneau de contrôle. Rentrez alors les deux codes nécessaires à l'ouverture du sas. A savoir 55549, puis 72712 (les codes donnés par les deux premières cassettes). Un coffre fort vous attend derrière la porte. Pour venir à bout de cette ultime sécurité, choisissez Con Smith parmi les personnages puis commencez lentement à faire tourner le verrou dans un sens. Lorsque vous entendrez un son, tournez dans l'autre sens jusqu'à l'ouverture complète.

SALLE DES TROPHEES
Pour quitter les lieux, visez sur le trophée scintillant dans l'armoire à poussière. Continuez ensuite vers l'escalier de secours.

ANALYSE DES CASSETTES
Voici les infos importantes fournies par chacune des cassettes :
Cassette 1 : Code du coffre : 55549
Cassette 2 : Second code du coffre : 72712
Cassette 3 : nom du gosse : Emir Parkreiner
Cassette 4 : numéro carte étudiant : 00480158
Cassette 5 : date d'anniversaire : 22 novembre 1942
Cassette 6 : Lieu : Alabama ; Groupes sanguins : Père (A), Mère (O), Eimer (B)
Cassette 7 : Nom des parents : Michael et Katharine
Cassette 8 : Date de décès : 28 avril 1952
Cassette 9 : RAS

Cassette 10 : code sécurité sociale : AIGLE

OUVERTURE DU GYMNASE

Pour ouvrir le gymnase, vous devez dans un premier temps regagner la salle des données. Insérez la gravure étrange dans le terminal et lancez le programme de la machine. Il vous faut alors répondre à toute une série de questions dont les réponses sont contenues par les cassettes audio. Lisez donc le paragraphe ci-dessus pour ne pas sécher. Pour ce qui est des dates (naissance et décès) il vous faut les rentrer sans laisser d'espace et en chiffre. Par exemple pour 22 novembre 1942, rentrez 22111942.

PHASE FINALE

Dans le gymnase, allez activer le panneau de contrôle du fond. Une séquence narrative s'en suivra alors. Vous serez après celle-ci confronté à un bon gros pendu. Votre but est de le faire se balancer. Tirez donc sur un coté afin de débuter son balancement, puis sur l'autre pour accentuer sa petite danse macabre. Lorsque la manipulation aura fonctionné, le Boss devrait perdre son pantalon. Visez alors le point rouge sans modération jusqu'à lui arracher les jambes. Tout un tas de petits copains à lui viendra alors vous rejoindre, et un mystérieux revolver apparaîtra sur le sol. Pour le moment vous ne pouvez prendre cette arme, ni même venir à bout de cette petite armée nouvellement apparue. Vos personnages y passeront tous les uns après les autres. Acceptez ce triste destin jusqu'à ce que vous dirigiez Garcian Smith. Ramassez alors le revolver et tirez sur le dernier ennemi qui vous fait face.
Finissez ensuite de vous débarrasser du gros pendu en lui tirant dessus.

LA VERITE TOUTE LA VERITE

Ce chapitre de fin qui n'en est pas vraiment un, vous permettra toutefois d'éclairer pas mal de choses concernant le scénario du jeu.
Au contrôle de Garcian, passez derrière la réception et observez les traces de sang. Rendez-vous ensuite dans la cage d'ascenseur et laissez vous guider jusqu'au prochain niveau. Trouvez la salle 203 et pénétrez entre ses murs. A nouveau, regardez le mur maculé de sang. Revenez à l'ascenseur et laissez vous balader ainsi de lieu macabre en lieu macabre pour en apprendre un peu plus sur le triste sort de vos pauvres coéquipiers. Après votre rencontre avec les dirigeants du dernier étage, reprenez le chemin de l'ascenseur. Passez la porte de la chambre interdite puis rendez-vous sur le toit. Approchez de l'homme aux 3 yeux et tirez dans l'oeil sur son front pour qu'il se referme. Les derniers éléments de l'histoire vous seront alors révélés...

CIBLE 06 : LION

Lorsque vous finissez le jeu pour la première fois, un ultime niveau apparaît parmi l'échantillon de choix. Celui-ci vous permettra d'investir la fameuse salle du mobile home d'où s'élèvent les horribles cris tant entendus au cours de l'aventure. Rien de bien compliqué, mais de nouvelles révélations à la clef, et surtout, un mode Killer 8 débloqué avec en prime une nouvelle personnalité ! Dernier conseil avant de vous laisser : pour éliminer les Smiles, utilisez le viseur automatique, c'est en effet la seule manière de les faire disparaître.

King Arthur

© Konami / Krome Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPÉCIALISATION

Lorsque vous devez distribuer des points pour développer les compétences de vos personnages, privilégiez l'archerie afin de pouvoir tirer deux flèches en même temps.

King Kong

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu principal, maintenez L + R et faites Bas, X, Haut, Y, Bas, Bas, Haut, Haut. Relâchez les gâchettes pour voir apparaître le menu des Cheat Codes.

`8wonder`	God Mode
`KKst0ry`	Choix du niveau
`GrosBras`	Tuer en un coup
`KK 999 mun`	999 munitions
`KKmuseum`	Tous les bonus
`lance 1nf`	Lances infinies
`KKcapone`	Mitrailleuse
`KKtigun`	Revolver
`KKsh0tgun`	Fusil à pompe
`KKsn1per`	Fusil sniper

PS : ces codes n'ont pas d'effet lorsque vous jouez King Kong.
PPS : 0 = le chiffre zéro, et pas la lettre O

BONUS À DÉBLOQUER

Weta Artworks : Environnements Part 1
Finissez le jeu à 5%.

Weta Artworks : Environnements Part 2
Finissez le jeu à 25% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Weta Artworks : Environnements Part 3
Ayez au moins 50 000 points et finissez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Creatures
Finissez le jeu à 50%.

Weta Artworks : Kong Part 1
Finissez le jeu à 75%.

Weta Artworks : Kong Part 2
Ayez au moins 20 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 3
Ayez au moins 100 000 points et terminez le jeu à 100%.

Weta Artworks : Kong Part 4

Ayez au moins 150 000 points et terminez le jeu à 100%.

Look vieux film
Finissez le jeu à 15%.

Contraste élevé
Finissez le jeu à 100%.

Horizontal flip
Finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Interview de Peter Jackson
Ayez au moins 75 000 points et terminez le jeu à 100%.

Interview de Philippa Boyens
Ayez au moins 75 000 points, finissez le jeu à 100% et obtenez le code pour votre version particulière sur le site www.kingkonggame.com.

Fin alternative
Ayez au moins 250 000 points et terminez le jeu à 100%.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1

Dès que vous arrivez sur l'île, commencez par suivre vos compagnons et montez les escaliers. Une fois dans la grotte, acceptez l'arme de Hayes et commencez à tirer sur les crabes qui vous attaquent. Dans le meilleur des cas, si vous n'êtes pas en danger, laissez faire votre ami afin d'économiser les précieuses munitions. Puis avancez. Brisez la porte et rejoignez la plage. Là, saisissez-vous de la poignée de bois dans le poteau disposé en contrebas. Puis actionnez le mécanisme afin d'ouvrir la porte. Dès que Ann commence à hurler, retournez-vous et préparez-vous à affronter une horde de crabes. Une fois ceux-ci décimés, vous devrez combattre un de leurs congénères géants. Grimpez sur la petite pente à votre gauche et visez sous la carapace de la créature. De là où vous êtes, vous ne risquez rien donc profitez-en pour clore cette bataille rapidement. Attendez que vos deux compagnons dégagent la voie et engagez-vous y. Suivez le seul chemin présent, et saisissez le fusil à pompe dans la caisse que Hayes va briser pour vous. Là, approchez-vous de l'ouverture à droite, et abattez le crabe. Poursuivez, brisez la porte, et tuez les ennemis présents. Ramassez la poignée à terre et plantez-la dans le poteau devant vous. Puis poussez cette dernière avec l'aide d'un des personnages et avancez.

Chapitre 2

Avancez jusqu'à la caisse et tirez dessus pour accéder à ce qu'elle contient. Saisissez le fusil. Retournez-vous et regardez l'espèce de tas d'os. Prenez-en un (afin d'économiser les munitions en combat) et continuez. Empruntez une lance sur la gauche, près des buissons épineux et enflammez-la à l'aide du feu présent juste à côté. Puis, embrasez les herbes grâce à cette dernière. Entrez dans les catacombes et observez les environs. Des insectes se jettent sur vous en descendant le long des parois. Levez votre lance, et projetez-la sur ces créatures particulièrement féroces. Un moyen sûr de les tuer en un seul coup et d'économiser des munitions. Prenez bien garde à protéger vos compagnons. Après un combat épique, sortez de ce lieu maudit et suivez Denham. Eliminez les scolopendres qui vous agressent et défendez ce brave homme. Une fois à l'extérieur, prenez garde encore une fois aux insectes, puis avancez. Un monstre volant s'en prend à vous. Tuez-le à l'aide d'un os, puis marchez sur le petit ponton en bois jusqu'à la bordure de la falaise juste en face. Prenez les chargeurs dans les caisses à votre gauche, puis arrêtez-vous. En effet, Anne va se faire attaquer par des insectes. Massacrez-les en évitant de perdre l'actrice des yeux. Une fois qu'elle est parvenue en

haut, rejoignez-la et poursuivez sans oublier de vous munir d'un os. Allez tout droit, et dès que vous apercevrez une sorte de ptérodactyle, éliminez-le pour que les scolopendres au sol le mangent. A ce propos, le système d'interaction entre les espèces vous servira souvent. Une fois ces derniers en plein repas, profitez-en pour les neutraliser. Mettez alors le feu à une des lances non loin de vous, et brûlez les herbes. Une fois cela fait, attention à l'attaque d'un ennemi fourbe. Anne va monter vous ouvrir la porte. Défendez-la et restez sur vos gardes. Une fois le passage libre, avancez, et repérez les larves sur la droite. Empalez-en une avec un objet pointu et jetez-la hors du chemin pour que les araignées se jettent dessus et vous laissent ainsi passer.

Chapitre 3

Suivez Ann, et une fois hors du couloir, abattez l'espèce de bête volante à l'aide d'une lance. Avancez jusqu'à un champ de buissons confiné entre deux murs. Là, laissez Ann se rendre devant le feu pour vous dégager le chemin. En attendant protégez-la des ennemis volants. Puis, une fois la route accessible, jetez-vous dans l'eau et suivez votre amie qui tuera les créatures aquatiques pour vous. Prenez sa main une fois au bout du périple, et continuez. Avancez ensuite entre les herbes et tuez les espèces de scorpions qui tenteront de vous exterminer. Continuez jusqu'à arriver près de l'espèce de chauve-souris géante suspendue. Là, faites brûler votre lance, et enflammez les herbes devant vous. Eliminez la créature lorsque les scorpions surviennent afin de les distraire et occupez-vous d'eux au moment où ils commencent à dévorer le cadavre du monstre volant. Puis, éliminez le scolopendre. Maintenant, pensez bien à mettre le feu aux buissons sur votre gauche, de manière à rejoindre une caisse de munitions. Tuez les deux insectes qui se postent près de Anne et en route droit devant. Vous arrivez alors à une arche. Un masque en feu trône tout au sommet de cette dernière. Faites-le tomber en lançant un os ou une sagaie dessus. De ce fait, il enflammera les herbes, vous libérant du coup le passage. Vous retrouvez alors le cinéaste et Hayes. Ce dernier vous donnera le fusil à lunette, très sympathique. Occupez-vous des deux scolopendres vous prenant à revers, puis empruntez le pont nouvellement créé.

Chapitre 4

Dès le début, suivez Ann sur la "plate-forme" en haut à droite. De là, repérez où se trouvent les scorpions et prenez une lance. Tuez les deux premiers (les plus proches de vous) puis descendez et longez le petit chemin au creux des herbes. Là, mettez le feu à celles-ci grâce au crâne suspendu sur la paroi attenantes au tas de lances où Ann va s'empresser de s'asseoir. Une fois votre boulot de pyromane effectué, empalez l'une des libellules se tenant derrière vous, et lancez-la vers le fond d'écran afin d'y attirer les scorpions. Puis faites quelques pas vers le centre de la zone. Là, un ennemi volant vous attaque. Tuez-le, ce qui fera une autre source de nourriture pour les insectes un peu énervés. Profitez-en pour faire un carnage, en restant toujours proche des os et des lances et protégez votre amie qui aura sûrement quelques petits problèmes. Servez-vous d'ailleurs de votre fusil si la situation venait à devenir dangereuse. Maintenant, faites tomber l'autre crâne juste au-dessus de l'entrée de la caverne pour vous libérer une fois pour toute l'accès. Avancez ensuite jusqu'à un ponton. Continuez votre progression et vous atterrirez dans une grande salle bourrée de buissons et d'insectes. Commencez, à l'aide de lances et d'os à opérer un premier massacre visant les ennemis les plus susceptibles de vous attaquer. Une fois cela fait, faites tomber le crâne juste devant vous pour déclencher le feu. Puis avancez un peu à droite et effectuez la même opération en faisant bien attention de rester en retrait des assauts ennemis. Enfin, finissez le travail à gauche de la même manière. Maintenant que tout est bien plus calme, avancez en prenant garde à l'ennemi volant, puis pénétrez dans le corridor. Laissez alors Ann monter sur le mur juste après la fin du couloir pour actionner le mécanisme. Une fois les deux portes ouvertes, vous voilà face à une tribu indigène qui semble ne pas vous vouloir particulièrement de bien.

Chapitre 5

Attaché dans une sorte de fosse, vous êtes contraint d'observer Ann se faire offrir à King Kong sans possibilité de la sauver. Après l'enlèvement de la jeune fille, Denham vient vous libérer et une course éreintante s'en suit alors. Sortez par l'ouverture derrière lui, et foncez tout droit en direction de la jungle. Sautez en contrebas par deux fois, et courez sans vous arrêter, tout en longeant les buissons en feu. Une fois arrivé sur l'autel où se trouvait Ann, prenez le chemin droit devant vous afin de rejoindre Karl. Suivez-le jusqu'à arriver à une porte en bois. Après un discours toujours palpitant de Denham, un raptor va vous attaquer venant de la gauche. Attendez-le avec une bonne lance, et transpercez-le par un lancer précis. Suite à cela, un scolopendre va se joindre à la fête. Réservez-lui le même sort. Vous pouvez également vous cacher derrière les colonnes d'un petit temple sur la droite. Maintenant, rendez-vous face à la porte en bois. Faites demi-tour pile dans l'axe de cette dernière et embrasez les herbes sur la droite une fois arrivé

à un cul-de-sac. Là, vous dénicherez la poignée de bois nécessaire à l'utilisation du mécanisme d'ouverture fichée dans un poteau. Prenez-la et allez donc actionner cette porte. Prenez alors une lance, et dirigez-vous vers l'espèce d'habitation en contrebas des escaliers.

Chapitre 6

Dès le début du niveau, attendez que Denham vous appelle afin de le visualiser. Une fois cela fait, suivez-le sans crainte jusqu'à apercevoir ce bon vieux Kong. Continuez alors à sa suite, tout en poursuivant le singe géant. Vous arrivez en peu de temps sur une "plate-forme" rocheuse dévastée. C'est à ce moment que Karl va se faire enlever par une créature volante immense. Ne cherchez pas à la blesser, vous ne pourrez rien lui faire. Laissez-la partir avec votre ami. Mais ça ne vous empêche pas de la prendre en chasse. Eliminez la bête immonde qui vous assaille juste après, puis descendez le petit chemin à droite. Continuez, en passant devant une cascade, et ralliez une porte dérobée à peine illuminée par les flammes. Cassez-la et montez en suivant le passage longeant la falaise. Là, prenez garde au raptor. Tuez-le d'une lance bien placée et avancez. Vous vous retrouvez dans une sorte de pièce exiguë où deux autres dinosaures vous assaillent. Servez-vous des os sans traîner (toujours en les lançant bien entendu) et continuez votre course. Un autre duo vous assaille. Débarrassez-vous en et courez à en perdre haleine jusqu'à l'extérieur. Une fois sur place, saisissez les lances et éliminez les deux créatures ailées vraiment féroces. Allez ensuite à droite et continuez votre ascension. Au bout de la corniche, repérez le pont sur la gauche et empruntez-le. De l'autre côté, ne cherchez pas à tuer les ennemis, et rentrez directement dans la grotte en face de vous. Cela vous permettra de vous en sortir vivant, le timing pour le combat étant vraiment trop serré.

Avancez et sortez de la caverne. Là, vous apercevez la bête qui a enlevé Karl entourée de dizaines d'autres plus petites. Commencez d'abord par vous occuper des plus proches de vous à la lance. Ne vous inquiétez pas, elles viendront vous chercher. Une fois à peu près tranquille, dirigez-vous vers la caisse de munitions suspendue. Prenez le fusil à pompe et avancez. Une fois proche du sommet, prenez le pont pas très rassurant sur la droite et montez vers le haut du "nid". Là, tournez-vous un peu sur la gauche et vous verrez Denham. Libérez-le des créatures qui l'assaillent, au fusil, puis prenez le pistolet dans la caisse près de lui. Une fois l'ensemble des sous-fifres vaincus, la mère va venir vous expliquer sa vision des choses. Attention, ce combat nécessite de bons réflexes. En fait il va falloir éviter ses assauts latéralement. Prenez une lance et attendez que la bestiole vous fonce dessus. Là, blessez-la et décalez-vous immédiatement au cas où vous l'auriez ratée. Recommencez cette opération quelques fois pour en venir à bout. Notez qu'il vaut mieux éviter de vous faire toucher dès le début du combat, sous peine d'avoir du mal à vous stabiliser ensuite, le temps de reprendre vos esprits. Suivez alors Denham en faisant le chemin inverse de celui que vous avez emprunté pour monter, et protégez-le des attaques de "ptérodactyles". Une fois arrivé au pont, traversez, et rejoignez la caverne. Là, éliminez les deux raptors surgissant des fourrés dès votre entrée, puis passez une deuxième fois la cascade. Suivez alors Denham jusqu'à la porte en bois et actionnez le mécanisme.

Chapitre 7

Sortez de l'habitation où vous aviez commencé le niveau précédent, et longez la corniche jusqu'à un escalier. Avancez ensuite jusqu'à une clairière où se trouvent deux dinosaures très massifs. A partir de là, suivez Denham précisément jusqu'à une ruine qui vous servira de protection. N'oubliez pas en passant de prendre un os. Repérez l'endroit où ils se trouvent. Restez bien derrière les piliers afin de vous dissimuler à la vue des comiques griffus. De là, lancez un pieu sur l'un d'eux en train de manger. Le couple va tenter de vous tuer, mais ils ne pourra pas vous atteindre dans votre cachette. Attendez que les créatures se calment, puis sortez par le côté gauche de votre planque afin de saisir un os. Lancez-le sur la bête ailée, afin de détourner l'attention des sauriens. Reprenez un pieu et tirez une nouvelle fois sur le même ennemi. Cachez-vous, attendez, et dès que les choses s'apaisent, sortez vite, prenez une arme, abritez-vous et frappez. Recommencez l'opération jusqu'à la mort de dinosaures. Faites maintenant tomber le crâne à l'opposé de la porte, près des hautes herbes. Profitez de l'embrasement général pour mettre le feu à une lance. Puis brûlez les buissons sur la droite de la zone, sous une arche. Vous trouvez alors un premier levier dans les restes de la végétation. Puis, revenez à votre cachette, empalez une larve et retournez à l'entrée de la zone (la grotte). Continuez jusqu'à atteindre un groupe d'araignées que vous aviez croisé en descendant. Jetez la larve de façon à éloigner ces charmantes bestioles, et saisissez le levier planté dans le tronc d'arbre.
Allez une nouvelle fois à la porte où Karl vous attend et ouvrez-la. Avancez, prenez les munitions, et suivez Denham jusqu'à une petite salle exiguë. Engagez-vous dans le passage étroit et prenez garde au scolopendre. Ensuite, jetez-vous à l'eau tout en faisant attention à regagner le bord au plus vite, sur la gauche, dès que vous tombez. Eliminez

l'insecte tout proche, et défendez alors Denham qui se fait lui aussi attaquer. Poursuivez votre exploration de la rivière tout en vous méfiant des scolopendres. N'hésitez pas à revenir sur vos pas afin de garder vos distances et de prendre une nouvelle lance.

Grimpez alors les marches sur la gauche après le second insecte aux nombreuses pattes, et suivez le cinéaste. Avancez dans la caverne, tuez un insecte et vous voilà dehors. Vous retrouvez du même coup Hayes, ce qui est bien, et des raptors, ce qui l'est moins. Aventurez-vous dans la rivière et attendez que les dinosaures s'éloignent. Embrochez un poisson, et une fois sur l'autre rive lancez-le au loin pour distraire les raptors. Puis rentrez dans l'enceinte. Là, courez immédiatement vers la petite ouverture sur la droite et rentrez. Maintenant vous allez devoir passer de grotte en grotte en faisant bien attention aux raptors qui rôdent. Avancez-vous à chaque ouverture pour jeter un petit coup d'oeil et lancez-vous à chaque fois vers l'abri en face de vous, jusqu'à arriver en face d'une grande porte ouverte. Là, vérifiez si vous êtes "seuls" et allez rapidement vous jeter dans la zone d'eau derrière ladite porte. Continuez, montez les marches et demandez à Hayes sa mitraillette. Un carnivore surgit alors. Tirez-lui dessus lorsqu'il est près de votre ami, et la bête va sauter sur vous. Tuez-le de quelques balles, et attrapez ensuite une lance. Mettez-y le feu et lancez-la dans les hautes herbes à droite de Hayes. Lancez-en une seconde juste un peu plus loin, et prenez-en une troisième. Revenez au point d'eau et attendez à la porte. Deux raptors surgissent. Lancez votre pieu sur le premier et pendant qu'il est à terre, tirez sur le second. Puis préparez-vous à subir une attaque groupée. Contentez-vous d'arroser juste devant vous et le problème sur pattes sera réglé. Avancez tout droit, et prenez la poignée sur le tronc d'arbre mort contre la paroi. Revenez près du point d'eau, et actionnez le mécanisme de la porte en bois où se trouvent déjà vos compagnons. Puis suivez ces deux comiques. Vous arrivez à l'extérieur.

Chapitre 8

Dès le début suivez vos compatriotes et saisissez-vous de l'arme et des munitions dans la caisse. Vous arrivez dans une petite clairière. C'est à ce moment précis que vous allez vous faire attaquer par un T-Rex, rien que ça. Courez vous dissimuler derrière une sorte d'arche à droite de la porte en bois que Hayes et Denham tentent d'ouvrir désespérément. Puis, attendez que la bête immonde arrive. Repérez bien les deux ptérodactyles, ils vont vous servir à attirer le T-Rex. Tuez d'abord le plus lointain avec la mitraillette dès que le tyrannosaure arrive vers lui. Pendant qu'il se nourrit, cherchez le second volatile et réservez-lui le même sort. C'est à ce moment qu'il va falloir innover. Une fois que le grosse bestiole a fini son repas, laissez-la un peu s'approcher de vos amis et tirez-lui dans la tête, le pied, tout ce que vous voulez tant qu'elle se retourne. Le monstre va alors foncer vers vous. Placez-vous bien sous l'arche et attendez qu'il soit très proche. Là, videz votre chargeur sur lui. Pris de rage, il commence à détruire votre "cachette". Faites-en le tour et dès qu'il vous voit, arrosez-le copieusement, jusqu'à ne plus avoir de balles. Cela aura pour effet de le ralentir un peu, le temps pour vous d'atteindre la porte dès que vos compagnons vous le demanderont. Une fois cette dernière passée, courez droit devant jusqu'à une grotte (suivez simplement les autres) et cachez-vous y le plus profondément possible. Après une tentative vaine de vous attraper, le T-Rex se sauve suite au cri d'un animal plus gros que lui. Kong est dans la place ! Sortez donc derrière Hayes et Denham pour chasser le singe. N'oubliez pas en passant de prendre le levier coincé dans un tronc sur la gauche dès le début de votre poursuite. Suivez la troupe et fichez le levier dans le mécanisme de la porte.

Continuez tout droit et lorsque Hayes vous le demande, échangez votre arme avec la sienne. Puis marchez sur le petit pont de bois devant vous. Malheureusement celui-ci s'écroule. Remontez alors par la pente sur la gauche. Le groupe se sépare. Rentrez dans la grotte un peu plus loin sur la droite.

Chapitre 9

Avancez, et vous arrivez dans une zone aux herbes hautes. Remarquez la caisse de munitions. Prenez-les toutes mais conservez votre mitraillette. Continuez, et une horde de petits dinosaures très rapides va vous attaquer. Tuez-les tous à l'aide de votre arme à feu, en faisant bien attention d'avancer continuellement afin de forcer tout ce petit monde à se montrer. Puis revenez chercher le pistolet, moins gourmand en munitions. Alors poursuivez jusqu'en haut de la petite butte, près des lances et des libellules. Prenez un pieu et avancez. Ann vous fait alors signe de l'aider à s'échapper. Prenez votre courage à deux mains et surtout les munitions dans la caisse non loin. Le but de cette étape est de couvrir Ann à tout prix. Commencez donc par tirez au pistolet sur les petits dinosaures et à lancer des os si vous souhaitez économiser vos munitions. Puis suivez votre bien-aimée qui se fait une nouvelle fois attaquer. Là, ne réfléchissez pas, tirer sans compter. Alors des ennemis volants interviennent. Ramassez du coup le fusil à pompe et les cartouches dans

une autre caisse située non loin et faites-vous plaisir. Pensez également à rester près des lances, au cas où. D'ailleurs, elles restent le moyen le plus radical de mettre fin à la vie de ces créatures. Notez bien que les dinosaures terrestres peuvent sauter sur vous de l'endroit où ils se trouvent, et que les "oiseaux" s'avèrent très agressifs. Puis Ann se fait enlever par la mère des animaux volants.

Chapitre 10

Dans cette phase, vous dirigez enfin King-Kong ! Il était temps ! Reposant sur un gameplay bien plus simpliste que les étapes avec Jack, ces passages, du moins celui-ci, ne mérite pas vraiment d'explications. Sachez juste que vous aurez une première fois des armadas de volatiles à affronter, puis des hordes de raptors que vous pourrez aisément détruire avec la charge. Notez tout de même que vous trouverez un boss sur votre chemin, en la personne de la "mère" des créatures volantes. Ce combat se déroule toujours en deux parties qui reviennent à intervalles réguliers. Tout d'abord, des groupes de bêtes volantes surgissent. Eliminez-les, puis le boss charge vers vous. A ce moment-là, soit vous esquivez son assaut et la frappez d'un coup pendant qu'elle essaie de décoller de nouveau. Soit vous anticipez l'attaque, ce qui n'est pas bien difficile, et lui collez une grande claque dès qu'elle se trouve tout proche de vous lors de son piqué. Une fois que cette dernière aura subi quatre frappes, elle s'affaissera, ce qui vous permettra de lui donner le coup de grâce. Puis continuez jusqu'à la fin du niveau.

Chapitre 11

Dès le début, avancez et vous trouverez une caisse de munitions. Prenez une lance afin de la décrocher, puis servez-vous. Avancez. Vous apercevez un pont sur la gauche. N'y allez pas encore et rentrez plutôt dans la grotte. Empalez une libellule et ressortez. Jetez alors votre prise dans le ravin, assez loin de vous, pour que les créatures volantes se jettent dessus et vous laissent le champ libre. Empruntez la construction de bois, et rentrez dans la grotte. Vous voyez un cadavre au loin, derrière une cascade. Pour l'atteindre, prenez la sortie juste à votre gauche. Là, prenez garde, car des animaux volants vont vous prendre à parti. Abattez-les à l'aide de votre pistolet en restant à l'abri, puis avancez le long de la paroi. Vous apercevez une construction devant vous, mais ne vous en occupez pas, faites le tour de la paroi. Vous arrivez de fait sur le corps sans vie, mais surtout sur une caisse de munitions et un fusil à lunette. Revenez donc un peu sur vos pas et visualisez les bêtes ailées accrochées à l'espèce de pont. Restez à bonne distance et tuez-les une par une à l'aide de votre nouvelle acquisition. La lentille grossit suffisamment pour que vous puissiez tirer en paix. Maintenant reprenez le pistolet et avancez. Saisissez un os et empruntez la petite passerelle. Une fois de l'autre côté, grimpez jusqu'à une petite corniche. Suivez-la sur la gauche jusqu'à une grotte. Vous arrivez dans une sorte de marais où avance une colonne de brontosaures !

Avancez et vous verrez un petit monticule exposant des lances sur la droite au bout de quelques instants. Prenez-en une et rejoignez le brasero sur une stèle de pierre juste en face de vous, près de la route des dinosaures. Allez l'enflammer et jetez-la sur les herbes qui vous bloquent le passage un peu plus loin. Continuez en montant les marches. Là, suivez la corniche, passez le pont, et récupérez la caisse de munitions. Prenez les munitions et conservez tout de même votre pistolet, puis entrez dans la grotte. Vous arrivez alors dans une caverne. Sautez dans l'eau, puis allez tout de suite sur la gauche. Prenez une lance, et empalez une chenille. Jetez-la alors près de l'ouverture derrière le petit lac, afin d'en faire sortir les occupants. Deux scolopendres se jettent dessus. Tuez-les (plutôt avec des lances pour économiser des munitions) et empalez une autre chenille. Jetez-la un peu plus loin et procédez comme auparavant. Avancez maintenant dans la pièce suivante, et saisissez une lance. Martyrisez encore une nouvelle chenille et brisez la porte en bois près de vous. Lancez l'insecte dans le couloir désormais accessible et admirez les scolopendres qui se jettent dessus. Tuez-les, puis reprenez une chenille, brisez la porte, et propulsez-la dans le troisième corridor. Prenez garde, car un scolopendre va arriver juste derrière vous. Décalez-vous, et laissez-le face à sa pitance. Abattez-les tous et approchez-vous du petit cours d'eau. Vous apercevez alors une petite ouverture sur la droite. Approchez-vous, mais reculez dès que vous voyez la bête sortir afin de ne pas être blessé. Laissez-la vivre sa vie, et sortez par ce petit tunnel. Une fois dans la grotte suivante, saisissez une larve et jetez-la un peu plus loin. Un scorpion se jette dessus, accompagné de créatures volantes. Abattez-les au pistolet, et tuez l'insecte avec une lance. Dans la foulée, avancez et perforez une libellule. Lancez-la un peu plus loin et profitez-en pour tuer les deux scorpions attirés. Continuez alors dans la grotte sur la droite. Vous arrivez à un ponton, couvert d'araignées. Tuez un poisson, et lancez-le dans la falaise près des arachnides afin que ces dernières descendent le chercher. Avancez sur le pont et un scolopendre vous agresse. Tirez-lui dessus pour le faire tomber, et continuez.

Chapitre 12

Dès le début, brisez la porte et avancez sur l'espèce de saillie rocheuse. Là, prenez le fusil sniper et les cartouches, afin de défendre vos amis juste en face. Abattez les insectes et les créatures volantes, puis, une fois le carnage terminé, reprenez votre pistolet et descendez par la corniche sur la gauche. Continuez à avancer et méfiez-vous de l'attaque des êtres volants qui vont tenter de vous tuer. Tenez-les à distance avec votre pistolet, puis passez sur la passerelle de bois. A ce moment-là, Hayes vous demande de l'aide. Courez vers la caisse de munitions et attrapez le fusil à lunette. Regardez en bas, vers la caisse, et vous verrez vos amis aux prises avec des crabes. Couvrez-les avec votre arme, et dès qu'ils arrivent à passer la porte, pénétrez dans la grotte devant vous jusqu'à un espace éclairé grouillant d'insectes. Restez en haut des marches, et regardez les scolopendres se battre. Laissez-les se blesser, puis finissez ceux qui sont encore "debout". Une fois tout ce petit monde décimé, approchez-vous de la porte et brisez-la. Empalez une chenille et jetez-la derrière la petite cascade. Les scolopendres se jettent dessus avidement. Profitez en pour en tuer un, et recommencez avec les autres grâce à une lance pour économiser les munitions. Une fois cela fait, sortez de cet enfer par la palissade en bois sur la droite. Vous croisez Haynes, mais ne pouvez le rejoindre. Continuez tout droit juste en haut de marches assez abruptes. De votre place, vous allez devoir répondre aux attaques des crabes, mais également protéger vos compagnons. Eliminez les trois crustacés s'avançant vers vous, puis occupez-vous de ceux juste en face, sur Denham et Haynes. Protégez-les coûte que coûte, puis approchez-vous de l'eau. Regardez bien au fond et tirez sur les crabes restants. Si l'un d'entre eux sort, reculez et abattez-le. Allez alors voir Denham et demandez-lui sa lance. Revenez sur vos pas, et vous verrez des buissons épineux sur la gauche. Un tronc s'y trouve, accompagné d'un levier.

Vous allez donc devoir mettre le feu aux herbes. Pour ce faire, retournez dans la salle où les scolopendres se battaient. Là, un brasero de pierre est présent, mais éteint. Levez les yeux juste au-dessus et vous verrez un crâne en feu. Posez votre lance, prenez un os et lancez-le de manière à ce que le crâne s'écrase au sol et libère des braises qui enflammeront le brasero. Maintenant reprenez la lance, embrasez-la, puis dirigez-vous à la petite cascade. Là, ne traversez surtout pas directement (ça éteindrait la flamme), mais repérez le trou sur la gauche. Lancez votre outil à travers ce dernier sur la terre ferme, de manière à pouvoir le récupérer en l'état. Passez derrière le mur d'eau, attrapez votre arme, et mettez le feu aux ronces bloquant l'accès. Emparez-vous du levier, et allez ouvrir la porte.

Chapitre 13

Vous arrivez en plein milieu du troupeau de Brontosaures. Regardez alors sur votre gauche et vous apercevrez une caisse suspendue. Rejoignez-la en vous faufilant à travers les broussailles, et prenez le fusil à pompe. Une fois ce dernier en main, suivez les dinosaures en vous méfiant des attaques des raptors. Utilisez votre fusil à pompe qui vous permettra de vous défendre efficacement. Juste après une construction en pierres, empruntez le chemin de droite, tuez les ennemis, et montez les escaliers. Vous arrivez sur un ponton. Empruntez-le très rapidement et avancez jusqu'à la vasque enflammée, droit devant vous. Une fois en vue de cette dernière, regardez en contrebas. Deux raptors vous attendent. Réglez-leur leur compte en sécurité puis rejoignez la vasque. Un nouvel ennemi apparaît et se jette sur vous. Eliminez-le de préférence à la lance puis passez à gauche de la stèle où repose le brasero afin de la contourner. Vous arrivez à une petite cascade. Passez à travers pour rejoindre votre objectif. Prenez une lance et mettez le feu aux herbes à votre droite afin de dégager la voie et surtout de faire brûler une bestiole aux griffes acérées. Puis prenez une autre lance, enflammez-la, et lancez-la sur le brasero juste en face de vous, sur un piédestal un peu plus loin. Cette dernière y mettra le feu, ce qui vous permettra de vous rendre sur les lieux, de reprendre votre pieu et d'y remettre le feu. Ouf ! Un carnivore vous agresse alors. Tuez-le et avancez. Mettez le feu aux herbes qui vous bloquent la route entre les deux points d'eau, et avancez jusqu'au cadavre de raptor pour prendre un épieu. Retournez à la vasque en feu, et allumez votre ustensile. Allumez le brasero que vous allez croiser sur le chemin du retour, sur la route principale, et profitez-en pour cramer la "pelouse". Abattez les deux dinosaures, puis continuez tout droit. Vous tombez du coup sur une caisse de munitions qui fait très plaisir. Faites attention aux deux petites créatures et avancez. D'un coup, les brontosaures se mettent à courir vers vous complètement affolés, et là ça se gâte ! Le plus simple est de continuer à avancer rapidement en éliminant les raptors sans vous soucier d'allumer les braseros.

Laissez votre lance en arrière et allez faire le ménage. Revenez alors chercher votre pieu une fois tranquille, et mettez le feu à toutes les vasques que vous croisez au cas où votre lance s'éteindrait. Embrasez les herbes hautes vous barrant le passage, puis continuez votre course en ligne droite (afin de ne pas vous faire marcher dessus) et cachez-vous dans les constructions en pierres dès que le danger se fait trop proche. Vous arrivez en fin de compte en vue de vos amis toujours près de l'arche de départ. Allumez la dernière vasque juste un peu avant la sortie, sur la

gauche. Prenez une nouvelle lance, allumez-la et passez sous le portique rocheux afin d'aider vos compagnons en brûlant les buissons épineux. Un T-Rex assez taquin se jette alors sur vous. Mais ne vous inquiétez pas, si vous avancez à mesure que les flammes s'éteignent, vous ne risquez rien.

Chapitre 14

Dès le début, prenez la caisse de munitions et privilégiez le fusil de sniper. Descendez les marches,, et une fois dans l'espèce de clairière, prenez garde. Vous allez vous faire attaquer par des hordes de petits carnivores marchant et volant qu'il vous faudra tuer au fusil, sous peine d'être submergé (pensez également à tuer des "ptérodactyles" en premier pour faire diversion). Après ce passage digne du gouffre de Helm dans le Seigneur des Anneaux, continuez votre descente. Une nouvelle vague de dinosaures survient. Réitérez la stratégie précédente, et vous arrivez en vue de Jimmy. Brisez la caisse juste au-dessus de vous et prenez les munitions. Protégez le jeune homme, et suivez Hayes sur la droite. Saisissez du coup un os et préparez-vous à vous battre contre six ou sept petits dinosaures. Privilégiez une arme "blanche" pour économiser les balles. Une fois cette menace écartée, Jimmy se fait une nouvelle fois agresser. Défendez-le en utilisant la lunette de votre fusil et évitez de tirer à côté, sans quoi le simple fait de recharger pourrait être fatal au jeune garçon. Suivez la rivière. Avancez dans l'eau et observez les indigènes qui tentent une approche. Une fois sorti de la rivière, vous arrivez dans une zone assez étroite, qui est en fait... un piège.

Des hordes de petits dinosaures vous sautent dessus. Restez derrière vos amis et descendez les créatures avec le fusil de snipe avant qu'elles ne vous atteignent. Pensez à sauver avant tout la vie de vos coéquipiers. Servez-vous également des lances si les munitions vous font un tantinet défaut. Une fois le groupe décimé, un bon vieux raptor surgit des fourrés. Réglez-lui son compte, et emparez-vous de la caisse de munitions sur la gauche de la zone, près du mur. Muni de votre fusil à pompe suivez vos deux petits boulets. Courez ensuite sans vous arrêter dans le défilé, sous les flèches des indigènes et cachez-vous avec Hayes lorsqu'il vous le dit. Attendez que le feu ravage la porte puis s'éteigne, et allez au bord de la rivière. Là, Jimmy vous attend avec un radeau. Longez le bord de l'eau sur la gauche et dès que vos ennemis vous projettent des lances, cachez-vous dans le renfoncement rocheux où se trouvent vos amis. Lors d'un moment de calme, saisissez une sagaie et mettez le feu aux buissons devant vous. Marchez sur le tronc et partez rejoindre l'embarcation au plus vite. Juste avant de grimper sur cette dernière, vous allez devoir combattre une nouvelle fois une dizaine de petits reptiles. Le mieux est de rester un peu en hauteur et de les tuer sans risquer de se faire mordre. Puis montez avec Jimmy.

Chapitre 15

Commencez par descendre tous les insectes qui essayent de vous attaquer, puis saisissez la lance qui va rapidement être à votre portée sur la gauche. Enflammez-la avec les braises présentes sur votre "navire" et attendez d'être en vue d'une tour de guet indigène sur la droite. Brûlez les herbes à son pied pour la détruire. Puis, immédiatement après, protégez vos amis de l'attaque de scolopendres. La peuplade locale vous submerge une nouvelle fois. Attendez qu'une lance arrive sur votre bateau et mettez-y le feu. Lancez-la ensuite comme précédemment sur la tour ennemie. Abattez alors les insectes et les créatures volantes qui vous assaillent. Vous êtes maintenant pris dans des rapides. Prenez l'une des sagaies plantées sur votre esquif et enflammez-la. Propulsez-la sur les herbes à droite, sous le pont de bois. Puis prenez-en une seconde et faites immédiatement de même sur une autre construction indigène.

Chapitre 16

Dans cette séquence très intense, vous allez devoir échapper aux deux T-Rex vous prenant en chasse. Si le tout est plus que linéaire, il vous faut tout de même savoir que le fait de tirer sur les deux créatures les ralentit quelque peu, mais ne les tuera pas, loin de là. Le plus malin est donc d'abattre les rares créatures volantes présentes afin de créer diversion et vous laisser un peu de marge. Attention cependant au fait que les dinosaures attaquent souvent de l'arrière, mais peuvent aussi faire le tour. Gardez donc bien un oeil sur les deux côtés autant que faire se peut, ainsi que sur les côtés. Restez attentif et tout devrait bien se passer. Au moment où tout semble perdu, un grand poilu vient vous prêter main-forte.

Chapitre 17

Aussi linéaire que la précédente intervention de Kong, celle-ci, outre quelques phases de voltige, se compose

principalement de trois combats. Le premier vous oppose à un T-Rex en grande forme. A ce moment, déposez Ann. La stratégie la plus probante est d'enchaîner les coups de poings violents avec des charges relativement fréquentes, afin de déstabiliser le reptile. Si toutefois il vous met au sol, attendez qu'il s'éloigne un peu et relevez-vous en lui offrant directement une charge pour le surprendre. Attention toutefois, car si le tyrannosaure parvient à viser votre gorge, vous serez obligé de dévier son attaque en appuyant très rapidement sur la touche correspondant à la mise à mort afin d'empêcher que ses mâchoires ne se referment sur vous. Une fois chancelant, assénez-lui le coup final à l'aide du bouton correspondant et admirez le résultat. Puis, continuez votre chemin. Vous allez alors tomber sur une dizaine de raptors. Là, le mieux est de balayer la zone à coups de poings, et d'attraper les animaux un peu sonnés pour les jeter du haut de la falaise. Une fois cette bonne action effectuée, poursuivez votre avancée jusqu'à l'affrontement majeur contre deux T-Rex. Le mieux est de conserver la tactique ayant fonctionné avec le premier tout en surveillent attentivement le déroulement de l'action. En effet, il faut faire bien attention à ne jamais se retrouver entre les deux monstres, sans quoi vous ne verrez pas arriver les coups de l'un des deux. Restez de fait en mouvement et tentez si possible de vous en prendre un maximum de fois aux deux simultanément dans le but d'éviter des assauts non prévus. Puis tuez-les grâce à une mise à mort en bonne et due forme.

Chapitre 18

Commencez par prendre un os, et faites demi-tour. Enflammez-le dans le brasero situé dans l'espèce d'habitation délaissée, et brûlez les herbes près de vos amis. Là, remarquez la caisse juste au-dessus. Brisez-la et récupérez le fusil sniper. Puis avancez vers vos compagnons. Une fois dans le marais, une sorte de bête aquatique va vous attaquer. Tuez-la d'un pieu bien placé et continuez. Continuez jusqu'à apercevoir un autre passage aquatique. Prenez une lance, et tuez la créature volante qui tente de vous attaquer. Les "crocodiles" vont se jeter dessus, ce qui vous laissera le temps de les massacrer. Laissez vos amis commencer à traverser. Ils se feront alors surprendre par des monstres vivant dans les marais. Couvrez-les à l'aide de votre fusil à lunette, et une fois ces derniers sur la berge, aventurez-vous dans la lagune. Deux bêtes vont alors s'en prendre à vous. Reculez, abattez-les, et rejoignez le groupe. Vous arrivez à nouveau dans une zone inondée. Là, restez en position à côté de Hayes. Tuez le premier groupe de "crocodiles" qui vous attaque, puis avancez et éliminez le second. Restez bien groupé afin de ne pas gaspiller trop de balles. Tout au long de votre avancée, vous allez subir diverses attaques identiques. Attention toutefois à celle prenant place sur deux côtés à une bifurcation du marais. La première vague arrive par la gauche et la suivant par la droite. Subissez un dernier assaut et vous aboutirez à une caisse de munitions très agréable. Continuez à avancer, abattez les bêtes volantes et entrez dans la caverne. Une fois sorti, vous allez arriver devant un parterre de buissons épineux. Tuez le volatile, puis montez sur la corniche à gauche. Prenez une lance, enflammez-la, et jetez-la dans les herbes.

Eliminez l'autre bestiole volante et préparez-vous à couvrir vos compagnons lors de leur traversée. Restez sur votre point de vue et tirez sur chaque "crocodile" tentant de manger vos compatriotes. Ne cherchez pas à les tuer en une seule fois. Tirez une balle afin de les éloigner puis finissez-les quand ils reviennent à l'assaut. Cela vous évitera de recharger trop souvent et surtout d'être submergé. Maintenant, c'est à vous de passer. Dès qu'une créature aquatique vous agresse, reculez et laisser à Hayes le soin de la tuer. Montez alors les marches une fois arrivé.

Chapitre 19

Comme les autres chapitres mettant en scène Kong, celui-ci reste dans la linéarité et fort bourrin. Ce qui n'est pas un mal au vu du plaisir ressenti. Malgré tout, une simple description s'impose. Tout d'abord, les différentes phases se résument toutes par un combat contre des raptors et des créatures volantes, juste avant de déposer Ann en haut d'un pilier. Cette dernière peut alors mettre le feu à la palissade qui bloque à chaque fois l'ascension de Kong. Néanmoins, la deuxième épreuve reposant sur ce principe-là vous obligera à briser une palissade sur la gauche de la zone, pour que la jeune fille allume d'abord la lance, puis fasse son travail une fois que vous l'aurez emmené en haut du pilier. A savoir également que si des volatiles se posent sur vous il vaut mieux rapidement les retirer à l'aide de la touche vous servant à saisir Ann. Une fois toutes ces péripéties passées, un combat contre un T-Rex accompagné de deux raptors vous attend. Occupez d'abord de ces derniers en les lançant en contrebas, puis agissez comme précédemment contre le dinosaure imposant. Brisez alors la porte en bois et assistez à une bien jolie scène qui se conclut par des tirs de mitraillette.

Chapitre 20

Après un combat contre Kong de triste mémoire sur un tronc, vous chutez dans un précipice. Miraculeusement vivant, vous vous réveillez tout au fond sans vraiment de blessures. Là, suivez le cours d'eau et rentrez dans la grotte. Passez de votre côté de la falaise, parallèlement à Hayes, et là, ben vous finissez le niveau...

Chapitre 21

Confronté aux indigènes dans la peau de Kong, vous allez devoir utiliser vos méninges. Premièrement, saisissez l'arbre sur la gauche, et lancez-le justement sur la palissade de gauche pour éliminer vos ennemis. Puis, brisez le pilier sur la droite, et lancez le chapiteau de ce dernier sur les tours de droite. Une fois débarrassé des gêneurs, éliminez les raptors, puis avancez. Prenez Ann, et brisez la porte. Balancez-vous. Une fois arrivé, brisez les obstacles sur votre chemin en essayant d'être le plus rapide possible afin de ne pas subir trop de dégâts, puis enchaînez une autre phase de voltige. Une fois sur place, déposez Ann à terre, qui va monter sur l'espèce de petit pont pour vous dégager le passage bloqué par des pieux. Attendez qu'elle ait terminé en vous battant contre les indigènes, puis une fois le chemin ouvert, grimpez et reprenez la jeune fille. Maintenant vous allez devoir vous déplacer de murs en murs et de branches en branches durant tout un passage, confrontés aux guerriers des tribus environnantes. Procédez comme une "promenade" normale en vous contentant de donner des coups lorsque vous atterrissez sur une paroi. De plus, le simple fait de percuter une construction suffit à la faire s'écrouler. Vos parvenez alors à une saillie rocheuse. Avancez-vous près de la porte, dégagez-la et hop, un T-Rex.

Chapitre 22

Vous apercevez Ann au loin, aux prises avec un T-Rex. Approchez-vous, et cette dernière tombe dans la rivière. Là, repérez un chemin sur la gauche, dans la colline. Suivez-le jusqu'au bas du cours d'eau. Malheureusement, le dinosaure est plus rapide que vous et rattrape votre bien aimée. Passez alors entre les jambes de la bête et continuez votre progression. Regardez bien sur votre droite. Vous verrez au bout d'un moment des lances. Prenez-en une et lancez-la sur le monstre. Celui-ci s'énerve, ce qui reste logique. Courez de ce fait vers l'espèce de porte en pierre à la sortie de la rivière. Passez-la et prenez rapidement un épieu près de la première arche. Maintenant, il va falloir distraire le T-Rex pendant que Ann essaie d'ouvrir la porte. Lancez-lui dès le départ une pique. Allez ensuite vous cacher derrière la première arche. Passez du côté opposé au dinosaure à chaque fois qu'il s'approche pour éviter sa morsure. Il va finir par détruire votre cachette. Courez alors vers les structures du fond. Prenez soin de blesser une nouvelle fois votre adversaire afin qu'il laisse Ann tranquille. Continuez votre remake du chat et de la souris, puis changer de cachette dès qu'il en détruit une. Vous finirez par ne plus avoir qu'un pilier de valide quand Ann laissera le passage ouvert. Lancez une dernière attaque puis fuyez immédiatement. Passez la porte, longez les herbes par le petit chemin dans la roche, puis une fois arrivé au bout approchez-vous de la jeune fille pour l'aider à monter à votre niveau. Suivez-la.

Chapitre 23

Vous arrivez dans une grotte, harcelé par Kong qui cherche à récupérer Ann. Suivez-la. Laissez-la monter sur la corniche puis continuez et rencontrez Kong. Fin du niveau. Et oui, ça surprend...

Chapitre 24

Comme vous n'avez pas de chance, vous arrivez dans une très jolie grotte, certes, mais bourrée à craquer de raptors peu civilisés. Commencez par aller vous cacher tout en haut de la caverne, près des espèces de ruines. Là, prenez le fusil à pompe dans la caisse suspendue au parachute. Placez-vous un peu en retrait de vos compatriotes, et attendez que l'assaut survienne. Le mieux pour résister à ce bain de sang prévisible est de toujours penser à recharger rapidement, sans être surpris par un manque de cartouches dans l'action. Car les dinosaures sont vifs, très résistants (genre quatre coups de feu sans flancher), et surtout adeptes de l'attaque groupée. Laissez vos amis se défendre et ne vous occupez d'eux que lorsqu'ils ont besoin d'aide. Ne descendez pas au fond de la zone, restez sur les hauteurs, et vous ne devriez pas avoir de réels problèmes. Mais une seconde partie s'enclenche bientôt, vous confrontant à une sorte de mini T-Rex particulièrement belliqueux. Si vous avez un peu de chance et que vous reculez au niveau des buissons épineux derrière vous, les raptors continueront à se battre avec cette créature. Si l'un d'eux vient vous voir, jetez-lui une lance afin de le faire reculer et ainsi le laisser repartir à l'assaut de Venatosaurus (le mini T-Rex). Observez la scène de loin sans intervenir, et les raptors viendront à bout de leur proie. Il ne vous restera plus alors qu'à éliminer vos ennemis restants. Une fois la zone plus calme, suivez Ann dans l'un des passages souterrains. Avancez

tranquillement et vous tomberez à un moment sur un scolopendre. Tuez-le, puis avancez un petit peu jusqu'à retrouver Ann près d'un amas de lances.

Prenez-en une et suivez votre amie. Vous arrivez devant un tas de ronces. Protégez Ann du crabe, et prenez la voie de droite. Passez à travers la cascade puis nagez jusqu'au temple du centre de la pièce. Une fois sur la terre ferme, tuez les crabes qui vous agressent des trois côtés, et mettez le feu à une lance. Projetez-la vers Ann afin d'enflammer les herbes et la vasque. Reprenez une lance, puis montez par le chemin sous la chute d'eau. Brûlez votre épieu, et avancez. Tuez le scolopendre, embrasez le réceptacle, puis regardez le trou juste à côté (gauche) de ce dernier. Lancez une nouvelle lance en feu sur la vasque en contrebas, puis descendez en suivant Ann. Tuez les crabes et continuez votre avancée en mettant le feu aux différents braseros. Faites attention au scolopendre au niveau du passage inondé avant la sortie et montez enflammer les buissons épineux. Puis suivez Ann dans le second conduit pour trouver la (trop) classique poignée. Dès votre arrivée, un raptor et deux insectes se jettent sur vous. Tuez le dinosaure et laissez les scolopendres s'en délecter, vous laissant le temps de les achever. Continuez en passant sous l'arche devant Ann, puis saisissez une lance et mettez-y le feu. Approchez-vous alors de la sortie et jetez votre arme dans les fourrés en contrebas. Vous ferez brûler un dinosaure et quelques insectes. Marchez le long de la corniche, et lancez un dernier épieu enflammé sur les réfractaires du rez-de-chaussée. Sautez maintenant dans la clairière. Approchez-vous de la poignée près de la porte du fond, et des scolopendres surgissent. Planquez-vous sous les colonnes juste à l'opposé de votre position et attendez en sécurité que Ann vous couvre. Descendez l'un des insectes et courez vers les lances pour vous occuper de l'autre. Puis saisissez enfin le levier. Ressortez en passant sous les mêmes colonnes que précédemment, et rejoignez Ann. Ramenez le levier à la porte et ouvrez-la enfin.

Chapitre 25

Dès le début de ce niveau, sautez en contrebas et récupérez la mitraillette dans la caisse. Abattez les petits raptors, puis continuez jusqu'à une sorte de grotte pleine d'araignées. Retournez à l'entrée du niveau, et empalez une des libellules sur la droite. Ramenez-la avec vous, et lancez-la aux arachnides afin de détourner leur attention. Avancez, puis prenez une lance et mettez-y le feu. Revenez à la rencontre de votre groupe, et enflammez les herbes. Continuez jusqu'à un ponton. Rentrez dans l'eau, et dès que la créature aquatique vous attaque, reculez et abattez-la du haut du petit pont. Sautez dans le marais et rejoignez le bord et vos compagnons. Continuez dans la caverne et vous arrivez en vue d'un temple. Montez au sommet et vous serez confronté à des volatiles agressifs. Achevez la première salve à coups de lances et de mitraillettes, puis continuez votre ascension. Là, vous serez pris à partie par la mère de ces petits comiques et deux autres de ses rejetons. Le combat ressemble trait pour trait à celui que vous aviez déjà expérimenté précédemment. Contentez-vous d'esquiver les attaques de la grosse créature volante et de lui lancer un pieu dès qu'elle se stabilise. Tuez le couple de bestioles restant, et suivez vos compagnons. Eliminez le "ptérodactyle" près de la porte, puis passez sous cette dernière. Trois "crocodiles" se jettent sur vous dans votre dos. Utilisez les lances et faites bien attention à protéger vos coéquipiers.
Vous arrivez devant une caisse de munition protégée par trois petits dinosaures. Tuez-les de loin, et emparez-vous du fusil sniper. Continuez votre avancée jusqu'à un temple. Brisez les palissades pour passer dessous. Une fois à l'intérieur, continuez en cassant les portes en bois au fur et à mesure de votre progression. Le chemin n'est pas labyrinthique et il vous suffira de suivre vos compagnons pour ne pas vous perdre. Mais cependant faites bien attention aux nombreux "crocodiles" qui vous attaquent. Restez bien dans votre groupe afin de profiter des tirs de vos amis, et privilégiez le fusil. Puis vers la sortie, vous serez obligé de recourir à des lances. Piquez simplement les monstres pour qu'ils reculent puis finissez-les d'un épieu lancé vivement. Restez bien attentif et protégez vos amis. Sortez de cet enfer et hop, le niveau suivant.

Chapitre 26

Arrivant devant un grand lac paisible, vous voyez enfin l'hydravion se poser. Tout joyeux, c'est avec un peu de dépit que vous verrez arriver le T-Rex. Partez donc en courant, en suivant vos compagnons sur la gauche, un tout petit peu avant le dinosaure. Courez autant que vous le pouvez, jusqu'à rejoindre l'intérieur d'un temple. Là, Ann part sur un petit chemin situé sur la gauche en vous disant qu'elle va appeler Kong. Suivez-la, mais arrêtez-vous en haut de la corniche. Le but du jeu est maintenant de divertir le T-Rex. Pour ce faire, tirez sur les différents volatiles présents ici, afin de fournir de la nourriture au monstre. Prenez garde à bien les tuer devant lui pour qu'il les voit et se détourne de Ann. Si par malheur, votre pote de 12 mètres ne souhaite plus s'amuser avec votre menu fretin et se rapproche dangereusement de votre belle, tirez-lui directement dessus dans le but de le ralentir. Il hésitera de fait à s'avancer et

cela pourra, en dernier recours, laisser le temps à votre amie d'avertir le grand singe. Un passage intense en tout cas.

Chapitre 27

Ce passage avec Kong ressemble énormément à ceux de d'habitude, bien bourrin et relativement basique. Néanmoins il réserve une surprise de taille qui lui donne une toute autre importance. Dès le départ, vous débutez par un duel contre un T-Rex. Vous savez comment en venir à bout, même si celui-ci se révèle particulièrement vif et résistant. N'hésitez pas à charger et à utiliser les coups sur la poitrine pour déclencher la rage de Kong. Notez tout de même que des volatiles viendront vous ennuyer quelque peu. Mais une claque bien sentie devrait rapidement mettre fin à leur triste vie. A ce moment Ann se fait enlever par une des mères des créatures volantes. Poursuivez-la en vitesse et vous voilà soumis à un passage de balancement d'arbres en arbres et de falaises en falaises. Juste un conseil, ne cherchez pas à abattre les bêtes qui vous suivent, cela vous fera seulement perdre du temps. Deuxièmement, vous verrez à un moment deux "ptérodactyles" foncer sur vous lorsque vous serez suspendu à un mur. Ne tentez rien contre eux, et attendez qu'ils vous aient dépassé pour sauter en face. Dans le cas contraire, ils vous toucheront en l'air et vous feront tomber. Au bout de quelques instants vous parvenez au centre d'une coulée de lave sur un petit pilier. Là, n'attendez pas le déluge, et sautez directement sur la branche juste derrière-vous qui se distingue assez difficilement, d'où ce coup de pouce. Après un petit moment vous parvenez à un plateau rocheux. Un combat vous attend.
La mère des volatiles survient accompagnée d'une amie. Dès le début du combat, empoignez le tronc d'arbre sur la zone de combat et propulsez-le sur l'un des deux monstres. Puis faites bien attention à la charge du second qui s'ensuit. Evitez-la, débarrassez-vous des petits êtres volants qui vous assaillent, et préparez-vous à la seconde attaque de la bête massive. Là, attendez qu'elle soit à votre portée, et lancez-lui un coup de poing massif. Puis procédez comme lors de la première rencontre dans le chapitre 10. Maintenant, continuez votre progression et vous déboucherez au bout d'un court moment dans un cours d'eau terminé par une cascade. Et là, ce n'est pas un, ni deux, mais trois T-Rex que vous aurez à affronter. Néanmoins le troisième ne vous attaquera pas tant que vous n'aurez pas éliminé l'un des deux premiers. Dans l'absolu, ce combat n'est pas bien différent de vos précédents pugilats. Le seul changement réside dans le fait qu'il faut faire attention à Ann et dans la présence de lianes sur les bords du "ring". Vous pouvez en effet vous y accrocher et sauter sur un dinosaure le poing devant, dans une sorte d'ersatz de Hulk Hogan. Prenez bien garde à ne pas vous faire encercler et tout devrait se passer à merveille. Avancez, et finissez le niveau.

Chapitre 28

Dès le début de ce chapitre, et après la mort de Hayes, Jimmy se jette à l'extérieur, plein de rancoeur. Malheureusement, des raptors l'attendent, pleins de rage. Saisissez une lance et couvrez le jeune garçon, en faisant bien attention de repousser d'un coup sec les dinosaures s'approchant trop près de vous, avant de les empaler. Là, rejoignez Jimmy sur la gauche de la zone, près de la porte en bois. Ouvrez la porte en tirant la poignée vers vous, et suivez votre ami le boulet de service. Descendez l'escalier et vous arriverez face à deux raptors. Brisez immédiatement la petite palissade en bois juste devant vous, et rentrez dans le bâtiment. Ici, les dinosaures ne pourront pas vous atteindre si vous restez bien au centre de la pièce. Attendez alors que ces créatures passe la tête dans l'embrasure de la porte, et jetez-leur une lance. Ramassez les épieux que vous trouverez près de la porte de droite en faisant attention puis, si vous êtes à sec, tentez une sortie sur la gauche en regardant bien que les raptors se soient éloignés pour récupérer un pieu. D'ailleurs, si ces derniers se retirent, avancez un peu à l'extérieur pour les forcer à revenir. Continuez ainsi de suite. Suivez Jimmy, et vous allez tomber sur un autre raptor. Tenez-le à distance avec des lances et prenez soin de tuer si vous avez le temps un volatile pour le divertir quelque peu. Puis continuez votre progression jusqu'à un petit temple sur la gauche où se trouve votre jeune ami. Défendez-le de l'attaque des créatures volantes, et courez ensuite juste en face pour récupérer le feu dans la vasque. Brûlez les herbes en contrebas et partez retrouver votre compagnon. Passez le pont menant au cadavre de dinosaure, puis avancez encore un peu en direction de la caisse de munitions. Là, un carnivore apparaît. Percez-le de votre lance, et continuez à le harceler pendant qu'il est à terre. Puis, brisez la caisse, et prenez la mitraillette à l'intérieur. Marchez un peu et deux raptors se jettent sur vous. Tuez-les avec aisance grâce à votre nouveau joujou et allez chercher une autre flamme pour mettre le feu aux buissons vous empêchant de rejoindre le pilote. Accédez alors à l'avion devant vous.

Chapitre 29

Vous êtes maintenant seul. Avancez jusqu'à une caisse de munitions, puis continuez et montez les escaliers. Vous arrivez devant une cascade. De ce point, commencez à tuer les volatiles environnants à l'aide de votre lunette. Puis

traversez le cours d'eau. Montez les marches du temple et au premier pallier, vous serez attaqué par quatre créatures volantes assez belliqueuses. Commencez à éliminer les plus rapides au fusil, puis les autres à l'aide de diverses lances. A l'étage suivant ce sont six bêtes qui vous agressent. Commencez au fusil et lorsque vous n'avez plus de munitions, utilisez les os. Repoussez l'attaque de vos ennemis et transpercez-les ensuite. Continuez comme cela jusqu'à une porte en bois sur la droite d'un volatile en train de manger une carcasse. Brisez donc cette palissade et plongez dans l'étendue d'eau. Nagez jusqu'à l'escalier et une fois en haut des marches, vous arrivez en vue d'une sorte de clairière abritant malheureusement un Venatosaurus. Eliminez deux volatiles, puis continuez sur la corniche. Là, lancez trois ou quatre lances dans le corps du dinosaure pour l'affaiblir, et sautez en contrebas. Vous apercevez alors un temple près du carnivore. Courez vous y abriter, détruisez la palissade à l'intérieur, et montez les marches. Une fois en haut, débarrassez-vous des créatures volantes et guettez le retour du Venatosaurus juste en bas. Prenez la caisse de munitions et assénez-lui l'entièreté de votre chargeur avant de le finir à la lance, sans descendre bien sûr. Une fois ce dernier mort, repérez les escaliers bouchés par des ronces. Descendez et allez dans le temple à gauche de cette dernière.
Là, brisez la palissade et montez enflammer un pieu sur la vasque en haut des marches. Revenez sur vos pas, et dégagez-vous le chemin. Puis empruntez cette sortie. Arrivé à l'étage, ne vous occupez pas du volatile en train de manger et prenez une lance. Eloignez-vous des araignées et profitez-en pour empaler une larve. Jetez-la un peu plus loin pour attirer tous ces insectes, et prenez le levier fiché dans le tronc. Revenez alors au centre de la zone, au "rez de chaussée", et remarquez la grande porte en bois, qui exceptionnellement, ne nécessite qu'un seul levier. Comme c'est bizarre... Néanmoins, poussez le levier et ouvrez cette dernière. Prenez la caisse de munitions et avancez.

Chapitre 30

Dès votre arrivée, prenez la caisse, et montez prudemment sans faire de bruit. Les "oiseaux" en train de manger ne tenteront rien contre vous. Deux essaieront ensuite de vous attaquer. Tuez-les mais ne touchez pas à ceux se restaurant. En fait, le principe est de ne se défendre que lorsque l'on est attaqué. Pas de panique gratuite de ce fait. Cela vous évitera de subir des assauts incessants. Une fois près de l'entrée du repaire, quatre volatiles vont s'en prendre à vous. Tuez-les rapidement, puis entrez. Là, passez par la gauche afin de récupérer un os, puis continuez tout droit jusqu'à une rivière souterraine. Continuez à nager puis, une fois arrivé devant Kong endormi, parlez à Ann. Elle vous rejoint dans l'eau et se fait attaquer par une sorte de ver géant.

Chapitre 31

Vous revoici dans les pattes de Kong pour un combat contre des espéces de vers géants assez fourbes. En fait le but du jeu est d'éliminer les deux plus gros et surtout les plus dangereux. Débutez par une attaque en règle sur le premier qui arrive vers vous en lui assénant quelques coups de poing et une charge. Ne le laissez surtout pas se relever et suivez-le en vous suspendant aux lianes et aux piliers s'il s'échappe. Collez-le le plus souvent au sol et surtout éloignez-le de son compère. Enchaînez simplement les coups normaux et profitez-en pour rattraper cette créature en l'air afin de poursuivre votre combinaison destructrice. Une fois cette dernière plus calme, saisissez-la avec la touche de mise à mort et écrasez-la sur la roche. Faites de même avec la seconde en pensant toujours bien à vous servir des murs et des ruines pour donner des assauts ou vous échapper. Ne cherchez pas à vous battre contre les vers plus petits. Enlevez-les seulement avec la touche habituelle lorsqu'ils grimpent sur votre dos. Et n'oubliez pas de déclencher votre rage dès que vous commencez à perdre pieds.

Chapitre 32

Dans cette scène, contentez-vous de suivre Ann. Le niveau le plus court de l'histoire du jeu vidéo est devant vous.

Chapitre 33

Dès le départ du niveau, suivez Ann et rendez-vous jusqu'à un temple en passant derrière des dinosaures qui se dévorent entre eux. Là prenez une lance et restez dans votre cachette en attendant que votre amie vous demande de la suivre. Restez un tantinet dans le temple plutôt, et observez le Venatosaurus s'éloigner. Là, regardez-le finir son combat contre le raptor en restant à couvert, puis remarquez le feu au loin. Courez vers le temple accolé au rocher où se trouve la vasque, puis pénétrez à l'intérieur. Là, au fond, se trouve un escalier. Montez-le pour accéder aux flammes. Embrasez votre arme et regardez si Ann n'a pas besoin d'aide. Normalement elle se cache dans l'autre temple et fait

diversion (je sais c'est cruel) pour le Venatosaurus. De fait, redescendez et allez tout à droite de la zone, vers des buissons épineux. Brûlez-les et suivez Ann, qui vous aura rejoint, le long de la côte. Continuez votre chemin en droite ligne et vous voilà à la fin du niveau.

Chapitre 34

Suivez le chemin, et vous allez tomber sur un raptor esseulé en train de se nourrir. Profitez-en pour l'agresser avec l'aide de Ann. Une fois ce dernier mort, faites tomber le crâne de gauche en feu dans les buissons épineux bloquant le chemin. Continuez à avancer et vous rencontrez deux petits dinosaures. Tuez-les, et avancez toujours à la suite de Ann. Un raptor surgit. Lancez-lui un pieu et protégez votre amie à tout prix. Poursuivez votre chemin et quatre carnivores de taille moyenne se jettent sur vous. Prenez soin de rester en arrière et tuez-en deux avant même qu'il n'arrive à vous. Puis occupez-vous des autres avec le concours de votre guerrière bien-aimée. Vous allez arriver dans une sorte de champ pleins d'herbes hautes. Les indigènes vous attaquent alors. Sortez vite de la végétation en feu, et réfugiez-vous dans la caverne derrière-vous. Attendez que les comiques se calment, et partez en courant à l'autre bout de la zone. Prenez soin de longer le plus possible la paroi de droite afin de ne pas trop encaisser de dégâts dus aux flèches. Puis, bifurquez vers une grotte une fois au bout. Continuez tout droit.

Chapitre 35

Suivez Ann jusqu'à un espace empli de buissons épineux. Retournez-vous et vous apercevrez un crâne en feu sur la gauche. Faites-le tomber dans la végétation, puis passez. Avancez jusqu'à un autre passage bloqué. Procédez de manière identique. Continuez et vous verrez un troisième crâne. Refaites tout brûler et prenez non pas le passage totalement dégagé, mais le chemin étroit passant à l'intérieur d'une construction en pierre juste à côté. Sortez par la seule porte dégagée, et observez les alentours. Un crâne se trouve en haut à droite de la zone, dans une sorte de petit temple, et l'autre juste sur le mur attenant à la sortie que vous venez de prendre. Faites-les choir tous deux et attendez. Suivez alors Ann dans le souterrain qu'elle se dépêche de prendre. Ne la quittez pas des yeux ! Une fois arrivée à destination, cette dernière tente de vous fournir une corde et se fait malencontreusement ramener dans le village.

Chapitre 36

Ivre de rage, Kong se jette dans le village des indigènes afin de récupérer sa belle. Ce niveau très court ne diffère pas vraiment des autres stages mettant en scène le gorille géant. Seule une petite chose nécessite une légère réflexion. En fait, lorsque vous vous trouverez devant une porte bloquée par un monument en pierre, vous ne pourrez bouger ce dernier qu'une fois les indigènes sur le côté éliminés. Commencez par ceux de gauche en brisant le portique en bois situé non loin de la porte. Une fois entré, grimpez avec les lianes et balancez-vous jusqu'à vos ennemis en vous aidant des saillies rocheuses. Revenez alors à la sortie bloquée, et regardez les morceaux de pierre sortant de la paroi à droite. Servez-vous alors de ces prises pour rejoindre les hommes armés sur la droite et ainsi perpétrer votre massacre. Continuez votre périple jusqu'à trouver Ann et laissez-la enflammer la palissade pointue lorsque cela est nécessaire. Poursuivez votre course désespérée et vous tomberez sur Denham et ses hommes. Votre défaite est alors obligatoire.

Chapitre 37

Vous n'avez rien à faire ici. Profitez-en pour aller boire un verre ou répondre à vos e-mails. Vous pouvez aussi donner des coups de poing à Kong, mais bon, ça ne vous apportera pas grand-chose.

Chapitre 38

Vous voici enfin à New-York. Commençant enchaîné dans la peau de Kong, vous allez tout d'abord devoir vous libérer de votre condition de simple attraction. Pour ce faire, il vous suffit de marteler le bouton d'action associé à une direction (droite ou gauche). Le singe brise du coup ses entraves et se jette dans la foule apeurée. A ce moment précis, cette phase de jeu, bien qu'en ville, ne change rien aux habituels passages avec le gorille géant. En fait, il vous suffit d'avancer en rouant de coups les automobiles et en détruisant sans ménagement les grilles vous barrant la route. Les seules indications que je peux vous donner sont plutôt des conseils. Premièrement, si vous êtes pris à partie par des tireurs disposés sur les toits, tentant de vous aveugler avec des projecteurs, saisissez une voiture et lancez-la sur eux afin de vous en débarrasser sans subir trop de dégâts. Pensez donc à vous munir d'une automobile dès que vous voyez

des rais de lumière au loin. Ensuite, vous tomberez à un moment sur un grillage protégé par un bus assez massif. Ne pouvant l'attraper, vous devrez le soulever à la manière des piliers de pierre de Skull Island. D'autre part, et pour en revenir au lancer de voitures, il vaut mieux procéder également de cette manière contre les camions militaires fort dangereux. Au contraire, dans le cas des engins de la police, le plus simple est de saisir un véhicule et d'en donner de larges coups avec le bouton d'action. Enfin, au bout de votre périple très court, vous arriverez dans une grande rue, encerclé par les militaires. Là, avancez en courant sans vous arrêter, afin que les hommes postés à chaque coin de rue n'aient pas le temps de faire feu sur vous. N'essayez pas de les attaquer, contentez-vous de progresser en ligne droite jusqu'à ce que Ann s'approche de vous. A ce moment, grimpez immédiatement sur l'immeuble à votre gauche, en vous plaçant bien dans le coin formé par ce dernier et le building se situant juste à sa droite. Plus précisément, grimpez dans le coin juste en face de vous, tout en sachant que vous ne pouvez continuer qu'en prenant appui dans des angles. Montez alors lestement jusqu'au sommet.

Chapitre 39

Dans la peau de Kong, vous allez devoir vous battre contre une horde d'avions. Mais de toute façon ne vous embêtez pas, vous êtes obligé de mourir, c'est dans le scénario. Néanmoins essayez d'avoir une mort digne en combattant vaillamment avec l'énergie du désespoir. Il a un vrai sens de l'honneur ce singe géant ! Notez que vous pouvez attraper les avions et les lancer sur leurs semblables pour le fun, si vous désirez vraiment donner un côté épique à la fin du jeu. Ca ne sert à rien, mais c'est plus classe. Admirez alors avec une petite larme à l'oeil la "belle qui a tué la bête" (copyright Denham)...

Chapitre 40

Ce niveau bonus, dont je vous laisse la surprise, vous permettra enfin de vous réconcilier avec le scénario du film et par extension celui du jeu. Le fin varie en effet grandement, s'avérant beaucoup plus juste. Enfin d'un certain point de vue. Et c'est ainsi que prend fin cette quête qui ne peut se conclure que par la vision du film de Peter Jackson et surtout celle du long métrage de Cooper et Schoedsack de 1933. Bon singe à tous !

Kirby Air Ride

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES FILMS SUPPLÉMENTAIRES

Vous devez avoir 100 objectifs par niveau pour débloquer 3 films (100 dans Top Ride, 100 dans Air Ride et 100 dans City Trial).

AVOIR ROI DADIDOU ET META KNIGHT EN MODE AIR RIDE

Pour avoir Meta Knight, il faut voler au moins 30 minutes (rassurez-vous pas en une seule partie). Si vous voulez roi Dadidou, il faut battre plus de 1000 ennemis (là aussi, le jeu tient compte de toutes les parties que vous faites).

HYDRA ET DRAGON

Débloquer Hydra :
- casser toutes les maisons sur la plage
- battre 150 ennemis en mode Destuction Derby
- battre 1500 ennemis en mode Kirbi Melée

Débloquer Dragon :
- passer 5 fois un dans le ciel
- en hig jump faire plus de 300 mètres de haut
- en air glider faire plus de 400 mètres de longeur

Hydra et Dragon ne peuvent être utilisés qu'en mode Free Run.

La Ferme en Folie

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur l'écran titre, maintenez L et Z et faites :

9 999 Gopher Bucks
A, A, X, X, X, X, Y, X

Tous les items
A, A, Y, B, X, X, B, Y

Tous les items bonus
Y, B, A, X, X, A, B, Y

Le Manoir Hanté

© TDK Mediactive US 2004

+ D'INFOS FORUM

SANTÉ AU MAXIMUM

Lorsque vous êtes dans une situation difficile au niveau santé, sauvegardez le jeu, puis rechargez la partie pour retrouver la forme.

CHEAT MODE

Choix du niveau
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : X, X, B, Y, Y, B, X, A.

Invincible
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : B, X, X, X, B, X, Y, A.

Upgrade de l'arme
Pendant le jeu maintenez droite puis faites : B, B, Y, Y, X, X, X, A.

Zeke invisible
Dans la scène d'intro, maintenez A + B + L + R. Relachez les boutons à l'écran titre.

Zeke squelettique
Dans la scène d'intro, maintenez A + B + X + Y. Relachez les boutons à l'écran titre.

Le Monde de Narnia : Chapitre 1 : Le Lion, la Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

© Disney Interactive / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Cheat mode
Sur l'écran titre (là où l'on vous dit de presser Start) appuyez sur A puis, maintenez L + R et faites : Bas, Bas, Droite, Haut. Le message précisant qu'il faut appuyer sur Start va se colorer en vert pour confirmer la réussite de l'opération. Vous pouvez désormais faire n'importe lequel des codes suivants :

Invincibilité
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Haut, Bas, Droite, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Zapper le niveau
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Choix du niveau
Sur l'écran de sélection du niveau, maintenez L et faites Haut, Haut, Droite, Droite, Haut, Droite, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

Le plein de santé
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Gauche, Droite. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération. Répétez le code pour le désactiver.

+ 10000 pièces
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Toutes les aptitudes
Pendant le jeu, maintenez L et faites Bas, Gauche, Droite, Gauche, Haut. Un message apparaîtra pour confirmer la réussite de l'opération.

Tous les niveaux bonus
Dans le menu des bonus, maintenez L et faites : Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Droite, Haut.

Le Monde de Nemo

© THQ / Traveller's Tales 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Sur le chemin de l'école

Commencez par nager en passant dans les anneaux de bulles. Plus loin, vous arriverez à l'école, mais il manquera un de vos camarades. Allez le chercher vers la droite, il y aura un coquillage qui vous barrera la route, passez par le bas. Il y aura le compagnon de l'école dans un trou. Ramenez-le ensuite à ses amis. Prenez la perle qu'il a laissé tomber et allez la mettre dans le coquillage. Plus loin il y aura des rochers, foncez dedans pour pouvoir passer. Vous allez faire la course avec vos camarades et si vous gagnez, vous recevrez une étoile. Cassez les petits coquillages et vous serez à l'école

Niveau 2 : Excursions

Nagez dans les anneaux et tuez tous les coquillages, vous allez ensuite rejoindre vos compagnons. Suivez ensuite la raie et sautez comme vos amis sur les éponges, puis ensuite continuez de suivre la raie. Passez par les trous pour rejoindre vos camarades, faites encore la course avec la raie en passant dans les anneaux pour ne pas la perdre.

Niveau 3 :Le grand large

Traversez toutes les colonies de poissons en les enfermant dans les bulles puis en leur fonçant dessus, ça vous apportera des points. Plus loin, vous vous retrouverez à côté d'une chaîne, vous devez tout traverser en faisant attention au courant. Une fois que vous serez arrivé au bateau, vous reviendrez vers ce dernier et vous devrez vous dépêcher car le pêcheur veut vous attraper. Dans tous les cas, vous vous ferez attraper.

Niveau 4 : A la recherche du masque

Vous devez vite récupérer le masque en allant le plus vite possible. Il y aura plusieurs pauses qui vous serviront de point de contrôle et vous devrez tout le temps nager le plus vite possible. Une fois cette descente finie, vous chercherez de l'aide en évitant les poissons qui arrivent par derrière.

Niveau 5 : Rattraper Dorry

Vous devez rattraper Dorry en vous aidant des anneaux qu'elle laisse derrière elle. Vous allez la rattraper et elle repartira trois fois au total.

Niveau 6 : Le champ de mines

Vous contrôlez Dorry et vous devez suivre le requin. Une fois que vous serez arrivé au champ de mines, vous devrez sauter sur les mines (jamais plus de trois fois sinon Boom) et trouver la fin du circuit. Vous devrez reprendre une course contre le requin entre les champs de mines. Vous allez avoir un point de contrôle après les mines et vous reprendrez votre course dans un tunnel. Poursuivez-le en passant dans tous les cercles en faisant attention aux fumées noires.

Niveau 7 : Le sous-marin

Vous commencez avec Marin et vous êtes poursuivi par le requin. Nagez très vite et quand un point d'exclamation apparaîtra, esquivez-le (exemple : vous êtes en haut, vous allez immédiatement en bas) après cette course vous vous

retrouvez avec Dorry, traversez cette pièce en récoltant tout ce que vous pouvez et vous devrez aller appuyer sur le bouton vert à côté d'un compteur pour ouvrir la porte. Après la porte, votre poursuite contre Bruce reprend (si vous perdez vous reviendrez là) vous devez encore une fois éviter toutes ses attaques et plus loin vous retomberez dans une salle, vous devez faire tomber la boule verte avec une flèche. L'interrupteur de la porte se trouve juste après le passage que la boule a ouverte. Quand on descend c'est à gauche. La porte est ouverte et une fois dehors, vous reprenez une poursuite. Apres cette cavalcade, vous allez être confronté à un casse-tête. Il faudra vous armer de patience et une fois fini, appuyez sur le bouton en haut à gauche.

Niveau 8 : Cache-cache

Le premier se trouve en bas du bateau à droite, il faut appuyez sur X pour le trouver. Pour le deuxième, allez vers la droite, vous trouverez une clef, prenez-la et allez vers le coffre à droite. Le troisième se trouve dans une maison avec plein de tubes de plusieurs couleurs. Il faut passer par la gauche en bas. Le 4ème vous devez faire tomber les noix de coco qu'il y a sur les palmiers. La 5ème se trouve sur un mur, il faut refaire un casse-tête.

Niveau 9 : En quête du masque

Vous commencez avec Dorry, allez tout droit et quand vous aurez retrouver Marin, nagez le plus vite possible tout droit. Il sera à côté d'un gros tuyau là vous devrez faire équipe pour le passer. Commencez avec Dorry. Faites tomber la grosse boule avec Marin, allez ouvrir la trappe en passant par le tuyau du bas à droite. Vous devrez un peu plus nager après Marin et vous serez encore face à des tuyaux. Prenez Dorry et en haut, faites tourner la roue. Avec Marin, passez dans le petit trou. Refaites pareil ce coup ci, et le prochain vous devrez encore faire un casse-tête. L'étape suivante vous devez enlever un écrou, faire tourner les deux roues avec Dorry et avec Marin, ouvrir la porte au fond. Amenez Dorry au masque tout au fond.

Niveau 10 : A la recherche de la beaudroie

Vous devez éviter les attaques du monstre pendant que Dorry lit les écritures du masque.

Niveau 11 : Le mont wannahockalouguie

Commencez par suivre la crevette et une fois au bout, vous devrez boucher tous les trous d'air. Il y a des pierres qui tiennent à peine, vous pouvez les pousser et les faire tomber sur le trou où se trouvent les bulles. Recouvrez aussi la pancarte et retournez les dessins dessus. Sur les visages juste avant les bulles, faites X sur celui de droite, gauche, milieu, gauche, droite. Pour le prochain mur de bulles, vous devez foncer sur le petit endroit où se trouve la flèche. Ca fait descendre un petit plongeur qui bouchera le trou. Pour le troisième vous devez encore faire un casse-tête. Vous allez ensuite devoir faire l'épreuve ultime. Vous devez passer dans tous les anneaux de feu.

Niveau 12 : La course aux méduses

Vous commencez la course contre Dorry et vous devez sauter sur le plus de méduses possible pour gagner la course. Après la course, vous devez sauter sur les méduses et sortir de ce champ. Une fois dehors, vous reprenez la course avec Dorry. Comme la première course, vous devez arriver en premier.

Niveau 13 : Entraînements avec Gill

Commencez par suivre Gill avec les anneaux qu'il laisse derrière lui. Ensuite vous devrez aider la crevette à ranger les escargots. Tapez leur dessus pour que tous soient rangés. Une fois fait, vous reprenez la course avec Gill et il vous amènera devant un ballon. Vous devez faire passer le ballon dans tous les cercles bleus. Une fois fini, vous devez encore une fois suivre Gill.

Niveau 14 : Le courant Est Australien

Vous commencez avec Marin, et vous devez poursuivre Dorry. Après cela, vous devrez avec Dorry retourner toutes les tortues pour trouver les cinq petites tortues. Vous allez devoir partir dans un autre courant en faisant la course et vous

devrez finir premier (aidez-vous des anneaux pour aller plus vite).

Niveau 15 : Le plan

Dirigez-vous vers la gauche, au fond de l'aquarium il y a un crâne avec une pierre rouge à l'intérieur, prenez la pierre et allez la mettre dans l'engrenage du moteur en la plaçant dans le bec gris au dessus des palmes qui tournent. Allez à gauche, rentrez dans la « petite maison », puis prenez la pierre rouge et placez-la dans le petit tuyau vert qui l'aspirera. Faites-le ensuite passer par le violet un peu plus haut et allez le récupérer. Allez le placer lui aussi dans le bec gris au-dessus de l'engrenage. Allez maintenant à droite de l'aquarium. Une fois devant la carcasse du bateau, passez par l'étage du bas pour récupérer une bille rouge qui se trouve sur le pont du bateau. Allez ensuite l'amener dans la turbine. Allez chercher une perle qui se trouve dans le dernier des coquillages à droite. La dernière bille se trouve dans le scaphandre, vous devez pousser la porte en fonçant dessus avec X. Prenez la perle et allez l'amener à la turbine. Quand toutes les palmes seront bloquées, vous aurez réussi.

Niveau 16 : A la recherche de la baleine

Vous commencez avec Marin et vous devez éviter de vous faire manger par la baleine. A la fin du circuit, vous êtes obligatoirement avalé. Une fois dedans, vous contrôlez Dorry et vous devez aller au fond de sa gorge. Vous devez éviter les gaz et une fois au bout, vous devez traverser le fond de sa gorge en faisant attention à tous les dangers. Une fois au bout, il vous reste une petite course à faire et vous sortirez de la baleine.

Niveau 17 : Egouts

Traversez les égouts et quand vous arriverez au courant fort, vous devez monter et prendre le passage en nageant à contresens. La deuxième porte se trouve en bas, après ça, nagez et entrez dans les engrenages. Pour les activer, foncez sur le bouton. Traversez tous les égouts, vous allez arriver dans des gros tuyaux, vous allez ensuite être transporté dans les côtés des égouts, à un endroit, l'eau monte et descend, vous devez sauter par dessus la grille quand l'eau est au plus haut niveau. Parcourez ensuite les rangées de pics et plus loin vous arriverez à la sortie des égouts.

Niveau 18 : Sauvé du filet

Trouvez Dorry et faites action sur elle. Elle dira à un poisson de nager vers le bas. Répétez cette action jusqu'a ce que tous les poissons nagent ensemble vers le bas. Faites attention aux boulons qui tombent dans l'eau. Le jeu se termine mais vous pouvez toutefois vous amuser à ramasser les étoiles et tous les secrets.

RÉUSSIR AVEC DORI

Pour y arriver, ramassez touts les aneaux bulles.

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants à l'écran start

Choix du niveau

Faites Y, Y, Y, B, B, X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y, Y

Invincibilité

Faites Y, B, B, X, X, X, Y, Y, B, B, B, X, X, X, X, B, Y, X, X, X, B, X, Y, X, X, B, X, X, Y, X, B, X, X, X, Y

Credits:

Faites Y, B, X, Y, Y B, X, Y, B, X, Y, B, B, X, Y, B, X, Y, B, X, X, Y, B, X

Niveau secret

Faites Y, B, X, X, B, Y, Y, B, X, X, B, Y, Y, X, B, Y, B, X, X, B, Y

Le Pôle Express

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE CHEF

Lorsque vous aurez passé le chef pour récupérer le billet de train et que vous l'aurez rendu au jeune garçon asiatique, vous n'aurez plus rien à craindre du chef qui est à présent de bonne humeur.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez les touches L + R enfoncées et effectuez les manipulations suivantes. Les codes marqués d'une étoile nécessite de terminer le jeu une première avant de pouvoir être utilisés.

Mode parfait*

X, Bas, Y, A

Toutes les attaques*

Haut, Bas, Y, B

Invinsibilité*

B, X, B, Haut

Santé max*

B, B, X, X

Armes de jet illimitées

B, B, Bas, X

Personnage puissant*

Y, Haut, Y, Bas

Cible*

Bas, X, Haut, B

Combo 4 coups pour Aragorn*

Haut, B, Y, Bas

Niveau 8 pour Aragorn

Haut, B, Y, Haut

Combo 4 coups pour Faramir*

A, B, Haut, A

Niveau 8 pour Faramir

X, Bas, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Frodon*

Bas, B, Bas, X

Niveau 8 pour Frodon

X, X, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gandalf*

Bas, Y, Haut, X

Niveau 8 pour Gandalf

X, B, Bas, Bas

Combo 4 coups pour Gimli*

Y, X, Haut, A

Niveau 8 pour Gimli

A, B, Bas, X

Combo 4 coups pour Legolas*

A, X, Y, B

Niveau 8 pour Legolas

B, Haut, Haut, Bas

Combo 4 coups pour Merry*

Y, A, B, B

Niveau 8 pour Merry

Bas, Y, A, B

Combo 4 coups pour Pippin*

A, A, Bas, X

Niveau 8 pour Pippin

B, Haut, Haut, X

Combo 4 coups pour Sam*

Haut, Bas, Y, Y

Niveau 8 pour Sam

X, X, Y, Y

Jouer avec Faramir

A, A, Y, Y

Jouer avec Frodon*

X, B, B, A

Jouer avec Merry*

A, Bas, Bas, A

Jouer avec Pippin*

Y, X, B, Bas

Gagner 1000 points d'expérience avec Aragorn

Haut, B, Y, A

Gagner 1000 points d'expérience avec Frodon

Bas, Y, Haut, Bas.

Gagner 1000 points d'expérience avec Gandalf

X, Y, Haut, Bas

Gagner 1000 points d'expérience avec Gimli

X, X, Y, A.

Gagner 1000 points d'expérience avec Legolas

A, Y, Haut, A

Gagner 1000 points d'expérience avec Sam

Y, A, Bas, A

TUER GOLLUM

Pour tuer Gollum dans la dernière mission du jeu, faites en sorte qu'il se trouve proche du bord et poussez-le pour le faire tomber dans le vide. Pour cela, frappez-le pour lui faire perdre l'équilibre et appuyez sur R. Vous devez recommencer jusqu'à ce qu'il tombe définitivement.

Le Seigneur des Anneaux : Le Tiers Âge

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR VENIR

Pour aborder les combats tranquillement, développez au maximum les compétences de l'elfe. En plus des sorts de soin, celle-ci peut acquérir un sort permettant de ressusciter n'importe quel personnage dès qu'il meure. Lors d'un combat, vous n'avez plus qu'à utiliser ce sort sur chacun de vos personnages pour devenir quasiment immortel.

VAINCRE LE BALROG

Le Balrog est le premier adversaire vraiment sérieux auquel vous serez confronté. Pour le battre, équipez-vous de pierres elfiques dotées de la protection contre le feu et stockez un maximum de médecine elfique. Utilisez-les régulièrement avec Gandalf pour ressusciter vos personnages avec un maximum d'efficacité, et utilisez vos meilleures attaques pour le vaincre.

L'ÉPÉE D'ISILDUR

Voici un bon moyen de commencer l'aventure avec une excellente arme. Avancez une partie jusqu'à ce que vous puissiez faire le chapitre d'Osgiliath en mode maléfique pour obtenir l'épée d'Isildur. Sauvegardez alors sur une partie qui n'en est qu'au tout début pour que Berethor puisse bénéficier de cette arme qui peut infliger de terribles dégâts.

LES COMPÉTENCES

Vous ne pouvez développer les compétences d'un personnage qu'en utilisant les compétences qu'il a déjà acquises. A chaque fois qu'un personnage utilise une compétence avec succès, il gagne un point de compétences dans une catégorie en particulier. C'est pourquoi il faut garder un oeil sur le menu "Savoirs" pour choisir les meilleurs compétences à développer et à utiliser. Inutile donc de se faire de l'expérience en utilisant simplement les attaques de base.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Voici une petite solution du Seigneur Des Anneaux : Le Tiers Age. Cependant, le jeu étant fort linéaire (et peu stratégique), nous nous attarderons principalement sur quelques tactiques de combat contre les boss les plus retors, les quêtes annexes, sans pour autant oublier de décrire succinctement le cheminement. Ceci étant dit, nous pouvons sortir notre épée du fourreau et commencer notre périple.

Note : Ce cheminement vous présentera la marche à suivre pour compléter à 100% chaque chapitre du jeu et vous donnera quelques conseils pour battre les monstres les plus puissants. En outre, n'oubliez pas de consulter l'astuce Mode Maléfique pour savoir ce que vous pourrez obtenir comme objets ou armes supplémentaires, ceci pouvant vous faciliter parfois la tâche dans le mode principal.

Chapitre 1 : Eregion

Commencez à avancer pour trouver un coffre qui renferme un Bouclier d'éclaireur Gondorien 3A pour Berethor. Notez que certains coffres seront gardés par des ennemis. Une fois que vous vous serez équipé dudit bouclier, continuez votre route pour arriver à un premier embranchement. Prenez alors à droite pour trouver un autre coffre. Continuez votre route en prenant par la gauche puis en continuant par le Nord. Les deux coffres suivants qui seront sur votre chemin contiendront des Lembas et une feuille de Longoulet. Poursuivez pour trouver une sauvegarde et accessoirement terminer votre première quête qui vous rapporte 330 Exp. A gauche de la sauvegarde, n'oubliez pas d'ouvrir un autre coffre. Passez ensuite par la porte de droite, ramassez ce qui traîne dans les coffres puis sortez par la porte de gauche pour continuer votre route. Avant cela, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche (sous les arches), ainsi que les deux coffres dans la pièce du château qui se trouvent un peu plus loin. Sortez à présent et poursuivez votre périple par le sud. Une fois la seconde quête terminée (820 points d'EXP), continuez à avancer en prenant tout à gauche pour trouver deux coffres qui renferment quelques objets de soins. Rebroussez chemin et allez cette fois à droite pour trouver deux coffres qui contiennent des Lembas et une Médecine Elfique. Tout à droite, au fond d'un autre cul de sac, se trouvent deux autres coffres gardés par le troisième groupe d'hommes sauvages. Une fois battus, vous aurez achevé une autre quête qui vous fera gagner 2640 points d'EXP. N'oubliez pas d'ouvrir les deux coffres qui traînent puis revenez au tout premier embranchement. Prenez alors le chemin qui monte. Ramassez ce que renferment les coffres sur votre route puis sauvegardez. Continuez à avancer pour arriver à un embranchement où vous rencontrerez Elegost, ce qui vous permettra de terminer une quête (990 EXP). Ouvrez les coffres suivants puis continuez pour tomber nez-à-nez avec un Ouargue dans une grotte. Ouvrez le coffre devant vous puis prenez à gauche. Continuez tout au bout du chemin pour trouver un coffre gardé par un Ouargue. Rebroussez chemin et prenez la route de droite pour trouver un groupe de Ouargues. Continuez tout droit, prenez à gauche puis éliminez le Ouargue qui se trouve dans une grotte, un peu plus loin, ce dernier vous rapportant 1160 points d'EXP. Ouvrez tous les coffres qui traînent et continuez jusqu'à revenir à l'embranchement où vous avez rencontré Elegost. Allez tout droit puis prenez à gauche, là où vous avez battu le groupe de Ouargues. Continuez puis prenez le chemin de droite pour assister à une petite cinématique. En arrivant à l'embranchement suivant, allez à droite pour terminer une autre quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Sauvegardez un peu plus loin et allez tout droit pour trouver un coffre dans un cul de sac qui contient un Anneau de protection de Lothlorien 3A pour Berethor et une Boue Puits à Troll. Revenez en arrière, prenez à droite puis encore à droite. Continuez, ouvrez le coffre qui se trouve à droite (à l'entrée d'une nouvelle zone) puis continuez à avancer pour trouver une sauvegarde et un coffre. Montez les escaliers de droite pour en trouver un autre puis descendez l'escalier de gauche. A l'étage inférieur, ouvrez le coffre qui s'y trouve, prenez à droite pour utiliser un escalier et ouvrez le coffre qui vous attendra quelques mètres plus loin. Prenez ensuite à droite pour trouver l'Autel de guérison, ce qui vous octroiera 990 EXP. Allez ramasser la Pierre d'Action brisée. Descendez maintenant par le chemin de gauche, ouvrez le coffre au niveau du campement et continuez votre chemin. A l'entrée de la nouvelle zone, prenez le petit chemin de droite pour dénicher deux coffres, derrière les deux grandes statues de trolls, afin de trouver entre autres un Casque en acier usé. Revenez en arrière, prenez à droite puis à gauche (à l'embranchement suivant) pour trouver deux coffres, dont un au sommet de l'édifice, où se trouve également une Pierre de Santé brisée. Revenez sur vos pas et prenez le chemin de gauche qui monte afin de passer dans une nouvelle zone. Avancez, ouvrez les quatre coffres pour obtenir notamment une Broche d'Arnor de Dunedain 3A et sauvegardez. Continuez tout droit après

la sauvegarde et combattez les orques devant le dernier autel pour gagner 1160 points d'EXP. Allez près de la statue, à gauche de la chute d'eau et ramassez la Pierre de Contre à l'Eau brisée. Ouvrez le coffre qui est à gauche puis poursuivez votre route pour vous retrouver dans une forêt. Continuez en ouvrant les coffres qui se trouvent sur votre passage. Vous arriverez à un moment à un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez une sauvegarde. Allez plutôt à droite pour dénicher trois coffres dont un renferme une Amulette d'appel de la Lothlorien 3A. Ceci fait, revenez légèrement sur vos pas et prenez à droite pour trouver un autre coffre renfermant un Manteau de rôdeur Dunedain en laine. A présent, retournez au niveau de la sauvegarde afin de l'utiliser et poursuivez votre route pour trouver la carte d'Elrond, cette dernière vous rapportant 1320 points d'EXP. Ouvrez le coffre sur votre gauche, ramassez le dernier artefact elfe (la Pierre d'Armure usée) pour gagner 820 points d'EXP puis revenez au niveau de la sauvegarde et prenez tout à gauche pour pénétrer dans une nouvelle zone de jeu. Continuez, ouvrez le coffre à droite de la sauvegarde (que vous pouvez utiliser) et prenez à gauche pour assister à une cinématique au terme de laquelle vous rencontrerez Hadhod avec lequel vous combattrez un troll des cavernes.

Troll des cavernes : 2095 PV / 139 PA
Votre premier véritable affrontement. Le troll frappant fort, n'hésitez pas à utiliser vos objets de soin et à recourir dès le départ à vos plus puissantes attaques comme la Furie de flammes d'Hadhod, le Tir visé de Elegost, etc. Utilisez également la technique Force compagnie de Berethor pour faire un maximum de dégâts. Si le troll a beaucoup de points de vie, le combat ne devrait pas durer bien longtemps, surtout si vous pouvez déclencher une attaque en Mode Parfait.

Le combat terminé, empochez 3 300 points d'EXP et ouvrez les coffres devant vous. Revenez en arrière, près de la sauvegarde, et continuez tout droit. Ouvrez le coffre sur votre route puis sauvegardez un peu plus loin. Deux ou trois mètres après la sauvegarde, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 170 points d'EXP. Ensuite, préparez-vous à un âpre combat.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
En sachant que les attaques rapprochées ne fonctionnent pas contre ce monstre, voici ce qu'il vous restera à faire. Premièrement, privilégiez les soins de groupe. Utilisez également le Bouclier de pierre d'Hadhod. Ensuite, utilisez dès que possible la technique Force compagnie de Berethor. Après ça, en combinant le Fléau de créature de Elegost, la Furie de Bruinen de Idrial ainsi que la Furie de flammes du nain, le tour sera joué. Si vous le souhaitez, vous pouvez également faire attaquer Elegost, l'archer étant le seul à pouvoir toucher le monstre à l'aide d'attaques de base.

Une fois le combat terminé, vous obtiendrez la Pierre d'Habile Artisan et pénétrerez dans les mines de la Moria.

Chapitre 2 : L'Ouest de la Moria

Sauvegardez votre partie, montez l'escalier qui vous fait face et ouvrez le coffre qui se trouve sur votre droite pour trouver un Avant-bras de Nain en cuir bouilli. Continuez par l'unique route de disponible pour retrouver un peu plus loin Le Guetteur de l'Eau.

Le Guetteur de l'Eau : 2178 PV / 242 PA
La technique est exactement la même que lors de votre première rencontre avec ce monstre.

Au terme du combat, vous obtiendrez notamment deux pièces d'équipement pour Elegost ainsi que 1980 points d'EXP. Poursuivez votre chemin en ouvrant les coffres qui se présentent à vous. Vous découvrirez la première rune dans un coffre, sur votre droite, gardée par deux Ouargues. Continuez pour arriver à une sauvegarde. Prenez alors à gauche pour trouver l'Avant-bras en acier usé dans un coffre gardé par deux gobelins. Revenez près de la sauvegarde et continuez tout droit pour affronter un gobelin.

Chef de clan Gobelins Moria : 839 PV / 392 PA
Utilisez la compétence Force Compétence de Berethor ou la Furie de Bruinen de Idrial pour écourter le combat. Le seul problème avec cet affrontement viendra du fait que votre ennemi recouvrera assez souvent des points de HP et qu'il a tendance à éviter pas mal d'attaques. Sachez également que votre adversaire est immunisé contre l'attaque Furie de flammes d'Hadhod. Notez que si vous désirez connaître les points faibles de vos ennemis, rien ne vaudra la compétence Examiner d'Elegost.

Après le combat, continuez tout droit, ouvrez le coffre un peu plus loin sur votre droite et poursuivez votre chemin. Arrivé au bas de l'escalier, ouvrez le coffre qui est à sa gauche et montez les marches. Après avoir monté un tantinet, allez à gauche et à droite puis ouvrez les coffres qui sont sous des arches. Vous y trouverez notamment la deuxième rune. Rebroussez chemin, continuez à gravir deux ou trois marches puis allez à droite et à gauche pour trouver deux autres coffres sous des arches qui renferment entre autres un Casque de Garde de la Citadelle en acier. Continuez à monter les marches, sauvegardez puis ouvrez le coffre qui se trouve sous l'arche, face à la sauvegarde, pour dénicher la troisième rune. Poursuivez par l'unique chemin disponible pour arriver face à trois chemins. Sachant que vous devrez passer par les trois chemins pour terminer le niveau à 100%, commençons le plus simplement du monde par celui de gauche. Le prochain coffre que vous trouverez recèle la quatrième rune. Poursuivez par la droite. Ouvrez le coffre à droite de l'escalier et montez ce dernier pour sauvegarder. Descendez ensuite les marches qui sont à gauche puis allez à gauche pour trouver deux coffres. Allez maintenant à droite pour dénicher un autre coffre. Revenez ensuite au niveau du passage où se trouvent les trois chemins et prenez celui du milieu. Arrivé sur le pont, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche, continuez tout droit, ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche et poursuivez à nouveau votre route. Ouvrez le coffre qui est à droite et poursuivez par la gauche pour trouver la cinquième rune dans un des deux coffres qui vous attendent. Prenez à présent le chemin de droite afin de trouver des Epaulières d'Elfe 3A en argent et un Casque de Nain en acier dans des coffres, à droite et à gauche de la sauvegarde que vous vous ferez un plaisir d'utiliser. Poursuivez par la droite pour trouver la Hache de marche de Nain 3A en acier ainsi que deux coffres dans lesquels vous trouverez la sixième rune. Rebroussez chemin pour revenir à l'embranchement où se trouvent les trois routes. Prenez alors celle de droite. Poursuivez jusqu'à trouver une sauvegarde et un coffre à droite de cette dernière qui renferme la dernière rune, celle-ci vous donnant 1480 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin qui descend. Ouvrez le coffre qui traîne et une fois arrivé en bas, continuez jusqu'à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre. Revenez en arrière et montez l'escalier qui est à droite. Après la cinématique, vous aurez droit à votre premier combat où vous devrez utiliser le demi-tour afin de toucher les ennemis qui vous encerclent. Une fois le combat terminé, vous aurez achevé une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Allez ouvrir le coffre qui est à droite et continuez votre chemin en allant vers la gauche. Un peu plus loin, prenez le chemin de droite qui descend pour trouver un coffre qui renferme des Jambières de Nain en fer noir. Remontez l'escalier, prenez à gauche, allez tout droit puis prenez le chemin qui se trouve à droite.
Descendez l'escalier pour dénicher un coffre. Revenez à présent au passage aux trois chemins. Prenez celui du milieu et avancez jusqu'à la prochaine sauvegarde pour gagner 3960 points d'EXP en achevant une nouvelle quête. Revenez à l'embranchement central et prenez la route de gauche. Sauvegardez en chemin puis poursuivez jusqu'à avoir droit à une cinématique en allant près du tombeau. Equipez alors Hadhod du Haubert nain en velours et du Tabard de Nain en velours. Allez maintenant à gauche pour assister à une nouvelle cinématique. Ensuite, examinez les lieux pour trouver deux coffres dont un qui renferme une Amulette de la Veine d'Argent 3A. En arrivant près de la sauvegarde, vous aurez achevé la dernière quête du chapitre qui vous rapportera 4950 points d'EXP. Prenez alors le passage qui semble vous appeler pour affronter une horde de gobelins.

Quatre gobelins + Chef de clan disposant de 1399 PV et de 391 PA
Rien de spécial à préciser concernant ce combat si ce n'est qu'il vous faudra utiliser Elegost ou les attaques à distance pour toucher les archers en arrière-plan. Dans tous les cas, occupez-vous tout d'abord du chef de clan puis éliminez ses acolytes. Bien sûr, usez et abusez de l'attaque Furie de Bruinen de Idrial, cette technique étant particulièrement efficace contre les gobelins.

Une fois le combat fini, vous obtiendrez de nombreuses pièces d'équipement et pénétrerez dans l'Est de la Moria.

Chapitre 3 : L'Est de la Moria

Ramassez les Epaulières de capitaine de la Garde en acier en allant près de la lumière de gauche. Sortez ensuite de la pièce où vous vous trouvez pour sauvegarder. Après la cinématique, examinez les lieux pour trouver trois coffres dont un contenant un Surbras de rôdeur de l'Ithilien en cuir. Poursuivez pour trouver, au milieu de la grande salle, le premier des neuf trolls à abattre et ainsi terminer une quête qui vous rapportera 2970 points d'EXP. Prenez ensuite le petit chemin de gauche qui descend pour dénicher un autre coffre. Revenez sur vos pas et continuez tout droit puis fouillez la seconde partie de la grande salle pour trouver un autre coffre à droite, derrière un pilier qui contient une Boucle de Nain de la Moria 3A en acier. Un second coffre se trouve à gauche de la sortie que vous devez bien sûr emprunter pour poursuivre votre aventure. Sauvegardez puis descendez le grand escalier. Une fois en bas, avancez un peu et après

avoir passé l'arche, prenez à gauche pour trouver un coffre. Avancez à nouveau et allez à droite, près de la statue, pour combattre un deuxième troll et un gobelin et ainsi achever une nouvelle quête vous rapportant 3950 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la statue pour trouver des Jambières de Garde de la Citadelle en acier. Continuez votre route, ouvrez le coffre qui est sur votre gauche et poursuivez en descendant l'escalier pour avoir droit à une cinématique. Poursuivez par la droite et sauvegardez. Ouvrez le coffre qui est devant vous puis descendez par le chemin qui s'enfonce sous terre. Une fois venu à bout des trois gobelins, une nouvelle quête s'achèvera et vous rapportera 4950 points d'EXP. Ensuite, prenez le chemin qui se trouve à gauche de la grande statue au centre de la pièce pour trouver une Broche de protection de Gondorien 3A. Allez également dans le passage de droite afin de trouver un autre coffre. La salle du milieu ne contenant rien (si ce n'est un affrontement), continuez votre route en prenant la route de droite. Avancez pour combattre un nouveau troll des cavernes. Une fois assez prêt du tambour, éliminez les gobelins qui le gardent.

Tambour Gobelin de la Moria : 1464 PV / 479 PA
Ce combat est assez long puisqu'une fois que vous aurez battu les trois gobelins qui sont au premier plan, le gobelin qui est en hauteur en rappellera d'autres très rapidement. Ainsi, il vous faudra abattre les gobelins qui arriveront avant de pouvoir toucher à nouveau le gobelin qui garde le tambour. Ceci étant, gardez vos attaques à distance pour le gobelin qui est en hauteur et éliminez en priorité le chef de clan qui ne se fera pas prier pour redonner de la vie à ses compagnons. Une technique consiste également à tuer deux ennemis en contrebas, et à se redonner des PA avant de tuer le dernier gobelin. Se faisant, vous pourrez alors utiliser vos plus puissantes techniques sur l'adversaire qui garde le tambour sans risque d'être à court de PA.

La fin du combat marquera la fin d'une quête et vous octroiera 5940 points d'EXP. Avancez et allez ouvrir un coffre qui se trouve à gauche de la pièce. Prenez maintenant le chemin qui s'enfonce à droite de la pièce. Sauvegardez. Allez ouvrir un coffre, à gauche de la pièce, pour trouver une Boucle de Nain de la Moria 3A en or. Revenez en arrière et passez sur le pont de bois. Arrivé au bout du pont, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Prenez le pont de bois suivant et après avoir battu un nouveau troll, avancez jusqu'au bout du pont et allez à gauche pour ouvrir un coffre. Ensuite, une fois face au grand escalier, prenez à droite pour trouver un autre coffre. Montez maintenant l'escalier pour affronter un autre troll. Laissant derrière vous une nouvelle quête qui vous aura rapporté 5940 points d'EXP, allez sauvegarder un peu plus loin. Continuez au bout du chemin pour trouver l'Epée longue du Rohan 3A en acier. Prenez ensuite le chemin qui est à droite du promontoire. Poursuivez jusqu'à arriver dans une pièce avec un sarcophage. Après la bataille, vous aurez achevé une nouvelle quête et votre besace se remplira de 4950 points d'EXP. Récupérez les Jambières d'Elfe 3A plaquées or et l'Arc court de Gobelin de la Moria 3A pour remplir une autre quête et ainsi obtenir 4950 points d'EXP. Prenez alors le chemin qui monte et continuez votre route. Redescendez par l'escalier un peu plus loin et après avoir pénétré dans la deuxième pièce, ouvrez le coffre qui se trouve juste à gauche. Continuez d'ailleurs par la gauche pour arriver dans une immense salle. Un coffre se trouve à gauche de ladite salle.
Une fois ouvert, continuez à avancer pour combattre deux nouveaux trolls. Sauvegardez juste derrière et poursuivez votre route. En passant dans la zone suivante, vous achèverez une nouvelle quête vous rapportant 19800 points d'EXP. Descendez un peu plus pour affronter les deux derniers trolls qui vous rapporteront 7920 points d'EXP. Ouvrez ensuite les deux coffres qui sont prés de vous pour trouver un Bouclier de Nain de la Moria 3A et un Casque de bataille d'Elfe 3A plaqué or qui vous permettra de terminer une quête de plus de 4950 points d'EXP. Continuez alors votre route pour aller affronter le Balrog.

Balrog : 50672 PV / 4335 PA
Avant toute chose, augmentez votre capacité d'attaque grâce à Berethor avec la technique Force Compagnie. Ensuite, abusez des soins de groupe, de l'objet Médecine elfique pour ressusciter un allié et de la technique Présent d'Elrond de Idrial. Si vous avez accès au mode Parfait, vous devriez pouvoir utiliser l'attaque Vile griffe (ou Terrible morsure) pour plus de 5700 points de dégâts. Bien entendu, l'Eclair des Valar de Gandalf vous sera d'une aide précieuse, cette dernière faisant plus de 5000 points de dégâts, 6000 avec la technique Force Compagnie. De plus, vous pourrez utiliser les techniques Frappe brisante de Berethor et Fêle armure de Hadhod pour faire baisser la défense du Balrog.

Après les séquences issues de la trilogie de monsieur Jackson, un nouveau chapitre débute.

Chapitre 4 : Estemnet

Revenez un peu en arrière pour ouvrir un coffre qui contient un Manteau de rôdeur de l'Ithilien en laine. Sauvegardez puis avancez en suivant l'unique chemin accessible. Arrivé à l'embranchement, faites le tour du chemin central pour assister à une cinématique. Ensuite, prenez le chemin de gauche (face à l'embranchement) et poursuivez votre route. Allez à droite pour achever une première quête qui vous rapporte 9900 points d'EXP. Si vous le désirez, vous pouvez couper par la gauche pour gagner du temps ou revenir en arrière et prendre le chemin de droite. En optant pour cette dernière solution, prenez à gauche à l'embranchement suivant. Un peu plus loin, ouvrez le coffre sur votre gauche et celui de droite, au fond d'un petit chemin. Poursuivez ensuite votre route et sauvegardez. Continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui renferme une Broche de fortification de Rohirrim 3A puis avancez à nouveau pour remplir une nouvelle quête vous octroyant 11550 points d'EXP. Ouvrez les trois coffres qui traînent à droite pour trouver une Epée longue Garde Fontaine 3A en acier et des Avant-bras d'Elfe 3A plaqués or. Revenez à présent en arrière, jusqu'au dernier embranchement, et allez tout droit. Vous arriverez alors à l'endroit où vous avez rencontré un guerrier elfe quelque temps avant. Poursuivez par la gauche et continuez encore à gauche pour trouver un coffre un peu plus loin. Continuez alors par la gauche pour trouver un autre coffre. Après avoir rencontré le Magicien blanc, éliminez les orques qui arrivent puis à l'embranchement suivant, prenez à gauche. Un peu plus loin, une nouvelle cinématique aura lieu avec Gandalf. A ce stade, dézoomez la carte pour avoir une vue d'ensemble. En allant tout au Nord, une cinématique vous révélera si vous êtes assez puissants pour combattre les orques. Si ce n'est pas le cas, référez-vous aux points rouges de la carte pour aller chercher les guerriers elfes. Fouillez les alentours pour trouver divers coffres et allez au Nord-Ouest pour dénicher une sauvegarde et terminer une quête vous rapportant 13200 points d'EXP. Toujours en vous fiant à la carte, allez au Nord-Est pour achever une nouvelle quête (11 550 EXP) et trouver un coffre. A présent, regardez la carte (avec le Nord pointant vers le haut) et prenez le chemin central pour aller vers le Sud. Vous voici revenu à l'embranchement où vous avez rencontré le Magicien Blanc. Allez tout droit pour arriver dans un cul de sac et ainsi terminer une nouvelle quête qui vous rapporte 11550 points d'EXP. Sauvegardez, allez ouvrir le coffre dans une petite grotte (à droite de la sauvegarde) pour obtenir un Bouclier d'infanterie de Rohirrim 3A, repartez en arrière et allez à droite. Un peu plus loin, ouvrez un coffre qui se trouve contre une paroi, à droite, pour dénicher une Hache à mortaiser Nain 3A en acier. Poursuivez encore par la droite afin de monter par un petit chemin qui vous fera pénétrer dans des cavernes. Une cinématique plus loin, vous allez devoir affronter un Ouargue gigantesque.

Grand Ouargue Dominant : 3861 PV / 340 PA
Utilisez le Choc débilitant de Hadhod pour ralentir l'ennemi et faire de sérieux dégâts. Ensuite, les techniques Rage Citadelle de Berethor et Perce volonté de Elegost achèveront l'ennemi qui n'aura même pas le temps d'attaquer une seule fois.

Le combat terminé, une nouvelle quête s'achèvera et vous donnera 16500 points d'EXP. Ramassez les armes et items qui traînent et prenez à présent le chemin de gauche tout en vous préparant à combattre deux Ouargues. Au terme du combat, ouvrez le coffre qui se trouve dans les parages pour trouver une Amulette d'esquive d'Eregion 1A. Repartez dans la caverne puis prenez le chemin qui vous fait face. Un peu plus loin, ramassez les items qui gisent puis approchez-vous de l'elfe sur le sol pour achever une nouvelle quête vous octroyant 13200 points d'EXP. Sauvegardez, quittez les cavernes et dirigez-vous maintenant à l'extrême Nord pour combattre plusieurs Urûk-hais. Notez que si vous désirez découvrir d'autres coffres (dont un dans la caverne que vous emprunterez) renfermant des Jambières de capitaine de la Garde en acier et une Jupe d'Arnor de mailles de Dunedain, il vous faudra aller vers la gauche (une fois dans la partie Nord de la carte) pour passer par un chemin surplombant la vallée dans laquelle vous vous trouviez au préalable. Vous y trouverez également une sauvegarde. Une fois au Nord de la carte, un combat débutera.

Sept Urûk-hais à abattre
Un combat très simple, surtout avec Aranel à vos côtés.
A chaque fois que vous abattrez un ennemi, un autre arrivera. Ce n'est qu'une fois que vous aurez battu sept adversaires que votre victoire sera proclamée. Utilisez les techniques Hâte des elfes de Idrial sur Berethor et abusez de la technique Rage Citadelle (ou Fléau des Ourouk si vous la possédez) de ce dernier pour faire des ravages dans les rangs ennemis. Utilisez également la Tempête de flèches de votre ami elfe pour en terminer rapidement.

Après ce combat, vous en aurez fini avec ce chapitre.

Chapitre 5 : Plaine du Rohan

Avancez pour sauvegarder. Continuez ensuite votre route. Après le combat scénarisé, poursuivez pour arriver près d'un village en flammes. Allez vers la droite pour combattre quelques Orques. A l'issue du combat, vous rencontrerez Morwen qui se joindra à votre petit groupe. Une quête plus tard (7420 points d'EXP in the pocket), allez sauvegarder à l'Est. A partir de ce moment-là, n'oubliez surtout pas de prendre Morwen comme personnage à diriger pour que cette dernière engrange des points d'expérience à l'issue des quêtes. Face à la sauvegarde, vous trouverez un coffre. Allez à l'Est pour aller parler à des cavaliers et ainsi achever une nouvelle quête rapportant 9900 points d'EXP. Si vous décidez d'emprunter le chemin pris par les cavaliers, sachez que celui-ci vous ramènera à un endroit que vous pouvez atteindre en passant par la tanière des Ouargues. D'ailleurs, en parlant de ça, allez plutôt à l'ouest du village pour trouver un autre coffre ainsi qu'au Nord pour en dénicher un second. Poursuivez jusqu'à atteindre la tanière des Ouargues où vous pourrez sauvegarder. Parlez aux cavaliers pour gagner 14920 points d'EXP et pénétrez dans la tanière qui s'étend sur deux niveaux. Au premier embranchement, allez tout droit pour rencontrer de nouveaux cavaliers et ainsi gagner 14920 points d'EXP. Plus loin, vous arriverez à une porte gardée par des soldats (le pont de Limesneige), celle-ci étant donc également accessible en passant par l'est du village. Ouvrez le coffre à gauche de l'escalier ainsi que celui qui est à sa droite pour trouver une Bague de force Nain 3A. Sauvegardez et repartez dans la tanière des Ouargues. Prenez le chemin de droite (en étant face à la sortie) puis poursuivez votre route par la droite afin de trouver un Manteau de capitaine de l'Ithilien en laine dans un coffre. Rebroussez chemin et continuez tout droit jusqu'à arriver dans une salle. Prenez le chemin de droite pour trouver un coffre et celui de gauche pour atteindre le second niveau de la tanière. A l'embranchement, prenez le chemin de droite pour trouver un coffre, celui de gauche en ayant également droit à un qui contient des Jambières d'Elfe 2A en acier. Revenez en arrière et prenez le chemin central. Après avoir longé un chemin extérieur, vous revoilà dans une grotte où quatre coffres vous attendent. Rebroussez chemin et repartez au premier niveau de la grotte, allez à l'embranchement principal puis sortez de la grotte. A présent, vous allez devoir revenir au tout début du niveau (youpi !!) pour dénicher les derniers cavaliers qui vous rapporteront 19800 points d'EXP. Repartez à présent en direction du village et dirigez-vous vers le pont de Limesneige en passant par l'est du village ou par la tanière des Ouargues. Une fois à bon port, vous allez devoir affronter plusieurs Orques. Après de multiples combats, vous pourrez enfin atteindre l'autre bout du pont. Ouvrez les coffres qui sont à droite et à gauche de la sortie pour trouver une Epée de Morannon 3A en obsidienne. Poursuivez votre route pour vous retrouver à l'entrée d'un nouveau village en flammes. Sauvegardez puis pénétrez dans le village. Ouvrez le coffre devant vous pour récupérer une Broche de havre de Rohirrim 3A. Ensuite, empruntez le chemin de gauche puis la route de droite qui monte pour arriver dans une partie du village. Allez à droite pour trouver un coffre. Un peu plus loin, vous trouverez un autre coffre contenant des Avant-bras en acier de capitaine de la Garde, juste à côté d'une roue qu'il vous faudra tourner. Allez à présent vers la gauche pour trouver une autre roue à tourner ainsi qu'un coffre. Maintenant, redescendez et passez par la porte que vous venez d'ouvrir. Un peu loin, vous pourrez sauvegarder. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche puis allez à droite pour trouver deux nouvelles roues à actionner ainsi que deux coffres. Descendez par le chemin par lequel vous êtes venu puis allez au niveau de l'entrée du village. Prenez tout droit puis montez par la route sur votre gauche pour arriver dans une autre partie du village en hauteur. Allez à droite pour trouver un coffre et une autre roue à tourner. Prenez ensuite à gauche pour trouver deux autres coffres dont un qui renferme un Bouclier de la Garde Royale 3A. Descendez à présent via le chemin par lequel vous êtes arrivé, continuez tout droit puis à l'embranchement, allez à gauche puis à droite. Ouvrez le coffre pour trouver une Hache perçante de Morgul 3A en fer et prenez le chemin qui monte. Une fois en haut, allez tout au fond, à gauche, pour trouver un coffre et une roue à actionner.
Avant de descendre, ouvrez les deux coffres qui se trouvent à gauche et qui contiennent des Jambières de Rohirrim en fer. Descendez ensuite par le chemin par lequel vous êtes arrivé, prenez à gauche à l'embranchement puis continuez par la gauche. Au bout du chemin, prenez le seul chemin disponible à savoir celui de gauche. Vous atteindrez ainsi le Grand Hall et gagnerez 22280 points d'EXP. Sauvegardez et pénétrez dans le bâtiment pour affronter Grima Langue de Serpent.

Grima Langue de Serpent : 10449 PV / 2003 PA
Avant toute chose, faites en sorte d'avoir accès à une attaque en mode Parfait avant le début du combat. Utilisez alors la technique Pilage de Fangorn pour faire de gros dégâts dans les rangs ennemis. Ensuite, usez des techniques Tir Paralysant de Elegost pour paralyser les deux Uruk-Kai et Furie de Bruinen afin d'achever les deux compagnons de Grima. Utilisez très souvent des objets de groupe pour vous remettre PA et PV puis alternez la triple attaque Colère d'Ectchelion de Berethor et Choc Débilitant (ou la double attaque Rage des Montagnes si vous la possédez) de Hadhod pour venir à bout de votre ennemi.

Suite au combat, vous obtiendrez 14920 points d'EXP. Ouvrez les quatre coffres qui sont dans la pièce pour obtenir des Epaulières de Rohirrim en fer. Tournez la roue qui est à la droite de la sortie puis revenez sur vos pas et passez par la

porte que vous venez d'ouvrir. Poursuivez votre route et prenez à gauche à la première intersection. Vous y trouverez trois coffres renfermant des pièces d'équipement et des objets. Revenez en arrière et continuez votre route jusqu'à arriver dehors où vous pourrez sauvegarder. Un peu plus loin, vous rencontrerez deux Ouargues ainsi qu'un cavalier du nom de Eaoden qui se joindra à vous. D'ailleurs, profitez-en pour dispatcher ses 58 (!!) points de compétence parmi ses cinq caractéristiques. Ceci étant fait, poursuivez votre chemin pour trouver une nouvelle sauvegarde non loin de là. Juste après, vous trouverez le corps des parents de Morwen. Juste après, vous devrez affronter Sharku.

Sharku, capitaine des chevaucheurs : 13087 PV / 627 PA
Utilisez le Fléau des Ouargues ou la Rage de Vierge de Morwen pour éliminer rapidement les subalternes de Sharku. Ensuite, en usant de la Rage des Montagnes de Hadhod, de la Colère d'Ecthelion de Berethor ou du Coup enragé de Eaoden, le combat ne fera pas long feu. Pensez également à utiliser la Purification de Idrial pour annuler les paralysies provoquées par Sharku. Enfin, la technique Aura des Valar de Idrial sera très intéressante, celle-ci ressuscitant automatiquement un allié s'il venait à mourir.

Le combat terminé, vous aurez achevé votre dernière quête et accessoirement ce long chapitre.

Chapitre 6 : Le Gouffre de Helm

Parlez aux personnes que vous croiserez pour connaître leurs petits malheurs puis allez ouvrir le coffre un peu plus loin, à droite, pour obtenir une Veste de Rohirrim en cuir bouilli. Sauvegardez et continuez à avancer. Une fois en haut de l'escalier, prenez à gauche pour aller sur les remparts. Avancez pour trouver un coffre tout au bout qui contient des Cuissards de protection d'Elfe 2A. Revenez un peu en arrière et prenez à droite. Prenez le petit chemin qui monte pour aller parler au roi Théoden qui se trouve sur les remparts. Ceci vous permettra d'achever une quête vous rapportant 3460 points d'EXP. Redescendez, montez l'escalier à votre droite, parlez à tout le monde puis allez fureter dans les environs pour trouver deux coffres sur votre droite qui renferment une Hache de combat Rohirrim 3A en fer et une Capuche de cavalier Dunedain en laine. Prenez ensuite le chemin de gauche pour arriver dans une autre partie du niveau. Parlez à tout le monde puis ouvrez le coffre qui se trouve sur votre gauche et ainsi trouver le Marteau de Nain 3Aen mithril qui vous rapporte 24260 points d'EXP. Ouvrez l'autre coffre qui se trouve à droite puis descendez par le chemin qui est à gauche du coffre. Parlez aux soldats puis allez ouvrir le coffre qui se trouve près d'une tente. Montez sur les remparts qui sont à gauche pour trouver un coffre. Ressortez de cet endroit en prenant l'escalier qui monte au bout du rempart. Prenez à gauche, à droite, puis allez tout droit pour arriver dans l'armurerie. Ramassez toutes les armes et objets qui s'y trouvent, parlez à Gamling puis sauvegardez. Ressortez de l'armurerie, allez à gauche, montez l'escalier puis prenez à gauche pour aller trouver Gimli qui se restaure. Ceci vous vaudra 17300 points d'EXP. Prenez ensuite le chemin de droite qui descend pour vous retrouver au niveau des murailles. D'ailleurs, vous trouverez Legolas sur les remparts de gauche, ceci vous rapportant une fois de plus 17300 points d'EXP. Prenez ensuite l'escalier qui monte pour changer de zone. Allez à droite puis descendez l'escalier pour trouver Aragorn près des écuries, ce dernier vous rapportant 17320 points d'EXP. Retournez maintenant voir Gamling à l'armurerie pour obtenir 10400 points d'EXP. Suite à une cinématique, vous aurez ensuite droit à trois combats aux côtés de Legolas durant lesquels vous devrez venir à bout des nombreux ennemis mais surtout des trois échelles en arrière-plan pour empêcher vos adversaires d'arriver. Une cinématique plus loin, c'est aux côtés de Gimli que vous vous retrouverez pour combattre de très nombreux ennemis. A ce sujet, éliminez avant toute chose les Sapeurs Uruk-kai, ces derniers pouvant vous causer plus de 4000 points de dégâts une fois leur bombe allumée. Après une cinématique, vous vous retrouverez dans l'armurerie où vous pourrez enfin sauvegarder. Une fois sortis de l'armurerie, prenez à gauche puis descendez les escaliers en ramassant les objets qui brillent. En bas de l'escalier, vous devrez aider Aragorn en combattant à ses côtés. En mettant à profit les terribles attaques d'Aragorn (la quadruple attaque Fléau de Sauron en tête), vous devriez venir très rapidement à bout de tous vos assaillants. Une fois le combat terminé, une cinématique s'enclenchera au terme de laquelle un autre combat débutera, cette fois sans Aragorn.

Capitaine Troll d'Assaut : 12350 PV / 10442 PA
Le combat est similaire à celui avec Aragorn. Utilisez Idrial en temps que guérisseuse en la faisant utiliser ses techniques Aura de Valar et Présent Galadriel. Ensuite, boostez votre force grâce à la technique Force Compagnie de Berethor puis utilisez la Colère d'Ectchelion de ce dernier pour en terminer prestement. Ceci sera d'autant plus simple si vous avez accès à la Double attaque du chevalier du Gondor. Enfin, le Fléau des Ourouk de Morwen vous sera d'un grand secours, sa double attaque pouvant faire plus de 12000 points de dégâts sur un Ourouk-Haï.

Après ce combat, vous aurez droit à une cinématique puis à un combat similaire à celui décrit plus haut, bien que les ennemis soient plus nombreux. Procédez de la même façon pour battre vos adversaires. La fin du combat marquera la fin de ce chapitre.

Chapitre 7 : Osgiliath

Sauvegardez puis avancez un peu pour avoir droit à une cinématique. Ensuite, place aux combats ! Le plus important d'entre eux vous opposera à Gothmog.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Faramir vous prêtant main forte, abusez de sa technique Volée capitaine pour vous défaire des archers en arrière-plan. Ceci ne suffisant pas, utilisez les attaques à distance de Elegost et Idrial pour tous les éliminer. Ensuite, utilisez la Rage des Montagnes de Hadhod et la Double Attaque de Berethor pour sortir deux fois de suite la Colère d'Ecthelion sur Gothmog. Si vous avez utilisé une fois encore la technique Force compagnie, je vous prie de me croire que le combat ne durera pas bien longtemps. De plus, la technique Armure de Faramir augmentant la défense de tout le groupe, vous n'aurez même pas besoin d'utiliser un objet de soin ou les pouvoirs de guérisseuse de Idrial.

Ouvrez le coffre qui est à droite pour trouver une Epingle de Poing de Marteau 3A. Un autre coffre se trouve un peu plus à droite et renferme une Boucle des Seigneurs 1A en or ainsi qu'une Hache double de Rohirrim 3A. A présent, vous devez vous approcher des soldats qui combattent un peu partout pour déclencher des batailles. Allez ensuite ouvrir le coffre de gauche pour obtenir des Avant-bras de Rohirrim en acier. Continuez à avancer pour pénétrer dans une nouvelle zone. Allez à droite pour déclencher un nouveau combat puis poursuivez par la gauche. Ouvrez le coffre qui se trouve à gauche pour trouver une Lance de Rohirrim 3A en acier. Poursuivez par la droite jusqu'à atteindre deux autres coffres ainsi qu'une sauvegarde. Ensuite, poursuivez votre route jalonnée de combats. Ouvrez le coffre qui est sur votre chemin puis continuez votre route pour vous retrouver dans une nouvelle zone. Allez ouvrir un coffre sur votre gauche puis sauvegardez. Allez ouvrir le second coffre un peu plus loin puis revenez pour sauvegarder. Tout en déclenchant de multiples batailles après vous être approchés des soldats qui combattent, allez à droite pour dénicher un nouveau coffre. Un autre coffre renfermant des Avant-bras de Nain en acier se trouve à gauche. Une fois que vous avez porté secours à tous les soldats, votre première quête s'achèvera et vous rapportera 27720 points d'EXP. Poursuivez maintenant par le nord en montant sur la planche qui est à droite du coffre que vous avez ouvert tantôt. Vous retrouverez Gothmog un peu plus loin pour un nouvel affrontement.

Gothmog, chef armée des Orques : 42601 PV / 60593 PA
Un des affrontements les plus difficiles du jeu. Vous retrouvez Faramir pour un combat qui est la copie de votre tout premier affrontement contre Gothmog mais en beaucoup plus difficile. Utilisez les techniques décrites précédemment pour prendre l'avantage. Cependant, notez que les compagnons du chef des armées des Orques sont désormais insensibles au sommeil et à la peur. De plus, concentrez en priorité vos attaques sur Gothmog puisque celui-ci rappellera des alliés une fois que vous les aurez tués. Utilisez les plus puissantes attaques de Eaoden (Craque Armure et Rage de Rohirrim) pour faire d'énormes dommages et bien sûr l'Aura des Valar d'Idrial qui sera d'une utilité capitale pour votre victoire puisque ce sort ressuscitera un compagnon tombé tout en redonnant la totalité de ses PV et PA.

Une fois le combat achevé, vous obtiendrez 46200 points d'EXP. Revenez en arrière, sauvegardez puis prenez la porte de droite désormais ouverte. Après plusieurs cinématiques, avancez un peu pour avoir droit à une autre cinématique. Ensuite, vous dirigerez Idrial qui devra mener seule un combat. Abusez de sa technique Frénésie pour pouvoir effectuer deux actions de suite, ceci rendant les affrontements beaucoup plus simples. De plus, utilisez l'Aura de Valar pour parer à toute éventualité. Une fois le combat gagné, vous prenez le contrôle des autres membres. Avancez droit devant vous pour affronter un Nazgûl.

Capitaine Nazgûl Féroce Ailé : 64352 PV / 60447 PA
Pour en venir à bout, mettez à profit la Double attaque de Berethor puis utilisez la Colère d'Ecthelion. Faites de même avec Hadhod puis optez pour la Rage des montagnes. Pendant ce temps, un autre personnage sera uniquement présent pour remettre des PV et des PA au groupe ou pour dissiper les altérations d'état.

Après le combat, avancez puis allez tout droit à l'embranchement pour trouver deux coffres un peu plus loin. Revenez

en arrière et prenez le chemin de droite pour pouvoir sauvegarder après quelques mètres. Poursuivez ensuite par la gauche pour affronter d'autres Nazgûl.
Une fois arrivé dans les égouts, allez tout droit au premier embranchement. En allant patauger dans l'eau, vous trouverez un Bouclier d'Oriental 3A ainsi que quelques objets. Ceci vous permettra d'achever une quête de plus de 23100 points d'EXP. Revenez en arrière, prenez à gauche puis sauvegardez. Allez maintenant à gauche et à l'embranchement suivant, prenez à droite pour trouver un coffre. Revenez en arrière et prenez à gauche pour arriver dans une pièce circulaire avec six chemins. Sauvegardez et ouvrez le coffre qui se trouve dans la pièce. En commençant par la droite, voici ce qui vous attend en empruntant chacune des six routes :

- 1er chemin : un coffre,
- 2ème chemin : deux coffres,
- 3ème chemin : un coffre,
- 4ème chemin : impraticable,
- 5ème chemin : un coffre, celui-ci vous permettant d'achever une quête de 23100 points d'EXP,

Empruntez ensuite le sixième chemin pour sortir des égouts. A l'embranchement, sauvegardez puis allez à gauche. Berethor retrouvera alors Idrial et les deux amis devront combattre deux Nazgûl. Le combat terminé, vous aurez droit à une cinématique ainsi qu'à un autre combat en deux parties contre le Roi Sorcier d'Angmar.

Roi Sorcier d'Angmar : 70089 PV / 60047 PA
Lors de la première partie du combat, Berethor ne pourra toucher le Roi Sorcier. De ce fait, ne gaspillez surtout pas une attaque en mode Parfait ou des PA. Très rapidement, une cinématique interviendra et le véritable combat pourra débuter. Tout d'abord, lancez Force compagnie avec Berethor puis choisissez Double Attaque et enfin la Colère d'Ecthelion. Pendant ce temps, Idrial utilisera Frénésie pour lancer Aura des Valar sur sa personne et Berethor. Le soldat du Gondor étant immunisé contre la peur, il n'aura rien à craindre du Roi Sorcier, ce dernier se bornant à lancer très souvent son attaque Peur. De plus, sachez que si vous utilisez l'Attaque Brisante de Berethor pour faire baisser la défense de votre ennemi, vous pourrez parfois lui infliger des coups de plus de 9000 points de dégâts.

La fin de l'affrontement sera synonyme de quête terminée qui vous rapportera 46200 points d'EXP. Sortez ensuite de la pièce circulaire après avoir sauvegardé pour en terminer avec ce chapitre.

Chapitre 8 : Minas Tirith

Combattez deux trolls puis allez sauvegarder sur votre droite. Maintenant, il vous faut à nouveau rejoindre chaque groupe de combattants pour déclencher des affrontements. N'en oubliez pas pour autant d'ouvrir les trois coffres qui sont dans les parages. Une fois que vous aurez porté secours à tous les soldats, vous aurez achevé la première quête du chapitre qui vous rapportera 35640 points d'EXP. Allez ensuite vers le sud pour combattre trois trolls gardant un chemin, ces derniers étant rejoints par des orques et d'autres trolls au fur et à mesure de la bataille. Après le combat, allez voir Gandalf puis préparez-vous à combattre à nouveau trois fois de suite. Ensuite, vous vous retrouverez dans la partie sud de la ville. Ouvrez le coffre qui est à votre gauche puis continuez à avancer en venant en aide aux soldats qui combattent l'ennemi un peu partout. Allez maintenant affronter le troll qui est sur votre droite. En utilisant Berethor et Aoden comme combattants ainsi que Idrial comme guérisseuse, vous ne devriez avoir aucun problème pour venir à bout de vos deux ennemis.

Note : Si vous voulez écourter les combats, il sera bon de faire le Mode Maléfique de l'Osgiliath afin de récupérer l'Epée d'Isildur pour Berethor, cette arme faisant de véritables ravages .

Une fois le combat terminé, vous récupérerez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre qui est devant vous, continuez par la gauche, ouvrez le coffre qui est à droite puis continuez par la porte de gauche. Vous voici dans une autre partie de Minas Tirith. Venez toujours en aide aux soldats puis prenez par la droite pour aller sauvegarder. Continuez vers la gauche pour aider un soldat aux prises avec un troll. A l'issue de ce combat, vous recevrez 23760 points d'EXP. Ouvrez le coffre puis allez ensuite à droite pour trouver un autre coffre. Montez sur les remparts. Allez à gauche pour aider des soldats et ainsi achever une quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Maintenant, rendez-vous tout à droite des remparts, en ouvrant un coffre au passage.

A ce stade, votre communauté sera scindée en deux groupes de trois. Une fois que le premier groupe aura effectué un tour d'action, un Nazgûl arrivera pour combattre l'autre groupe mais autant dire que si vous avez Berethor, armé de l'épée d'Isildur, le combat sera très vite réglé vu que sa Colère d'Ecthelion fera entre 5900 et 8000 points de dégâts, le tout multiplié par trois. Ensuite, ce sera au tour du premier groupe de revenir sur le devant de la scène puis très rapidement au suivant.

Le combat terminé, vous arriverez une fois encore dans une autre partie de Minas Tirith. Avancez pour venir en aide aux soldats puis ouvrez le coffre sur votre droite. Vous trouverez deux autres coffres un peu plus loin, le premier se trouvant au bout d'un chemin à droite, le second près d'une sauvegarde. Allez ensuite combattre les deux trolls gardant la porte. Après la cinématique, ouvrez le coffre qui se trouve derrière vous puis avancez. Ouvrez les deux autres coffres qui se trouvent sur votre chemin, prenez à gauche au bout du chemin puis à droite afin d'aller sauvegarder. Ouvrez le coffre qui est près de la sauvegarde et continuez à avancer pour combattre deux groupes de gobelins. Passée la cinématique, vous aurez achevé une nouvelle quête qui vous rapportera 23760 points d'EXP. Continuez tout droit pour ouvrir un coffre et revenez en arrière pour continuer par la droite. Ouvrez le coffre sur votre droite et préparez-vous à affronter un Nazgûl qui vous rapportera 41580 points d'EXP si vous le battez. Ouvrez le coffre un peu plus loin et continuez par la droite en ouvrant les deux coffres suivants. Au bout du chemin, vous retrouverez Gandalf pour un nouveau combat.

Roi Sorcier d'Angmar : 121059 PV / 60487 PA
Autant le dire tout de suite, le Roi Sorcier d'Angmar ne vaut pas un cachou. En utilisant l'Eclair de Valar de Gandalf, la Colère d'Ecthelion (par le biais de la Double Attaque) de Berethor ainsi qu'une autre attaque de votre choix, le combat ne devrait pas durer plus de deux tours !

Une fois débarrassé du Roi-Sorcier, vous obtiendrez 47520 points d'EXP. Ouvrez les deux coffres qui sont sur votre gauche ainsi que celui qui se trouve au fond d'un petit chemin au fond de l'écran. Allez sauvegarder sur votre droite puis prenez le chemin sur votre gauche. Après la cinématique, vous pénétrerez dans le hall où plusieurs combats ont lieu. Tout d'abord, retournez-vous pour aller ouvrir deux coffres de par et d'autre de la porte d'entrée. Avancez un peu puis ouvrez les coffres qui sont sur votre droite et sur votre gauche.
Allez à présent aider chaque soldat qui combat. A ce sujet, il sera bon de faire combattre chacun de vos combattants au moins une fois afin qu'ils engrangent les nombreux points d'EXP que rapportent ces affrontements. Notez ensuite que tous vos adversaires sont sensibles aux flèches Sommeil de Elegost. Une fois débarrassé de vos ennemis, allez ouvrir les deux autres coffres qui se trouvent à droite et à gauche du hall et sauvegardez si vous le désirez. Ensuite avancez jusqu'au trône pour avoir droit à un dernier combat et une cinématique qui marquera la fin du chapitre.

Chapitre 9 : Champs de Pelennor

Après le petit combat qui ouvre ce dernier chapitre, allez ouvrir le coffre qui est sur votre droite puis allez utiliser la sauvegarde qui se trouve à gauche. Ce chapitre est particulièrement linéaire puisqu'il vous suffira d'avancer vers l'Est en combattant une multitude d'ennemis. Notez que certains combats vous rapporteront énormément d'EXP, ce qui fait qu'il ne faudra surtout pas oublier de faire jouer tous vos personnages. Une fois arrivé dans la deuxième zone du niveau, ouvrez le coffre qui se trouve à gauche. Continuez à avancer pour combattre quelques gobelins. Ces derniers ayant tendance à vous étourdir, n'hésitez pas à utiliser la technique Tenez bon de Berethor. Un peu plus loin, vous aurez la possibilité de sauvegarder. Au même niveau, se trouve un embranchement. En allant tout droit, vous trouverez un coffre. Prenez ensuite par la gauche et continuez à avancer. A l'embranchement suivant, prenez à gauche puis avancez pour trouver un peu plus loin un coffre qui se trouve sur votre gauche et qui contient une Hache de marche Nain 3A en mithril. Continuez par la droite et allez ouvrir le coffre au bout du chemin. Revenez en arrière jusqu'à l'embranchement puis prenez à gauche. Continuez jusqu'à pouvoir sauvegarder. Avancez maintenant par la droite pour affronter vos premiers Mumakil.

Mumakil d'Harad : 144401 PV / 50738
Ces adversaires possèdent beaucoup de points de vie mais leurs attaques demeurent très faibles, surtout si vous vous êtes équipé des protections les plus intéressantes. Pour en venir à bout, la Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor sera une précieuse alliée tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden ou la Colère de Durin de Hadhod. Ce combat rapportant pas mal d'EXP, n'oubliez pas de faire jouer tous vos personnages.

Après votre affrontement, allez sauvegarder sur votre gauche. En continuant votre route vers la droite, vous rejoindrez Eowyn pour l'ultime affrontement contre le Roi-sorcier.

Roi-sorcier : 210456 PV / 59098 PA
Un combat particulièrement éprouvant puisque votre adversaire contre-attaque constamment. Usez rapidement de l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages pour parer à toute éventualité. Ensuite, les attaques Colère d'Ectchelion ou la Furie du Gondor de Berethor, tout comme la Colère d'Edoras de Eaoden, vous seront d'un grand secours. Cependant, comme votre ennemi esquive très souvent, il faudra peut-être mieux utiliser le Drain de santé de Eaoden qui fera environ 1600 points de dégâts (x2 si vous utilisez la Frénésie) à tous les coups. Précisons aussi que si l'attaque Colère d'Edoras de Eowyn est peu puissante, elle a au moins le mérite de toucher son adversaire dans 99% des cas. De plus, Eowyn étant assez rapide, elle évitera parfois les contre-attaques du Roi-sorcier. Ensuite, n'oubliez pas la Purification de Idrial pour annihiler les attaques d'esprit, comme la Peur notamment, et le Pouvoir des Valar pour ressusciter un compagnon. Enfin, les attaques faisant baisser la défense de l'ennemi ainsi que la technique Compagnie Valar de Berethor (qui augmente la précision) seront à ne pas négliger.

Après ce très TRES long combat, vous aurez achevé votre première quête qui vous rapportera 67500 points d'EXP. Continuez à avancer et sauvegardez votre progression. Ouvrez le coffre qui est à gauche de la sauvegarde pour ensuite continuer à avancer. Préparez-vous ensuite à affronter des Mumakil par deux fois. Vous arrivez alors à un embranchement. Prenez à gauche pour trouver un coffre puis revenez en arrière et continuez par la gauche pour affronter deux Mumakil. Notez que si vous avez du mal à battre ce groupe d'ennemis, utilisez la technique Tenez Bon de Berethor pour éviter que vos personnages soient étourdis par l'attaque Piétinement. Bien entendu, l'Aura des Valar de Idrial vous sera aussi d'un grand secours. Après cet affrontement, vous rencontrerez un peu plus loin Aragorn qui vous accompagnera durant quelques combats. Ces derniers seront d'ailleurs vite expédiés grâce à sa technique Appel des Morts. Après le premier combat en compagnie de votre nouvel allié, allez sauvegarder sur la gauche puis poursuivez par la droite. Plusieurs combats vous attendront par la suite mais une fois encore l'Appel des Morts de Aragorn balaiera toute résistance. Cependant, profitez-en pour faire jouer tous vos personnages en vu du combat final. Faites donc en sorte d'avoir la Furie du Gondor pour Berethor, cette technique étant capitale pour ne pas trop galérer durant l'ultime affrontement du jeu.
Après avoir terminé quelques combats, vous aurez achevé la seconde quête du chapitre qui vous rapportera 111380 points d'EXP. Sauvegardez et apprêtez-vous à combattre un peu plus loin deux groupes de quatre Nazgûl. Aragorn étant à vos côtés, ces deux combats ne seront que pures formalités. Très rapidement, vous serez confrontés à Sauron lui-même.

Sauron, Seigneur des Ténébres : 322347 PV / 65000 PA
Dès le départ, utilisez l'Aura des Valar de Idrial sur tous les personnages. Ensuite, abusez de la Furie du Gondor de Benethor via la Double Attaque. Enfin, un troisième personnage se chargera également d'attaquer, Eaoden étant une bonne solution surtout si vous disposez au minimum de son attaque Colère d'Edoras. Sauron possède plusieurs attaques qui immobiliseront votre groupe ou l'empêcheront d'utiliser la magie. Cependant, ce n'est pas bien grave puisque si un personnage venait à mourir, il serait automatiquement ressuscité et pourra dans la foulée attaquer par deux fois grâce à la Frénésie ou la Double Attaque. Quant à Idrial, il lui suffira, une fois ressuscitée, de lancer directement une Aura des Valar sur elle-même et sur un autre personnage, voire d'utiliser des Valar pour ressusciter un de ses compagnons. Bref, le combat sera long mais relativement simple d'autant que Sauron n'évitera aucun coup.

Une fois le combat terminé, vous aurez droit à une très courte séquence de fin et pourrez alors terminer le mode Maléfique histoire de compléter le jeu jusque dans ses moindres recoins.

MODE MALÉFIQUE

Le mode Maléfique est directement lié à l'aventure principale. Ainsi, dès que vous terminerez un chapitre du mode principal, vous débloquerez son "équivalent" dans le mode Maléfique. Ensuite, une fois terminé un chapitre Maléfique, vous obtiendrez des items ou des pièces d'équipement que vous pourrez utiliser dans le mode principal en sauvegardant par dessus une sauvegarde déjà existante. Voici donc la liste de ce que vous pourrez obtenir dans chaque chapitre du mode Maléfique.

- Eregion :
- Pierre Action brisée
- Pierre d'Armure usée
- Pierre de santé brisée

- Ouest Moria :
- Bouclier d'Orque du Mordor 3A pour Berethor
- Pierre de contre à l'ombre brisée

- Est Moria :
- Lame vile de Morgul 3A
- Pierre d'esprit brisée

- Estemnet :
- Pierre de Parade écrasant polie
- Pierre de Parade tranchant polie
- Pierre de Parade perçant polie

- Le Rohan :
- Cimeterre d'Oriental 3A en acier pour Berethor
- Lance de Gobelin Moria 3A en fer pour Eaoden
- Pierre d'Action polie

- Le Gouffre de Helm :
- Epée longue du Maudit 2A
- Pierre d'Armure polie
- Avant-bras noirs de bataille du Numénor

- Osgiliath :
- Epée d'Isildur, Haut Roi du Gondor pour Berethor
- Hache de combat du Mordor 3A en fer pour Morwen
- Lance croissant Orque du Mordor 3A
- Pierre de Contre à l'Ombre polie
- Pansière de guerrier du Gondor en acier pour Berethor

- Minas Tirith :
- Marteau de Nain 2A en mithril pour Hadhod
- Lance d'Eregion 2A en or pour Eaoden
- Lance du Haut-roi 2A en acier pour Eaoden
- Pansière noire de bataille du Numénor pour Berethor
- Hache perçante Oriental 2A en acier pour Morwen
- Manteau noir en laine du Numénor pour Berethor

- Champs de Pelennor :
- Pierre d'Action ancienne
- Pierre d'Armure ancienne
- Pierre de Santé ancienne

- Pierre d'Esprit ancienne

Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours

© Electronic Arts / Stormfront Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Restaurer la santé

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, Bas, A, Haut.

Restaurer les munitions

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, Bas, Y, Haut.

1000 points d'expérience en plus

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, Bas, Bas, Bas.

Monter de 2 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites X, Droite, X, Droite.

Monter de 4 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, Haut, Y, Haut.

Monter de 6 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites B, Gauche, B, Gauche.

Monter de 8 niveaux d'XP

Mettez la pause, maintenez L + R et faites A, A, Bas, Bas.

Invincibilité

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, B, A, X.

Armes de jet illimitées

Mettez la pause, maintenez L + R et faites B, X, A, Y.

Attaques dévastatrices

Mettez la pause, maintenez L + R et faites B, B, X, X.

Tous les combos

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, X, Y, X.

Petits ennemis

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, Y, A, A.

Ralenti

Mettez la pause, maintenez L + R et faites Y, X, A, B.

BATTRE LE BOSS DU TROISIEME NIVEAU

Appuyez sur B avant que le monstre ne vous frappe avant ses tentacules. Lorsque les 3 sont en l'air, décochez une flêche ou mettez-lui un coup de hache.

Legends of Wrestling

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES CATCHEURS

Au menu principal faites Haut (2), Bas (2), Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y (2) et X. Un message confirmera la bonne entrée du code. Allez ensuite dans le menu des options et sauvegardez. Tous les catcheurs seront disponibles.

TOUS LES PERSONNAGES

Captain Lou Albano

terminez le mode carière avec un catcheur de la catégorie "Hated".

David Von Erich

Terminez le mode carière avec Kevin Von Erich.

Dory Funk

Terminez le mode carière avec Terry Funk.

Fritz Von Erich

Terminez le mode carière avec Kerry Von Erich.

Ivan Koloff

Gagnez le tournois "versus".

Jimmy Hart

terminez le mode carière avec un catcheur de la catégorie "Loved".

King Kong Bundy

Gagnez le territoire Sud-est en mod eCarière.

Michael Von Erich

Terminez le mode carière avec David Von Erich.

Mr. Fuji

Gagnez le mode Tag Tournament.

Robert Gibson et Ricky Morton

Gagnez le Tag tournament.

Sabu

Terminez le mode Carière avec Sheik.

ARÊNES BONUS

Terminez le jeu pour débloquer quatre nouvelles arênes.

NOUVEAUX NOMS

Losrsque vous créez un personnage, donnez-lui un des noms suivants pour que les commentaires l'annonce.

Ric Flair
Hall
Nash
Macho Man
Randy Savage

Legends of Wrestling II

© Acclaim 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans le mode carrière et prenez n'importe quel catcheur. Pendant la partie, entrez dans tous les types de match, vous pourrez soit finir le combat soir le quitter. Quand vous aurez passer tous les types, les cheats modes seront activés.

PIECES VERTES ILLIMITÉES

Terminez le mode Carière avec tous les personnages.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Andy Kaufman

Commencez le mode Carière avec Jerry Lawler. Battez Andy Kaufman pour le débloquer au magasin.

Belle Jackson

Commencez le mode Carière et terminez la région sud-est pour la débloquer au magasin.

Big John Studd

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Battez Big John Studd pour le débloquer au magasin.

British Bulldog

Terminez le mode Carière avec Dynamite Kid.

Bruno Sammartino

Terminez le mode Carière avec Hulk Hogan.

Hiro Natsume

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région mondiale.

Mil Mascaras

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région sud-ouest.

Owen Hart

Terminez le mode Carière avec Bret Hart.

Randall Schmandall

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région Pacifique.

Scotty MacDougal

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région Midwest.

Tex McGraw

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région sud-ouest.

Tony "The Boss" Pavarotti

Commencez le mode Carière avec n'importe quel personnage. Terminez la région nord-est.

PIÈCES VERTES ILLIMITÉES

Complétez le mode Carrière avec tous les combattants.

OBTENIR FACILEMENT DES PIÈCES ROUGES

Commencez par créer un nouveau combattant dont les attributs sont proches de zéro. Battez-le plusieurs fois pour gagner des pièces très facilement.

Lego Star Wars : Le Jeu Vidéo

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Entrez l'un des codes suivants pour pouvoir acheter différents personnages en mode Free Play.

LA811Y	Boba Fett
F8B4L6	Clone
ER33JN	Clone (Episode III)
BHU72T	Clone (Episode III, Pilote)
N3T6P8	Clone (Episode III, Marais)
RS6E25	Clone (Episode III, Walker)
VR832U	Clone déguisé
14PGMN	Count Dooku
987UYR	Droïde de combat
EN11K5	Droïde de combat (commandant)
LK42U6	Droïde de combat (Geonosis)
KF999A	Droïde de combat (Sécurité)
H35TUX	Dark Maul
A32CAM	Dark Sidious
R840JU	Droïde PK
DH382U	Droideka
U63B2A	Droïde Gonk
PP43JX	Garde royal
ZTY392	Garde du corps de Grievous
SF321Y	Général Grievous
19D7NB	Geonosien
PL47NH	Jango Fett
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
A725X4	Luminara
MS952L	Mace Windu (Episode III)
92UJ7D	Padmée
BEQ82H	Princesse Leïa
EUW862	Shaak Ti
XZNR21	Super Droïde de combat
L54YUK	Trooper rebelle

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants pour ajouter des options dans le menu "Extra Options".

NR37W1	Blasters fous
L449HD	Blasters classiques
SHRUB1	Brosses

LD116B	Détecteur minikit
IG72X4	Gros Blasters
4PR28U	Invincibilité
RP924W	Moustaches
MS999Q	Silhouettes
PUCEAT	Tasses à café
YD77GC	Violet
186BFJ9	Argent en plus

Lego Star Wars II : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS

Episode IV : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 8 briques d'or.

Episode V : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 16 briques d'or.

Episode VI : Personnage bonus, Minikit bonus et Super Story
Terminez tous les chapitres de l'épisode et trouvez 32 briques d'or.

INVINCIBILITÉ

Au chapitre 5 de l'épisode IV, en mode Free Play, utilisez C3PO pour déverrouiller la première porte. Ensuite, prenez un Jedi pour qu'il use de la force afin de pousser le frigo dans la pièce. Ce dernier s'ouvrira en faisant sortir un Super Bloc Rouge, ce qui vous permettra d'acheter l'option Invincibilité à la Cantina pour 900 000 pièces.

MISSIONS "CHASSEUR DE PRIMES"

Achetez tous les chasseurs de primes, à savoir Greedo, Boba Fett, IG-88, Bossk, Dengar et 4-LOM.

PERSONNAGES DU 1ER LEGO STAR WARS

Si vous jouez en ayant une sauvegarde du premier Lego Star Wars sur votre carte mémoire, vous pourrez acheter l'objet "Use Old Save" dans le menu Extras pour 250 000 points. Ensuite, en cours de partie, mettez le jeu en pause, allez dans le menu Extras et activez l'option "Use Old Save". En rejouant un niveau en mode Libre, vous aurez accès à tous les anciens personnages du premier Lego Star Wars.

PERSONNAGES BONUS

Entrez l'un des codes suivants dans la cantina de Mos Eisley pour débloquer le personnage correspondant en mode libre :

UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi (fantôme)
VHY832	Garde bespin
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Tropper étoile de la mort
TTT289	Ewok
YZF999	Garde gamorrean
NFX582	Droïde gonk
SMG219	Grand Moff Tarkin
NAH118	Greedo
YWM840	Han Solo
NXL973	IG-88
MMM111	Garde impérial
BBV889	Officier impérial
VAP664	Pilote de shuttle impérial
CVT125	Espion impérial
JAW499	Jawa
UUB319	Lobot
SGE549	Garde du palace
CYG336	Pilote rebelle
EKU849	Rebel Trooper (Hoth)
YDV451	Sandtrooper
GBU888	Garde skiff
NYU989	Snowtrooper
PTR345	Stormtrooper
HHY382	L'empereur
HDY739	Tie Fighter
NNZ316	Pilote de Tie Fighter
QYA828	Tie Interceptor
PEJ821	Tusken Raider
UGN694	ugnaught

LIBÉRER LA PRINCESSE

Pour terminer la mission 4 de l'épisode IV, vous devez trouver la cellule dans laquelle est enfermée la princesse Léia. Pour cela, vous devez actionner les leviers qui se trouvent dans le couloir où arrivent les Stormtroopers, en activant les leviers deux par deux. A chaque fois, une cellule s'ouvrira, cachée dans un renfoncement invisible sur le côté que vous pourrez localiser en longeant les murs.

FONTAINE DE LEGO

Récupérez les 99 briques d'or et utilisez-les pour construire une fontaine à l'extérieur du spatioport afin de produire des Lego à l'infini.

BUG SUR DAGOBAH

Il existe un bug sur la version GameCube qui fait planter le jeu durant la mission IV de L'Empire Contre-Attaque, juste après avoir rencontré Yoda, vous empêchant de terminer celle-ci. Pour résoudre ce problème, il suffit de paramétrer la langue en anglais au lieu du français, le temps de finir la mission, avant de réactiver la version française.

Les 4 Fantastiques

© Activision / 7 Studio 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes doivent être entrés rapidemment sur le menu principal. Un son confirmera la réussite de l'opération.

Pouvoir cosmique infini

Haut, X, X, X, Gauche, Droite, B

Niveau bonus "Enfer"

Droite, Droite, X, B, Gauche, Haut, Bas

Débloquer le niveau "Barge arena" et l'interview n° 1 de Stan Lee

X, B, X, Bas, Bas, B, Haut

Les Aventures de Bill et Mandy : Le Jeu

© Midway

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Les quatre personnages débloquables sont déjà jouables en mode VS, mais il vous faut les débloquer si vous voulez les utiliser en mode histoire.

Eris
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Fred Fredburger
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Hoss Delgado
Terminez la mission 9 du mode mission.

Mogar
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin.

Nergal
Terminez le mode histoire une fois avec Billy, Mandy, Grim ou Irwin

PERSONNAGES BONUS

Nerglings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté.

Chicken
Terminez le mode histoire avec tous les personnages sur n'importe quel mode de difficulté avec 10 heures de jeu.

Vikings
Terminez le mode histoire avec tous les personnages et détruisez toutes les lettres dans les crédits.

NOUVELLES TENUES

Lot 1

Terminer le mode Histoire avec n'importe quel personnage pour débloquer son premier lot de tenues.

Lot 2

Terminer toutes les missions pour débloquer le second lot de tenues pour tous les personnages.

Les Aventures de Porcinet

© Disney Interactive / Doki Denki Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Rêve de Winnie L'ourson.

Commencez par explorer un peu le niveau qui s'apparente à un Menu, pour régler « sons ou autres fonctions ». Continuez tout droit et allez au télescope. Vous rentrerez dans le rêve de Winnie l'ourson. Une fois à l'intérieur, vous serez entouré de bonbons géants. Commencez par fouiller le chariot et le bâton de sucre. Vous récupérez des biscuits. Allez voir Maître Hibou au bout du chemin. Une fois la barrière traversée, puis suivez le chemin. Vous trouverez sur votre passage des sucreries ou autres, donnez un petit coup de pied pour obtenir des biscuits. Une fois au bout, un biscuit géant vous gêne appuyez sur (A) celui-ci tombera. Ensuite restez sur le chemin blanc, vous arriverez à hauteur de Winnie. Vous trouverez un bâton de sucette, en revenant un peu en arrière sur votre gauche. Une fois récupéré, appuyez sur (B) et libérez Winnie qui est collé sur le Caramel. Ensuite suivez Winnie qui est allez à votre point de départ du niveau. Demandez de l'aide à Winnie pour qu'il appuie sur le bouton de la bouteille. Une fois ceci fait la barbe à papa fondra, rentrez dans la maison. Pour battre l'éléphant, vous devrez lui faire une grimace, à une distance respectable appuyez sur (A) et faites (X+B) l'éléphant deviendra tout petit et vous laissera le passage libre. Passez par la nouvelle porte. Récupérez la bougie sur le gâteau, puis retournez à l'endroit où se trouvait une porte en chocolat, faites la fondre. Une fois de l'autre côté, parlez à « Coco Lapin » resté sur le chemin blanc et allez vers la ruche. Une fois de l'autre côté, faites une grimace au loup. Ensuite sur votre droite, se trouve une tablette de chocolat, repoussez le petit cube sur la ruche et les abeilles partiront du miel. Ensuite retournez voir « Coco Lapin » qui vous donnera une clef, allez dans la cuisine puis ouvrez le placard qui nécessitait l'usage d'une clef. Refaites peur à l'éléphant puis partez dans la chambre. Vous voici nez à nez avec un loup, faites-lui des grimaces et utilisez la clef sur le placard de droite. Récupérez le pot et retournez à la ruche. Une fois le pot rempli, revenez à votre point de départ et allez voir Winnie qui se trouve sur le caramel, quand vous l'avez sauvé. La mission est terminée.

Rêve de Petit Gourou.

Commencez par sortir de la maison où se trouve « Maman Gourou », allez faire des grimaces aux deux éléphants et récupérez le pot de peinture à côté de la cascade. Ensuite un dessin de l'éléphant, vous fera place nette et vous pourrez passer tranquillement. Une fois de l'autre côté, allez tout droit voir Tigrou. Vous contrôlerez celui-ci, attendez que l'éléphant ait fait le tour et prenez le chemin de gauche en passant la barrière. Sur votre droite se trouve un levier, appuyez sur (A) cela actionnera un autre levier. Continuez le chemin, évitez les 2 fouines avec les lampes et allez activer le levier du fond (A) la barrière s'abaissera. Vous reprendrez le contrôle de Porcinet. Faites peur à l'éléphant et allez au fond à droite. Faites peur aux 2 fouines et allez à la porte, « Petit gourou » vous signalera que vous devrez retourner à la maison chercher la clef pour ouvrir la porte. Retournez voir « Maman gourou » pour qu'elle vous donne la clef. Mais pour cela, vous devrez ramasser tous les biscuits qui se trouvent dans la maison. Une fois ceci fait retournez voir « Petit Gourou » et ouvrez la porte. Une fois à l'intérieur, récupérez la gomme et retournez à l'intersection où vous avez vu pour la première fois Tigrou, effacez les rochers qui gênent le passage. Une fois ici, faîtes des grimaces aux 4 éléphants et tirez sur les câbles qui entourent un pic. Cela libérera une abeille, faites-lui peur également, le dessin s'abaissera, allez voir Bourriquet. Sur votre gauche, se trouvent des languettes, réparez la 3e avec le pot de colle et le bout de carton, que vous trouverez auparavant. Ensuite tirez les 3 languettes et Porcinet ira prendre le bout de bois. Retournez à la cabane où se trouvait « Petit Gourou » réparez l'échelle. Tout au long, pour revenir dans la cabane, vous trouverez des éléphants, des abeilles ou des fouines. Soit vous les évitez, soit vous leur faites des grimaces, pour les faire disparaître au choix. Une fois dans la cabane réparez l'échelle et récupérez le ballon. Mais un méchant surgira et vous prendra le ballon. Vous devrez effrayer la porte pour qu'elle vous laisse passer. Une fois ceci fait, vous allez devoir faire un concours si on peut dire ça comme ça, contre celui qui vous a volé le ballon. Pas de technique spéciale, surtout refaites bien le bouton demandé pour faire la grimace. Vous devrez le faire pour 2 personnes. Une fois ceci fait, vous

récupérez le ballon. La mission est terminée.

Rêve de Maître Hibou.

Commencez par rentrer dans la pièce sur votre droite. Pour que les livres fassent un escalier, poussez les livres dans ce sens « Rouge Jaune Bleu » et le tour est joué. Montez en haut et vous contrôlerez Winnie. Evitez la première fois les fouines et les éléphants. Puis ensuite, les loups, passez sur la gauche et allez appuyer sur l'interrupteur. La porte s'ouvrira et vous reprendrez le contrôle de Porcinet. Vous avez le choix, soit vous la jouez Sam Fisher et vous passez l'autre porte qui se trouve tout au fond sur votre gauche, soit vous faites des grimaces à tous les éléphants et fouines pour passer tranquillement. Une fois de l'autre côté, vous devrez tuer les 2 loups grâce aux grimaces, pour que les 2 fouines immobilisées se brisent et vous laissent le passage libre. Vous vous retrouverez sur l'échiquier. Vous devrez bouger la pièce de droite, la tour. Complètement à droite et cela débloquera la porte. Sortez d'ici et allez vers la nouvelle porte qui s'est ouverte. Vous devrez retrouver 2 portraits qui appartiennent à Maître Hibou. Pour cela revenez sur la place et prenez sur votre gauche. Tuez le loup, puis prenez votre bougie que vous aurez ramassée dans la cabane de Maître Hibou et faites fondre le sceau. Une fois à l'intérieur, sur votre droite se trouve un cube, collez-le contre la pile de livres, ensuite montez et faites glisser celui du haut sur le soufflet. La feuille s'envolera et laissera une clef par terre, récupérez-la. Ensuite mettez la gomme sur l'extrémité de la règle, un mécanisme se produira et le tableau tombera. Récupérez-le et sortez de là. Une fois le premier tableau récupéré, ramenez-le à Maître Hibou. Ensuite revenez sur vos pas et partez dans la bibliothèque. Prenez la clef et débloquez la vitrine en plein milieu du couloir. Puis récupérez le bout de parchemin, une fois accompli, retournez sur la place et reprenez sur votre gauche. Recollez le bout de parchemin manquant sur la carte. Une fois dehors, faites des grimaces aux 2 fouines et au loup. Le totem tombera. Faites une grimace à l'arbre. Placez-vous sur la grosse croix, un coffre sortira du sable placez-le sous l'arbre, puis récupérez le tableau, retournez le mettre à son emplacement dans la cabane. Passez par le passage qui vient de s'ouvrir. Vous devrez allumer les 4 chandeliers, une fois ceci fait Porcinet ira récupérer le livre des souvenirs et le donnera à Maître Hibou. La mission est terminée.

Rêve de Bourriquet.

Commencez par faire une grimace à l'arbre pour continuer l'aventure. Vous verrez une citrouille sur un tapis, poussez-la complètement sur votre gauche. En soulevant le tapis vous trouverez une clé rouillée. Retournez sur votre point de départ et ouvrez la porte sur votre gauche, Porcinet récupère une cloche. Ensuite retournez où vous avez trouvé la clef, faites peur aux deux loups et placez la cloche sur le support. Un passage secret dans le sol s'ouvrira, descendez les escaliers. Faites peur aux 2 éléphants et passez la porte. Vous verrez bourriquet très triste. Pour l'aider prenez la première porte sur votre droite. Vous devrez redresser les 5 tableaux de Bourriquet, pour déclencher une porte qui se trouve derrière le rideau noir. Mais celui-ci est bloqué. Pour l'ouvrir, sortez de cette pièce et prenez le chemin au milieu de vous. Faites peur aux 2 fouines. Et poussez le chariot sur la corde. Cela ouvrira le rideau, retournez dans la toute première pièce et le rideau sera ouvert. Allez dans la salle de bain faites peur à la fouine. Fermez toutes les valves rouges et de la baignoire puis de l'évier. Vous récupérez une valve rouge, retournez dans la pièce où l'eau jaillissait. Mettez la valve sur la fontaine, la boule jaune tombera, vous avez plus qu'à la récupérer. Maintenant prenez la 3e sur votre gauche, une fois dans la pièce, faites peur aux 2 fouines. Ensuite vous verrez 3 statues, dans l'ordre celle d'en haut à droite va en bas à droite. Celle du milieu à droite va à gauche et celle de gauche va à droite. Cela débloquera la porte aux cristaux qui se trouve dans la pièce du milieu. Allez y et franchissez la pièce aux cristaux. Vous voici dehors, allez au fond et récupérez le tir bouchon. Ensuite faites peur aux 2 éléphants et retournez dans la pièce où vous avez replacé les statues. Débouchez la bouteille et récupérez la couleur rouge. Ensuite allez tout droit et traversez le tableau. Allez vers la table et vous devrez attraper la plume. Une fois ceci effectué, retournez dans la toute première pièce où les 2 mains tiennent la boule bleue et faites-lui glisser la plume sur les bras. Ensuite retournez voir Bourriquet. Les couleurs seront, de nouveau là, mais le vent aura éteint toutes les torches, allez voir « Petit gourou » pour qu'il vous prête sa torche. Revenez où se trouvait Bourriquet et rallumez toutes les torches. Vous devrez faire peur à une porte, ensuite vous devrez faire peur à un éléphant qui chante. Une fois ceci effectué, vous devrez le refaire une 2e fois. Puis une 3e. La mission est terminée.

Rêve de Coco Lapin.

Commencez par aller chercher la pelle au fond à gauche. Ensuite rentrez dans le terrier. Faites peur à la fouine et à l'éléphant. Ensuite passez par le passage qui vient de s'ouvrir. Ensuite, récupérez du blé, sur votre droite et retournez

dehors. Et prenez cette fois-ci le chemin sur votre droite après la voix ferrée. Faites peur à la fouine et allez voir Tigrou au fond à droite. Vous prenez le contrôle de Tigrou, faîtes attention à la fouine qui rode avec la lampe et allez au fond à droite en suivant le chemin. Pour cette 2e partie ce sera un peu plus difficile, commencez par avancer tout doucement et à vous planquer derrière les arbres. Attendez que les 2 fouines aux lampes aient fini de patrouiller, passez et arrivez devant l'éléphant, ralentissez le pas et une fois ceci fait, sautez sur le radeau. Vous reprenez le contrôle de Porcinet. Vous ne préoccupez pas de la fouine, suivez le chemin et sur votre droite se trouve un endroit pour déposer les graines, faites-le et le corbeau vous donnera la clef. Retournez dans le terrier et allez à la porte qui se trouve en face de vous, débloquez-la. Une fois à l'intérieur ramassez 4 petites roues et vous en obtiendrez une grosse. Ensuite faites peur aux 2 éléphants et retournez dans le terrier et tournez à droite. Vous voici dans la pièce où il manquait le mécanisme, mettez-le. Vous devrez activer les 3 leviers rouges. Une fois ceci fait retournez voir Coco Lapin. Prenez la clef en fer qui est tombée du conduit et allez ouvrir le petit portail qui se trouve derrière le tapis roulant. Actionnez les 3 petites manettes au sol, un haricot géant sortira du sol. Montez-y, faites peur à la fouine et à l'éléphant. Ensuite pour prendre la manivelle, poussez le premier bloc au milieu de celui de gauche sur votre gauche ensuite celui que vous avait poussé en premier sur votre droite et récupérez la manivelle. Retournez voir Coco Lapin. Et prenez le chemin sur votre droite, traversez la rivière une fois dans l'autre niveau, allez où Tigrou a pris le radeau et placez la manivelle sur le socle. Une plate-forme descendra passez de l'autre côté. Faites peur aux 2 éléphants mécaniques et allez récupérer la clef dans la grange. Ensuite retournez où le haricot magique a poussé et utilisez la clef pour ouvrir la cabane. Une fois à l'intérieur prenez sur votre droite et utilisez la pelle pour mettre le charbon dans la machine. Refaites quelques pas en arrière et activez celle-ci. Redescendez voir Coco Lapin. Activez le chariot, puis appuyez-vous contre le petit socle par terre cela relèvera la barrière. Ensuite suivez Coco Lapin. Cette fois-ci appuyez sur les 2 petits socles pour que la barrière se lève. Passez dans l'autre niveau et faites de même, vous aurez le premier interrupteur sur votre gauche et l'autre en face de vous. Passez dans le niveau suivant, les interrupteurs se trouvent, en bas à droite et l'autre à côté de l'éléphant qui dort. Passez dans le niveau suivant. Et vous aiderez Coco Lapin à mettre ses carottes à l'abri. Une fois ceci fait. La mission est terminée.

Rêve de Tigrou.

Continuez tout droit, puis prenez le chemin de droite. Vous voici devant, un manège, actionnez le levier sur votre droite, pour que le soleil face fondre la neige devant la grotte. Une fois ceci fait récupèrez le pot de miel, le ballon et le balai pour dégager les feuilles. Une fois le ballon récupéré revenez en arrière et utilisez-le sur la partie du pont qu'il manque. Porcinet s'envolera et ira appuyer sur le bouton qui rétablira la passerelle. Une fois de l'autre côté, faites peur à l'éléphant et dégagez le tas de feuilles. Passez par l'ouverture et récupérez la pelle sur votre droite. Ensuite retournez dans la grotte et faites peur aux 2 fouines. Allez au fond à la 2e grotte et dégagez le passage grâce à votre pelle. Une fois dans la grotte, passez le pont et continuez tout droit et allez voir Coco Lapin. Traversez les 2 petits ponts et sur votre droite se trouve la graine que recherche Coco Lapin. Donnez-lui et en retour il vous donnera une bouilloire d'eau chaude. Vous verrez Winnie qui réclame un pot de miel, donnez-lui le vôtre. Vous contrôlerez Winnie, commencez par éviter la fouine et prenez le premier pont sur votre droite, puis le suivant et allez dans la grotte au fond à droite. Vous voici dans un labyrinthe, donc prenez sur votre gauche et évitez l'éléphant, ensuite prenez sur votre droite et engouffrez-vous dans la grotte. Allez tout droit et allez sur le pont. Winnie dévalera la pente en glissant et il dégagera le passage. Vous reprenez le contrôle de Porcinet. Allez vers le pic de glace au fond et utilisez la bouilloire dessus. Vous récupérez une graine de feu et allez dans la grotte au fond à droite. Même chemin, mais personnages différents, vous devrez aller dans la grotte, prenez sur votre droite puis sur votre gauche. Evitez l'éléphant et reprenez sur votre droite pour aller dans la grotte. Une fois de l'autre côté, faites peur aux 2 fouines, puis la barrière s'abaissera. Allez mettre la graine de feu, dans la terre. Ensuite poussez la caisse à côté de la fleur, tirez sur le nuage qui fera grandir considérablement la fleur. Remontez sur la caisse et vous serez projeté grâce à la fleur dans la cabane de Tigrou. Récupérez le fer et retournez au labyrinthe où se trouvaient les éléphants, vous trouverez une cible, utilisez l'aimant et récupérez la flèche. Retournez à la cabane de Tigrou et percez le ballon. Une fois le ballon crevé, prenez sur votre gauche et récupérez le billet par terre. Retournez où vous avez dégagé la première fois un tas de feuilles et prenez sur votre gauche pour aller au carnaval. Vous devrez retourner dans chaque niveau pour retrouver des plaques des quatre saisons « Hiver, Printemps, Automne, Eté » vous les trouverez très certainement sur vos ennemis, une fois ceci fait ils apparaîtront sur des socles en bois, vous n'aurez plus qu'à les récupérer. Une fois ceci fait la porte de la maison hantée s'ouvrira. Vous devrez faire peur à 3 tennismen grâce à vos grimaces. Tigrou retrouvera ses belles rayures, vous aurez aidé vos amis un par un avec des histoires différentes. Quelle belle fin. Mais non, l'eau risque de blesser vos amis.

Mission Spéciale.

Commencez par ramasser, le ballon, le pot et le livre. Donnez le livre à Maître Hibou sur votre droite. Ensuite utilisez le pot de miel sur votre gauche, Porcinet rejoindra l'autre berge. Faites peur à l'éléphant, Winnie vous fera traverser l'eau. Ensuite utilisez le ballon en face de vous. Il vous fera tomber l'arbre, faites peur à l'abeille et allez voir Petit Gourou. Ensuite, montez sur la planche tigrée et faites peur au tennisman, Tigrou est tiré d'affaire. Récupérez la carotte sur le terrain et descendez le versant, pour faire tomber le tas de carottes. Ensuite faites peur à l'éléphant qui chante et Coco Lapin est tiré d'affaire. Prenez le pinceau et faites tomber les 3 pierres. Et sauvez bourriquet de la fouine. Une fois vos amis sauvés, vous devrez vous battre contre une ombre, faites-lui toutes les grimaces possibles que vous aurez apprises, pour la battre. Une fois battue, tous vos amis vous remercieront.

Les Desastreuses Aventures des Orphelins Baudelaire

© Activision / Amaze Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Le Gardien Grimaçant

Tout d'abord commencez par créer votre sauvegarde et suivez la présentation de l'aventure.
Pour cette première mission, familiarisez-vous avec les personnages. Une fois ceci de fait, poussez la caisse à l'autre extrémité. Ensuite appuyez sur Croix pour monter sur la caisse et récupérer le gant de boxe. Sortez de la pièce et prenez sur votre droite, vous trouverez un ressort. Ensuite revenez sur vos pas et prenez sur votre gauche, vous trouverez un cœur recouvert d'or, prenez-le et sur le côté de la table vous aurez une boîte de café prenez-la également. Ensuite sur la droite, il y a une porte mais celle-ci est verrouillée, Klaus Baudelaire fera signe qu'une bouche d'aération se trouve près du sol et vous enverrez alors la Prunille dans le conduit. Dès ce moment là, vous prendrez le contrôle de Prunille, c'est une descente comme sur un toboggan, sautez dès que vous voyez le vide. Une fois cette descente terminée, commencez par mordre le tuyau grâce à Rond, ensuite, faites de même pour le suivant puis poussez le meuble et mordez la dernière planche et tout sera ok. Rentrez dans la pièce pour récupérer les pièces de puzzle, puis prenez le balai. Ensuite vous devrez créer cette invention. Tout d'abord vous voici avec la boîte à café, tournez-la dans tous les sens dès qu'une croix apparaît appuyez sur croix, ensuite faites de même pour le ressort et le gant de boxe et vous aurez le Super-Cogneur. Retournez dans la chambre et cassez les chaudrons pour récupérer les pièces de puzzle. Sauvegardez.

Le Super-Cogneur

Retournez dans le couloir et prenez sur votre gauche, vous devrez exterminer les rats. Dans cette partie là, vous devrez en tuer 3. Ensuite, prenez la porte qui vous mènera au Couloir Est, vous aurez plusieurs rats à tuer. Une fois les rats tués, vous trouverez 5 pièces de puzzle, dans cette partie prenez sur votre droite, vous trouverez une porte qui mène au salon principal. Descendez les escaliers et vous aurez droit à une cinématique. Une fois en bas, il y aura pas moins de 6 rats à tuer, une fois ceci de fait, allez dans la cuisine. Les noms des lieux sont indiqués sur les portes. Dans la cuisine, exterminez les rats, vous en aurez 10 à peu près à éliminer, récupérez les pièces de puzzle au passage, à la fin de ce premier combat contre les rats vous devrez avoir 24 pièces de puzzle. Sauvegardez.

Les Affreuses araignées

Vous voici parti à la chasse aux araignées, vous aurez besoin d'un ventilateur, d'un entonnoir, d'un jouet aquatique et d'une fourchette. Retournez dans la cuisine et battez-vous contre la personne qui détient la fourchette, évitez les pattes qu'elle vous lance et donnez-lui des coups grâce à votre Super-Cogneur. Une fois ce personnage KO, récupérez la fourchette. Remontez les escaliers du hall et vous verrez le ventilateur sur des caisses, poussez ces dernières et récupérez celui-ci. Ensuite revenez au Couloir Est, vous devrez affronter un mini-boss. Celui-ci vous envoie des tonneaux dessus, sautez-les pour les éviter, arrivé au bout, donnez-lui un seul coup et le combat sera terminé. Sur une table vous trouverez un entonnoir. Retournez au Couloir Est, sur votre gauche à un moment donné vous trouverez une toile, appuyez sur rond et vous trouverez un carton, récupérez-le et vous obtiendrez quelque chose de nouveau dans le menu Suppléments. Ensuite revenez au Couloir Est derrière une armoire vous trouverez un passage, poussez cette dernière et ramassez le jouet aquatique. Vous devrez monter votre arme qui tuera les araignées, le Projette-Fruits. Sauvegardez.
Retournez dans le hall du salon, appuyez sur R1 et dès que vous avez l'araignée dans votre ligne de mire appuyez sur Carré pour la faire tomber. Ensuite celle-ci vous enverra des ondes, évitez-les et continuez à lui tirer dessus. Une fois morte, vos corvées seront terminées.

La Belle Bibliothèque

Votre mission est de ranger les divers livres à leur bon endroit dans la bibliothèque. Ensuite il vous faudra un extincteur, une corde et une sangle pour une nouvelle invention, pour aller récupérer le livre de cuisine. Vous aurez créé une nouvelle invention le Propulse-bébé. Près d'une porte vous trouverez un trou, dans ce dernier il y aura Prunille qui sera équipée du Propulse-bébé, appuyez sur croix pour la faire décoller. Passez tous les obstacles, une fois arrivé à la fin du parcours, Prunille récupérera le livre. Retournez chez le Comte Olaf.

Le Satané Garde-Manger

Commencez par récupérer les raquettes elles se trouvent sur le côté gauche sur un tonneau, ensuite retournez dans le hall. Violette devra jouer du piano… Les combinaisons de touches arrivent sur le haut de votre écran, vous n'aurez plus qu'à les reproduire pendant que celles-ci arrivent entre la bulle et la fin de la partition. Le piano se brisera vous n'aurez plus qu'à récupérer la corde de piano. Retournez dans le Couloir Est pour aller chercher le trépied qui se trouve près des fenêtres. Vous devrez créer à nouveau cette invention qui donnera Les Méga-Chasses. Retournez dans la cuisine, appuyez sur L1 pour vous en équiper. La porte s'ouvrira. Allez dans le cellier et descendez les escaliers. Vous voici devant une marre verte, prenez les échasses de Violette et traversez celle-ci. Arrivé à une berge, vous trouverez une manivelle rouge, actionnez-la, l'eau verte partira. Prenez Klaus. Sur le côté droit des caisses se trouvent des pâtes. Après avoir rejoint Violette vous trouverez les anchois en face de vous, ensuite un autre tunnel mène à une autre issue, empruntez-le et vous trouverez de l'ail. Activez la manivelle et reprenez le contrôle de Violette pour qu'elle puisse vous rejoindre. Une fois devant, vous glisserez Prunille dans le conduit. Vous connaissez la marche à suivre. Allez au bout des obstacles sans encombres, vous obtiendrez les tomates qui étaient trop hautes pour Violette. Ensuite traversez le dernier obstacle avec Violette et récupérez les Olives. La mission sera terminée.

L'éloquente évasion

Vous voici sur le balcon pour préparer votre évasion. Avancez et tuez l'ennemi, faites bien attention quand vous passez devant une fenêtre, attendez que celle-ci soit fermée pour passer. Une fois au bout, prenez l'ascenseur, arrivé en haut traversez la succession de fenêtres et tuez le garde. Au final vous aurez un ascenseur, appuyez sur Rond pour le faire descendre, Violette se retrouvera en haut avec vous. Prenez sur votre gauche et appuyez sur Rond, vous serez dans une chambre et vous récupérerez une clé qui ouvrira toutes les portes. Ouvrez les 2 petits coffres et le gros coffre sur votre gauche. Allez près du chevet vous trouverez un téléphone mais celui-ci est coupé. Vous repérerez un tunnel mais celui-ci est bloqué, vous devrez créer une invention pour débloquer celui-ci. Tout d'abord vous trouverez le bois près de la cheminée, ensuite sortez d'ici pour aller dans le salon principal, vous trouverez la corde, prenez maintenant sur votre droite. Vous devrez battre 2 dames qui dansent une valse. Pour cela prenez Violette, dès que l'une des deux arrête de valser, tirez-lui dessus. Récupérez la boule de bowling et retournez dans la salle à manger. Préparez votre invention à la perfection, ensuite amenez Violette près de la porte, vous trouverez une bouche d'aération. Prunille ira à l'intérieur et coupera la corde. La cheminée vous offrira un moyen de vous évader.

L'éloquente évasion, suite

Allez vers le conduit de la cheminée et appuyez sur rond. Vous êtes dans un petit jeu. Vous devez envoyer la tête de votre clown sur le levier afin que le train qui arrive en face, ne s'écrase pas contre vous.

L'aventurier en herbe

Commencez par explorer la maison et allez dans le jardin. Une fois dans celui-ci allez droit devant vous. Il y aura une porte avec le nom du grand arbre. Avancez, vous devrez créer une nouvelle invention pour pouvoir atteindre la cabane. Récupérez les 2 hélices sur les lampes, ensuite revenez en arrière et rentrez dans la cabane vous trouverez les piles, montez à l'étage et frappez les 2 sceaux, 2 fleurs géantes pousseront, sortez d'ici et montez sur ces dernières, vous trouverez les lacets. Vous obtiendrez les Héli-Chaussures. Retournez près du point où vous étiez bloqué et utilisez vos nouvelles chaussures. Une fois au sommet de l'arbre, cassez les 3 pots et une passerelle descendra, pour que vous puissiez continuer à monter avec Klaus. Au bout de cette passerelle vous obtiendrez le Trophée d'aventurier en herbe. Ensuite revenez à votre point de départ, vous aurez droit à une cinématique. Allez à La panade pour obtenir le second trophée. Prenez Violette et amenez-la près de l'arbre. Vous aurez le contrôle de Prunille. Allez au bout de cette

aventure, plutôt simple, avec Prunille. Grâce à cette dernière, vous pourrez traverser le pont. Vous n'aurez plus qu'à récupérer le trophée d'aventurier en herbe. Sortez d'ici et retournez dans le jardin. Vous devrez cette fois-ci vous débarrasser des guêpes. Vous devrez en tuer 20 au total, rien de plus simple vous n'avez qu'à leur tirer dessus. Récupérez le trophée d'aventurier en herbe et retournez à l'intérieur de la maison. Vous avez un ultime défi pour avoir le dernier trophée. Tout d'abord poussez les 4 pots, le marquage est indiqué au sol, suivez-les pour les mettre aux bons endroits. Après les avoirs replacés, une grille s'ouvrira et vous obtiendrez les Cosses périlleuses. Ensuite placez ces derniers dans les pots, et amenez Prunille près de la bouche d'aération et admirez la cinématique. Récupérez le dernier trophée. La mission sera terminée.

Le Vil Visiteur

Allez vers la propriété, votre mission sera de remettre les serpents dans leur cage. A droite, vous trouverez le tournevis, ensuite vous trouverez le tuyau d'arrosage sur votre gauche dans les herbes, puis le sac de tondeuse sur votre droite. Vous voici en train de créer votre nouvelle invention le Retrouve-Reptiles. Tout d'abord récupérez celui qui se trouve dans la cage. Ensuite allez dans le Labyrinthe Végétal Est. Prenez sur votre droite, éliminez l'essaim de guêpes, ensuite laissez Violette sur l'interrupteur. Faites traverser Klaus grâce à ses Héli-Chaussures pour qu'il aille appuyer sur l'interrupteur. Le portail s'ouvrira, prenez Violette et sur le côté droit se trouve un serpent, récupérez-le ensuite tuez la personne. Vous arriverez devant un marais, prenez vos échasses et traversez ce dernier en faisant attention aux plantes. Au bout, récupérez le serpent et sur le côté droit vous trouverez un interrupteur, tirez dessus, ça débloquera le passage pour Klaus. Une fois ceci de fait, vous reprenez le contrôle de Klaus, tuez la femme devant vous puis survolez le marais. Vous n'aurez qu'à donner un coup sur l'interrupteur pour débloquer Violette. Vous reprenez le contrôle de celle-ci, tuez les guêpes, puis ramassez l'avant-dernier serpent. Pressez l'interrupteur pour débloquer l'accès à Klaus. Traversez la rivière grâce au bloc, une fois arrivé, sur votre droite vous trouverez un bloc, poussez-le et faites de même avec Violette et le portail s'ouvrira. Ensuite allez près de l'arbre, vous trouverez le dernier serpent. Prunille ira dans l'arbre, descendra de ce dernier qui ressemble à un toboggan, ce qui est plutôt simple et celle-ci vous ouvrira la porte bloquée. Vous serez au labyrinthe ouest. Prenez Klaus et traversez la berge du milieu, tuez les 2 femmes et appuyez sur l'interrupteur, la plate-forme se déplacera et laissera la voie libre à Violette. Prenez le chemin et récupérez les 2 serpents, ensuite traversez la rivière grâce à la plate-forme et tapez dans l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Klaus, traversez la rivière et tuez la femme, ensuite, devant le pont, poussez les 2 blocs et le pont s'abaissera. Arrivé devant le portail, poussez le bloc et donnez un coup sur l'interrupteur. Vous reprenez le contrôle de Violette. Traversez et tuez les 2 femmes, ensuite tuez les guêpes et récupérez le serpent. Il ne vous en reste plus qu'un. Le portail s'ouvrira et Klaus vous rejoindra. Faites-le monter sur chaque dalle et le dernier serpent sera à portée de main de Violette. Vous n'avez plus qu'à retourner à la propriété. Puis prenez la porte décorée qui donne sur la cour. Vous devrez tuer les crapauds. Ensuite prenez Violette et vous devrez récupérer tous les serpents qui se sont échappés. Evitez les champs de vision de la personne sur la fontaine pour ne pas être blessé. Ensuite vous devrez alterner avec les personnages. Klaus devra frapper la personne qui donne des secousses au sol, ensuite Violette récupérera les serpents. Enfin, une porte s'ouvrira vous n'aurez plus qu'à récupérer la clé D'Oncle Monty.

Le Laboratoire aux Serpents

Pour rejoindre le laboratoire aux serpents, vous devrez remettre tous les serpents à leur place. Une fois ceci de fait vous devrez vous occuper du scientifique Stephano sur lequel vous avez de sérieux doutes. Revenu dans le hall de la maison, allez dans le vestibule puis évitez le personnage qui vous envoie des tonneaux et tuez-le. Ensuite allez dans la chambre d'amis et vous prendrez Violette. Tuez la femme qui valse. Une fois le combat achevé allez dans la chambre qui se trouve sur votre droite, puis Violette aura une idée d'invention, récupérez le pinceau près de la toile, la pince à épiler sur le lit et la bobine qui se trouve près des fauteuils. Une fois l'invention terminée vous aurez le Crochète-Serrure. Retournez dans la chambre et le coffre fermé auparavant s'ouvrira. Vous n'aurez qu'à suivre les lumières qui s'allument pour ouvrir ce coffre.
Pour l'ouvrir donc :
1er tentative -> Bas, Gauche (2 fois), Bas, Bas, Gauche (2 fois) Bas, Gauche.
2e tentative -> Haut, Gauche, Haut. Haut Gauche, Haut, Gauche.
3e tentative -> Bas (2 fois), Droite, Bas (2fois), Droite, Haut, Bas (2fois), Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite.
Le coffre s'ouvrira.
Vous voici avec Prunille, commencez par monter sur les poutres. Puis une fois arrivé au bout, passez par la bouche d'aération. Ensuite allez dans la cour avant et vous en aurez terminé.

Le Port Damoclès

Vous voici sur le port, commencez par récupérer les citrons, le pain, les courgettes. Ensuite vous devrez mettre sur pied une invention pour atteindre une cible. Pour cela il vous faudra une canne à pêche, une louche et un fouet de cuisine. Ensuite vous obtiendrez un Lance-pastilles, tirez sur la cible et la marchandise tombera. Mais le matelot en décidera autrement et appellera ses amis, tuez les ennemis que vous verrez, une fois ceci de fait, allez sur le port et récupérez le livre de grammaire. Retournez près du portail de Agrippine. Vous avez le contrôle de Klaus. Traversez le plancher pour atteindre la sortie, faites bien attention le plancher s'effondre et évitez les meubles qui viennent droit devant vous. C'est au tour de Violette prenez le parapluie et pour la traversée, vous aurez droit à des plates-formes. Faites bien attention celles-ci s'effondrent, donc ne restez pas trop longtemps dessus. Vous devrez faire ceci pendant 2 longues traversées. Une fois ceci de fait vous rejoindrez Agrippine dans sa grotte. Vous devez retrouver ses livres de grammaire pour qu'elle vous suive, envoyez Prunille dans la bouche, celle-ci vous fera remonter l'ascenseur qui était bloqué. Une fois en bas, tuez les crabes et récupérez les livres, vous n'aurez plus qu'à monter pour rejoindre Agrippine sur le bateau. Ensuite vous serez attaqué par des sangsues il y a 3 degrés… Le 1er niveau : des sangsues bleues, Le 2ème niveau : des sangsues bleues et rouges et le 3ème niveau : des sangsues qui arrivent de tous les côtés. Une fois ceci de fait, la mission sera terminée, Prunille et Violette seront prisonnières du comte Olaf.

La tour dangereuse

Vous avez le contrôle de Klaus, tuez les rats et montez les escaliers, vous trouverez une fenêtre, mais avant de partir à la recherche de Prunille et de Violette vous devrez créer une invention. Vous trouverez le gros ressort, l'outils de jardinage sur les meubles et la pompe à vélo, celle-ci se trouve sur les caisses. Pour y accéder, vous trouverez sur le côté gauche, une caisse, allez-y et grâce à vos chaussures sautez sur les 2 autres en face de vous, vous n'aurez plus qu'à récupérer la pompe à vélo. Vous aurez votre nouvelle invention l'Accroche-Muraille. Retournez à la fenêtre et appuyez sur rond. Vous serez sur une corniche, faites attention quand vous arrivez devant une fenêtre, attendez que la personne rentre pour traverser. Appuyez sur rond dès qu'on vous le demande pour utiliser le crochet. Vous arriverez devant une fenêtre, appuyez sur rond et Klaus rentrera. Montez les escaliers tout en faisant attention aux tonneaux qui tombent, retournez sur la corniche dès que vous serez près d'une fenêtre. Traversez à nouveau celle-ci en faisant attention aux tonneaux qui tombent et rentrez à l'intérieur une nouvelle fois. Montez en faisant très attention une nouvelle fois aux tonneaux et au plancher qui se dérobe. Vous revoici décidément sur la corniche. Refaites de même, atteignez la prochaine fenêtre… Et montez les escaliers, tuez le personnage qui gêne, faites très attention aux tonneaux qui vous tombent dessus, ainsi qu'aux trappes qui lâchent des tonneaux. Dès que vous aurez contré chaque attaque, ce dernier apparaîtra dans l'une des trappes, vous n'aurez qu'à lui donner un coup. Répétez cette opération tant qu'il le faudra. Allez vers le vestibule, vous devrez grâce à la lumière, brûler la personne qui détient l'acte de mariage. Pour sauver Violette des mains de Olaf, suivez attentivement chaque personnage et dès qu'ils arrêtent de danser, vous verrez l'un d'eux brandir l'acte, brûlez-le, répétez cette opération jusqu'à ce que l'acte soit entièrement brûlé. Ensuite vous aurez droit à un nouveau décor, des boulets de canons vous tirant des pastèques, tirez sur celles-ci pour ne pas avoir de blessures, vous trouverez la moitié de l'acte de mariage là où la lumière intense apparaîtra. Une fois brûlé entièrement, admirez la cinématique vous résumant que le Comte Olaf se sera enfui, malgré la prison qui l'attendait, les Orphelins seront toujours seuls... Vous venez de terminer ce merveilleux jeu.

Les Indestructibles

© THQ / Heavy Iron Studios 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, puis entrez l'un des codes suivants dans le menu "Secrets" pour activer les Cheat Codes.

`AthletesFoot`	Trace de feu
`bHUD`	Activer le HUD
`BOAPLACE`	Mode facile
`BWTheMovie`	Ralenti
`DanielTheFlash`	Hypervitesse
`DashLikes`	Incredi-power illimités temporairement
`DeEvolve`	Petites têtes
`DiscoRules`	Couleurs alternatives
`Einsteinium`	Grosses têtes
`EMode`	Couleurs lumineuses
`Flexible`	Pouvoirs Elastigirl illimités
`GazerBeam`	Tirer des rayons temporairement
`Hi`	Scene d'introduction
`InvertCameraX`	Contrôle de la caméra horizontal
`InvertCameraY`	Contrôle de la caméra vertical
`Kronos`	Findtrails et Superpunch
`LABOMBE`	Rend les bombes moins puissantes
`McTravis`	Vitesse et Ramming Incredi-power
`ROTAIDALG`	Déverouille le mode combat
`SassMode`	Jeu plus rapide
`Showtime`	Incredi-points illimités temporairement
`SmartBomb`	Détruit tous les items et ennemis proches
`UUDDLRLRBAS`	Redonne 25% de vie
`YourNameInLights`	crédits

Les Indestructibles : La Terrible Attaque du Demolisseur

© THQ / Heavy Iron Studios 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des secrets et entrez l'un des codes suivants :

FROZBOOM	Super mouvement pour Frozone
FROZMASTER	Toutes les améliorations pour Frozone
FROZPROF	1000 exp. pour Frozone
MRIBOOM	Super mouvement pour M Indestructible
MRIMASTER	Toutes les améliorations pour M Indestructible
MRIPROF	1000 exp. pour M Indestructible

Les Looney Tunes Passent à l'Action

© Electronic Arts / Warthog 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez ces codes (un à la fois) pour obtenir la fonction souhaitée.

DANGERD	Jouer le canard du danger.
HENSAWAY	Obtenir la grenade poule
GOBBLE	Révélation des portes
SLUPPY	Les armes changent
WEENY	Boss au premier niveau
CANNON	Costume d'homme canon
PASSEPORT	Tous les niveaux débloqués
TOUGHAGE	Invincibilité
FURRYOUS	Mini-jeux accessibles
AMUNKEY	500$
SUITSYOU	Costumes gratuits
DANGERD	Daffy super héros

Les Royaumes Perdus

© Activision / From Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CAPTURER UN ENNEMI DANS UNE CARTE

Si vous voulez "conserver" un ennemi, abaissez son niveau de vie jusqu'à 2 ou 3 points et maintenez L + A, B, Y, ou X

LES QUÊTES ANNEXES DE GURD

Revenez fréquemment parler avec Gurd pour qu'elle vous donne accès à de nouvelles quêtes annexes. Vous trouverez ainsi de nouvelles cartes.

REVISITER LES ZONES TERMINÉES

Une fois que vous aurez terminé le jeu, sauvegardez et relancez votre partie. Vous pourrez alors retourner dans les zones déjà visitées.

LES CARTES LÉGENDAIRES

Les 4 cartes légendaires ne seront accessibles qu'une fois que vous aurez terminé le jeu et sauvegardé votre partie. Retournez dans le temple de Ruh Arok. Prenez les deux gemmes (blanche et noire) mais n'allez pas battre le dragon. A la place, tournez dans le couloir à gauche ou à droite. Vous trouverez deux portes au bout de ce couloir (il y en a deux autres dans l'autre couloir ce qui fait 4 salles en tout). Choisissez celle que vous voulez et entrez. Parlez au chandelier et répondez-lui "oui". Cela aura pour effet d'ouvrir une nouvelle zone sur la carte du monde. Dans cette zone, vous trouverez l'une des cartes légendaires. Il vous faut aller dans les quatres salles du temple pour obtenir toutes les cartes.
Chacune de ces cartes est liés à un élément :
Tortue géante : Liée à la terre, monstre indépendant qui tire des boules de lave sur vos ennemis depuis un endroit fixe.
Tigre blanc : Lié au bois, une invocation puissante (attaque 99)
Phoenix d'or : Lié au feu, monstre indépendant qui prend tous les dommages à la place de vos alliés
Dragon bleu : Lié à l'eau, invocation vous permettant de retrouver toutes vos cartes défaussées et utilisées.

DUPLIQUER LES CARTES

Sauvegardez votre parties sur deux blocs différents et commencez un duel en chargeant vos deux parties. Gagnez toutes les cartes qui vous intéresse puis sauvegardez encore votre partie. Vous vous retrouvez alors avec des doubles de vos carttes les plus intéressantes.

TRÉSOR DU DÉSERT DE SABLE

Pour découvrir le trésor, il faut au préalable trouver les quatre interrupteurs. Les deux premiers sont cachés à côté des deux premiers oasis. Les deux autres sont près des deux autres oasis, sous le gros cactus.

BATTRE L'ENCHANTEUR ET LE DIEU DE DESTRUCTION

L'enchanteur
Assurez-vous d'avoir des cartes comprenant des attaques rapides. Concentrez vos attaque sur l'enchanteur sans vous préoccuper des monstres qu'il invoque. Vous devriez ainsi en venir à bout assez rapidement.

Dieu de destruction
cet ennemi apparaît sur le bord de la plate-forme et avance doucement vers le centre. Lorsqu'il invoque des monstres, courez vers l'extérieur en évitant les attaques. Votre adversaire s'énervera alors et détruira ses créatures. Lorsque les flammes disparaitront, attaquez-le si possible avec une carte neutre. Répétez cette tactique plusieurs fois pour l'avoir.

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

Utilisez le stick analogique pour déplacer le texte à l'écran de chargement.

Les Royaumes Perdus II

© Activision / From Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

IMPORTEZ VOS CARTES DES ROYAUMES PERDUS 1

Battez Thalnos dans l'arène Scared Battle puis allez battre Katia. Répondez positivement lorsqu'il vous sera demandé d'endosser les responsabilités de Katia. Vous aurez alors la possibilité d'importer votre collection de carte du premier volet. Ce sera d'ailleurs votre seule chance de le faire.

Les Sims

© Electronic Arts / Edge Of Reality 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PREMIER CHAPITRE

Obtenir 800$

Vendez tous vos meubles pour obtenir facilement les 800$ requis sans avoir à les emprunter à votre mère.

Argent facile

Si vous parvenez à garder une maison propre en terminant le premier chapitre, vous gagnerez 50.000$ supplémentaires.

CHEAT MODE

Appuyez sur L + R sur le menu principal pour accéder au cheat mode. Entrez alors les codes suivants.

`MIDAS`	Débloquer le mode 2 joueurs partout. Juste après être entré dans le bain en début de partie, quittez le jeu pour activer le mode.
`FREEALL`	Objets gratuits
`PARTY M`	Mode 2 joueurs Party Motel
`SIMS`	Mode Jouer aux Sims
`FISH EYE`	Vue à la première personne (appuyez sur X pour changer de vue)

STOP AUX VOLS ET AUX FEUX

Afin d'éviter de vous faire cambrioler tout votre mobilier, achetez rapidement une alarme antivol. Pensez aussi à prendre un détecteur de feu pour alerter les pompiers plus vite en cas d'incendie.

LE PÈRE NOËL

Pour fêter un noël avec un père noël, il vous suffit d'acheter une cheminée, une table d'appoint et de poser sur cette table des biscuits de mamie Raymonde. Peu avant 22 heures, allumez la cheminée et envoyez tout le monde au lit. Vers minuit le père noël arrivera et fera des cadeaux.

Les Sims 2

© Electronic Arts / Maxis 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pendant le jeu faites apparaître la borne de triche en faisant : L, R, Haut, A, Z. Elle apparaît sur le trottoir près de la boîte aux lettres. Faites ensuite l'un des codes suivants et pour l'activer, cliquez sur la borne.

Avancer l'horloge de 6 heures
X, B, L, Haut, Bas

9999 Simflouz en plus
R, L, Z, Droite, Gauche, Haut

Augmenter son niveau de compétence
Y, X, B, Z, Gauche

Tous les objets
Z, X, Bas, Gauche, Haut

Tous les terrains
X, Z, Gauche, X, Haut, X

Tous les vêtements
B, Z, Bas, Droite, B

Toutes les recettes
Z, B, Haut, Bas, Droite, A

Modifier les compétences
Y, X, B, Z, Gauche

Satisfaire les besoins des Sims
Haut, X, Haut, Droite, Z

UNE PHOTO DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

Sur l'écran titre faites : Droite, Bas, Droite, Bas, Droite.

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT GNOME

Affichez tout d'abord le nain tricheur devant votre maison en faisant : L, L, R, A, A, Haut. Une fois que c'est fait, il vous faut débloquer les options de ce nain en entrant les codes suivants. Vous pourrez ensuite utiliser ces triches en les choisissant tout simplement dans la liste accessible en cliquant sur le nain.

Débloquer l'option "Donner des points animaliers"
B, Y, A, X, L, R.

Débloquer l'option "Amélioration de la boutique animalière"
Droite, Bas, Droite, Haut, Droite, Bas, Droite, Haut.

Débloquer les options "Avancer le temps de 6 heures" et "10 000 Simflouz"
Haut, Gauche, Bas, Droite, R. Une fois que vous avez fait cette manipulation, entrez et sortez du nain sans rien toucher et vous pourrez ensuite débloquer l'option 10 000 Simflouz en refaisant : Haut, Gauche, Bas, Droite, R.

Autre méthode pour les 10 000 Simflouz
B, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Les Sims : Permis de Sortir

© Electronic Arts / Maxis 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARGENT FACILE POUR PETITS BUDGETS

Chez votre mère, Mimi ou Dudley, dépensez votre argent jusqu'à passer sous la barre des 100 simsflouzes. Attendez une heure et répondez au téléphone lorsqu'il sonnera pou regagner de l'argent.

LES FEUILLES MORTES

Si une de vos plante meure, ne le jetez pas, elle peut être vendue pour le même prix qu'une plante normale.

LE PAPIER PEINT RAPPORTE

Pour vous faire un peu d'argent, vendez le papier peint de votre maison et remplacez-le par le moins cher de la liste.

CHEAT MODE

Cheat Gnome

Mettez le jeu en pause puis appuyez rapidemment sur Bas, L, Z, R, Gauche, X. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Enlevez la pause, un Gnome va apparaître à côté de la maison où se trouve votre Sim. Sélectionnez-le pour gagner 10 000 Simsflouzes.

Débloquer tous les objets

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment Bas, Z, R, L, Z. Vous entendrez un son si la manipulation a été correctement effectuée.

Débloquer tous les lieux

Faites le cheat gnome, ensuite mettez la pause et faites rapidemment Bas, Z, Haut, Y, R. Vous entendrez une voix de Sim si la manipulation a été correctement effectuée. Ce code peut être entré à n'importe quel moment une fois que votre Sim se soit réveillé dans la maison de la mère après la scène initiale du rêve.

GAGNER DE L'ARGENT (MÉTHODE CRUELLE...)

Pour gagnez un peu d'argent, mettez quelqu'un dans la piscine et retirez les sorties, il finira par se noyer. Une tombe apparaîtra, vendez-là pour gagner un peu d'argent.

DE L'ARGENT AVEC LE RAYON TESLA 3.0

Si vous avez un rayon Tesla 3.0, faites travailler votre sim dessus. Quand une boule d'électricité se formera, mettez la pause, allez dans le mode "achats" et faite bouger votre pointeur pour pouvoir prendre un objet. Là, prenez la boule et vendez-la pour 50 Simflouzes. Ainsi, la boule se détruira évitant le même sort pour tous les objets de votre maison.

GAGNER DE L'ARGENT EN SE METTANT DANS LE ROUGE

Attendez d'avoir moins de 100 Simflouzes, on vous appelera alors pour vous donner de l'argent. Dépensez tout jusqu'à ce que l'on vous donne encore de l'argent. Renouvellez l'opération plusieurs fois puis revendez tout ce que vous avez acheté pour gagner le gros lot !

VIE SOCIALE EN HAUSSE

On gagne plus de vie sociale en téléphonant qu'en parlant en face à face. Passez un coup de fil à une de vos connaissances entre 6h00 et 22h00 pour gagner un maximum de vie sociale.

PIERRES TOMBALES

Allez chez Mortimer et regardez à l'arrière de son chateau : il y a deux pierres tombales ou votre sim pourra pleurer.

FACTURES PAS CHÈRES

Pour éviter de payer les factures qui sont dans la boîte aux lettres, il suffit de déménager et de revenir. Ainsi, il n'y aura plus rien dans la boîte aux lettres à votre retour.

FACTURES GRATUITES

Si vous êtes justes question argent voici la solution ! C'est bien pratique pour la villa de Christophe par exemple, où il faut payer près de 7000$. C'est simple : lorsque vous avez reçu une facture (on l'appellera facture A) sortez la de sa boîte aux lettres et attendez qu'une autre facture arrive (Facture B) à ce moment payer la Facture A et la Facture B disparaîtra.

FAIRE MOURIR SON SIM

-Achetez le plongeoir qui coute 900$ et positionnez-le de façon à ce qu'il n'y ait aucune piscine dessous. Faites "plonger" votre sim plusieurs fois sur le sol pour qu'il s'éclate par terre. Au bout d'un moment il finira par mourir... Mais surtout, vendez sa tombe car sinon, son fantôme vous hantera !
-Contruisez quatre murs autour du sim et laissez-le mourir.
-Au début du jeu, ne mettez pas d'alarme incendie et quand un feu se declare n'appellez pas les pompiers. Place votre sim à côté du feu pour qu'il s'enflamme.

LIMOUSINE AVEC JACUZZI

Si vous avez la maison Malcolm Landgrabb, agrandissez-là et vous aurez une limousine avec Jacuzzi.

ARGENT

Pour gagner de l'argent assez facilement, achetez quelque chose de bien cher et déménagez. La personne chez qui vous étiez vous rembourse l'objet (elle les rembourse tous). Quand vous reviendrez, tout ce que vous aviez acheté est encore là gratos.

PERSONNALITÉ DES ENFANTS AU MAXIMUM

Si votre famille a un enfant (qui n'est plus un bébé) observez sa personnalité. S'il a plus que 25 points de personnalité, expulsez-le de son domicile. Editez-le et vous pourrez lui ajouter autant de points de personnalité que vous voulez.

LA FEMME DE MÉNAGE EST UNE REVENANTE

Une fois que vous avez débloqué la femme de ménage, engagez-la (pour le moment vous devez la payer). Débloquez ensuite l'incubateur et placez-en un dans votre maison. Incubez pour faire une plante mutante. Ne lui donnez rien à manger pendant quelques jours (comptez 3 jours). Laissez ensuite la bonne ramasser des déchets et les donner à la plante mutante. Etant donné qu'elle n'a pas été nourrie pendant 3 jours, elle mangera la bonne qui sera tuée sur le coup. Une pierre tombale apparaîtra dans le jardin et la bonne viendra faire le ménage gratuitement vers 0h00 et bien

sûr à 10h00.

EVITER DE SE FAIRE RENVOYER

Pour ne pas que votre Sim se retrouve au chômage, il y a une astuce très simple : vous remarquerez que lorsque votre Sim rate un jour de travail le téléphone sonnera environ 3 heures plus tard. Ne répondez pas, ainsi votre Sim ne sera pas renvoyé.

FAIRE JOUER LES POMPIERS

Achetez une installation video Hellagraphix puis appelez les pompiers ou les policiers. Commencez à jouer à un jeu vidéo et invitez le pompier à participer pour le voir jouer avec vous.

AVOIR DE L'ARGENT EN MODE LIBRE

Pour avoir 40 000 Simflouze en mode libre, prenez une des familles déjà constituée (Tutty ou Frutty), vendez leurs meubles, leurs papiers peints, murs... Ensuite étaler votre argent en sol cher et tout se qui peut rapporter de l'argent une fois revendu sur votre terrain nu. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder et à utiliser l'éditeur de famille pour refaire un "look" à votre/vos personnage(s) et à relancer la maison pour empocher l'argent.

ATTENTION : Au moment d'étaler votre argent sur le terrain n'utiliser surtout pas de plantes ou d'objets car ils disparaîtront ou ne vous rapporterons pas d'argent.

MANGER SANS PAYER

Si vous avez envie de faire des économies, allez au club d'entraînement de boxe (ouvert de 05h00 à 20h00), puis allez à gauche. Buvez de l'eau, l'effet sera le même que si vous mangiez. Buvez plusieurs fois, c'est gratuit !

Les Urbz : Les Sims in the City

© Electronic Arts / Maxis 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Cheat gnome
Pendant le jeu appuyez rapidement sur bas, L, Z, R, X, gauche. Le cheat gnome apparaîtra quelque part dans le district.

Une fois que vous avez fait le cheat gnome, vous pouvez faire l'un des codes suivants (toujours pendant le jeu et rapidement) :

Compétences physiques au maximum
R, Z, bas, Y, Y

Compétences mentales au maximum
bas, X, gauche, R, bas

Compétences artistiques au maximum
R, Y, haut, Z, bas

Acquérir l'objet de compétence
bas, Z, haut, Y, R

Social
B, gauche, X, R, L, A

Voir l'équipe de développement
haut, bas, A, haut, bas, A

Luigi's Mansion

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RETOURNER AU HALL D'ENTRÉE

Placez vous devant n'importe quel mirroir (sauf celui avec le fantôme) et sortez la GameBoy Horror. Appuyez ensuite sur A et vous reviendrez dans le hall d'entrée du manoir.

L'AUTRE MANOIR

Une fois que vous aurez terminé le jeu, vous aurez droit à un nouveau mode qui place quelques différences dans le jeu.

GALLERIE D'IMAGES

Terminez le jeu pour débloquer toutes les images de la gallerie.

COEUR ET ARGENT SUPPLÉMENTAIRE

Nettoyez toutes les lampes, tous les chadeliers et tous les vases avec votre aspirateur pour trouver des coeurs et de l'argent.

RÉINITIALISER LE JEU

En pleine partie, maintenez B + X et appuyez sur Start pendant deux secondes pour réinitialiser le jeu.

BRUITS SPÉCIAUX

Appuyez sur R, L et Z sur l'écran du choix de partie pour que Luigi fasse des bruits spéciaux.

SALLES SECRÈTES

-Au premier étage, dans le couloir où le fantôme au chandelier se promène, vous trouverez un trou de souris qui vous conduira dans une salle secrète.
-Lorsque vous serez sur le toit, sautez dans le vide pour atterir dans une zone secrète.
-Entrez dans la cheminée de droite (sur le toit) pour trouver une salle cachée.

OBJETS DE MARIO

Vous trouverez les affaires de Mario éparpillés dans le chateau.
Sa casquette est dans la machine à laver de la buanderie.
Sa lettre se trouve dans le jardin.
Son gant est caché dans la salle de projection.
Sa chaussure est dissimulé dans la chambre des jumeaux.
L'étoile est dans l'observatoire. Pour l'obtenir, regardez dans la lunette. Les murs vont disparaître. Aspirez la comète qui passe et lancez-la sur la planète. suivez enfin le passage pour trouver l'étoile.

LUIGI EST TRÈS RICHE

Si vous parvenez à capturer les 50 Boos du jeu, vous gagnerez un gros diamant à la valeur faramineuse.

LA FLEUR

Dans la cour où se trouve le chien, arrosez le tas de sable pour faire pousser une fleur. Revenez l'arroser régulièrement (au moins une fois par niveau) et elle vous donnera de l'argent si vous allez la voir avant le combat final contre King Boo.

LES BOSS

Le bébé

Faites grincer le cheval en bois pour réveiller le bébé et commencer le combat. Aspirez le ballon et envoyez-le sur le bébé plusieurs fois. Vous serez transporté dans le lit. Evitez les chevaux en bois qui foncent sur vous puis attrapez de nouveau le ballon pour l'envoyer sur le bébé. Répétez cela plusieurs fois et vous viendrez à bout de ce fantôme.

Les ombres

Au cimetière, capturez tout les squelettes pour que le gros fantôme rose apparaisse. Attrapez les ombres noires et lancez-les sur le fantôme rose pour l'immobiliser et tenter de le capturer. A chaque fois, il se débattra et des éclairs balayront l'écran. 2vitez-les et recommencez l'opération.

Les Boos

Une fois sur le balcon, vous serez confronté à une quinzaine de Boos regroupés en un gros Fantôme. Attrapez ce fantôme et faites-le éclater sur l'une des statues de licornes. Tous les Boos seront ainsi éparpillés. Aspirez le pouvoir de glace et tentez d'immobiliser puis de capturer le plus de Boos possible avant qu'ils ne se regroupent de nouveau. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus un seul fantôme.

Van Gore

Vous devez battre une série de fantômes (oranges, roses, bleux, shy guys, rouges puis mauves) avant d'affronter Van Gore qui ne vous posera alors plus de problème.

VAINCRE BOOWSER

Vous êtes face au roi Boo dans un costume de bowser. Il dispose de plusieurs attaques qui sont:
-un lance flamme qui dépose de la lave au sol
-un syphon pour vous aspirer et vous mordre ensuite
-un jet de mines
-un envol puis une forte chute

Il faut commencer par s'en éloigner pour qu'il envoie ses mines avant d'essayer de revenir vers vous (en courant ou en s'envolant). Une fois la mine arretéé aspirez-la pour l'avoir au bout de votre Ectoblast. Dès qu'il se penche pour lancer son lance-flamme ou son siphon, relâchez la mine sur sa tête pour que celle-ci se détache du costume et que le roi Boo en soit
éjecté. C'est alors le moment d'essayer de lui aspirer un maximum de vie (il possède 500 points de vie!). Il réussira à s'enfuir et à se remettre dans le costume. La tête se remettra aussi sur le costume mais à l'envers et le boss se mettra à courir dans tous les sens jusqu'à un moment où il remettra sa tête à l'endroit. Répétez alors l'opération jusqu'à le vaincre.

LIBÉRER LES BOOS

Rendez-vous dans la pièce juste au nord de la salle de bal (celle avec le miroir, les chaises empilées et les caisses. Passez en mode vue à la première personne et regardez en face du miroir pour trouver un interrupteur. Actionnez-le et un mécanisme fera reculer le mur de gauche. Aspirez l'affiche "Danger" et appuyez sur le bouton qui se cachait derrière. La trappe s'ouvre, libérant les 50 Boos.

LES TABLEAUX

A chaque fois que vous capturez un gros fantôme, il apparait Les tableaux de la galerie. Moins vous perdrez de vie en les affrontant et plus vous ramasserez de perles, plus les tableaux seront jolis.

LES PORTES

Plusieurs portes du manoir ne sont en réalité que des pièges qui vous font perdre de la vie si vous tenter de les ouvrir. Pour ne pas vous faire avoir, vous pouvez examiner la carte et vérifier si la porte est mentionnée dessus. Si elle l'est, c'est une vraie porte. Vous pouvez aussi tenter de l'aspirer. Si elle tremble, c'est une vraie porte !

CONTOURNER LE JARDIN

Pour accéder aux étages supérieurs sans passer par le jardin, rendez vous dans la salle de gym puis montez sur le tapis roulant et actionnez le pour faire apparaître la clé de la porte du couloir,

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

- Fouillez sans relâche le manoir (meubles, lustres, portraits, coupes...) afin de vous remplir les poches au maximum. Le magot au final déterminera votre rang et permettra à Luigi de construire une demeure suivant la hauteur de ses fonds. Les sources importantes de monnaie comme les rubis sont indiquées à l'intérieur de la soluce.
- A l'aide des miroirs, il vous est possible de vous téléporter jusqu'au hall du manoir. Pratique pour éviter les longs trajets !
- Lorsque vous arriverez dans l'ossuaire (là où demeure le spectre du chien), arrosez la petite pousse près du robinet. Celle-ci se mettra alors à pousser. Arrosez-la de nouveau après avoir vaincu le second boss du jeu puis une troisième fois après vous être confronté au boss numéro 3 (les boos). La plante finira alors par libérer une belle quantité de pièces et billets mais surtout un superbe rubis d'une valeur de 20 millions.
- Eteindre les bougies dans les couloirs dans un certain ordre entraînera parfois l'apparition d'un souris furtive de couleur jaune. Attrapez-la et vous gagnerez pas mal de monnaie.
- Arrosez toutes les plantes que vous trouverez grâce à l'élément eau pour gagner encore plus d'argent.
- Le jeu recèle de fausses portes. Pour éviter d'aller au casse-pipe trop souvent brûlez-les ou bien vérifiez à l'aide de votre plan.
- A un certain niveau du jeu, vous devrez partir à la chasse aux boos. Ces fantômes un peu plus malins que les autres se cachent dans les différentes pièces du manoir, même celles auparavant visitées. Lorsque le mot " boo " entre parenthèses sera mentionné à travers la solution, cela signifiera tout simplement qu'elle cache l'un d'entre eux.
- Le cadre ornant les tableaux de la salle des galeries peut être de bois, d'argent ou d'or. La parure définitive variera suivant le temps que vous mettrez à attraper le fantôme. Notez qu'il vous sera toujours possible d'améliorer vos performances en recommençant une partie après avoir fini le jeu. Seules vos meilleures stats seront alors conservées.

Partie 1

HALL

Cette salle est dépourvue de fantômes, parlez au Toad pour ainsi obtenir un premier point de sauvegarde puis grimpez le long des escaliers pour prendre la porte du haut (en face).

SALON (boo)

Eteignez les bougies du fond de la salle à l'aide de votre aspirateur. 3 fantômes feront alors leur apparition. Avalez-les

tous, toujours grâce à votre aspirateur pour faire revenir la lumière dans la salle et décrochez la clé de l'antichambre. Poursuivez par le haut.

L'ANTICHAMBRE (boo)

Juste deux ou trois fantômes à absorber ici. Continuez ensuite par la gauche.

GARDE-ROBE (boo)

Maîtrisez les quelques fantômes qui vous attaqueront dès votre entrée puis ouvrez les placards afin d'en dénicher les derniers. La lumière revenue, une clé apparaîtra sur l'étagère. Aspirez-la pour la faire descendre de son perchoir. Partez sur la gauche et vous trouverez un nouveau Toad et donc un nouveau point de sauvegarde. Revenez ensuite dans le hall mais restez à l'étage pour prendre la porte de gauche. Pénétrez ensuite dans la première porte sur le mur du haut.

ETUDE (boo)

Vous voilà confronté au premier fantôme de la galerie. Ceux-là sont reconnaissables par leurs apparences plus ou moins humaines. Celui-ci se tient sur une chaise à bascule, lisant son livre comme si de rien était. Passez derrière la chaise afin qu'il puisse apparaître puis attendez qu'il baille. Sautez alors sur l'occasion pour l'éclairer avec votre lampe torche puis l'aspirer une fois son cœur bien visible. Partez ensuite dans la salle en haut, au bout du couloir.

CHAMBRE DU MAITRE (boo)

Une femme fantôme est occupée à soigner son image dans cette pièce. Tirez les rideaux vers la droite à l'aide de votre aspirateur pour la faire se lever. Profitez de ce moment-là pour l'attraper. Retournez ensuite dans le couloir pour emprunter la porte donnant sur le mur du bas, le plus à gauche.

NURSERIE (boo)

Ici se trouve le premier véritable boss du jeu. Faites basculer le cheval de bois grâce à la puissance de votre aspirateur pour le faire apparaître puis acceptez de jouer avec lui. Attrapez alors le petit ballon d'un coup d'aspirateur puis expulsez-le sur le bébé (en relâchant la touche R). Vous serez alors transporté dans un tout autre endroit et votre taille sera minime. Esquivez les chevaux en bois en vous plaçant sur les côtés du landau puis saisissez la bonne balle pour l'envoyer dans la tête du boss. Vous pourrez alors commencer à l'aspirer. Répétez l'opération 3 fois de suite puis redescendez au rez-de-chaussée par le hall pour poursuivre l'aventure.

SALLE DE BAINS (1)

Aspirez les fantômes puis la clé qui apparaîtra sur l'étagère. Gagnez ensuite la salle de bal (vers la droite de l'étage).

SALLE DE BAL (boo)

Aspirez les armes et masques des fantômes escrimeurs puis maîtrisez-les comme à l'accoutumée. Le couple de danseur fera alors son apparition. Attendez qu'ils finissent leur danse pour les surprendre de votre torche puis les aspirer. Prenez ensuite la clé puis allez dans la salle du haut.

PIECE DE STOCKAGE (boo)

Débarrassez-vous des fantômes puis regardez dans le miroir. Vous apercevrez alors un interrupteur présent sur le mur. Dirigez-vous jusqu'à lui et actionnez-le. Le mur de gauche se mettra alors à coulisser découvrant une salle plus grande. Aspirez le poster sur le mur et appuyez sur l'interrupteur dissimulé en dessous. La chasse aux Boos peut alors commencer...

TOILETTES (1)

Cette pièce se trouve juste au-dessus de la première salle de bains. Pour pouvoir y accéder vous devez au minimum avoir attrapé cinq Boos. Rassurez le Toad et récupérez la clé tombée dans les toilettes.

Partie 2

SALLE DE VOYANCE (boo)

Descendez plus bas, pour découvrir cette salle. Empruntez la porte sur la droite donnant sur la salle des miroirs (un boo également ici) pour récupérer le médaillon de feu puis regagnez la salle de voyance. Allumez tous les chandeliers afin de récupérer une clé supplémentaire puis éclairer la boule de cristal suffisamment longtemps pour faire apparaître le spectre de la voyante. Celle-ci vous demandera de lui retrouver cinq objets appartenant à Mario. Une fois lui avoir ramené toutes les affaires, aspirez-la.

BUANDERIE (boo)

Ressortez et traversez le couloir par la gauche pour pénétrer dans cette salle. Capturez les spectres et passez l'aspirateur sur la machine à laver pour récupérer la casquette de Mario (un des cinq objets à récupérer). Retournez ensuite dans les couloirs.

COULOIR REZ-DE-CHAUSEE

Repérez le chandelier flottant et allumez-le grâce à l'esprit du feu. Prenez ensuite la fuite jusque dans la salle située en dessous de la buanderie.

SALLE DU MAJORDOME (boo)

Une fois le fantôme arrivé, occupez-vous de son cas puis, récupérez la clé ainsi que le rubis dissimulé au fond du sceau vers la gauche. Déplacez-vous ensuite vers le mur de droite et utilisez votre Game Boy Horror sur le trou de souris à gauche des rouleaux de papier. Vous aurez alors accès à la salle cachée (contient 1 boo également) où après avoir neutralisé des fantômes avec l'esprit du feu vous récupérerez 3 gemmes ainsi que deux lingots dans les coupes.

CONSERVATOIRE (boo)

Remontez vers le haut et prenez à gauche pour trouver cette salle. Actionnez tous les instruments de musique et un spectre apparaîtra. Répondez juste à sa question (air de Super Mario Bross ou Super Mario Bross 3). Aspirez par la suite les partitions qu'elle lancera sur vous puis occupez-vous de son cas.

SALLE A MANGER (boo)

La pièce est située approximativement en milieu de salle et donne sur la gauche. Aspirez les peaux de bananes puis allumez les chandeliers présents sur la table. Aspirez le gâteau que le fantôme glouton s'entête à dévorer tout en faisant attention à ce que les autres spectres ne remplissent pas son assiette. Privé de substance le fantôme se mettra alors en colère et vous crachera des boules de feu. Attendez qu'il fatigue puis aspirez-le. Passez ensuite à gauche.

CUISINE (boo)

Aspirez les fantômes de glace en vous aidant de l'esprit du feu puis récupérez le médaillon d'eau. Aspergez la porte en feu grâce à votre nouvelle aptitude pour pouvoir continuer.

OSSUAIRE

Provoquez le chien afin qu'il vous prenne en chasse. Le boucan engendré réveillera un squelette. Maîtrisez-le puis aspirez le molosse. Visez ensuite la drôle de poussière sortant de la niche du chien à l'aide de votre GBH pour pouvoir poursuivre.

CIMETIERE

Aspirez tous les squelettes puis touchez à la dernière pierre tombale située vers le fond. Le deuxième Boss du jeu se dressera alors devant vous. Lors de l'affrontement, aspirez l'un des clones noirs qu'il vous envoie et visez-le avec. Finissez par l'absorber. Une fois après avoir obtenu la clé montez vers la longue pièce tout en haut.

COUR

Arrosez les plantes afin de récupérer un peu d'argent puis prenez la lettre de Mario dans la petite boîte aux lettres. Ouvrez la cabane pour trouver de nouveau un Toad puis descendez dans le puits.

Partie 3

LE PUITS

Une fois après avoir repérez Mario, aspirez le fantôme farceur puis récupérez la clé. Ressortez et prenez la porte tout à fait à droite de la cour.

SALLE DE MUSCUL (boo)

Assommez plusieurs fois le spectre sportif en tapant dans les sacs de sable puis aspirez-le. Montez ensuite sur le tapis roulant afin de récupérer la clé de la dernière porte scellée au Rez-de-chaussée.

SALON DE THE (boo)

Montez à l'étage et prenez la porte du haut pour déboucher dans cette salle. Occupez-vous des fantômes puis gagnez le plafond en marchant sur l'espèce d'assiette à droite. Du plafond, vous pourrez accéder à une table toujours grâce à l'assiette. Ouvrez le coffre pour prendre le dernier médaillon, celui de glace. Partez ensuite pour le bout du couloir à gauche.

TOILETTES (2)

Rien de bien méchant ici, débarrassez-vous des fantômes de feu grâce à l'esprit de l'eau puis récupérez l'argent dans le coffre. Equipez-vous ensuite de l'esprit de glace et passez dans la pièce juste au-dessus.

SALLE DE BAINS (2)

Tirez les rideaux à l'aide de votre aspirateur puis utilisez l'esprit de glace sur le spectre prenant son bain. Avalez-le puis ramassez la clé.

SALLE DE BILLARD (boo)

Pénétrez dans la salle plus en dessous et vous y serez. Attrapez les boules que le fantôme éjecte du billard d'un coup d'aspirateur et renvoyez-les à l'envoyeur. Répétez 3 fois la manipulation pour pouvoir l'aspirer.

SALLE DE PROJECTION (boo)

Enclenchez le rétro projecteur en fond de salle puis chassez tous les fantômes qui apparaîtront. Vous obtiendrez alors le gant de Mario. Gagnez ensuite le premier étage et partez vers le haut.

CHAMBRE DE NANA (boo)

Faites tomber les pelotes de laine de la vielle dame fantôme et aspirez-les pour les envoyer sur elle. Faites-lui ensuite visiter l'intérieur de l'aspirateur. Prenez la clé puis revenez dans les environs où vous aviez vaincu le premier Boss pour

trouver la salle suivante.

CHAMBRE DES JUMEAUX (boo)

A l'aide de votre aspirateur, faites tourner le jouet au plafond afin de faire apparaître les spectres jumeaux. Acceptez de jouer avec eux et retrouvez-les dans leurs cachettes respectives. S'en suivra un affrontement où, pour pouvoir commencer l'aspiration il vous faudra débarrasser les deux jeunes fantômes de leurs véhicules. Récupérez la chaussure de Mario et rendez-vous dans le couloir plus à droite.

HALL ASTRAL (boo)

Allumez tous les chandeliers puis capturez les fantômes. Passez ensuite dans la salle de droite.

OBSERVATOIRE

Regardez dans le télescope puis aspirez les étoiles tombant du ciel pour viser la planète au loin. Lorsque vous toucherez celle-ci, un passage se formera vous permettant alors de récupérer le cinquième et dernier objet : l'étoile de Mario. Partez aspirer la voyante fantomatique puis grimpez jusqu'au deuxième étage.

SALLE DES TROPHEES (boo)

Fouillez la salle jusqu'à faire apparaître plusieurs fantômes. Affrontez-les avec l'esprit de glace et saisissez-vous de la clé. Traversez ensuite le couloir pour déboucher sur la cour du haut.

BALCON

Le troisième Boss du jeu est en fait constitué de plusieurs boos. Ceux-ci regroupés en constituent un énorme. A l'aide de votre aspirateur aspirez le fantôme jusqu'à la corne pointue d'une des statues de licorne puis glacez les boos confus et éparpillés grâce à l'esprit de glace. Ils chuteront alors sur le sol, glacés, et il ne vous restera plus qu'à les aspirer. Répétez la même opération jusqu'au dernier puis récupérez la clé et arrosez les plantes pour débucher quelques richesses.

SALLE DU TELEPHONE (boo)

Répondez au téléphone puis gagnez la salle de la garde-robe où il vous faudra maîtriser un vieux fantôme afin d'empocher la clé menant au générateur, seul moyen de rétablir le courant. Attendez que celui-ci soit parcouru d'un soubresaut puis éclairez-le pour ensuite l'aspirer. Rendez-vous après cela au sous-sol.

Partie 4

SALLE DU DISJONCTEUR (boo)

Actionnez la manette du disjoncteur et récupérez la clé. Passez ensuite dans la salle plus bas.

CAVE (boo)

Aspirez les tas de poussières pour vous frayer un chemin à travers la pièce ou mieux, aidez-vous du plafond pour vous mouvoir plus aisément. Capturez les spectres puis prenez la clé.

ATELIER (boo)

Pour vous y rendre, remontez jusqu'au deuxième étage. Actionnez les trois horloges de la salle en frappant dessus puis aspirez les clés à molettes des 3 gardes afin de pouvoir les combattre. Après le combat, rentrez à l'intérieur de l'horloge géante afin de monter plus haut.

TOIT

Occupez-vous des fantômes puis grimpez sur la plate-forme de droite et laissez-vous tomber dans le trou. Vous accéderez ainsi à la salle des trésors. Videz-la puis repartez grâce au miroir bien caché derrière un drap. Remontez sur le toit et montez cette fois-ci sur la plate-forme de gauche où vous récupérerez de nouveau une clé. Redescendez ensuite afin de poursuivre l'exploration du premier étage.

SEJOUR (boo)

Jonglez avec les esprits du feu et de l'eau pour venir à bout des fantômes puis passez dans la pièce de droite, équipé de l'esprit de l'eau.

CHAMBRE D'HOTE (boo)

Aspergez la fille qui dort dans cette pièce jusqu'à ce qu'elle soit prise d'un excès de colère. Aspirez les objets qu'elle vous lance puis passez à sa propre personne. Remontez au deuxième étage.

ARMURERIE (boo)

Trouvez tous les fantômes cachés dans la pièce (armures, coffres...) puis récupérez la clé ouvrant la porte plus haut.

STUDIO CERAMIQUE (boo)

Glacez l'esprit vaquant de vase en vase sept fois et vous pourrez alors l'aspirer. Fouillez la salle afin de découvrir quelques fortunes supplémentaires puis redescendez jusqu'au sous-sol.

SALLE DU TUYAU (boo)

Prenez le lingot dans le seau situé en bas de la pièce dans le coin droit puis glacez l'eau à gauche afin de pouvoir accéder à la vanne une fois que vous aurez éliminé les spectres. L'eau arrêtera alors de couler et vous récupérerez une nouvelle clé.

CHAMBRE FROIDE (boo)

Réchauffez le fantôme prisonnier dans la glace avec l'esprit du feu. Continuez à le réchauffer grâce à votre pouvoir puis aspirez-le tout en évitant les stalactites.

STUDIO DE L'ARTISTE (boo)

Vous devez ici affronter les différents fantômes rencontrés au cours de l'aventure. Une fois cette tâche remplie, aspirez le fantôme peintre, toujours et encore avec le même aspirateur décidément bien pratique. Retour au sous-sol pour l'affrontement final !

AUTEL SECRET

Avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille fouillez le premier lustre ainsi que les piliers à droite pour trouver rubis et argent. Parlez ensuite au roi boo pour qu'il vous entraîne vers le dernier Boss du jeu : Bowser. La méthode pour le vaincre est la suivante : Aspirez les boules garnies de pics qu'il vous envoie et projetez-les sur son crâne lorsque le lézard baissera la tête. Le roi Boo sortira alors de sa forteresse et il vous faudra commencer à l'aspirer tout en esquivant les attaques glacées de Bowser. Répétez la chose jusqu'à venir à bout du roi Boo (sans vouloir faire de jeu de mots).

Fin

LES SOURIS DORÉES

Vous trouverez plusieurs fromages cachés dans le manoir. Cherchez dans ls salles suivantes pour les découvrir : étude, salle de voyance, salle à manger, salle des trophés. Vous ne les trouverez qu'à condition de les chercher dans le noir à l'aide de la Gameboy Horror. Aspirez ces fromages pour faire apparaitre des souris dorées aux endroits suivants : couloir du premier étage, couloir du deuxiéme étage, cuisine, salon de thé et chambre scellée.

UN MAX DE COEURS

Vous trouverez 50 coeurs dans la commode du bébé, et au sous sol, en aspirant le haut de l'armoire dans la salle ou toute la poussière bloque le passage.

UN DIAMANT DANS LA CUISINE

Lorsque vous aurez récupéré le feu et que la cuisine sera accessible, allez aspirer toutes les casseroles puis ouvrez le four et allumez-le. Un diamant apparaitra alors.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Tiburon 2006

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 2002

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

POINTS DE CRÉATION INFINIS

Créer un joueur puis aller sur le menu "Edit Player". Sélectionnez le joueur que vous désirez et appuyez sur Droite pour la catégorie de vitesse. Enfin pressez deux fois A.

DANCER SUR LA ENDZONE

Appuyez sur L ou sur R avant de courir dans la Deadzone et votre joueur se mettra à dancer.

POINTS DE CRÉATION INFINIS

Créez un joueur et allez sur le menu Edit Player. Appuyez sur Haut ou Bas pour choisir le joueur que vous voulez préparer. Appuyez sur Droite pour avoir la catégory de vitesse. Choisissez les caractéristiques et réglez-les à 99.

C'EST THANKSGIVING !

Réglez la console sur le troisième jeudi de Novembre pour entendre des commentaires de Thanksgiving.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLE MUSIQUE D'INTRO

Dans l'écran des options, appuyez sur L + R +Y.

LES DATES SPÉCIALES

Bonne année !
Changez la date de votre système pour le 1er janvier pour entendre James Brown dire "Happy New Year !"

Thanksgiving
Mettez la date de votre système sur celle de Thanksgiving pour entendre John Madden en parler pendant son commentaire.

Joyeux Noël !
Changez la date de votre système au 25 décembre pour entendre Pat Summerall dire "Season's Greetings" lorsque vous commencez une exhibition.

Madden NFL 2004

© Electronic Arts / EA Tiburon 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE BINGO

Atteignez le niveau 2 dans votre bio EA Sports.

EQUIPE 1190 EAGLES

Atteignez le niveau 4 dans votre bio EA Sports.

SUPER COACH STEVE SPURRIER

Atteignez le niveau 6 dans votre bio EA Sports.

Madden NFL 2005

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DE CARTE

Pour entrer un code de carte, allez dans : "Options" > "My Madden" > "Maddens Cards" > "Madden Codes"

L48H4U	Carte en or Peyton Manning
P67E1I	Carte en or T.J. Duckett
T67R1O	Super Bowl XLII
UH0ESR	Toutes les cartes

Magical Mirror starring Mickey Mouse

© Disney Interactive / Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Finissez le jeu pour débloquer le jukebox dans les options bonus,

SALLE BONUS

Terminez une fois le jeu et sauvegardez. Entrez dans l'écran de sélection des parties sauvegardées pour avoir accès à la salle des bonus secrets.

Mario Golf : Toadstool Tour

© Nintendo / Camelot Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONCOURS DU TROU-EN-UN

A l'écran titre, maintenez Z et appuyez sur Start.

NOUVEAUX TOURNOIS

Tournoi du "Plein dans le mille"
A l'écran titre faites Start + Z pour aller à l'écran des codes.

Tournoi Cheep Cheep
Terminez la coupe Lakitu en première position.

Tournoi Sands Classic
Terminez la coupe Cheep Cheep en première position.

Tournoi Blooper Open
Terminez le tournoi Sands Classic en première position.

Tournoi Peach's Invitational
Terminez le tournoi Blooper Open en première position.

Tournoi Bowser Badlands
Terminez le tournoi Peach's Invitational en première position.

Tournoi Star
Terminez le tournoi Bowser Badlands en première position.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Boo

Obtenez 50 Best Badges en mode Tournoi.

Bowser Jr.

Jouez 18 Challenges "Hole Birdie" et obtenez au moins un Birdie sur chaque partie.

Petey Pirahna

Terminez ls entraînements "putting", "approach", et "shot" dans les trois niveaux de difficulté.

Shadow Mario

Terminez le mode Ring.

Personnages Stars

Gagnez contre ces personnages après avoir recu une invitation de leur part en mode Character Match.

ENTRAÎNEMENT INTERMÉDIAIRE ET EXPERT

Terminez tous les entraînements en mode Novice pour débloquer le mode Intermédiaire. Terminez le mode Intermédiaire pour accéder au mode Expert.

DES PIKMIN COMME S'IL EN PLEUVAIT

Une fois que vous serez sur le parcours de Peach, faites en sorte de mettre votre balle dans un parterre de fleurs puis réalisez votre coup. Vous verrez alors une nuée de Pikmin s'envoler et retomber doucement.

Mario Kart : Double Dash !!

© Nintendo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

UN PETIT TRUC INUTILE MAIS MARRANT

A l'écran où on vous demande si vous voulez le jeu en 50 ou 60 Hz, remuez le stick analogique de droite à gauche très vite jusqu'à la fin du temps. Le Lakitu pêchera un poisson.

RÉCOMPENSES DES COUPES

Voici les récompenses que vous pourrez obtenir dans le jeu.

Catégorie 50 cc

Kart de Luigi
Terminez premier de la coupe Champignon.

Kart de Daisy
Terminez premier de la coupe Fleur.

Kart de Paratrooper
Terminez premier de la coupe Etoile.

Kart Bombe
Terminez premier de la coupe Speciale.

Catégorie 100 cc

Landau de bébé Luigi
Terminez premier de la coupe Champignon.

Kart Waluigi
Terminez premier de la coupe Fleur.

Coupe Spéciale
Terminez premier de la coupe Etoile.

Taod, Taodette, Kart de Toad
Terminez premier de la coupe Speciale.

Catégorie 150 cc

Arène Luigi's Mansion
Terminez premier de la coupe Champignon.

Kart de Birdo
Terminez premier de la coupe Fleur.

Tonneau de Diddy
Terminez premier de la coupe Etoile.

Coupe All Tour
Terminez premier de la coupe Speciale.

Mode Miroir
Terminez premier de la coupe All Tour.

Mode Miroir

Kart de Toadette
Terminez premier de la coupe Champignon.

Tilt-a-Kart
Terminez premier de la coupe Fleur.

King Boo, Plante Carnivore, Kart de la Plante Carnivore
Terminez premier de la coupe Etoile.

Kart de King Boo
Terminez premier de la coupe Spéciale.

Kart en or
Terminez premier de la coupe All Tour.

DÉPART TURBO ET DOUBLE DASH

Pour réaliser un super démarrage, appuyez sur l'accélérateur dès que le feu vert apparaît. En mode co-op, vous réaliserez un Double Dash si les deux joueurs réussisses le départ turbo en même temps.

LES MEILLEURES COMBINAISONS DE PERSONNAGES

Nos conseils pour avoir une configuration efficace selon votre niveau :
- pour les débutants : bébé Mario et Paratroopa sur Koopa Mobile
- pour les joueurs moyens : Daisy et Yoshi sur Flamme Rouge
- pour les experts : Donkey Kong et Bowser sur Wario-Mobile

RACCOURCI

Dans la coupe champignon, faites le paquebot Daisy. A la sortie de la salle à manger il y a un trou à droite. Tombez dedans et vous vous retrouverez dans une salle avec des caisses contre les murs. Allez au fond de la pièce et entrez dans le tuyau rouge pour vous retrouvez un peu plus loin dans la course.

TOUS LES RACCOURCIS

COUPE CHAMPIGNON

Circuit Luigi :
1) Juste après le départ, il y a une route derrière le Chomp.
2) Plus loin, un deuxième Chomp avec lui aussi une route.
3) La route à gauche, avant le deuxième groupe d'accélérateurs.

Plage Peach :
1) Après le départ, il y a un tunnel à gauche qui vous amène au même endroit avec 2 objets.
2) Après ce tunnel, le deuxième passage est à gauche.

Parc baby :
Pas de passage secret dans ce circuit.

Désert sec sec :
1) Ne pas oublier qu on peut couper dans le sable avec un champignon ou une étoile.

COUPE FLEUR

Pont champignon :
1) Après le départ, prenez le chemin à droite.
2) Après le premier tunnel, prenez le chemin à droite. Utilisez un champignon ou une étoile pour éviter de ralentir.
3) Utilisez les boosts sur les rampes du pont.

Circuit Mario :
1) Coupez par la forêt avec un champignon ou une étoile.

Paquebot Daisy :
1) Après l'escalier, allez du côté étroit de la piscine.
2) Tombez dans le trou dans le tunnel.

Circuit Waluigi :
1) Coupez dans la boue avec un champignon ou une étoile.

COUPE ETOILE

Royaume sorbet :

1) Coupez dans la neige avec un champignon ou une étoile.

Champiville :
1) Empruntez le petit chemin rose après le premier croisement.
2) Coupez dans la boue avec un champignon ou une étoile à la fin du circuit pour éviter les voitures.

Circuit Yoshi :
1) A l'aide d'un champignon, allez sous la grande arche.
2) A l'aide d'un champignon, jetez-vous dans l'eau à la portion sans barrière pour atterrir sur une route.

Montagne Donkey Kong :
1) Au début, coupez dans l'herbe avec un champignon ou une étoile.
2) Après les 2 grands virages, lancez-vous juste avant le tournant pour vous retrouver en face du pont.

COUPE SPECIALE

Arène Wario :
1) Utilisez le boost au milieu des 2 tournants formant un cercle.

Jungle dino dino :
1) Utilisez le boost à droite des ponts de bois.
2) Dans la grotte, allez à droite avec un champignon.

Château de Bowser :
1) Juste avant la machine qui lance des flammes, allez tout droit en vous lançant dans la lave pour vous retrouver de l'autre côté du virage.

Route arc en ciel :
1) Avant la spirale, utilisez le boost pour aller rapidement à droite avec un champignon et tombez dans le trou. Le Lakitu vous replacera plus loin sur le circuit.

FANTÔMES

Voici les fantômes que vous pouvez débloquer pour chaque course en mode Contre-la-montre en battant les temps indiqués. Pensez à activer le fantôme dans les options.

Circuit	Temps à battre
Baby Park	1:14.00
Bowser's Castle	2:47.00
Daisy Cruiser	1:55.00
Dino Dino Jungle	2:03.00
DK Mountain	2:15.00
Dry Dry Desert	1:53.00
Luigi Circuit	1:29.00
Mario Circuit	1:44.00
Mushroom Bridge	1:34.00
Mushroom City	1:53.00
Peach Beach	1:23.00
Rainbow Road	3:19.00

Sherbet Land	1:28.00
Waluigi Stadium	2:02.00
Wario Colloseum	2:24.00
Yoshi's Circuit	2:02.00

TURBO APRÈS REPÊCHAGE

Juste après avoir été repêché par le Lakitu, vous pouvez bénéficier d'un turbo au démarrage en accélérant seulement au moment précis où vos roues touchent la piste.

DÉBLOQUER LA COUPE SPÉCIALE

Terminez premier de la coupe Etoile en 100 cc.

DÉBLOQUER LE GRAND CHELEM

Terminez premier de la coupe Spéciale en 150 cc.

DÉBLOQUER LE MODE MIROIR

Terminez premier au Grand Chelem en 150 cc.

Mario Party 4

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE NOUVEAU MONDE

Pour débloquer le monde de Bowser en Battle Royal, terminez les cinq monde (Toad, Shy Guy, Boo, Koopa et Goomba) dans le mode Story.

MINI-JEU 1ER DE CORDÉE

Quand vous voyez un point d'exclamations, appuyez sur A pour prendre de l'avance.

VOLLEY ET MINI-JEUX DE BOWSER

Dans le monde de Bowser, passez devant lui avec différentes tailles pour obtenir des résultats différents.

Si vous petes petit, il vous enverra au milieu du plateau.
Si vous êtes de taille normal, il vous soulagera de la moitié de vos pièces.
Si vous êtes grand, il vous provoquera en duel. vous pourrez ainsi l'affronter à un combat de Sumo ou à un match de volley. Remportez l'un de ces défis pour débloquer l'étoile Z-Obscure dans la salle secrète.

NE PAS PERDRE

Si un peronnage en mode aventure s'apprète à obtenir uen étoile et que vous craignez de perdre, si vous avez activé l'option "sauvegarder après chaque tour", quittez la partie. Lorsque vous reviendrez, l'étoile ne sera plus là.

ENERVER SON ADVERSAIRE

Quand vous jouez à 2 ou plus dans le mode Party, attendez que votre adversaire soit énervé et en mauvaise posture. Appuyez sur L lorsque c'est à son tour de jouer et votre personnage poussera un cri qui a le don de ne pas faire plaisir à votre concurrent !

Mario Party 5

© Nintendo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BATTRE BIG BOWSER

Évitez ses boules d'énergies et attendez qu'il crache du feu, esquivez en vous planquant dans un coin, puis prenez une boule qu'il a fusioné en énergie. Lancez-la lui sur le nez en sautant. Continuez jusqu'à ce qu'il soit battu !

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en difficulté normale dans les modes Flag, Battle et Robo Rabbit Hunt pour débloquer le niveau difficile pour cette catégorie.

MODE INTENSE

Terminez le mode Story en niveau difficile pour débloquer le niveau de difficulté intense.

ELÉMENTS DK

Pour les éléments DK dans la boutique en mode Super Duel, battez Donkey Kong en mode Battle en niveau difficile du mode Super Duel.

NARGUER

Pour narguer votre adversaire pendant la partie, appuyez sur L.

MODIFIER LES MINI-JEUX

Mettez le jeu en pause pendant un mini-jeu et pressez A, B, X, R, Y pour changer les paramètres des mini-jeux.

DÉBLOQUER FACILEMENT LES MINI-JEUX

En mode Party, pressez Start puis A lorsque vous êtes sur le plateau de jeu. Allez sur "Controller" puis appuyez à nouveau sur A. Pressez le bouton A pour mettre votre personnage sous le contrôle du CPU, et appuyez à nouveau sur A pour choisir le niveau de difficulté pour chaque personnage.

DK DANS LE MODE BINOCLÉTOILE

Pour avoir DK et les outils DK dans le mode Binoclétoile, il faut finir le mode drapeaux en normal.

DÉBLOQUER LES BONUS DU SUPER DUEL DANS LA BOUTIQUE

Bomb-Omb Wall

Achetez toutes les parties des machines sauf Bomb-Omb Wall et Bowser Punch.

Bowser Punch

Achetez toutes les parties des machines sauf Bomb-Omb Wall et Bowser Punch.

DK Body

Battez Donkey Kong en Mode Battle Compétition Hard.

DK Engine

Battez Donkey Kong en Mode Battle Compétition Hard.

DK Gun

Battez Donkey Kong en Mode Battle Compétition Hard.

DK Tires

Battez Donkey Kong en Mode Battle Compétition Hard.

Skolar Body

Remportez les 3 Compétitions en Easy, Normal et Hard.

Skolar Engine

Remportez les 3 Compétitions en Easy, Normal et Hard.

Skolar Gun

Remportez les 3 Compétitions en Easy, Normal et Hard.

Skolar Tires

Remportez les 3 Compétitions en Easy, Normal et Hard.

Mario Party 6

© Nintendo 2005

BANQUE D'ÉTOILES

Voici ce que vous pourrez acheter à la banque en échange de vos étoiles.

Livre des Miracles	10 étoiles
Toadette	30 étoiles
Difficulé "Brutal"	30 étoiles
Défficulté "Super Dur"	30 étoiles
Château Rouages	100 étoiles
Coulée de Lave	50 étoiles
Divination Bowser	50 étoiles
Grotte d'endurance	50 étoiles
Blocs étoilés 2 joueurs	50 étoiles
Bus Champignon	30 étoiles
Livre des Miracles Page 2	10 étoiles
Livre des Miracles Page 3	10 étoiles
Livre des Miracles Page 4	10 étoiles
Livre des Miracles Page 5	10 étoiles
Livre des Miracles Page 6	10 étoiles
Livre des Miracles Page 7	20 étoiles
Livre des Miracles Page 8	20 étoiles
Livre des Miracles Page 9	20 étoiles
Livre des Miracles Page 10	20 étoiles
Livre des Miracles Page 11	20 étoiles
Livre des Miracles Page 12	30 étoiles
Livre des Miracles Page 13	30 étoiles
Livre des Miracles Page 14	30 étoiles
Livre des Miracles Page 15	30 étoiles
Livre des Miracles Page 16	30 étoiles
Livre des Miracles Page 17	40 étoiles
Livre des Miracles Page 18	40 étoiles
Livre des Miracles Page 19	40 étoiles
Livre des Miracles Page 20	40 étoiles
Secret du Livre 10 étoiles	30 étoiles
Sons du mode Fête	30 étoiles
Sons du mode Solo	30 étoiles
Sons des Mini-jeux	30 étoiles
Sons divers et variés	30 étoiles
Voix des personnages	30 étoiles
Moquerie de Mario	10 étoiles
Moquerie de Luigi	10 étoiles
Moquerie de Peach	10 étoiles
Moquerie de Yoshi	10 étoiles
Moquerie de Wario	10 étoiles
Moquerie de Daisy	10 étoiles
Moquerie de Waluigi	10 étoiles
Moquerie de Toad	10 étoiles

Moquerie de Boo	10 étoiles
Moquerie de Mini Bowser	10 étoiles
Moquerie de Mario	10 étoiles
Moquerie de Mario	10 étoiles
Secret n°1 sur le micro	10 étoiles
Secret n°2 sur le micro	10 étoiles
Secret n°3 sur le micro	10 étoiles
Secret n°4 sur le micro	10 étoiles
Secret n°5 sur le micro	10 étoiles
Secret n°6 sur le micro	10 étoiles
Secret n°7 sur le micro	10 étoiles
Secret sur le mode Mini-jeu	10 étoiles
Secret sur un Mini-jeu	10 étoiles
Crédits	100 étoiles

ARMES SECRÈTES

Dans le jeu Micro Assaut Verbal, il existe 2 armes secrètes. Dites "Gears" ou "Nuts" dans le micro pour que des écrous soient lancés sur les ennemis. Si vous dites "Boulet Bill" un boulet de canon partira sur eux.

Mario Party 7

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC BIRDO ET SKELEREX

Achetez ces deux personnages pour 1000 points chacun dans la boutique.

PLATEAU DE BOWSER

Terminez avec succès les 5 premiers plateaux de jeu en solo contre la console et battez Bowser pour débloquer le sixième et dernier plateau.

VOIR LES CRÉDITS

Débloquez la Power Star Statue en terminant le parcours difficile du mode King of the River. Rendez-vous dans la boutique, sélectionnez la Power Star Statue dans le stand des souvenirs et dites "surprise" dans le micro.

EVÉNEMENTS SOUVENIRS

Prononcez dans le micro les mots qui apparaissent en vert sur les objets souvenirs que vous avez achetés pour assister à des animations spéciales.

Mario Power Tennis

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Mode Champion	Terminez les trois tournois Tournoi des Etoiles.
Coupe Fleur	Gagnez le tournoi Coupe Champignon de l'Open du Royaume.
Coupe Etoile	Gagnez le tournoi Coupe Fleur de l'Open du Royaume.
Coupe Tonnerre	Gagnez le tournoi Coupe Feu du Gadget Masters.
Tournoi des Etoiles	Terminez les trois tournois de l'Open du Royaume.
Coupe Lune	Gagnez le tournoi Coupe Arc-en-ciel du Tournoi des Etoiles.
Coupe Planète	Gagnez le tournoi Coupe Lune du Tournoi des Etoiles.

NOUVEAUX COURTS

Château de Bowser	Remportez le tournoi "feu" du Gadget Masters en simples.
Court Mario Classic	Remportez le tournoi "feu" du Gadget Masters en doubles.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Hélico Maskass	Gagnez les trois tournois de l'Open du Royaume en simples.
Paratroopa	Gagnez les trois tournois de l'Open du Royaume en doubles.
Wiggler	Gagnez les tournois "feu" et "tonnerre" du Gadget Masters en simples.
Fleur Piranha	Gagnez les tournois "feu" et "tonnerre" du Gadget Masters en doubles.
Persos étoile	Gagnez les trois tournois de l'Open du Royaume en simples avec un perso pour débloquer sa version étoile.

MINI-JEUX

Ballons en danger	Remportez les tournois de la Coupe Fleur en simples.
Coin Collectors	Remportez les tournois de la Coupe Champignon en doubles.
Mecha-Bowser en folie	Remportez les tournois de la Coupe Etoile en simples.

AUTRE POWER SHOT POUR YOSHI

Gagnez les tournois de la Flower Cup en doubles pour obtenir un nouveau power-up pour le Power Shot de Yoshi.

MODE EVÉNEMENT

Maintenez le bouton Z et appuyez sur Start à l'écran titre.

Mario Smash Football

© Nintendo / Next Level Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES TROPHÉES D'EXCEPTION

Trophée vétéran

25 matches joués pour le bronze
50 matches joués pour l'argent
100 matches joués pour l'or

Trophée tireur

75 buts marqués pour le bronze
150 buts marqués pour l'argent
300 buts marqués pour l'or

Trophée super frappe

25 super frappes pour le bronze
50 super frappes pour l'argent
100 super frappes pour l'or

Trophée tacticien

75 passes parfaites pour le bronze
150 passes parfaites pour l'argent
300 passes parfaites pour l'or

Trophée paramédical

250 percussions pour le bronze
500 percussions pour l'argent
1000 percussions pour l'or

DÉBLOQUER OMEGA

Vous débloquerez l'équipe de Robots Oméga en finissant la Super Coupe Bowser et en les battant en finale. Cette équipe est composée de robots (y compris le gardien), et chacun des joueurs peut effectuer une Super Frappe.

Mario Superstar Baseball

© Nintendo / Namco 2005

PERSOS CACHÉS

Bébé Luigi
Terminez le mode Challenge avec Yoshi.

Dixie Kong
Terminez le mode Challenge avec Donkey Kong.

Hammer Bros
Terminez le mode Challenge avec Bowser.

Monty Mole
Terminez le mode Challenge avec Mario.

Petey Piranha
Terminez le mode Challenge avec Wario.

Toadette
Terminez le mode Challenge avec Peach.

Bowser
Terminez le mode Challenge en difficulté "Special".

STAGES BONUS

Koopa Castle Stadium
Terminez le mode Challenge.

MINI-JEUX

Coin Derby
Terminez le mode Challenge.

Grand Prix
Terminez le mode Challenge.

Toy Stadium
Terminez les 6 mini-jeux en difficulté "Star".

SUPER STAR

Récupérez tous les objets répertoriés dans la liste des objets.

Marvel Nemesis : L'Avenement des Imparfaits

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez les codes suivants dans le menu des cheats :

SAVAGELAND	Tous les comics des 4 fantastiques
NZONE	?
THEHAND	Carte d'Elektra
REIKO	Carte de Solara
MONROE	Carte de Storm

Mat Hoffman's Pro BMX 2

© Activision 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

Appuyez rapidement sur B, Droite, Droite, Y, Bas, B, à l'écran Press Start pour débloquer les niveaux Free Ride, session et Multijoueurs.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX EN ROAD TRIP

Entrez l'un des ces codes sur l'écran Start pour débloquer les niveaux en mode Road Trip

Boston

B, Haut, Bas, Bas, Haut, B.

Chicago

B, Haut, Y, Haut, Y, B

Las Vegas

B, R, Gauche, L, Droite, B

Los Angeles

B, Gauche, A, A, Gauche, B

New Orleans

B, Bas, Droite, Haut, Gauche, B

Portland

Y, A, A, B, B, Y

NOUVEAUX PERSONNAGES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Day Smith

Y, Haut, Bas, Haut, Bas, B.

Vanessa

Y, Bas, Gauche, Gauche, Bas, B.

Big Foot

Y, Droite, Haut, Droite, Haut, B.

Le Mime

Y, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A.

Volcano

Y, Haut, Haut, A, Haut, Haut, Y.

NOUVEAUX COSTUMES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Costume d'Elvis

Y, L, L, Haut, Haut.

Costume BMX

Y, X, Gauche, Droite, Gauche, X

SÉQUENCES VIDEO

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Cory Nastazio's

R, X, Y, Y, X, X, X, R.

Joe Kowalski

R, Haut, Y, X, Bas, R.

Kevin Robinson

R, Y, X, Bas, Haut, R.

Mat Hoffman

R, Gauche, Y, Gauche, Y, Gauche, R.

Mike Escamilla

R, Y, A, A, Y, A, A, R.

Nate Wessel

R, Bas, B, Y, Bas, B, Y, R.

Ruben Alcantara

R, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, R.

Rick Thorne

R, L, R, R, L, R.

Seth Kimbrough

R, Haut, Haut, Y, Y, Y, R.

Simon Tabron

L, Z, R, L, Z, R.

CHEAT CODES

A l'écran Start, appuyez rapidemment sur les touches suivantes.

Ecouter les musiques

L, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, A

Bataille Tiki

L, L, Bas, R, X, L

Medabots : Infinity

© Natsume 2004

PLUS DE MÉDAILLES

Dès que vous obtenez le Hover Leg, revenez dans le niveau d'eau et faites exploser la caisse qui se trouve sur le socle bleu. Passez la porte et affrontez le Médabot autant de fois que vous le désirez.

Medal of Honor : En Première Ligne

© Electronic Arts / Dreamworks Interactive 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Votre heure de gloire

Après un débarquement assez laborieux vous prenez les commandes de Paterson sur la plage, avancez et allez un peu sur la gauche près du bateau bleu échoué pour rejoindre votre capitaine. Ce dernier vous donne un premier objectif, retrouver quatre soldats égarés sur la plage. Avancez en direction de l'ennemi et localisez le cratère en face de vous dans le sable : un premier soldat se cache-là, effectuez un feu de couverture en direction du bunker allemand en face pour lui permettre de se mettre à l'abri. Avancez maintenant tout à gauche de la plage et vous trouvez un deuxième soldat caché derrière une croix métallique. Effectuez à nouveau un feu de couverture sur le bunker en face de vous pour le secourir, puis dirigez-vous sur le côté droit de la plage. Localisez un autre cratère, un soldat se trouve à proximité. Visez et tirez sur le bunker en face afin que le soldat puisse sauver. Pivotez maintenant afin de faire un demi-tour et approchez-vous de la mer. Avancez un peu sur la droite et vous trouvez le dernier soldat à secourir, caché derrière une croix métallique. Répétez la même manipulation que précédemment afin de le secourir, objectif accompli. Retournez ensuite au niveau du bateau derrière lequel se cachait le capitaine en début de mission, et foncez tout droit en direction des installations ennemies pour atteindre la levée des galets, là où votre progression est bloquée par des barbelés. Tournez sur la droite et allez tout au bout de la plage pour trouver l'ingénieur, caché derrière des grilles métalliques. Effectuez un nouveau feu de couverture en tirant sur le bunker voisin afin que l'ingénieur puisse aller sectionner les barbelés. Dès que vous voyez l'ingénieur partir sur la gauche arrêtez de tirer et suivez-le. Stoppez votre avancée à une courte distance de la levée des galets, l'ingénieur se charge de détruire les barbelés. Passez maintenant par l'ouverture ainsi créée, et avancez sur la gauche en direction du bunker afin de rejoindre votre capitaine. Vous devez maintenant prendre le contrôle de la mitrailleuse, et vos alliés vont se charger de votre couverture. Avancez donc sur la droite et traversez rapidement le terrain miné pour atteindre une tranchée. Entrez dedans, et tuez le soldat en face de vous. Avancez un peu, tournez à droite et éliminez un autre soldat. Grimpez ensuite le long de l'échelle et prenez le contrôle de la mitrailleuse (bouton action). Pointez-la dans la tranchée (lieu par lequel vous avez atteint cette arme) et tirez sur tous les gardes venant vous attaquer. Une fois les gardes éliminés (objectif accompli), pointez la mitrailleuse sur la colline entre les deux bunkers et tirez afin de réduire au silence les deux mitrailleuses. Vos alliés peuvent maintenant traverser le terrain sans risque, retournez dans la tranchée et attendez que votre capitaine vous rejoigne, mission accomplie.

Une percée décisive

Ecoutez les ordres de votre capitaine et avancez dans la tranchée. Tournez à gauche et tirez rapidement sur les barils à l'entrée du bunker afin d'éliminer les soldats situés à proximité de la mitrailleuse. Avancez ensuite et entrez dans le bunker, tournez à gauche, avancez le long du couloir, tournez à droite et avancez encore. Arrivé à un escalier ne le gravissez pas tout de suite, continuez plutôt sur la droite et tuez un soldat. Tournez ensuite à droite, avancez et tuez le soldat caché derrière les tonneaux en bois. Avancez encore, tournez à droite et tuez un nouveau soldat afin de sécuriser le bunker de la mitrailleuse. Prenez ensuite les commandes de la mitrailleuse voisine et éliminez les quelques soldats allemands essayant de pénétrer dans le bunker. Puis faites demi-tour au niveau de l'escalier croisé précédemment, et gravissez-le (attention il se peut que vous croisiez un ou deux soldats lors de votre retour vers l'escalier). Avancez le long du couloir, gravissez le nouvel escalier à gauche, tuez le soldat et montez le long d'un troisième escalier. Avancez un peu le long du nouveau couloir et tournez à droite dès que possible. Avancez encore, rentrez dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif afin de le neutraliser. Retournez maintenant au début du couloir (attention au nouveau garde en haut de l'escalier) et continuez votre progression. Avancez, tournez à droite et tuez le soldat qui se cache derrière la table en bois. Entrez dans la salle, éliminez un second soldat sur la droite, puis franchissez la porte à droite. Exterminez le soldat et gravissez l'échelle métallique sur la gauche. Une fois en haut

avancez, tuez le soldat assis sur le sol, et continuez votre progression le long du couloir. Tuez un nouveau soldat et restez à distance de la nouvelle échelle métallique car un soldat jette une grenade. Attendez qu'elle explose, puis avancez en direction de l'échelle et tournez à droite. Avancez dans la nouvelle salle, tuez le soldat à droite dans le coin, et franchissez la porte à gauche. Ramassez les grenades fumigènes, et avancez le long du couloir souterrain tout en éliminant les trois soldats. Passez dans la pièce suivante, tuez les trois gardes derrière les caisses, et traversez la salle. Passez dans le nouveau couloir, tuez le garde et gagnez la nouvelle salle. Avancez, tuez les deux soldats à gauche en tirant sur le baril d'essence, puis allez sur la droite. Avancez le long du petit couloir, tuez les quatre soldats dans la nouvelle zone et avancez sur la gauche. Entrez dans la petite salle, prenez les nombreuses munitions, ressortez, revenez à l'entrée de ce couloir et prenez à droite. Vous arrivez dans un nouveau couloir, tuez le soldat à chaque extrémité, et avancez sur la gauche. Franchissez la nouvelle porte, et grimpez le long de l'échelle. Avancez un peu, tuez le soldat vers le dispositif radio à droite et ouvrez la porte en face de vous. Vous voilà en haut du bunker, tuez les cinq soldats présents (prenez le temps de viser, ils vous tournent le dos et ne remarquent pas votre présence) afin de sécuriser le premier bunker. Regardez ensuite le second bunker sur votre droite, et tirez un peu sur les soldats afin de déclencher une action : un avion arrive et liquide les soldats dans le second bunker. Restez en face de ce second bunker et regardez ce qu'il se passe : votre capitaine le désigne à l'aide d'un fumigène et un avion vient détruire le bunker. A vous de faire de même, repérez la marque rouge sur le sol, et utilisez une grenade fumigène (bouton action) afin de désigner le bunker. Retournez maintenant dans le bunker, allez vite sur la gauche (vers le dispositif radio) et franchissez la porte sur votre droite. Vous voilà dehors, avancez le long de la tranchée sur la gauche, tournez, tuez le soldat et avancez vers votre capitaine qui vous attend. L'avion arrive, détruit le premier bunker, mission accomplie.

Le clandestin

Vous voilà à St Mathieu pour une mission d'infiltration. Avancez tout d'abord vers les caisses en bois sur la droite, et ouvrez le colis de la résistance caché derrière (touche action), premier objectif accompli. Avancez ensuite le long du petit chemin juste à gauche et vous rejoignez la route. Tournez à gauche et suivez-le jusqu'à l'entrée du village. Avancez tout de suite vers la voiture accidentée sur la droite et utilisez la mitrailleuse afin de faire le ménage pour aider vos alliés. Avancez ensuite le long de la route en face de vous tout en éliminant les quelques soldats puis tournez à gauche une fois au bout. Avancez le long du petit chemin, éliminez les trois soldats et tournez à droite. Avancez un peu et vous arrivez dans un cul de sac. Accroupissez-vous alors et passez par l'ouverture en bas du mur sur votre gauche. Relevez-vous une fois de l'autre côté, et avancez un peu. Tournez à droite, avancez le long de la nouvelle route et cachez-vous au niveau du pont. Eliminez les soldats situés de l'autre côté avec l'aide de vos alliés, puis traversez vite le pont en effectuant des zig-zag, équipez vos grenades et jetez-en deux ou trois sur le char d'assaut pour le détruire. Continuez ensuite votre progression le long de la nouvelle route qui part derrière le char, puis arrivé à l'intersection allez à droite, arrêtez-vous au milieu de la route et tuez les deux gardes en face de vous, puis regardez sur la gauche et éliminez deux nouveaux gardes dans une petite ruelle. Retournez ensuite au niveau de l'intersection et entrez dans l'église (en face de la route par laquelle vous êtes arrivé à cette intersection). Avancez un peu, tournez à gauche et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut utilisez la mitrailleuse et pointez-la en direction du char d'assaut détruit précédemment. Vous apercevez alors de nouveaux soldats allemands et ces derniers retardent vos alliés, éliminez-les donc puis redescendez du clocher et sortez de l'église. De retour sur la route allez maintenant sur la droite, avancez, et tuez le soldat dans la maison à gauche. Tournez ensuite à droite, éliminez un autre soldat et avancez. Entrez dans le hangar sur votre gauche, avancez à l'intérieur de ce dernier et, une fois au fond, avancez sur la gauche et accroupissez-vous. Passez alors par la brèche dans le mur, levez-vous de l'autre côté et avancez sur la droite. Passez dans la cour, tuez le soldat face à vous puis celui au fond vers le garage. Tuez deux autres soldats sur la droite et avancez le long du petit chemin sur la droite de la cour. Traversez la nouvelle rue en allant un peu sur la droite et engouffrez-vous dans le nouveau passage. Accroupissez-vous, avancez et tournez à gauche. Avancez le long du petit passage puis une fois au bout tournez à gauche. Tuez le soldat allemand, entrez dans la maison et relevez-vous. Prenez la liste de ravitaillement sur le soldat situé sur la chaise et sortez dans la rue. Avancez un peu, tournez sur la droite et tuez les trois soldats près de la mitrailleuse. Continuez votre progression, tournez à gauche dès que possible et approchez-vous du baril rouge. Allumez le torchon (bouton action) et retournez dans la rue voisine. Les barils explosent, créant ainsi une brèche dans le mur. Retournez alors dans le petit passage, et passez par l'ouverture ainsi créée. Vous arrivez dans une nouvelle zone à l'extérieur du village. Prenez les munitions au centre, et passez par le passage sur la gauche. Avancez le long du sentier puis une fois près du camion regardez sur la droite et éliminez les six soldats. Avancez ensuite sur la gauche, et approchez-vous des caisses situées derrière le camion. Sautez dessus et avancez un peu pour terminer cette mission et ainsi embarquez dans le sous-marin.

Une plongée particulière

Vous voilà à bord du U-4902. Sortez tout d'abord de la caisse dans laquelle vous vous êtes caché (touche action) et tuez les deux gardes dans la salle. Avancez, et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, regardez sur la droite et tuez le garde dans les toilettes. Avancez encore, ouvrez la porte à droite pour trouver des munitions dans un placard puis continuez votre progression au fond à gauche de la salle. Tuez cinq autres soldats puis avancez dans la cuisine. Là, éliminez deux soldats supplémentaires et tuez le cuisinier. Avancez encore un peu et tournez la roue sur votre droite. Accroupissez-vous alors et allez sur la gauche en passant sous les deux jets de vapeur. Une fois dans le coin tournez à droite, avancez et tournez la deuxième roue en face de vous. Revenez légèrement sur vos pas, et actionnez une troisième et dernière roue sur votre gauche pour supprimer tous les jets de vapeur. Faites maintenant demi-tour au niveau de la première roue et continuez votre progression tout en éliminant les deux soldats. Franchissez la porte, avancez et vous voilà dans la salle des machines. Eliminez les quatre soldats, avancez et posez les explosifs sur le moteur en face de vous (bouton action). Le moteur est ainsi hors-service suite à l'explosion et une brèche apparaît dans le mur sur la droite, brèche vous permettant de continuer votre progression dans le sous-marin. Accroupissez-vous et passez par cette ouverture, et suivez le conduit. Au bout relevez-vous et grimpez le long de l'échelle. Une fois en haut tirez sur la grille pour la détruire, tuez les deux soldats et accroupissez-vous à nouveau pour passer par l'ouverture. Relevez-vous dans la salle, avancez, et posez les explosifs à retardement sur les missiles. Avancez encore, et franchissez la porte, traversez la chambre en éliminant les quelques soldats et passez dans la pièce suivante. Tuez deux autres gardes, avancez (remarquez au passage l'échelle sur la gauche, c'est elle qui vous permettra par la suite de quitter le sous-marin en fin de mission) et franchissez la porte en face. Vous voilà dans la salle radio, tuez le soldat et tirez sur le dispositif radio afin de le neutraliser. Avancez encore, tuez trois autres soldats et franchissez la porte au fond de la pièce. Vous voilà dans la dernière salle, tuez les quatre soldats et placez les derniers explosifs à retardement sur les torpilles. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, avancez vers le lit en face de vous (le plus éloigné de tous) et ouvrez le petit meuble sur la gauche, vous trouvez ainsi le livre de décryptage. Revenez encore d'une salle et grimpez le long de l'échelle pour fuir par l'écoutille, mission accomplie.

Le chantier naval

Vous voilà dans le chantier naval de Lorient pour cette nouvelle mission. Pivotez tout d'abord en direction du quai et tuez le garde à côté des caisses sur votre gauche. Tuez un second garde de l'autre côté des mêmes caisses, et avancez derrière ces caisses. De là visez le garde en hauteur sur la tour métallique et descendez-le. Avancez ensuite en direction de cette tour métallique, puis de la petite maison derrière et tournez à gauche. Avancez, tuez le garde et tournez à gauche au niveau du camion. Avancez encore un peu, allez à droite et gravissez l'escalier. En haut grimpez le long de l'échelle et vous voilà sur les toits. Vous êtes alors repéré, avancez un peu à gauche et tuez le soldat, puis allez sur la droite pour franchir la passerelle (tuez le soldat sur cette dernière) et gagner un autre toit. Ouvrez alors la serviette sur la droite de ce toit pour accomplir le premier objectif. Equipez donc le fusil Springfield récupéré dans la serviette, pivotez et tuez les deux gardes sur un toit voisin. Faites maintenant demi-tour sur l'autre toit et redescendez le long de l'échelle, puis de l'escalier (notez au passage la petite séquence en arrière plan avec la destruction du sous-marin). Une fois en bas, avancez sur la droite et restez caché derrière des caisses. Utilisez le fusil à lunette pour viser les deux gardes sur le bateau en face et descendez-les. Avancez ensuite, tournez à droite et nettoyez le quai au MP 40. Continuez votre progression sur la droite, et tournez à droite dès que possible. Avancez le long du nouveau passage, tuez les trois soldats et tournez à gauche au bout de l'allée. Avancez encore, éliminez trois nouveaux gardes et descendez le long du petit escalier. Avancez, tuez le garde et tournez à droite. Eliminez trois autres gardes, gravissez le nouvel escalier et tuez le soldat au passage. Une fois en haut exterminez le soldat ennemi sur votre droite, avancez et tuez-en deux autres en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le soldat sur le wagon et avancez en direction de ce dernier. Gravissez l'escalier voisin, avancez sur la passerelle pour passer par-dessus le wagon et descendez de l'autre côté. Tuez les soldats, avancez et, au niveau des caisses en bois, grimpez le long de l'échelle sur votre droite. Vous voilà sur de nouveaux toits et vous êtes très vite repéré. Avancez alors le long du toit sur la droite en éliminant tout ce qui barre votre chemin et entrez dans le hangar par l'écoutille. A votre arrivée dans le hangar l'alarme est donnée, descendez vite et tuez les trois soldats et le professeur. Une porte s'ouvre alors sur la droite et de nouveaux gardes arrivent, éliminez-les puis approchez de l'alarme sur la droite et désactivez-la. Infiltrez-vous maintenant dans le hangar en passant par la porte par laquelle les gardes abattus précédemment sont arrivés, et avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques soldats. Une fois au bout vous atteignez une nouvelle cour, avancez et tuez les nouveaux gardes. Une fois au bout, à une intersection, tournez à droite et avancez. Eliminez trois nouveaux gardes près des camions sur la droite, tuez celui en hauteur sur la tour à gauche et détruisez trois des quatre camions logistiques en

plaçant dessus les explosifs (touche action). Une porte s'ouvre alors et des gardes, alertés par le bruit, interviennent. Eliminez-les, entrez dans le hangar et stoppez si l'alarme si les gardes ont eu le temps de la mettre en marche. Franchissez la nouvelle porte, tournez à droite et avancez. Tuez le soldat dans le couloir, avancez et ouvrez la porte au bout de ce dernier. Vous arrivez ainsi dans un bureau, tuez le soldat à gauche et prenez les plans de l'offensive sur le bureau. Faites maintenant demi-tour, tuez le nouveau garde dans le couloir et ressortez du hangar. De nouveaux soldats ont investi les lieux, éliminez-les et avancez, puis allez sur la gauche. Un nouveau et dernier camion logistique est arrivé, placez des explosifs pour le détruire. Approchez-vous ensuite des caisses en bois près du morceau de métal tombé sur les débris du camion, grimpez sur ces caisses, puis sur le morceau de métal et marchez dessus pour gagner de nouveaux toits. Avancez ainsi, allez un peu à droite et vous voilà dans le bassin à flot, mission accomplie.

Une rencontre accidentelle

Une nouvelle mission dans la même base navale que précédemment, descendez sur le sol grâce aux caisses en bois et éliminez les quelques soldats présents. Avancez un peu sur la droite puis en face jusqu'aux wagons. Faites le ménage, éliminez les soldats présents tout autour mais aussi sur les wagons puis allez sur la gauche. Une fois au bout du passage tournez à droite et franchissez les portes ouvertes. Avancez un peu, tuez les deux soldats près du camion à droite et avancez encore. Allez ensuite sur la gauche, éliminez rapidement le soldat près de la mitrailleuse puis foncez dessus et utilisez-la pour éliminer les nombreux gardes (n'hésitez pas à faire exploser les barils d'essence pour les tuer). A partir de la mitrailleuse allez ensuite à droite, et avancez le long du nouveau passage. Eliminez le garde sur le wagon en face de vous, avancez un peu et éliminez un second garde en hauteur sur la droite. Avancez encore, tournez à droite et allez jusqu'au bout du chemin. Tournez alors à droite et entrez dans le hangar après avoir éliminé trois soldats. Allez sur la gauche et suivez le couloir, ouvrez la porte et vous arrivez dans une salle de recherche. Eliminez les quatre soldats et le professeur puis sabotez les six moteurs de recherche en plaçant des explosifs, premier objectif accompli. Des gardes arrivent alors, alertés par le bruit, exterminez-les puis avancez près du bureau en bois sur le côté de la salle. Engagez-vous dans le passage voisin, avancez le long du couloir tout en éliminant les quelques gardes. Une fois au bout allez sur la gauche, éliminez les deux professeurs et prenez les plans du moteur posés sur le bureau. Allez ensuite de l'autrre côté de la salle et ouvrez la porte. Avancez le long du nouveau couloir, tuez le soldat et passez dans la salle suivante. Tuez alors les trois gardes sur les échaffaudages à droite, puis celui sur la pièce métallique. Avancez ensuite et franchissez la porte en face. Eliminez un autre soldat, un savant, et gravissez l'escalier. Une fois en haut tuez le soldat, tirez sur la grille un peu sur la gauche, accroupissez-vous, et passez par l'ouverture. Petite séquence vidéo, avancez ensuite le long du passage, vers la grille tout au fond à gauche et tirez dessus pour l'ouvrir. Passez par l'ouverture ainsi dégagée, relevez-vous et avancez le long de la passerelle tout en éliminant les gardes et savants à l'étage inférieur. Tuez le garde l'autre côté de la passerelle et engagez-vous dans le couloir. Avancez et vous gagnez la salle de contrôle, vous avez infiltré le bunker de U-boot. Tuez le garde et les savants (s'ils mettent en marche l'alarme laissez-les faire). Stoppez ensuite l'alarme, et regardez le bassin avec le sous-marin. Une torpille se déplace actuellement au-dessus du U-boot, tirez dessus pour la faire exploser et ainsi détruire le U-boot. Faites ensuite demi-tour dans le couloir en exterminant les gardes et passez par la nouvelle porte ouverte (c'est de là que viennent les gardes tués précédemment). Avancez et vous gagnez ainsi le bassin. Eliminez tous les soldats (tirez sur les barils), avancez sur la gauche et suivez le chemin qui contourne le bassin. Une fois tout à gauche gravissez l'escalier et passez dans le couloir tout à droite. Tuez le garde, avancez, gravissez l'escalier et vous atteignez la salle avec le bassin du second et dernier U-boot. Avancez sur la gauche, tuez le soldat et descendez le long de l'échelle. En bas avancez, tournez à droite sur la passerelle et tuez le soldat. Vous voici sur le sous-marin, allez un peu à droite et utilisez le canon (touche action) pour éliminer les soldats et détruire le dépôt d'essence situé sur la droite. Retournez ensuite sur le quai et allez à droite. Contournez le bassin, avancez tout au fond du quai, franchissez la porte dans le grillage et retournez sur le sous-marin en empruntant la passerelle à droite. Placez alors les explosifs sur la torpille, retournez vite sur le quai et éloignez-vous avant que tout n'explose. Avancez ensuite près du dépôt d'essence détruit, allez à gauche et approchez-vous des portes métalliques pour trouver l'entrée des quais et accomplir la mission.

Parachutage

Avancez tout d'abord vers Barnes, allié qui, pendant cette mission, s'occupera de neutraliser les chars d'assaut ennemis. Barnes vous demande tout d'abord de vérifier si d'autres alliés ont été parachutés dans les alentours avant de se rendre en ville. Avancez un peu et regardez le moulin sur la droite. Levez les yeux et vous apercevez un soldat, dont le parachute s'est coincé dans l'hélice du moulin. Vous n'avez malheureusement pas le temps de le sauver, des soldats allemands l'ont repéré et ouvrent le feu. Avancez rapidement le long du chemin en face de vous et tuez les soldats qui

arrivent. Continuez votre progression jusqu'à une petite place, faites le ménage et engagez-vous dans le nouveau chemin. Vous apercevez alors le premier char d'assaut, couvrez Barnes pendant qu'il le neutralise puis continuez votre route le long du chemin. Traversez le pont en bois et regardez dans le petit refuge sur votre gauche afin de trouver un nouvel allié qui a perdu son groupe. Ce dernier va vous accompagner, avancez encore le long du chemin, éliminez les trois soldats et avancez encore. Traversez le pont en bois, et vous arrivez dans un peitt village. Tuez les quelques soldats et attendez que Barnes arrive. Ce dernier place les explosifs et détruit le char d'assaut placé sur la droite du village. Suivez ensuite le chemin de terre pour traverser le village et en sortir de l'autre côté en franchissant le pont en bois. Avancez le long du nouveau chemin, éliminez les deux soldats et vous arrivez dans un autre petit hameau. Approchez-vous lentement au centre, tuez le soldat sur la droite, le capitaine au milieu qui martyrise les civils puis un autre garde au fond près du char d'assaut. Inutile de vous approcher du char, vous ne pourrez passer, partez plutôt sur la droite du village et traversez le nouveau pont. Avancez un peu, éliminez les quatre soldats autour du feu et vous dénichez dans cette zone le kérosène. Avancez le long du petit chemin sur la gauche et couvrez Barnes en éliminant les nouveaux soldats pendant qu'il va placer les explosifs sur le char que vous venez de contourner. Avancez ensuite, et passez dans le nouveau petit chemin. Avancez le long de ce sentier, avancez dans la nouvelle zone et tuez le soldat sur la droite. Suivez le chemin de terre, approchez-vous du hangar à gauche et éliminez les soldats dedans. Regardez ensuite sur la droite et éliminez les autres soldats pendant que Barnes détruit le char d'assaut dans le hangar. Ceci étant fait avancez encore en direction des ennemis sur la droite, et suivez le nouveau chemin tout en éliminant les soldats jusqu'à ce que vous atteignez une zone avec un char d'assaut au fond et des mortiers sur les côtés. Avancez rapidement et tuez les soldats près du mortier à gauche, puis ceux vers le second mortier à droite et enfin les derniers soldats au fond près du char. Attendez ensuite que Barnes fasse exploser le char d'assaut pour accomplir l'objectif. Suivez ensuite le nouveau chemin en terre à gauche des débris du char, et vous arrivez à une intersection, intersection où votre route et celles de vos deux alliés se séparent. Allez sur la droite, avancez, puis une fois vers la double-porte métallique tournez à droite et utilisez le kérosène (bouton action) sur le tas de paille pour mettre feu et ainsi faire diversion. L'alarme est ainsi déclenchée, la double-porte s'ouvre et trois gardes arrivent, éliminez-les puis passez par la double-porte pour achever la mission.

Au lion d'or

Vous voici dans Kleveburg pour cette nouvelle mission. Avancez donc et tournez tout de suite à droite. Tuez les deux soldats derrière la mitrailleuse et utilisez-la pour éliminer les autres soldats qui arrivent sur la droite. Avancez ensuite, et tournez à droite. Suivez la route tout en éliminant les soldats et, une fois au bout, tournez à gauche. Avancez jusqu'à la rivière, tournez à gauche et tuez le soldat. Avancez un peu, tournez à droite et passez sur le pont pour franchir la rivière. Une fois de l'autre côté tuez le garde sur une maison à votre gauche puis avancez du même côté et passez par l'ouverture à droite de la grande porte de garage en bois. Avancez le long du petit chemin puis tournez à droite et avancez vers les véhicules. Tuez les trois soldats, stoppez l'alarme si nécessaire et détruisez-la en tirant dessus, puis tournez à gauche et ouvrez les grandes portes vertes. Avancez un peu, tournez à droite et approchez-vous de la boîte à outils sur la table en bois sur votre droite. Ouvrez-la (touche action) pour trouver les outils, puis sabotez le véhicule voisin (touche action à côté du moteur situé à l'arrière du véhicule). Retournez dans la zone précédente avec les trois véhicules et sabotez-les tous les trois (accroupissez-vous devant celui à droite pour atteindre le carter, sabotez le moteur derrière le second et enfin le moteur à l'avant du véhicule le plus à gauche. Retournez ensuite sur la droite, et faites demi-tour près de la rive. Suivez la rive sur la gauche, tuez les deux soldats cachés près des caisses au bout puis tournez à gauche. Avancez, tournez à droite et passez sous le porche. Avancez le long du petit chemin et, une fois au bout, ouvrez la porte dans le mur en face. Vous voilà ainsi dans un garage, avancez sur la gauche du camion et vous retrouvez l'espion au volant de ce dernier. Ce dernier vous demande de neutraliser la zone afin de pouvoir circuler. Sortez donc du garage par la grande porte, avancez sur la place et liquidez tous les gardes présents aussi bien à votre niveau que sur les toits tout autour de la place. Avancez ensuite près de la mitrailleuse au fond à droite et sabotez le véhicule à côté sur la gauche, puis allez sur la droite de la place et sabotez deux autres véhicules. Retournez ensuite près du camion avec l'espion, et montez à bord. Le camion démarre et vous permet de progresser en ville. Ne vous souciez pas des soldats durant votre périple dans la remorque du camion, vous allez trop vite. Après une courte avancée dans les rues de Kleveburg le camion s'arrête et l'espion vous demande d'aller neutraliser de nouveaux véhicules. Avancez donc sur la nouvelle place, tuez le soldat en face sur les escalier, puis celui à gauche et allez sur la droite de la place. Tuez vite les nouveaux soldats, et neutralisez l'alarme. Inspectez maintenant les hauteurs de la zoine pour trouver trois nouveaux soldats, descendez-les puis sabotez les deux véhicules présents avec la même méthode que précédemment. Retournez ensuite au niveau du camion et grimpez dans la remorque pour poursuivre votre périple. Le camion s'arrête à nouveau dans un parc, bloqué par une immense porte. Vous descendez du camion, tuez le soldat

sur le côté, et avancez à gauche. Franchissez la petite porte dans l'angle, avancez et tuez les nouveaux soldats (attention il y en a un en hauteur sur une maison à droite). Approchez-vous ensuite de la grande porte en bois, maintenant que vous l'avez contournée, et débloquez-la (touche action). Faites ensuite demi-tour dans le parc, et remontez dans le camion. Nouveau petit trajet et le camion s'arrête une nouvelle fois. Avancez, allez sur la gauche et éliminez les soldats. Neutralisez l'alarme puis allez sur la droite, près des deux véhicules. Sabotez-les, puis montez dans le camion pour trouver un uniforme d'officier. Retournez maintenant près de votre camion et remontez dedans. Nouveau trajet et le camion s'arrête une dernière fois sur un pont, bloqué par un barrage. Avancez un peu et jetez une grenade pour détruire le barrage puis éliminez les soldats, avancez et tournez à gauche. Suivez la rive, franchissez le pont à votre gauche puis tournez à droite. Avancez encore en suivant la nouvelle rive et vous arrivez au Lion d'or. Ouvrez la porte, enfilez votre uniforme (touche action) et entrez dans le bar. Allez sur la gauche et donnez un pourboire au pianiste (touche action). Regardez ensuite sur la droite et gravissez l'escalier pour atteindre une terrasse. Approchez-vous de la rambarde et renversez successivement les trois bières posées (touche action). Une bagarre entre allemands éclate alors, descendez le long du petit escalier à droite, passez à côté des allemandes qui se battent et approchez-vous du civil qui nettoie la table, bravo vous avez trouvé l'informateur.
Ce dernier ouvre une porte à droite, franchissez-la puis approchez du camion et montez dedans côté passager pour finir cette mission.

Opération Repunzel

Inutile d'essayer de jouer avec la discrétion dans ce niveau car ce ne sera que de courte durée. Allez sur la droite du manoir et tuez le soldat avec votre pistolet silencieux. Revenez ensuite sur la gauche, tuez les deux soldats devant les escaliers et continuez sur la gauche. Eliminez deux autres soldats, avancez le long du petit chemin à gauche du manoir et entrez dedans en franchissant la porte à droite. Avancez un peu, tuez le garde assis à votre gauche, avancez et tournez à gauche. Continuez votre progression le long du nouveau couloir, et tuez les deux hommes dans la petite pièce à gauche. Avancez encore, et tuez les deux gardes dans la salle au bout en face de vous. Tournez ensuite à droite, tuez le garde à côté de l'escalier et gravissez ce dernier. Une fois à l'étage supérieur avancez dans la salle, éliminez les quatre soldats puis allez au fond à droite de la pièce pour prendre les clés de la cuisine (accrochées au mur). Faites ensuite demi-tour, redescendez le long de l'escalier et avancez sur la gauche. Retournez un peu dans le couloir sur la gauche et ouvrez la porte sur le mur de droite. Tuez le garde à l'intérieur de la petite salle, avancez et franchissez la nouvelle porte à droite. Tuez le soldat, avancez et tournez à gauche dans le grand couloir. Avancez le long de ce couloir tout en éliminant les nombreux gardes, puis tournez à droite dès que possible. Avancez et passez par l'ouverture pour atteindre la cuisine. Faites le ménage et allez au fond à droite de cette pièce, puis ouvrez la double-porte. Vous voilà dans la salle du banquet, avancez et tuez les serveurs puis allez sur la gauche de la salle et gravissez les quelques marches. Tuez les nouveaux soldats en face de vous puis sur les côtés et avancez dans la salle de musique en face de vous. Tuez les quelques soldats et foncez vers la porte au fond à droite, passez par l'ouverture et vous arrivez dans les jardins. Tuez les deux soldats face à vous puis avancez et allez au fond à droite. Grimpez les quelques marches à droite et suivez le petit chemin qui fait le tour du jardin. Avancez, tuez les gardes et gravissez le nouvel escalier. Une fois en haut faites le ménage et allez sur la gauche. Tournez dans l'angle sur la droite, tuez un autre soldat, avancez et entrez dans la salle à gauche. Avancez le long du chemin sur la droite puis une fois au bout tournez à gauche et avancez sur la passerelle pour passer de l'autre côté de la salle. Tournez ensuite à droite, avancez, et suivez le nouveau chemin. Fouillez le tableau éclairé sur le mur à gauche pour trouver la carte, et avancez encore, franchissez la porte à gauche dans le coin. Avancez, traversez les trois petites salles en éliminant les soldats puis gravissez les escaliers et vous arrivez dans la bibliothèque. Tuez les soldats, avancez et contournez les rayons à votre gauche puis franchissez la porte au fond à droite. Avancez dans le nouveau couloir, éliminez les gardes puis tournez à gauche tout au bout du couloir. Entrez dans la pièce, liquidez les ennemis et tournez à gauche. Tirez sur l'horloge murale à gauche du tableau derrière le billard pour trouver les documents. Retournez ensuite dans le couloir, faites demi-tour et tournez à droite. Entrez dans la nouvelle salle, avancez et tuez les soldats. Puis ouvrez la porte du sauna, tuez les autres gardes et entrez dans le sauna. Allez au fond à gauche, tournez la roue (touche action), accroupissez-vous et passez par l'ouverture dans le mur juste à côté de vous. Relevez-vous de l'autre côté et avancez vers un allié près du dispositif radio. Petite discussion, gravissez ensuite les escaliers sur la droite et ouvrez la porte en haut. Vous arrivez dans une chambre, avancez un peu et approchez-vous de l'étagère à droite. Vous pouvez la bouger (touche action) et ainsi dévoiler un passage secret. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte tout au bout de ce dernier. Vous voici dans une nouvelle chambre, éliminez les soldats, avancez et prenez les clés sur le bureau à gauche. Allez ensuite sur la droite de cette pièce et ouvrez la porte pour délivrer Gerrit. Avancez ensuite et franchissez la porte au bout de cette chambre. Eliminez les nouveaux soldats, tournez à droite et gravissez les escaliers pour accèder à la

terrasse. Avancez ainsi et éliminez tous les soldats présents (n'oubliez pas les deux près de l'horloge en hauteur). Gerrit se montre ensuite, suivez-le de l'autre côté de la terrasse, vers la barrière, et "motivez-le" comme il est marqué à l'écran (touche action). Vous sautez ainsi de la terrasse et regagnez les jardins du manoir en sa compagnie. Avancez alors et prenez le véhicule ennemi face à vous pour achever la mission.

Le pont de Nimègue

Ecoutez les ordres de votre capitaine et gravissez l'escalier. En haut tuez les deux soldats et avancez le long de la route sur la gauche. Eliminez les deux gardes au niveau du camion en feu et avancez encore, exterminez de nouveaux soldats derrière les petits blocs de béton et tournez à droite, descendez le long du petit escalier. Vous voici sous le pont, avancez un peu, tuez les deux soldats et désamorcez les explosifs sur votre gauche. Avancez ensuite le long du chemin sous le pont, désamorcez un autre explosif au niveau du petit escalier qui descend, avancez encore et désarmorcez un troisième explosif au niveau du nouvel escalier, puis avancez, tournez à gauche et désamorcez le quatrième explosif. Avancez ensuite et gravissez le nouvel escalier, pour vous retrouver sur le pont. Tuez les trois soldats à votre droite et avancez sur la gauche du pont. Progressez tout en éliminant les divers soldats (attention aux nombreuses mitrailleuses) puis, une fois votre avancée bloquée, allez sur la droite et descendez le long de l'escalier. Vous revoilà sous le pont, avancez et tuez trois soldats. Désamorcez l'explosif à gauche, celui vers l'escalier qui descend, avancez encore, désamorcez l'explosif vers le nouvel escalier, tuez deux autres gardes et désamorcez le dernier explosif, objectif accompli. Allez ensuite sur la gauche et gravissez l'escalier pour remonter sur le pont. Tuez les nombreux soldats sur la droite et avancez le long de la route sur la gauche. Avancez, tuez les trois soldats puis suivez la route qui part sur la droite. Une fois en bas allez sur la droite et tuez les trois soldats. Puis revenez sur vos pas et tournez à gauche. Avancez et vous apercevez vite le canon anti-aérien sur la gauche. Dirigez-vous vers ce dernier et entrez dans le bunker, tuez les deux soldats et avancez jusqu'à l'intersection. Prenez à droite, tuez les nombreux gardes et gravissez l'escalier. Tuez le soldat en haut et allumez le torchon sur le baril d'essence (touche action) puis éloignez-vous. Le canon anti-aérien explose, objectif accompli. Faites maintenant demi-tour au niveau du point d'intersection dans le bunker et prenez de l'autre côté. Avancez un peu, tuez les deux soldats dehors et dirigez-vous dans la camion santé pour achever la mission.

Mètre après mètre

Avancez un peu et regardez sur la gauche. Eliminez les gardes derrière le barrage avec le Gewehr 43 puis avancez un peu et ouvrez la petite porte en face de vous. Entrez dans la maison, avancez, et gravissez l'escalier. Une fois en haut avancez sur la gauche dans la salle, tuez le soldat, et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour détruire le point de contrôle dans l'angle à gauche (tirez sur le baril rouge). Descendez ensuite le long du nouvel escalier. Contournez l'étagère à votre droite, avancez vers la droite, tuez les soldats et franchissez la porte pour sortir du magasin. Avancez maintenant sur la droite, tuez les soldats et avancez sous le pont. Tournez alors à gauche, suivez le petit chemin et avancez jusqu'à ce que votre progression soit bloquée. Ouvrez alors le petit portique sur votre droite et entrez dans le jardin. Tuez les deux soldats, avancez et ouvrez la porte au fond à droite pour entrer dans la maison. Fouillez-la et liquidez tous les ennemis, puis montez à l'étage en empruntant l'escalier non loin de l'entrée. Entrez dans la seule chambre accessible (porte ouverte), tuez les soldats et allez sur la gauche de la chambre. Accroupissez-vous derrière le bureau et ouvrez la petite trappe dans le mur. Passez par cette nouvelle ouverture, avancez un peu et ouvrez la nouvelle trappe. Relevez-vous de l'autre côté, avancez sur la droite et ouvrez la porte. Tuez le soldat, utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands en bas de la rue puis visez le baril rouge pour le faire exploser et ainsi détruire le point de contrôle. Sortez ensuite de la chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Une fois en bas tuez les soldats, allez sur la gauche et sortez dans le jardin. Tuez un nouveau garde, allez au fond à droite du jardin et ouvrez le portique pour en sortir. Avancez ensuite sur la droite dans la nouvelle rue. Repérez les deux allemands à côté du civil sur la gauche, tuez-les puis allez là où ils étaient et empruntez le petit passage sur la droite. Avancez, ouvrez le portique pour entrer dans un jardin. Avancez, entrez dans la maison (ne vous souciez pas de ses occupants) et allez sur la gauche. Avancez, gravissez l'escalier pour monter à l'étage et accroupissez-vous. Ouvrez ainsi la petite trappe face à vous, glissez-vous dans l'ouverture et ouvrez la nouvelle trappe pour atteindre une autre chambre. Tuez le soldat et utilisez la mitrailleuse à la fenêtre pour tuer les soldats allemands et sécuriser le point de contrôle en le détruisant (visez là encore le baril rouge). Pivotez ensuite sur vous-même, franchissez la porte pour sortir de la chambre puis tuez les soldats et descendez le long de l'escalier à gauche. Faites le ménage dans la maison, allez sur la gauche, puis encore à gauche pour trouver la sortie de la maison au fond à gauche. Sortez dans le jardin, tuez les deux soldats, avancez et ouvrir le portique au fond à gauche pour sortir du jardin. Tournez ensuite à gauche et suivez le

petit passage pour rejoindre la route. Tournez alors à droite et tuez les deux soldats allemands qui menacent un civil. Avancez maintenant sur la droite, jusqu'au bout de la route puis tournez à gauche. Tuez les soldats, avancez un peu et entrez dans le jardin sur la droite. Traversez-le et entrez dans la maison, tuez les quatre soldats ennemis, avancez et montez à l'étage. Tuez un nouvel adversaire, franchissez la porte à droite et entrez dans la chambre. Allez sur la gauche de cette pièce, accroupissez-vous et ouvrez la petite trappe. Passez alors par l'ouverture, ouvrez la trappe suivante pour pénétrer dans le couloir d'une autre maison. Allez alors dans la chambre de droite, tuez le soldat et utilisez la nouvelle mitrailleuse pour sécuriser le dernier point de contrôle (même démarche que d'habitude). Ressortez ensuite de cette chambre, tuez les soldats et descendez le long de l'escalier. Traversez le rez-de-chaussée, tuez les soldats et passez dans le jardin. Avancez, et sortez-en en passant par le portique au fond à droite. Avancez maintenant le long du chemin sur la droite, jusqu'à ce que vous atteigniez un angle avec deux allemands et un civil. Tuez les deux soldats puis avancez vite et utilisez la mitrailleuse voisine pour tuer les soldats dehors et détruire le char d'assaut. Continuez ensuite votre chemin le long du passage, et entrez dans le dernier jardin à droite. Tuez les deux soldats, entrez dans la maison, éliminez un nouveau garde et détruisez le dispositif radio à gauche. Ressortez ensuite de la maison, puis du jardin et avancez encore le long du passage. Eliminez le garde, et gravissez les escaliers sur la gauche. En haut tournez à gauche, tuez les soldats, avancez et entrez dans la pièce. Eliminez les derniers gardes et ouvrez la porte à gauche. Franchissez-la et avancez un peu, mission accomplie.

Arnhem et ses braves

Avancez un peu et descendez le long de l'escalier, puis tournez à gauche et avancez pour rejoindre un allié. Petite discussion, avancez encore un peu pour passer dans la rue suivante et allez sur la gauche. Au bout tournez à droite et vous arrivez en pleine bataille. Aidez vos alliés en éliminant les allemands tout en avançant le long de la route. Une fois au bout, au niveau des débris, grimpez dessus et contournez-les par gauche puis avancez encore. Vous arrivez maintenant au second point de bataille, éliminez les quelques soldats ennemis mais concentrez votre attaque sur le char d'assaut pour le détruire à l'aide de quelques grenades. Le calme revenu avancez sur la gauche jusqu'au nouveau tas de débris, et contournez-le par la droite. Avancez encore un peu et tournez à droite dès que possible. Vous atteignez une nouvelle zone d'affrontement, tuez les soldats ennemis de chaque côté puis avancez encore. Gravissez les quelques marches en face de vous, tournez à gauche, avancez, et grimpez le long de l'escalier sur le côté. En haut avancez sur la droite et suivez le passage, puis descendez le long du nouvel escalier et allez sur la droite. Suivez la route sur la droite, et tournez à gauche au niveau du tas de débris. Vous arrivez ainsi dans une cour assez vaste et bien défendue. Par chance vous avez le soutien de nombreux alliés, à l'assaut, éliminez absolument tous les ennemis (dont le groupe de panzershrecks, objectif accompli), puis approchez-vous de la mitrailleuse. Allez juste à sa droite, grimpez sur les débris et passez par l'ouverture dans le mur. De l'autre côté tournez à gauche et avancez pour gagner la route. Tournez alors à droite et avancez jusqu'au dernier point de bataille. Eliminez quelques soldats ennemis puis effectuez une percée et détruisez le char d'assaut avec des grenades. Aidez ensuite vos alliés à faire le ménage, puis approchez-vous de la mitrailleuse devant. Allez alors sur sa gauche, gravissez les escaliers, avancez dans le couloir et gravissez de nouveaux escaliers pour atteindre le haut du bâtiment. Avancez ensuite au fond du couloir et ouvrez la porte à droite pour trouver votre contact, mission accomplie avec succès.

La bonne voie

Petite vidéo d'introduction et vous commencez la mission sur le balcon de votre chambre. Entrez donc dans la chambre et passez dans le couloir. Avancez un peu sur la gauche et entrez dans la chambre voisine à la vôtre. Prenez l'uniforme sur le lit, puis les papiers sur le chevet à gauche, vous pouvez maintenant vous faire passer pour un officier, rangez donc votre arme. Sortez maintenant de la chambre et continuez sur la gauche, descendez le long de l'escalier, traversez la cuisine et allez sur la droite. Approchez-vous alors du soldat, montrez-lui vos papiers, vous pouvez passer. Avancez un peu, tournez à gauche et ouvrez la porte menant à l'extérieur, franchissez-la. Avancez ensuite sur la droite vers la gare et montrez vos papiers au garde situé devant la porte. Ce dernier vous laisse ainsi pénétrer dans la gare, faites-le, avancez et gravissez les quelques marches. Traversez le hall et ouvrez la porte au fond à gauche, allez sur la droite de la nouvelle salle et passez dans la pièce suivante. Allez maintenant sur la gauche et ouvrez la porte à droite des gardes, puis descendez le long du petit escalier. Avancez un peu dans la laverie et ouvrez la première porte à gauche, et passez par-là. Gravissez le nouvel escalier et vous arrivez dans la salle des commandes. Sortez alors votre revolver et descendez les deux gardes puis tirez sur les deux blocs sur la gauche de la salle pour détruire les commandes de la gare. Allez ensuite sur la droite de la salle, tuez le garde qui arrive et franchissez la porte, avancez ensuite sur la gauche et ouvrez la porte au fond à droite du couloir. Entrez dans la cuisine, éliminez le cuisinier et ouvrez la porte au

fond à droite, vous arrivez ainsi dans le bar. Eliminez les quelques gardes, avancez et passez par la porte sur la droite, à côté du bar. Eliminez le nouveau garde, avancez et franchissez la porte à gauche. Avancez le long de la passerelle sur la gauche tout en exterminant les gardes, puis prenez à gauche et descendez le long de l'escalier sur votre droite. Vous arrivez ainsi sur les quais, traversez la voie ferrée et avancez sur la droite, tout au bout du quai en prenant soin d'éliminer les soldats ennemis. Au bout tournez à gauche et ouvrez la porte. Avancez le long du couloir, tuez le soldat et tournez à gauche, avancez encore et gravissez l'escalier sur le côté. Une fois en haut avancez, tuez les trois soldats, et engagez-vous dans le passage au bout à droite. Avancez sur la passerelle, tuez le soldat et descendez le long de l'escalier à droite pour atteindre un nouveau quai. Suivez-le tout en éliminant les ennemis et tournez à gauche une fois au bout. Montez le long de l'escalier à droite, avancez le long du couloir et ouvrez la porte au fond à droite. Tuez les trois soldats dans la salle, allez à gauche et ouvrez la porte au fond. Avancez le long de la nouvelle passerelle, descencez le long de l'escalier (notez la séquence au second plan) et avancez. Tournez ensuite sur la gauche au niveau des caisses écrasées sur le sol, tuez quelques soldats et avancez en direction du train pour vous retrouver dehors. Tuez les quelques gardes, avancez sur la gauche et sautez sur le train pour embarquer, mission accomplie.

Train d'enfer

Vous voilà à bord du train pour cette nouvelle mission. Avancez vers l'avant du train en sautant de wagon en wagon et entrez dans le train au niveau du troisième (action obligatoire, vous ne pouvez pas prendre un autre chemin). A l'intérieur tuez le soldat face à vous, et tuez-en un second sur la gauche. Avancez, ouvrez la porte et éliminez les deux soldats sur les couchettes à droite. Avancez, ouvrez la porte et continuez votre route dans le wagon. Liquidez les trois soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez encore, tuez le soldat à la fin du compartiment, sur la gauche et franchissez la nouvelle porte pour vous retrouver dehors. Avancez encore et passez sur le wagon avec les nombreux soldats. Eliminez-les, puis utilisez une des mitrailleuses sur le côté droit pour détruire le petit train sur la voie annexe. Continuez ensuite votre progression, faites sauter les barils pour dégager le passage, avancez et passez à côté du char d'assaut. Avancez encore, tuez le soldat et rentrez dans un nouveau wagon. Avancez, tuez le soldat et ouvrez la nouvelle porte. Traversez le compartiment, tuez les six soldats, et ouvrez la nouvelle porte. Avancez un peu, tuez le garde assis sur la chaise puis tirez sur le dispositif radio pour le détruire. Avancez encore, ouvrez la porte pour retourner dehors. Avancez, passez à côté des deux chars d'assaut, et ouvrez la nouvelle porte. Tuez les deux soldats, avancez dans le wagon, tuez un troisième soldat et franchissez la porte suivante. Effectuez un saut pour gagner le nouveau wagon, traversez-le, détruisez les barils en tirant dessus puis avancez. Passez à côté des deux nouveaux chars et ouvrez la porte. Avancez dans le wagon, et utilisez le bouton action au niveau de l'échelle pour utiliser le gros canon. Servez-vous en afin de détruire le train sur la droite, puis redescendez dans le wagon et franchissez la porte. Avancez encore un peu le long du nouveau compartiment et là, petite vidéo et Sturmgeist s'enfuit. Eliminez les deux gardes qui vous attaquent, puis prenez la serviette sur le bureau à gauche. Avancez ensuite près de la porte par laquelle a fui Sturmgeist, petite vidéo, mission accomplie.

Terminus

Avancez tout d'abord le long de la voie ferrée, et vous atteignez des barbelés. Tuez rapidement les trois gardes aux alentours puis ceux dans le bunker en hauteur sur la droite à l'aide du panzerschreck. Continuez votre progression le long de la voie ferrée et vous arrivez vers un wagon. Tuez les trois gardes qui en descendent, prenez les armes à l'intérieur et continuez votre route. Tuez deux autres soldats et avancez jusqu'au dépôt. Ouvrez la grande porte métallique et avancez pour infiltrer le dépôt ferroviaire. Avancez vite le long des rails tout en tuant les quelques soldats sur les côtés, tournez ensuite à gauche et entrez dans le bâtiment à côté de vous. Avancez tout au fond de ce dernier, prenez les explosifs et ressortez dehors. Avancez, traversez la plaque tournante et entrez dans le bâtiment derrière, légèrement sur la gauche. Tuez les soldats, gravissez les nombreux escaliers pour atteindre la salle de contrôle en haut, tuez les gardes et utilisez le système (bouton action) pour mettre en route la plaque tournante. Redescendez maintenant en bas de cette tour en éliminant les nouveaux soldats, retournez de l'autre côté de la plaque tournante, près de l'entrepôt où vous avez trouvé les explosifs et approchez-vous du moteur sur les rails. Actionnez-le (bouton action) et laissez-vous porter dans une partie beaucoup plus calme du dépôt. Une fois pied à terre allez sur la droite et avancez le long des rails tout à droite. Posez des explosifs (bouton action) sur la porte en bois pour la détruire et continuez votre progression. Avancez, tuez les soldats et allez sur la gauche, vous voilà vers une partie du dépôt d'essence. Posez des explosifs sur les deux containers à côté des pompes à essence, éloignez-vous, puis continuez votre avancée le long des rails suite à l'explosion. Eliminez les nouveaux soldats qui accourent, alertés par l'explosion, et regardez sur la gauche pour localiser d'énormes containers. Avancez sur la gauche, grimpez sur la petite plate-forme

et posez les explosifs puis éloignez-vous rapidement, l'explosion est violente, tout le dépôt d'essence est détruit, objectif accompli. Suivez encore les rails et actionnez le moteur pour utiliser le transporteur afin de vous déplacer plus rapidement. Une fois à destination avancez vers le grillage et passez par la petite ouverture au milieu de ce dernier. Avancez, suivez les rails et vous arrivez dans une nouvelle zone assez bien gardé. Eliminez les quelques gardes à votre niveau, allez sur la droite et gravissez les escaliers pour atteindre une mitrailleuse. Utilisez-la rapidement pour tuer les soldats au sol et ceux en hauteur, en face, derrière une autre mitrailleuse. Continuez ensuite votre route le long des rails et utilisez le véhicule (bouton action) pour rejoindre Gotha et accomplir la mission.

A tuer dans l'oeuf

Avancez un peu dans le conduit et ouvrez la grille (touche action). Passez sur la passerelle, tuez le garde et avancez sur la gauche. Descendez le long de l'escalier, avancez puis allez sur la droite. Franchissez la nouvelle porte, tuez le garde dans la petite salle et actionnez le panneau situé entre les deux fenêtre donnant sur le garage, en ouvrir la porte. Ressortez ensuite de cette salle, avancez sur la droite et franchissez la nouvelle porte ouverte. Eliminez les deux soldats dans la salle, avancez puis allez tout à gauche du nouveau garage. Gravissez les quelques marches puis avancez sur la droite, franchissez la porte et tuez deux autres gardes. Allez ensuite dans la salle sur la droite et vous voilà dans la cache d'armes. Prenez toutes les armes présentes puis allez sur la gauche. Traversez le couloir et entrez dans la salle en face, puis suivez le chemin à gauche dans le dortoir, au bout tournez à droite, avancez un peu et tournez encore à droite. Tuez les gardes qui se réveillent, avancez au fond du dortoir et ouvrez la malle (bouton action) pour trouver à l'intérieur l'appareil photo. La porte sur la gauche s'ouvre alors, tuez le soldat et entrez dans la salle accessible, vous voilà dans la réserve de munitions, faites le plein avant de retourner dans le dortoir. Revenez sur vos pas dans le dortoir et tournez à droite dès que possible pour arriver dans la salle de repas. Eliminez les quelques gardes, avancez, et entrez dans la cuisine en franchissant la porte au fond à droite, faites le ménage : éliminez gardes et cuisiniers puis franchissez la porte au fond de la pièce. Avancez le long du petit couloir, tuez les soldats et, arrivé à une intersection, tournez à droite. Suivez le nouveau couloir jusqu'à une nouvelle intersection et prenez encore à droite. Vous arrivez dans une nouvelle pièce, éliminez les gardes et les deux scientifiques, puis utilisez le pupitre de contrôle pour faire démarrer un ventilateur et ainsi tuer les scientifiques dans la pièce voisine, et détruire un prototype avec le souffle. Ceci étant fait le ventilateur s'arrête, avancez dans la pièce en question, traversez-la et entrez dans la salle de contrôlez de l'autre côté. Eliminez les gardes, et franchissez la porte à gauche. Avancez, suivez le couloir sur la droite, tuez les gardes, gravissez les quelques marches et avancez encore. Tuez les soldats, avancez et tournez à droite dès que possible. Avancez un peu, tuez les soldats au loin et entrez dans la salle à droite. Eliminez les scientifiques, avancez sur la gauche et photographiez (bouton action) le plan sur le mur. Franchissez ensuite la porte voisine pour atteindre une nouvelle salle. Photographiez les plans sur le mur à gauche, puis avancez et franchissez la porte au fond à droite de la salle. De retour dans le couloir tournez à gauche et avancez, puis entrez dans la salle à droite située après l'intersection. Tuez les soldats, avancez sur la droite et passez dans la nouvelle salle. Faites le ménage, ramassez les plans du HO-IX sur le bureau puis photographiez les plans sur le mur en face. Faites maintenant demi-tour dans le couloir, allez légèrement à gauche puis tournez à droite. Rentrez dans la salle à droite, liquidez les savants et photographiez les plans sur le mur à gauche puis passez dans la salle voisine. Prenez une dernière photo des nouveaux plans dans la salle puis franchissez la porte de l'autre côté. Une fois dans le couloir tournez à droite, avancez jusqu'à l'angle et prenez à droite. Avancez encore tout droit, puis une fois au fond tournez à gauche et suivez le couloir pour atteindre une nouvelle grande salle. Vous voilà dans l'unité de fabrication, avancez un peu et tuez les gardes sur la grande passerelle. Suivez ensuite cette passerelle pour traverser la salle tout en restant en hauteur, descendez l'escalier situé au bout de cette dernière, et avancez vers le fond de la salle. Passez dans la salle suivante, liquidez les quelques gardes, et tournez à droite. Avancez un peu, gravissez les quelques marches, tournez à gauche et avancez, puis redescendez de l'autre côté. Avancez encore, tuez les savants, et allez au fond de la salle pour passer dans la salle suivante en franchissant la porte. Avancez sur la droite, gravissez les quelques marches et allez tout au fond de la salle. Tuez un nouveau savant, repérez le panneau de réglage de la pression sur le mur et augmentez la pression au maximum. Retournez ensuite au milieu de la salle, près du panneau de contrôle au-dessus du moteur et actionnez le bouton pour détruire le moteur prototype. Redescendez ensuite les marches, tuez les nouveaux savants et avancez là où le moteur a explosé. Allez sur la gauche, descendez les escaliers et tuez les soldats. Une fois en bas retournez un peu sur la droite, puis allez à gauche et avancez le long du grand couloir.
Tuez les soldats, tournez à droite dès que possible, avancez et suivez le chemin sur la droite. Eliminez les soldats au passage, puis une fois au bout tournez à gauche et entrez dans la nouvelle pièce, vous êtes dans la forge. Tuez les quelques soldats face à vous et avancez le long de la passerelle sur la droite. Au bout, utilisez l'échelle pour descendre au niveau inférieur, suivez la nouvelle passerelle tout en éliminant les gardes pour atteindre une nouvelle échelle,

descendez-la. Avancez encore le long d'une troisième passerelle, et descendez une troisième échelle. Une fois en bas tournez à droite et avancez le long de la nouvelle passerelle. Descendez les quelques marches, tuez les soldats, avancez à gauche et gravissez le nouvel escalier. Avancez le long de la passerelle sur la droite, descendez le long de l'escalier, allez sur la gauche, gravissez le nouvel escalier pour franchir la passerelle et répétez cette opération une nouvelle fois pour atteindre la sortie de la salle. Vous voici enfin dans la mine, éliminez les soldats, avancez en face jusqu'au mur, tournez à droite et gravissez le petit sentier vers les rails, vous voici à la sortie du bâtiment, mission accomplie.

Grise mine

Une mission très courte mais difficile. Grimpez simplement sur le wagon à votre droite (touche action) et le niveau commence. L'objectif ? rester en vie. En effet, il n'y a rien d'autre à faire si ce n'est se laisser guider à la sortie par le wagon sur les rails. Mais tout n'est pas si simple car nombreux sont les soldats ennemis qui croiseront votre route durant le trajet et il vous faudra les tuer avant que ce ne soit eux qui le fassent. Utilisez de préférence le BAR comme arme, et tirez sur les nombreux barils entre les soldats pour faire mouche à tous les coups. Une certaine connaissance du niveau est nécessaire, la précision est elle aussi d'une grande importance car rares sont les trousses de soin. Il est donc probable que vous recommenciez le niveau quelques fois afin de bien le connaître et vous n'aurez plus aucun problème pour accomplir la mission (prenez soin au passage de vos munitions, les balles sont comptées), il n'y a rien d'autre à dire, si ce n'est bonne chance.

Le radar allemand

Tournez dès le début de la mission sur la droite et avancez. Tuez le soldat, puis les quatre autres gardes situés derrière la mitrailleuse. Tournez ensuite à gauche, et prenez les explosifs de l'autre côté des l'escalier en bois sur la gauche. Revenez ensuite au niveau de la mitrailleuse et continuez votre progression. Avancez et vous arrivez devant la première station radar. Entrez dedans, tuez le soldat, placez les explosifs et ressortez vite dehors. Une fois l'explosion passée retournez dans la station et passez par l'ouverture présente dans le sol. En bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le petite passage pour vous retrouver dehors. Regardez alors sur la droite, éliminez les soldats et avancez en direction du camion. Une fois à destination regardez autour de vous et faites le ménage, puis allez un peu à gauche, avancez et gravissez l'échelle. Tuez les nouveaux soldats en haut, et suivez le chemin de terre tout en exterminant toute trace de vie ennemie. Arrivé à une intersection continuez tout droit, avancez et vous arrivez dans une zone de tir. Tuez les quatre soldats au point de tir, approchez-vous en et prenez à droite, puis suivez le nouveau chemin. Avancez et vous arrivez à la seconde station radar sur votre gauche. Eliminez tous les soldats dans les tranchées à gauche puis continuez tout droit, prenez à droite en direction de la maison. Arrivé devant, suivez le chemin à gauche, et avancez. Eliminez les nouveaux soldats, gravissez l'escalier et suivez la passerelle en bois sur le côté. Une fois au bout continuez votre progression en passant sur la planche en bois puis sautez sur le sol. Tuez les deux ou trois soldats, continuez sur le côté droit et vous parvenez à contourner la station radar. Approchez-vous en passant par le petit passage à gauche pour atteindre les bunkers. Eliminez les gardes présents, continuez sur la droite et grimpez le long de l'échelle. En haut éliminez les gardes au loin puis entrer dans la station, tuez le soldat, placez les explosifs et ressortez dehors. Quelques secondes plus tard l'explosion se produit, entrez ensuite dans la station et sautez dans le trou. Une fois en bas regardez autour de vous et engagez-vous dans le passage. Tuez les quelques soldats dehors et avancez le long du nouveau chemin de terre. Une fois au bout du chemin tuez les soldats, tournez à gauche et entrez dans le premier bâtiment à droite. Eliminez le soldat assis, et utilisez le dispositif radio pour envoyer le message avec les coordonnées de votre position aux alliés. Ressortez ensuite dehors, et avancez sur la droite. Avancez le long du chemin et entrez dans le nouveau bâtiment en face de vous. Tuez les soldats dans la salle, passez dans la pièce en face et vous trouvez l'entrée du hangar, mission accomplie.

Le vol de vedette

Avancez un peu dans la cour et les hostilités débutent. Prenez le contrôle de l'un des deux mitrailleuses à côté de vous, et éliminez les nombreux soldats en face de vous en visant de préférence les barils d'essence. Le terrain nettoyé avancez sur la droite et pénétrez dans l'entrepôt. Petite séquence et éboulement d'une partie du toit de l'entrepôt, tournez alors à gauche et avancez dans le petit couloir. Passez dans la nouvelle salle, tuez les soldats tout autour de l'avion puis franchissez la nouvelle porte sur le côté. Petite vidéo et vous arrivez dans l'entrepôt précédent mais de l'autre côté de l'éboulement. Tuez les quelques gardes, tournez à gauche, avancez et passez dans la salle suivante.

Eliminez les nouveaux soldats au fusil mitrailleur, descendez Sturmgeist d'un balle en pleine tête puis avancez vers l'avion pour vous emparer (touche action). Suivez ensuite le décollage, mission accomplie, félicitations.

CODES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivants dans la machine enigma :

EAGLE	Mission 2
HAWK	Mission 3
PARROT	Mission 4
DOVE	Mission 5
TOUCAN	Mission 6

CHEAT CODES

BALLOWAX	Tout débloquer
BIGBOOMER	Torpilles photons
BOUNCE	Grenades bondissantes
FLAWLESS	Les nazis peuvent vous tuer en un coup
HEADSUP	Les nazis ne peuvent être tués qu'avec des headshots
HIDDENSEEK	Ennemis invisibles
MADHATTER	Les ennemis changent de look
SEAGULL	Recevoir une Gold Star pour la mission précèdente
SILVERSHOT	Mode balles en argent
SUPERSHOT	Mode "sniporama"
REFLECTOR	Mode gillet pare-balles

ETRE INCINCIBLE

Mettez le jeu en pause et faites B, L, B, R, Y, L, X, bas.

Medal of Honor : Les Faucons de Guerre

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Pour entrer ces cheat codes, mettez le jeu en pause puis maintenez les boutons L + R et faites Haut, Y, Y, B, Haut, A. Un message s'affiche à l'écran. Vous pouvez maintenant faire l'une des manipulations suivantes selon l'effet désiré :

Désactiver le Shellshock
Z, R, X, Y, Y, L

Cacher le HUD
A, Y, Droite, A, Z, B

Tuer Nemesis
L, Y, L, Z, L, Z

Documents OSS
Gauche, Y, B, A, Bas, B

Vous suicider
L, Z, R, Haut, A, Z

100% adrénaline
X, L, B, Z, L, Y

Munitions illimitées
Z, R, Haut, X, B, A

Invincibilité (code à refaire à chaque niveau)
B, Y, Droite, A, Z, R

Medal of Honor : Soleil Levant

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Entrez les codes suivant dans l'écran des passwords du menu option. Sélectionnez l'option "Bonus" pour activer ou désactiver le code.

DISCUS	Munitions illimitées
BENGAL	Immortalité
GOURAMI	Mode Bullet Shield (les balles ne vous font aucun effet)
PLECO	Balles d'argent (tuez les ennemis en un tir)
MOOR	Grenade en caoutchouc
LELEUPI	Zoom à la sniper avec toutes les armes
LOACH	Tous les objets secrets (pelle, couteau...)
BOTIA	Mode Perfectionniste (un tir suffit à vous tuer)
TETRA	Personnages à chapeaux (les perso ont toute une variété d'objets sur la tête)
ZEBRA	Soldats invisibles
CICHLID	Les japonnais ne peuvent être tués que par un tir à la tête

SKINS DU MODE MULTIJOUEURS

Si vous recevez une médaille pour une mission, vous recevrez aussi une clef qui ouvre une petite boîte contenant un nouveau skin (une nouvelle apparence) pour le mode multijoueurs. Il y a une boîte par mission à l'exception de la mission de Pearl Harbor.

LES OBJECTIFS BONUS

Le pont de la rivière Kwai
Éliminez dix ennemis au point de contrôle. Neutralisez le dock.

Jour d'infamie
Aidez le membre d'équipage à fermer la trappe. Sauvez-le avec l'extincteur.

Chute des Philippines
Trouvez l'or du Bouddha. Trouvez une image d'un général japonais.

A la recherche de l'or de Yamashita
Détruisez l'équipement radio. Détruisez cinq barils de saké.

Incursion de Minuit à Guadalcanal
Trouvez les cinq morceaux et faites sauter le générateur.

Pearl Harbor
Abattez 20 avions puis 75.

Pete Showdown
Prenez la place de l'obusier puis sauvez le lieutenant Harrison (appuyez sur Action près de lui quand il est sur le dernier pont).

Singapour
Sauvez 3 prisonniers de guerre. Trouvez les trois morceaux.

Sabotage
Envoyez un faux signal radio. Trouvez les trois morceaux.

Mega Man X Command Mission

© Capcom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE JEU

Jouer avec Mega Man Classic

Terminez le jeu, mettez en surbrillance l'option "Continue" et faites : gauche, gauche, droite, droite, gauche, droite, droite, gauche, gauche, start. L'option va virer au bleu et vous pourrez jouer avec Mega Man tel qu'il était dans la version originale.

Jouer avec Proto Man

Terminez le jeu avec Zero, mettez en surbrillance l'option "Continue" et faites : gauche, droite, droite, gauche, gauche, gauche, droite, start.

Mode difficile

Terminez le jeu avec Zero, mettez en surbrillance l'option "New game" et faites : droite, droite, droite, gauche, gauche, droite, start.

Men in Black II : Alien Escape

© Infogrames 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez un des codes suivants pendant l'écran titr du jeu lorsque le message "Press Start" apparait. L'écran clignotera pour vous indiquer la bonne réalisation de la triche. Attention : le mode triche désactive l'option de sauvegarde.

Choix du niveau

R, Y, Gauche, B, X, L, Gauche, Haut, A, Bas, L et X.

Toutes les aptitudes de combat

X, Haut, L, Gauche, Y, A, R, B, Droite, R, X et B.

Toutes les armes au max

Haut, Bas, A, X, R, Y (2), Gauche, B, L (2) et Droite.

Beam max

Gauche, B, Y, Droite, L, X, Gauche, R (2) et Y.

Bolt max

Gauche, droite, Haut, Bas, L, B, Y, R, Gauche, Bas et X (2).

Spread max

L, R, B, L, Bas, Haut, L, Droite, Gauche et A.

Homing max

Droite, Haut, X, L, Gauche (2), L, Gauche, B et Gauche.

Area max

Gauche, A, Y, Haut, A, Bas, X, L, Gauche et R.

Niveaux "pas de relâche d'arme"

Bas, Haut, A, X, Bas, Haut, A, X, L (2), X et B.

Invincibilité

Droite, A, R, Y, Haut, L, A, Gauche, L, B, A et R.

Mode Boss

R, Y, Bas (2), A, L, Gauche, X, Droite, Y, R et L.

Agent data

Haut, Bas, B, R, Gauche, L, Droite, A, R, X, Haut et R.

Alien data

X, L, B, L, Bas, Y, R, Droite, A, Gauche, R et Y.

Making Of des cinématiques

B, L, R, B, Y, Bas, X, A, Droite, L, A et Haut.

Metal Arms : Glitch in the System

© Vivendi Universal Games / Swingin' Ape Studios 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVINCIBILITÉ EN MULTIJOUEUR

Il vous suffit d'appuyer sur Start dans n'importe quelle carte multijoueur pour vous retrouver invincible. Vous ne pouvez pas bouger, mais les tirs ne vous feront rien.

NOUVELLE CINÉMATIQUE

Terminez la campagne du jeu.

DÉBLOQUER LE GÉNÉRAL

Finissez le jeu en ayant tous les secrets pour pouvoir jouer le général Corrosive en mode multijoueur.

JOUER CONTRE LES BOTS

Au menu principal, allez dans "Multijoueur". Validez toutes les options en étant tout seul. Choisissez le niveau ainsi que les options et vous jouerez alors tout seul avec les bots.

TUER LE ROI ZOMBIEBOT (NIVEAU 9)

Pour tuer le roi Zombiebot, tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il s'épuise. A ce moment-là, lancez-lui une charge coring dans la bouche. Répétez l'action encore 4 fois pour qu'il meure ! Faites tout de même attention aux bots hostiles qui apparaitront à partir de la troisième charge.

Metal Gear Solid : The Twin Snakes

© Konami / Silicon Knights 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉFÉRENCES AUX JEUX NINTENDO

Psycho Mantis fera une référence aux jeux suivants avant le combat si vous avez une sauvegarde du titre en question sur votre carte mémoire :
- Eternal Darkness
- The Legend Of Zelda : The Wind Waker
- Super Mario Sunshine
- Super Smash Bros. Melee

Dans l'armurerie au niveau -2 du hangar à Tank, il y a une salle avec des munitions de Nikita. Ouvrez le casier et sur la porte (coté intérieur), vous verrez un Poster D'Eternal Darkness.

INVISIBILITÉ

Au cours du jeu, soumettez-vous à l'interrogatoire. Si vous n'avez pas résisté à la torture (c'est à dire si vous avez avoué), vous aurez alors le camouflage optique qui vous rend complètement invisible.

BANDANNA

Au cours du jeu, résistez à la torture par électrocution afin que Meryl reste en vie. En terminant le jeu avec elle, celle-ci vous donnera le bandana qui permettra d´avoir les munitions infinies.

AVOIR L'APPAREIL PHOTO

L'appareil photo se trouve au début du jeu près de l'endroit où vous devrez vous défaire de Revolver Ocelot (premier boss du jeu). Pour y aller, prenez l'ascenceur dans la salle où il y a deux chars. Allez au 2ème étage puis, récupérez de l'explosif et faites sauter la partie du mur qui sonne creux dans la salle. Vous arrivez dans un couloir où il faut de nouveau faire exploser un mur qui sonne creux. Alors, allez tout au bout de ce couloir et faites encore exploser un mur qui sonne creux (pas celui où se trouve Revolver Ocelot, mais le mur qui se trouve vraiment tout au bout du couloir). Il y a alors deux portes (niveau 4) et l'une d'entre elles vous amènera à l'appareil photo. Une fois que vous l'aurez, vous pourrez enregistrer vos photos et avoir accès à celles de l'équipe de développement

FIN ALTERNATIVE

Après avoir fini le jeu deux fois (une fois avec Meryl, et une fois avec Atacon), et à condition de reprendre à chaque fois la sauvegarde donnée à chaque fin de jeu, vous aurez le costume de James Bond. Si vous finissez une nouvelle fois le jeu, le générique de fin sera différent (image et musique).

MODE DE DIFFICULTÉ EXTRÊME

Terminez le jeu pour accéder au mode de difficulté extrême.

LES COSTUMES

Le costume de Meryl
Terminez le jeu 2 fois sans avoir avoué sous la torture.

Le costume d'Otacon
Terminez le jeu 2 fois en ayant avoué sous la torture.

Les costumes de Stealth et de Tuxedo
Terminez le jeu deux fois en ayant accompli tous les choix possibles.

DES IMAGES DES DÉVELOPPEURS

Pendant le combat avec Psycho Mantis, 3 images sont sur le mur derrière lui : il s'agit de Shigeru Miyamoto (Nintendo), Hideo Kojima (le créateur de Metal Gear Solid), et Denis Dyack (Silicon Knights).

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Complètement shooté par le froid glacial qui règne en cette région qu'est Alaska, vous n'avez pas vu venir le garde derrière vous qui a eu sans nul mal raison de vous d'un coup de crosse dans la tête et vous ressemblez plus à présent à de la charpie de serpent qu'a un serpent solide comme le signifie votre pseudonyme. C'est pourquoi, afin d'éviter de finir aussi tragiquement, vous trouverez dans les lignes suivantes comment mener à bien votre mission. Bonne chance Snake !

Solution réalisée en mode de difficulté normal & radar type 2

DISQUE 1

Dock

Commencez par aller récupérer la ration dans l'eau derrière les bidons. Remontez l'escalier et remontez sur le quai en pressant Y. Rampez sous le caisson puis attendez que le garde ne vous voie pas : avancez puis relevez vous et allez vous planquer contre le mur à gauche. Ensuite, quand le garde passera pour aller vers la droite, allez dans la même direction que lui et allez derrière l'autre conteneur afin de trouver une ration. Attendez que la voie soit libre pour foncer droit devant et aller vous planquer derrière le véhicule à droite de l'ascenseur (collez-vous contre le mur de droite et glissez-vous dans cette position derrière le véhicule, c'est une bonne planque pour attendre un retour à la normale si vous avez déclenché l'alerte) puis attendez que l'ascenseur soit vide pour entrer à proprement parler dans le jeu.

Heliport

Commencez par aller vers le bas puis montez l'escalier à gauche. Foncez droit devant sur la neige et allez jusqu'à la caisse avec une ration à sa droite. Prenez les puis attendez que le garde à gauche se tire pour foncer monter à l'arrière du camion : prenez le socom derrière la caisse et baissez-vous afin de ne pas être repérable. Quand la voie est libre, filez à gauche et planquez-vous derrière les deux caisses. Ensuite, rentrez dans la petite salle juste en dessous. Pour duper la camera et pouvoir aller prendre les stun grenades dans le casier de gauche, commencez par vous placer sous la camera. Quand elle sera tout à gauche, foncez vous mettre en bas à gauche. Ensuite, attendez que la caméra aille tout à droite pour aller ouvrir le casier. Effectuez l'opération inverse pour sortir. A présent vous avez deux options pour infiltrer la base : en effet, il y a deux conduits d'aération pour vous infiltrer :un en bas, un en haut. Nous vous recommandons celui du haut car vous obtiendrez quelques objets.
Revenez là où vous avez eu la ration : un peu plus loin vous trouverez un escalier. Montez en haut et attendez que le garde reparte à gauche pour foncer dessus et le mettre à terre en le frappant. Foncez alors vous glisser dans le conduit d'aération pour arriver dans le hangar à tanks.

Tank Hangar

Suivez le conduit d'aération jusqu'au bout et descendez lorsque ce sera possible en pressant Y. Prenez les grenades chaff à gauche et lancez en une sur la passerelle pour désactiver les caméras. Faites vites : allez vers la droite, entrez dans la salle, prenez les thermal googles puis revenez là où vous venez d'avoir les grenades. Soyez très rapide pour avoir le temps de faire l'aller retour. Ensuite, sautez la barrière sur la gauche puis laissez vous tomber. Activez l'interrupteur de l'ascenseur et attendez qu'il arrive : ruez-vous dedans et allez à l'étage B1.

Holding Cells

Sortez de l'ascenseur puis allez tout au bout du couloir et montez en haut de l'échelle en pressant Y. Une fois dans le conduit, avancez droit devant jusqu'au bout du conduit pour trouver le chef du DARPA. Après l'interminable cinématique, prenez la ration sous le lit puis sortez quand la porte de la cellule sera ouverte. Abattez les trois ennemis avec des rafales précises de socom et en n'oubliant pas de prendre les munitions qui apparaîtront. Meryl tuera la vague suivante Ensuite, Meryl vous aidera à abattre les soldats. Si vous n'avez plus de munitions allez-y avec vos poings, vous resterez efficace. Equipez la carte de niveau 1 que vous venez d'obtenir pour revenir à la salle précédente à récupérer éventuellement des bonus. Prenez à nouveau l'ascenseur et descendez cette fois au niveau B2.

Armory

Equipez la carte de level 1 et utilisez la pour visiter les deux boxes qu'il est possible d'ouvrir : vous y trouverez du C4 et des grenades. Dans un autre boxe déjà ouvert vous trouverez des balles de socom. Faites attention car il y a des trappes dans les allées : vous pouvez marcher dessus mais il ne faut pas rester statiquement dessus car sinon c'est la mort assurée !
Au nord-est de la salle, vous remarquerez que le mur à une couleur bizarre et que les bandes de peinture sont effacées : faites le sauter avec du C4. Vous révélerez ainsi une réserve de balles de famas. En faisant sauter le mur au nord-ouest, vous trouverez le M9 ainsi que d'autres réjouissances. Enfin, faites exploser le morceau de mur au sud-ouest et entrez dans le passage.

Armory South

Avancez vers la camera et faites sauter le mur de couleur blanche à droite. Entrez dans le couloir ainsi ouvert et détruisez les deux parties de mur blanches. Entrez dans le passage en haut pour tomber nez à nez avec Revolver Ocelot.

BOSS : REVOLVER OCELOT

Lors de ce combat, vous ne devez surtout pas toucher aux fils sous peine de faire exploser la salle. Attention, si vous touchez Baker ne serait ce qu'une fois, il mourra et ce sera le game over ! N'hésitez pas à utiliser des rations s'il le faut ! Pour vaincre le boss, équipez-vous du socom et passez en vue subjective. Sans bouger, visez le boss et tirez sans relâche, de préférence dans la tête. S'il se met derrière un pilier pour recharger, attendez simplement qu'il ressorte. Vous vous en tirerez facilement sans avoir besoin d'utiliser plus d'une ration.

Vous remarquerez que vos capacités ont augmenté suite au combat et le disque optique vient d'apparaître dans votre inventaire ainsi que la carte level 2. Revenez dans la salle avec les boxes où vous avez trouver le C4 et allez prendre la box 1 et le famas au sud-est (mettez les thermal googles pour pouvoir repérer et éviter les lasers d'alarme en rampant) puis les munitions au nord-est. Attention car il y a des gardes dans la salle à présent ! Remontez au tank hangar en sélectionnant le premier étage sur l'ascenseur.

Tank Hangar

Entrez dans le hangar tout à fait à droite et anesthésiez le soldat d'une balle de M9. Prenez le silencieux pour socom et équipez en le socom qui vous permettra enfin d'abattre tranquillement les gardes d'une balle dans la tête ainsi que les cameras de surveillance. Montez à l'escalier tout à fait à gauche et pensez à détruire la caméra qui vous attend en haut. Suivez la passerelle et détruisez la deuxième caméra qui se pointera à l'horizon puis entrez dans la salle juste à coté pour y prendre le mine detector. Ensuite vous devez appeler par codec Meryl. Or, et c'est dommage, celle ci ne vous a pas donné son numéro. Comme vous le conseille judicieusement Campbell, son numéro figure sur le dos de la boite du jeu, a savoir sur la screenshot en bas à droite. Essayez donc sur votre codec la fréquence 140.15 pour tomber sur Meryl. Redescendez l'escalier et attendez que la porte à droite de l'ascenseur s'ouvre (après un appel codec venant de Meryl) pour la passer. Equipez vos thermal googles et travers la salle en prenant garde de ne pas toucher les lasers. Pour cela rampez et passez dès que le laser commence à remonter.

Canyon

Equipez le détecteur de mine afin de rendre visibles les mines qui sont présentes sur le terrain. Ensuite, dirigez-vous vers le haut pour tomber sur un boss.

BOSS : RAVEN (Tank)

Ce combat est un peu compliqué, la technique étant aussi dur à trouver qu'a mettre en place. Vous devez en fait mitrailler au famas (en vue FPS) le tireur qui se trouve à la tourelle du tank. Pour vous faciliter la tâche, bombardez de grenades chaff et stun le tank. N'oubliez pas non plus de plus vous régénérer. Vous pouvez aussi essayer d'envoyer des grenades. Les deux tireurs successifs abattus, vous arriverez à l'entrepôt des ogives nucléaires.

Nuke Building

- 1F

Commencez par suivre la passerelle pour trouver une ration puis passez sous le rideau de fer en rampant. Notez qu'ici, vous ne devez en aucun cas être repéré car vous n'avez pas la possibilité d'utiliser vos armes et les terroristes lâcheraient un gaz asphyxiant. Allez donc vers la gauche et planquez vous entre les deux piliers métalliques. Attendez que le garde passe devant vous en direction de la droite pour monter à l'escalier. Faites attention au garde qui circule sur la passerelle : il doit ne pas regarder vers vous. Ruez-vous sur l'interrupteur de l'ascenseur et plaquez-vous au mur

en attendant que l'ascenseur arrive pour ne pas être repéré : foncez alors dans la cabine et descendez au B1.

- B1

Passez la porte en face de l'ascenseur et collectez le Nikita ainsi que des munitions. Revenez dans la cabine d'ascenseur et filez sans plus tarder au B2.

- B2

En sortant de l'ascenseur, collez-vous au mur de droite afin d'apercevoir le lieu où vous devez vous rendre. Passez la porte en bas puis la suivante pour voir une cinématique vous montrant où est le compteur électrique : il vous faut le détruire afin de pouvoir désactiver le sol électrifié. De plus, la salle est pleine de gaz : il faut être rapide ! Prenez le Nikita en main et lancez un missile et conduisez le jusqu'au compteur.
Pour simplifier la tâche des mitrailleuses ne manqueront pas de tenter de détruire votre missile. Le missile marche ainsi : il ralentit dès que vous tournez et mets les gaz quand vous ne lui donnez pas de direction. Il faut donc s'arranger pour ne pas à avoir à tourner souvent, il faut donc avoir une trajectoire précise. Aux commandes de votre missile donc, prenez à droite puis tournez à droite et ne touchez plus à la direction pour que le missile fonce et ne soit pas touché par les tirs puis entrez dans la petite salle, prenez à droite puis à gauche pour exploser le compteur. Retournez « respirer » dans la salle précédente puis visitez les deux bureaux sur la droite du sol qui était électrifié : vous y trouverez une ration, un livre et surtout un masque à gaz. Revenez respirer puis équipez le masque à gaz et allez vers le bas jusqu'à l'intersection et passez la porte à droite puis la suivante. Passez ensuite la porte de niveau 4 au fond pour voir une cinématique avec Otacon.

BOSS : NINJA

Le combat contre Ninja est très facile. Il faut vous battre à main nues. Il suffit d'avoir l'initiative c'est à dire d'être le premier à faire son combo. N'essayez pas de faire plus d'un combo à chaque fois. Au fur et à mesure que la vie du boss baissera, il sera tour à tour translucide, agressif et même masochiste !

Suite au combat, vos capacités vont à nouveau s'améliorer et vous disposez d'une carte de niveau 4. Revenez dans le couloir où le sol était électrifié et passez la porte à présent ouvrable : vous trouverez des stun grenades. Explorez les bureaux qui se trouvent là où vous avez fait passer le missile pour trouver des items, notamment les Night Vision Googles. Revenez à présent au B1 en montant dans l'ascenseur.

- B1

Dans les toilettes hommes, vous trouverez une ration. Dans la salle où vous avez trouvé le nikita, vous démasquerez Meryl : filez la poursuivre jusqu'aux toilettes pour voir une scène. Explorez ensuite les bureaux pour trouver des items puis passez la porte au nord du couloir pour voir une scène (pour info, si vous passez en vue FPS quelques secondes, vous verrez par les yeux de Meryl). Entrez dans le bureau au nord pour voir une scène.

BOSS : PSYCHO MANTIS

Meryl vous tiens en joue car elle est possédée : pour l'empêcher de tirer sur vous, vous avez plusieurs solutions, comme la frapper ou lui lancer une grenade stun, ce qui est mieux puisque dans ce cas elle ne prend pas de dommages. Une fois qu'elle est KO, le combat commence. La technique est simple mais difficile à appliquer. Commencez par changer la manette de port de branchement : en effet le boss peut anticiper vos attaques en « lisant dans vos pensées » : pour l'en empêcher, il faut changer de port la manette régulièrement. Passez alors en vue subjective et prenez au poing le famas : mitraillez alors Psycho Mantis, de préférence à la tête ou sur les jambes pour lui infliger. Surtout, régénérez-vous quand vous en aurez besoin et changez de port de manette dès que le boss contrôlera la vue FPS. Lorsque vous aurez vidé la moitié de la vie du boss, prenez vos grenades stun pour empêcher Meryl de vous tirer dessus (envoyez plusieurs grenades et bougez autour d'elle jusqu'à leur explosion). Quand Meryl voudra se suicider, lancez vite sans viser une grenade stun ! Ensuite, reprenez les tirs jusqu'à vaincre.

Entrez à présent dans le passage qui se trouvait derrière une bibliothèque. Descendez l'escalier et prenez les balles

puis passez la porte.

Caves

Allez tout à fait à droite pour obtenir des items puis revenez au début de la zone et entrez dans le passage enneigé en haut. Rampez pour passer dans le petit trou dans la roche. Ici, avancez prudemment car il y a des loups. Endormez le premier loup au M9 puis allez vers le haut et prenez les munitions vers la gauche. Prenez vers la droite et puis passez en vue FPS et endormez au M9 le loup vers le bas. Allez ensuite vers le bas et rampez sous la voûte à droite pour retrouver Meryl. Prenez la ration puis passez la porte.

Underground passage

Rejoignez Meryl en suivant ses traces de pas pour voir une scène. Pour descendre le tireur, vous n'avez d'autre choix que de vous trouver un sniper. Pour cela, il vous faut revenir là où vous aviez trouvé le C4. C'est pas la porte à coté mais c'est le seul moyen pour sauver Meryl. Revenez à la porte en faisant le chemin inverse puis passer successivement par les niveaux Caves et revenez au Nuke Building B1 : revenez dans la pièce où vous avez surpris Meryl et ouvrez la porte au sud-ouest pour y trouver un trouver un snipe PSG1 T.
Revenez jusqu'au passage avec le sniper en prenant les munitions pour votre nouvelle arme en chemin.

BOSS : SNIPER WOLF

Incroyable, vous devez équiper le PSG1 T pour ce combat :). Ensuite, pensez à utiliser du Pentazem pour stoper vos tremblements et pouvoir viser juste. Ne tirez pas trop comme un bourrin car vous n'avez que vos munitions de départ ainsi que les deux boites. Dès que vous voyez le boss, ne le lâchez plus d'une semelle et suivez ses mouvements. Le plus efficace est de tirer dans la tête évidemment !

Après le boss, sauvegardez car vous allez être confronté à la torture juste après et si vous voulez la fin avec Meryl, il faudra y résister ce qui n'est pas gagné d'avance ! Repassez en évitant les mines puis allez tout droit au bout du passage puis montez à l'escalier pour trouver des munitions puis essayez de passer la porte.

Holding Cells

C'est ici que se joue le grand moment scénaristique du jeu. Si vous résistez à la torture, ce sera Meryl qui vous accompagnera à la fin du jeu. Si vous vous soumettez, ce sera Otacon qui sera avec vous. Pour résister à la torture, vous devez presser à maintes reprises et très rapidement le bouton A ce qui vous fera regagner de la vie que vous perdez au fil des vagues de courant. Que vous résistiez ou nom, seules les scénes intermédiaires seront différentes : la progression restera identique. Vous aurez trois vagues d'électricité auxquelles il faudra survivre puis vous serez emmené dans votre cellule puis vous aurez droit à un deuxième tour. Si vous vous rendez, vous serez automatiquement en prison : reportez vous au paragraphe suivant.

Vous allez recevoir un appel codec. Ensuite, le garde dans le couloir va filer aux toilettes et Otacon va venir vous donner des items. Après la scène, vous devez vous échapper. Pour cela, deux méthodes : allongez-vous sur le sol juste après la scène et avant que le garde ne revienne et utilisez le ketchup pour faire croire au garde que vous êtes mort : il ouvrira la cellule et vous n'aurez plus qu'a le taper pour le mettre KO ; ou bien, planquez-vous sous le lit pour que le soldat vous croie échappé et ouvre la porte. Le garde abattu, allez dans la salle de torture et récupérez l'équipement qui vous avait été confisqué puis passez la porte à droite.

Tirez dans la mitrailleuse devant vous puis sur celle à droite pour les détruire. Deepthroat va alors vous appeler et vous prévenir qu'il y a une bombe dans votre inventaire : faites défiler votre inventaire de gauche et cherchez la bombe. Une fois trouvée, pressez A pour vous en débarrasser. Ensuite, reprenez l'ascenseur et remontez au 1F.

Tank Hangar, Canyon, Nuke Building, Commander Room, Caves, Underground Passage

Vous l'aurez compris, il faut retourner là où vous vous êtes fait capturer ! Ce n'est pas gagné. Sortez de l'ascenseur et revenez au canyon sans attendre (les lasers ont disparu donc foncez). Abattez les gardes et détruisez les caméras et

les mitrailleuses pour rejoindre le Nuke Building. Allez prendre l'ascenseur et descendez au B2. Là, vous pourrez ouvrir un nouveau bureau dans la zone où vous aviez dirigé le nikita : vous y trouverez le body armor qui réduit de moitié les dégâts quand vous le portez : plutôt utile contre les boss. Remontez au B1 et revenez jusqu'à l'endroit où vous vous êtes fait capturer, dans le Underground Passage et passez la porte.

DISQUE 2

Communication Tower A

Prenez votre famas en main et courrez droit devant dans le couloir pour prendre les munitions puis passez la porte : l'alarme se déclenche ! Prenez vite le rope puis filez vers le bas. Montez à toute vitesse l'escalier : des gardes se lanceront à votre poursuite, vous pouvez en éliminer (vu que vous les avez en vue plongeante ce ne sera pas difficile). Gravissez les marches jusqu'en haut : là, vous tomberez sur que vous ne pouvez pas ouvrir : continuez votre progression vers le toit en continuant d'abattre les gardes qui se mettront en travers de votre route, et en vous régénérant quand cela est nécessaire. Une fois en haut, abattez les survivants puis suivez la passerelle et montez en haut de l'échelle.

Communication Tower Roof

Passez la porte afin de déclencher une scène. Montez l'escalier au fond pour tomber sur un Hind qui a une dent contre vous : approchez de la barrière juste à coté de votre point de départ et sélectionnez le rope dans l'inventaire.

Communication Tower A Wall

Descendez au mur comme vous l'a expliqué Campbell pour déclencher une scène.

Communication Tower Corridor

Prenez le C4 à droite et utilisez le sur la porte pour la dégeler. Ensuite, prenez votre Nikita et lancez plusieurs missiles pour tuer les trois gardes qui vous attendent au bout de la passerelle. Ensuite, suivez la passerelle rapidement jusqu'à passer une porte pour ne pas vous faire avoir par l'hélico. Prenez le Stinger puis allez vers le bas.

Communication Tower B

Faites le tour de la passerelle pour trouver des items puis descendez les escaliers : vous ne pourrez pas passer. Remontez alors jusqu'à l'ascenseur pour rencontrer Otacon. Montez les escaliers à droite en prenant garde aux caméras : détruisez les pour ne pas qu'elles vous ennuient ou bien neutralisez les quelques secondes à l'aide de grenades chaff. Une fois en haut, prenez les nombreux items puis montez sur le toit.

Communication Tower Roof

BOSS : LIQUID SNAKE (HIND)

Le combat sera plus long que dur. L'arme à utiliser pour cet affront est le stinger : quand l'hélico se stabilise, sortez de derrière les containers au centre et pointez votre lance missile sur l'hélico (pour vous faciliter la tâche, il est indiqué en rouge sur le radar) et dès que la cible change de couleur, tirez afin qu'un missile auto guidé aille chatouiller le boss. Si vous ne manquez pas de rations, ne vous gênez pas et restez tout simplement entre la barrière et le container pour en finir plus vite (ne lâchez pas d'une semelle l'engin !). Tirez autant de missiles qu'il faudra pour venir à bout du boss. N'oubliez pas de vous équiper du body armor pour subir moins de dommages et utilisez des rations dès que vous en avez besoin !

Redescendez les escaliers et montez dans l'ascenseur. Otacon va vous appeler et vous prévenir de la présence de soldats invisibles dans l'ascenseur ! Prenez votre famas et vos lunettes thermiques puis dégagez-vous sur un des coins de l'ascenseur en tapant sur l'ennemi qui l'occupe. Ensuite, shootez tous les gardes au famas. Arrivé en bas, prenez les

items et passez la porte en bas à droite.

Snow Field

BOSS : SNIPER WOLF

Le combat n'est pas très risqué mais il est long. Vous devez en effet lui tirer dessus avec votre snipe depuis votre coté. Elle se planque derrière les arbres : dès que vous l'avez repérée, ne la quittez plus des yeux ! Tirez dessus dès qu'elle sort. Vous trouverez dans munitions tout à fait à gauche. Pensez à utiliser du Diapezim pour calmer la tremblote.

Ensuite, allez voir dans les petites salles de part et d'autre de la plaine pour y trouver des items. Entrez dans la salle au nord et descendez les escaliers vers la fonderie, qui pour la petite histoire marquaient la fin du premier CD dans la version originale.

Blast Furnace

Descendez en bas de l'escalier et passez la porte. Abattez le garde qui rôde d'une balle dans le crâne sur la passerelle pour trouver des stun grenades. Abattez l'autre garde qui monte l'escalier dans le fond pour libérer le passage. Suivez la passerelle de gauche puis collez-vous au mur pour progresser sur la corniche. Baissez-vous pour passer sous le bloc et rejoindre l'autre coté. Il est assez dur de rester bien collé contre le mur en utilisant le joystick donc utilisez les touches directionnelles ce sera moins difficile. Une fois de l'autre coté, descendez en bas de l'escalier. Explorez la passerelle à mi-niveau pour trouver des items.
Une fois en bas, passez la porte (vous pouvez aller vers le bas et trouver un paquet de munitions).
Une deuxième solution est possible pour atteindre la double porte : sautez par-dessus la rambarde et tombez sur le sol en contre bas : vous prendrez des dommages mais ne mourrez pas. Entrez dans le passage à droite pour tomber dans la salle de munitions et allez vers le haut pour trouver la porte.

Cargo Elevator

Prenez les munitions de famas puis utilisez l'élévateur. Après la cinématique, abattez vos ennemis à coups de famas. En bas, allez vers la droite et détruisez la caméra puis utilisez le second élévateur. Au cours de la descente, vous apercevrez des corbeaux puis recevrez un appel codec. Ensuite, sortez de l'ascenseur et prenez les objets derrière les caisses puis passez la porte vers le haut.

Warehouse

BOSS : RAVEN

L'arme de choix pour ce combat est le Stinger qui va vous permettre d'éviter le combat frontal face à Raven, qui serait tout simplement de la folie pure ! Vous devez donc vous retrouver aligné avec Raven, de préférence dans un couloir. Préparez vous à tirer puis dès qu'il entre dans le couloir, lancez le missile sur Raven et prenez vos jambes à votre cou ! Moins, risqué, vous pouvez essayer de diriger des missiles nikita jusqu'au boss (vous devez par contre toucher absolument le dos ou les flans puisque par l'avant il verra le missile arriver et le détruira) mais comme le boss devient de plus en plus rapide au fil des dommages accumulés, il devient difficile de continuer cette technique après quatre coups. N'oubliez pas d'équiper le body armor pour ne pas prendre trop de dégâts si Raven vous surprend.

Le boss battu, vous obtenez la carte niveau 7. Ensuite, passez la porte en haut.

Warehouse North

Prenez les deux objets puis prenez rapidement la ration pour ne pas tomber dans les trappes. Abattez rapidement les deux soldats et neutralisez la caméra. Montez tout en haut de l'escalier prendre les munitions de Stinger. Ensuite, passez la porte.

Underground Base

Avancez droit devant pour découvrir enfin ce qui est la cause de votre venue ici. Tournez à droite après le pont et approchez de l'escalier pour qu'Otacon vous contacte. Montez prudemment en haut de l'escalier car il peut y avoir un garde en haut de l'escalier. Montez le deuxième escalier en faisant attention à ce qui vous attend à l'étage suivant où se trouvent des gardes. Un conseil : si vous y abattez dans gardes, descendez leurs corps au niveau inférieur. Suivez la passerelle vers la gauche et montez l'escalier au bout pour voir une nouvelle cinématique. La pal key va tomber à l'eau : revenez en bas, au niveau du pont et descendez dans l'eau et cherchez la clef. Une fois celle ci trouvée, sortez de l'eau sans attendre car celle ci fait baisser progressivement votre vie. Remontez jusqu'en haut et faites très attention : ne rentrez pas immédiatement dans la salle mais éliminez plutôt les deux caméras (en vue subjective depuis la porte, la première caméra est en haut à droite du cadre de la porte et la seconde au fond sur la gauche).
Vous devez à présent désactiver les codes pal. Commencez par insérer la carte PAL dans l'ordinateur donc l'écran est jaune (équipez la carte puis pressez Y). Ensuite, pour activer les ordinateurs aux écrans bleu et rouge, il faut changer de couleur la carte, qui change de couleur selon la température qu'on lui applique. Si sur la version originale il fallait attendre un long moment dans la salle où vous avez abattu Raven pour faire passer la carte au bleu puis un long moment dans la fonderie, juste après le Snow Field, dans cette version la démarche est grandement simplifiée. Sortez de la pièce puis allez au sud-est de l'étage : là, sautez par-dessus la barrière juste avant d'arriver au pilier et lâchez vous et rattrapez-vous vite à la plate forme en dessous en pressant Y dès que vous passerez devant. Equipez la carte puis tirez dans le tuyau « liquid nitrogen » de couleur bleue : un souffle d'air froid alors jaillir du tuyau et faire passer la carte en bleu. Lâchez-vous au niveau au-dessus (vous perdrez de la vie donc prenez une ration s'il vous reste moins d'un tiers de votre vie) puis remontez aux ordinateurs insérer la carte. Répétez l'opération en tirant cette fois dans le tuyau « steam » de couleur grise. Après la scène montrant un retournement de situation magistral, équipez le masque à gaz et appelez par codec Otacon. Attendez ensuite qu'il vous rappelle afin de voir qu'il a ouvert la porte.

BOSS : METAL GEAR REX

Votre arme sera ici le lance missiles Stinger.
Les attaques du boss sont assez faciles à éviter. Placez-vous à droite de l'arène puis visez avec le Stinger et tirez dans la plaque ronde sur l'épaule du boss, à votre droite. Une fois la vie du boss à zéro, une cinématique se déclenchera et le boss récidivera : cette fois ci, visez la gueule de la machine pour en finir une bonne fois pour toutes... Enfin presque !

BOSS : LIQUID SNAKE (CORPS A CORPS)

Ici, pas de secrets, c'est un duel à mains nues ! Vous devez boucler l'affaire en 3 minutes car la base va exploser. La meilleure défense, c'est l'attaque : ne laissez pas à votre adversaire le temps de frapper donc suivez le dans ses déplacements et frappez sans relâche. Les bords ne sont pas mortels mais vous perdrez du temps à remonter. Quand il restera à peu près un tiers de vie au boss, il vous attaquera en chargeant : frappez le quand il se prépare et prenez garde à votre vie, cette attaque est plus puissante que les précédentes. La victoire ne sera pas trop dure à obtenir...
« Snaaaake !! »

Escape Route (1)

C'est le moment de décamper (avec Meryl ou Otacon bien sûr, c'est selon si vous avez résisté ou non à la torture) ! Prenez la ration puis montez en haut de l'escalier à gauche et occupez-vous des gardes en les frappant pendant que votre compagnon démarre la jeep : quand celui ci vous dit de monter, n'attendez plus : filez prendre la ration près de la voiture et en voiture Snake ! Passez en vue FPS et tirez dans les bidons pour vous arracher de ce trou à rats !

Escape Route (2)

Vous voilà maintenant dans le tunnel de sortie. Quand vous arriverez au premier barrage, faites comme précédemment : tirez dans les bidons jusqu'à explosion ! Idem au deuxième barrage. Ensuite, Liquid va vous tomber dessus, bien décidé de ne pas vous laisser vous en tirer en vie !

BOSS : LIQUID SNAKE (JEEP)

Ici, on parle plus de survie que de bataille. La technique est très basique : tirez-lui dessus sans relâche de manière à rester en vie jusqu'au bout du tunnel !

Et voilà, happy end ! Le méchant est mort et vous vous en tirez en un seul morceau... Vous pouvez presque vous reconvertir en James Bond :).

RÉCUPÉRER DE LA VIE

A l'endroit du combat avec le ninja, il y a un Yoshi et un Mario en référence à Nintendo. Si vous tirez dessus ils produiront un son (Yoshi dit Yoshi et Mario le son d'une "vie-up"). De plus, Mario vous fait récupérer de l'énergie petit à petit si vous lui tirez dessus.

DOG TAG DE LIQUID SNAKE

Pendant le combat à mains nues contre Liquid Snake, tapez-le jusqu'à ce qu'il tombe et se raccroche à la plateforme, il vous laissera alors son Dog Tag.

Metroid Prime

© Nintendo / Retro Studio 2003

METROID CLASSIQUE (VERSION US)

Pou cette astuce, vous devez possèdez Metroid Fusion sur GBA et un cable link, Finissez le jeu sur GBA et connectez la GBA sur la GameCube en ayant lancé Metroid Prime. Vous pourrez jouer au tout premier Metroid sur NES et débloquer le costume Fusion de Samus.

VOIR LES GALLERIES

Gallerie 1

Réalisez 50 pour cent de la recherche et des scans de creatures.

Gallerie 2

Réalisez 100 pour cent de la recherche et des scans de creatures.

Gallerie 3

Terminez le jeu en mode hard.

Gallerie 4

Trouvez tous les power-ups (log book non compris)

LES COMBOS

Wave Beam

Montez au sommet des plate-forme de la tour du soleil (Sun Tower). Utilisez alors le combo Power Beam pour casser le mur fissuré. Montez encore et répétez les étapes.

Ice Beam

Entrez dans le chores Tunnel des caves Magmoor et placez une Power Bomb dans la vitre fissurée. Descendez pour trouver le combo.

Plasma Beam

Allez dans les mines Phazons. Vous arriverez dans un couloir avec plusieurs Power et Wave Troopers ainsi qu'une porte rouge avec un champ de force bleu. Plus loin, vous trouverez une porte blanche. Analizez la grille sur la gauche et placez une Power Bomb pour la détruire. Activer l'ordinateur puis revenez à la porte rouge pour récupérer le Plasma Beam.

RESET EN COURS DE JEU

Maintenez Start + B + X pendant 3 secondes.

MISSILES PLUS RAPIDES

Lorsque vous utilisez le tir normal, appuyez rapidement sur Y + A pour tirer un missile et revenir aussitôt au laser. Mais si vous appuyez de nouveau sur Y, vous lancerez un second missile.

UNE PLUIE DE PLUMES

Dans les ruines du temple Chozo (au début du jeu), tirez sur les oiseaux dans le ciel, ils exploseront et des plumes tomberont

SÉQUENCES DE FIN

Terminez le jeu a 74 % pour voir la fin normale. Entre 75 et 99 % vous verrez une fin alternative et à 100 % la "meilleure" fin.

RESERVE BOMBES DE PUISSANCE

- Dans les ruines Chozo, dans le Bassin Magma, détruisez le mur au fond.

- Dans les cavernes de Magmoor, détruisez la plaque de métal qui se trouev dans le Mausolée, deant la statue

- A Phendrana, rendez-vous au sommet de de l'arrête pour trouver un tunnel à Morph Ball (vous aurez ensuite besoin du grappin).

PRENDRE LES OBJETS

Pour attraper les objets comme les points d'énergie ou les recharges de missiles, utilisez le tir chargé. Gardez-le chargé, afin d'attirer les items comme un aimant. Cela ne fonctionne pas avec tous les objets.

BATTRE LE CYBER PIRATE PHAZON

Utilisez le rayon de glace sur le cyber pirate phazon pendant qu'il recharge, vous multiplierez les dégâts.

OMEGA LE PIRATE

Pour venir à bout du pirate Oméga, utilisez de préférence les bombes de puissance. Vous tuerez ainsi les petits ennemis tout en faisant perdre de l'énergie aux parties bleues du pirate. Lancez ensuite des missiles. En étant suffisamment rapide, vous pourrez envoyez 3 missiles par tour. Quatre tour devraient suffire à l'éliminer.

BATTRE TARDUS

Utilisez le viseur Thermique pour repèrer un point rouge. Lorsque la vision se brouille, ce point devient bleu, tirez dessus. Si le golem se met en boule, utilisez le morph ball pour lui échapper.

SAUTER PLUS HAUT EN MORPH BALL

Pour sauter plus haut en morph ball, posez une mine, attendez qu'elle soit au bord de l'explosion et posez une seconde bombe avant d'être projetté. Au sommet de votre saut, lâchez une troisième bombe. Vous allez sauter, retomber sur la seconde bombe, puis encaisser la troisième et repartir plus haut.

TUER PLUS RAPIDEMENT CERTAINS ENNEMIS

Pour certains ennemis (comme les pirates ou les metroids), il est possible de les tuer plus rapidemment : il faut les geler puis un seul tir de missile suffit pour les détruire. Vous pouvez aussi geler les lances-flammes des cavernes magmoor mais vous ne pouvez pas les détruire.

ESQUIVE

Selon le manuel, vous pouvez esquiver en appuyant sur le bouton de saut pendant le verrouillage de la cible pour éviter les attaques. Il est toutefois possible d'améliorer l'esquive. Dans certains clips 3D, on aperçoit en effet Samus faire des bonds spectaculaires. Vous pouvez reproduire ces bonds tout simplement en déverrouillant la cible pendant le saut. Si vous réussissez, vous pourrez franchir une distance importante et éviter une attaque au corps à corps. Très utile contre Meta Ridley lorsqu'il n'a plus ses ailes lors de cet incroyable duel.

L'ÉQUIPEMENT DE SAMUS

Le chiffre entre parenthèse correspond à l'ordre dans lequel on récupère les équipements. Les combos peuvent être récupérés dans un ordre différent. Cette liste suit l'ordre dans lequel on récupère tout l'équipement.

Canon

-Rayon de Puissance (-) : équipement de base (une fois arrivé sur Tallon).
-Rayon de Glace (13) : (Ruines Chozo, Antichambre) Se trouve dans une salle au dessus du Bassin réfléchissant. Vider le bassin avec une bombe sur la plaque au fond, puis utiliser la boule turbo dans la pente en U pour y arriver.
-Rayon à Ondes (8) : (Monts de Phendrana, Chapelle des anciens) Après avoir battu le Sheegoth et ses bébés.
-Rayon de Plasma (18) : (Cavernes du Magmoor, Traitement du plasma) Tout en haut du Noyau géothermique. Une fois arrivé sur une première plateforme à l'aide du grappin, il faut faire monter les plateformes avec des gyro-générateurs, activer un connecteur et se balader sur des monorails araignée pour arriver jusqu'à la porte ensevelie sous des roches en bendézium.
-Rayon de Phazon (22) : (Mines de Phazon, Quartiers d'élite) Après avoir battu le pirate oméga (n'oubliez pas de l'analyser). Ce rayon n'est activable que contre le dernier boss du jeu.

Boule Morphing

-Boule Morphing (2) : (Ruines Chozo, Vestiges du mausolée) Après avoir battu les scarabées et le scarabée cuirassé.
-Boule Turbo (6) : (Monts de Phendrana, Canyon de Phendrana) Activer un interrupteur pour aligner des plateformes menant jusqu'à la tour contenant la Boule Turbo. Pour sortir de cette salle, utiliser la pente U avec votre nouvelle compétence.
-Boule Araignée (11) : (Monts de Phendrana, Zone de quarantaine) Après avoir battu Thardus (n'oubliez pas de l'analyser). Pour sortir de cette pièce, utilisez les monorails araignée.
-Bombe Boule Morphing (4) : (Ruines Chozo, Dôme d'incinération) Après avoir battu le drone incinérateur (n'oubliez de l'analyser, ainsi que les guêpes barbelées).
- Bombe de Puissance (15) : (Mines de Phazon, Dynamo principale) Après avoir battu le drone sentinelle invisible, passez en boule morphing par le trou apparu sur le grillage au sol, puis faufilez vous dans le mini labyrinthe jusqu'à la bombe de puissance sous la dynamo.

Costumes

-Costume de Puissance (-) : équipement de base (une fois arrivé sur Tallon).
-Costume Varia (5) : (Ruines Chozo, Serre) Après avoir battu Flaahgra (n'oubliez de l'analyser, ainsi que ses tentacules). Ce costume permet de passer les zones à température élevée.
-Costume de Gravité (14) : (Monts de Phendrana, Chambre de gravité) Sous l'eau, dans un renfoncement dans un mur. Ce costume permet de voir et de se déplacer plus facilement sous l'eau.
-Costume Phazon (21) : (Mines de Phazon, Quartiers d'élite) Après avoir battu le pirate oméga (n'oubliez pas de l'analyser). Ce costume permet d'être insensible au phazon basic (bleu).
-Réserve d'Energie (-) : cf. EMPLACEMENT DES RESERVES D'ENERGIE.

Viseurs

-Viseur de combat (-) : équipement de base (une fois arrivé sur Tallon).
-Viseur d'analyse (-) : équipement de base (une fois arrivé sur Tallon).
-Viseur Radioscopique (17) : (Surface de Tallon, Bosquet vital) Au dessus du Hall du grand arbre. Il vous faut le rayon grappin pour y arriver.
-Viseur Infrarouge (10) : (Monts de Phendrana, Laboratoire principale) Il faut activer 3 interrupteurs pour libérer le bouclier protégeant le viseur.

Objets secondaires

-Bottes de Saut Spatial (7) : (Surface de Tallon, Alcôve) Au dessus du site d'atterrissage. Il faut monter en boule turbo grâce à la pente en U dans le Canyon de Tallon pour pouvoir arriver jusqu'à l'Alcôve.
-Rayon Grappin (16) : (Mines de Phazon, Dépôts de stockage B) Au dessus du Centre de traitement des minerais. Il faut aligner comme il faut le monorail jaune pour y accéder. Vous avez besoin d'une bombe de puissance.
-Lance-missiles (1) : (Ruines Chozo, Ruche totémique) Après avoir battu la ruche mécanique (n'oubliez pas de l'analyser, ainsi que les guêpes unies). Le lance-missiles correspond en fait à la première réserve de missiles trouvée.
-Rayon de Charge (3) : (Ruines Chozo, Hall aqueux) Il faut activer les 4 symboles runiques de la pièce pour déverrouiller la porte menant au Rayon de Charge.
-Combo :
a) Super Missile (6) : (Monts de Phendrana, Observatoire) Une fois que la carte est activée avec les connecteurs et les gyro-générateurs, montez tout en haut pour récupérer le combo.
b) Diffuseur de Glace (19) : (Cavernes du Magmoor, Tunnel des rives) Faites exploser le tunnel vitré avec une bombe de puissance. Le Diffuseur de Glace se trouve en dessous.
c) Diffuseur d'Ondes (12) : (Ruines Chozo, Tour de lumière) Il faut faire éclater les piliers fissurés avec un super missile (vous ferez des économies par rapport aux missiles standards) pour faire descendre la tour petit à petit et pouvoir ainsi arriver au sommet.
d) Lance-flammes (20) : (Mines de Phazon, Dépôt de stockage A) Dans l'Unité de sécurité, faites exploser le mur en bendézium au font du couloir pour activer un interrupteur qui libèrera le passage au dépôt.

ECRITS DES CHOZO

1. Genèse : Ruines Chozo, Accès aux ruines.
2. Symbiose : Ruines Chozo, Vestiges de la pépinière.
3. Purification : Ruines Chozo, Vestiges de la fontaine.
4. Ver : Ruines Chozo, Hall de connexion.
5. Météorite : Ruines Chozo, Hall aqueux.
6. Mal rampant : Ruines Chozo, Tour solaire.
7. Fontaine : Ruines Chozo, Chambre forte.
8. Monogramme : Monts de Phendrana, Secteur ouest des ruines de glace.
9. Grand poison : Ruines Chozo, Chaufferie.
10. L'élu : Monts de Phendrana, Canyon de Phendrana.
11. Confinement : Surface de Tallon, Temple des artefacts.
12. Lumière : Surface de Tallon, Temple des artefacts.
13. Berceau : Ruines Chozo, Hall de connexion.
14. Infestation : Ruines Chozo, Hall de connexion.
15. Immatériel : Ruines Chozo, Hall des anciens.
16. L'illuminé : Ruines Chozo, Bassin de magma (derrière un mur à détruire avec une bombe de puissance).

Metroid Prime 2 : Echoes

© Nintendo / Retro Studio 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR LE VISAGE DE SAMUS

Mettez-vous face à un mur, chargez le rayon et tirez pour voir le visage de Samus se refléter sur son casque.

RESET EN COURS DE JEU

Maintenez Start + B + X pendant trois secondes.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en mode de difficulté normal.

BONUS

Galerie d'artworks	40% de scans
Galerie de personnages	60% de scans
Galerie de créatures	80% de scans
Galerie de boss	100% de scans
Galerie de croquis	Terminer le jeu en mode normal
Galerie de storyboard	Terminer le jeu en mode difficile
Cinématique de Samus	75% des objets
Scène de fin de Dark Samus	100% des objets
Bande-son Dark Echoes multi	Terminez le jeu
Bande-son Darkness multi	Terminez le jeu
Bande-son Luminoth multi	Parlez à U-Mos
Bande-son Pirate Fear multi	Restaurez l'énergie du temple Agon et parlez à U-Mos
Bande-son Sanctuary multi	Restaurez l'énergie du temple Sanctuaire et parlez à U-Mos
Bande-son Torvus Bog multi	Restaurez l'énergie du temple Torvus et parlez à U-Mos
Arène multi canalisation	Restaurez l'énergie du temple Torvus et parlez à U-Mos
Arène multi flèches	Restaurez l'énergie du temple Sanctuaire et parlez à U-Mos

LES 9 CLÉS DU TEMPLE DU CIEL

Les 9 clés du temple du ciel se trouvent toutes dans l'Ether sombre et sont contenues dans des créatures volantes, visibles uniquement avec le viseur sombre. Elles se trouvent dans les salles suivantes :

Terres du temple du ciel
- tombeau profané
- lac maudit
- reliquaire ing

Agon sombre
- oasis sombre
- champs de bataille (il faudra faire le tour et passer par un passage en hauteur dans la salle d'à côté)

Torvus sombre
- marais empoisonné
- donjon (il faudra aller dans l'eau empoisonnée qui, si vous avez l'armure de lumière, ne vous fera rien)

Ruche ing
- entrée de la ruche
- chantier de la dynamo de la ruche (il faut passer, dans le monde lumineux, par la salle ou vous avez récupéré la boule araignée, et passer la porte avec une bombe de puissance, puis enfin passer par le portail pour atterrir du bon coté de la salle)

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Une fois descendu de votre vaisseau après votre atterrissage mouvementé, commencez par détruire les espèce de toiles d'araignées, puis avancez tout en continuant le travail. Brisez la porte bleu par un simple tir, puis avancez. Vous arrivez à une bifurcation. Prenez à droite, et sautez dans le grand trou. Avancez dans la salle, et dirigez-vous vers la porte grillagée. Là, scannez le dispositif sur la gauche, ce qui vous permettra de déverrouiller la sortie. Détruisez les deux verrous rouges qui vont apparaître, puis continuez votre chemin, une fois la voie libre. Avancez vers le fond du couloir, et là, remarquez les fils au sol, près de la porte. Suivez-les et vous tombez sur un dispositif. Scannez-le. Vous arrivez alors dans une grande pièce. Là, avancez vers les ordinateurs au fond. Analysez l'espèce de plan en hologramme, afin de gagner la carte des lieux. Maintenant, tirez sur l'espèce de plante sur la gauche, afin de découvrir un sas. Tirez dessus pour l'ouvrir. Une fois à l'intérieur, annihilez les insectes sur les murs, grâce à votre lock, puis ouvrez le second sas après avoir détruit la toile. Une fois dans la pièce, transformez-vous en boule (avec X), puis passez sous les tuyaux devant vous, non sans avoir au préalable éliminé les ennemis. Tuez les autres créatures, et passez par le trou dans la porte sur la gauche. Posez une bombe sur la grille bloquant la voie, et continuez. Faites le tour du pilier central dans la pièce suivante, et scannez l'espèce de gros mécanisme disposé à mi-hauteur. C'est un générateur de boule-morphing. Il suffit en fait de vous insérer à l'intérieur. Pour ce faire, faites exploser une de vos bombes sous vous, afin d'effectuer un saut sous forme de boule et ainsi rentrer dans le slot prévu. Puis une fois en son centre, laissez choir une nouvelle bombe, afin de réactiver le courant dans la salle précédente. Vous faites alors soudain attaquer par les corps des soldats morts. Privilégiez le lock et le tir chargé. Une fois ces derniers éliminés, revenez dans la pièce où un nouveau mécanisme vient d'apparaître. Dès votre arrivée, vous êtes de nouveau agressé. Réitérez votre action, et scannez le dispositif dorénavant en marche. Une porte s'ouvre. Tuez les soldats, puis avancez. Détruisez la porte, puis poursuivez jusqu'à un autre sas bleu. Ouvrez-le. Vous voyez alors un être étrange passer dans un vortex. Suivez-le. Malheureusement, vous tombez dans une dimension parallèle, et des créatures vous volent toutes vos capacités. Une fois de retour et assez piteux, car le duel contre votre ennemi était perdu d'avance, prenez le chemin

juste en face de vous.

Vous parvenez devant une porte bloquée. Là, détruisez les plantes sur la droite, et entrez dans le conduit étroit. Une fois dans la pièce suivante, détruisez vos adversaires, puis éclatez les caisses sur la droite. Passez la porte pour accéder à une salle de sauvegarde. Ressortez et empruntez la sortie de gauche maintenant. Dès votre arrivée, scannez le dispositif à gauche, et servez-vous de l'ascenseur. Une fois en haut, allez sur la gauche. Dès que vous apercevez un mécanisme, analysez-le, et détruisez les deux verrous rouges près de la porte qu'il protégeait. Sortez. Vous arrivez dans une grande étendue à l'air libre. Allez tout au fond vers une grille soulevée. Là, scannez l'interrupteur, qui amènera le soulèvement d'un gros module de chargement. Passez par cette nouvelle voie. Détruisez les insectes qui vous barrent la route, puis sautez sur la corniche à droite. Poursuivez votre chemin jusqu'à arriver dans une espèce de grotte. Là, actionnez l'interrupteur, placé au fond, près de l'ouverture donnant sur le vide. Détruisez les serrures, et prenez le pont. Détruisez le pauvre ennemi, et rejoignez le sas. Vous pouvez désormais scanner le corps sur la droite pour des informations inutiles mais en rapport avec le scénario. Passez par le trou dans le mur. Eliminez les bébêtes, puis continuez. Vous remarquez un cristal dans le mur. Pour l'instant vous ne pouvez pas vous en servir. Avancez dans la carrière, puis dirigez-vous directement vers la grande porte du milieu, les autres nécessitant des missiles. Détruisez les Splinters, puis scannez le dispositif sur la droite de la porte. Tirez ensuite sur le câble soutenant le gros conteneur, à l'endroit fragilisé, pour que ce dernier s'écroule. Une fois à terre, servez-vous de lui pour atteindre la corniche en face. prenez votre élan, et sautez. Dès votre arrivée ouvrez la porte.

Marchez dans le couloir, puis, arrivé à un ordinateur, utilisez-le pour vous déverrouiller l'accès. Cela aura pour effet d'ouvrir une grille et de relâcher quelques insectes. Continuez. Poursuivez sans vous soucier des reliefs, et entre dans le tunnel.
Là scannez le corps si vous voulez, mais plutôt le dispositif un peu plus loin. Avancez en faisant attention aux marines morts-vivants, puis ouvrez la porte. Descendez, puis tuez les insectes sans oublier de détruire le canon juste au-dessus. Avancez jusqu'à la grille, puis regardez sur la droite. Vous voyez un trou. Entrez-y. Actionnez l'interrupteur une fois de l'autre côté, et revenez. Attention, car la grille fonctionne mal et par alternance. De ce fait, restez en boule, et passez lorsqu'elle se soulève timidement. Détruisez la porte. Allez jusqu'au grand vaisseau, et admirez la scène relatant la perte des deux divisions de Marines. Une fois cela fait, dirigez-vous vers la grande caisse aux lueurs jaunes sur la gauche, et détruisez-la avec un rayon concentré. Vous venez d'avoir les missiles. Occupez-vous ensuite des insectes apparaissant soudainement, en utilisant de préférence le tir chargé plus quelques autres coups de laser basiques. Restez bien mobiles et tirez souvent, vos ennemis étant résistants et très mobiles. Montez dans le vaisseau, et analysez la porte du fond. Vous empochez alors la carte des lieux. Ressortez de la cabine, et vous verrez un trou dans la carcasse du vaisseau sur la droite. Prenez votre élan, et sautez sur la corniche en face. Continuez jusqu'à trouver un mécanisme. Activez-le. Mettez-vous en boule à l'emplacement indiqué. Vous êtes alors propulsé vers un rempart rocheux. Allez maintenant sur la droite en sautant, vers la porte rose sensible aux missiles. Ouvrez-la, puis dirigez-vous vers la grande grille au fond du couloir. Rien ne peut la faire bouger. De ce fait, empruntez le petit tunnel sur la droite. Attention, dès que vous arrivez au sol, vous vous faîtes attaquer par des sortes de mouches. Débarrassez-vous en rapidement en vous cachant dans un des renfoncements. Puis, activez l'interrupteur, situé sur une corniche juste au-dessus de vous. Maintenant mettez-vous en boule sur l'icône appropriée. Continuez, et ouvrez la porte.

Une fois dehors, faîtes bien attention aux guêpes tueuses qui ne cherchent qu'à vous piquer. c'est pas leur faute, elles sont nées pour ça. Néanmoins, continuez jusqu'à apercevoir un cercle à terre, à l'image de ceux que vous avez croisés précédemment. Une fois sur place, regardez sur la gauche et analysez le dispositif. Une fois le canon à orbe activé, mettez-vous en boule et hop ! Vous voyez alors que vous rebondissez sur un mur trop dur à percer. Du coup, tirez un missile sur la fissure, puis revenez dans le canon. La paroi se brise alors sous le choc. Maintenant continuez tout droit, puis transformez-vous en boule pour prendre le petit passage étroit. Puis, une fois dehors, ouvrez la porte bleue en vous méfiant des guêpes. Dans la salle suivante, analysez l'interrupteur. Prenez l'ascenseur désormais en marche. Vous arrivez dans le Grand Temple.

Partie 2

Avancez tranquillement jusqu'à atteindre une longue salle d'où vont s'envoler une multitude de créatures ailées pas vraiment agressives. Là, allez à gauche à travers le trou dans le mur si vous désirez sauvegarder, ou bien continuez tout droit pour un peu plus d'action. Pour la peine, vous avez le droit à un boss. Vous débutez d'abord par une confrontation avec les mêmes créatures que celle vous ayant attaqué près du vaisseau de vos amis. Peu difficiles à

battre, ces dernières ne sont là que pour vous affaiblir. En effet, juste après, un insecte géant les remplace sur le pied de guerre. Il suffit alors de le locker, et de bouger tout en petits sauts, à l'aide du bouton "B" et d'une direction. Tirez quelques petites salves sur lui, et il va soudainement se transformer en un ennemi plus redoutable. ce dernier a deux attaques. La première consiste à cracher du poison dans votre direction, assez simple à éviter avec un pas chassés rapides sur les côtés. La seconde quant à elle, intervenant juste après la précédente, est en fait un grand saut destiné à vous déstabiliser. De fait, il ne faudra recommencer à tirer qu'après ces deux assauts successifs, dans le but d'éviter avec soin les charges de ce monstre. Une fois ce dernier vaincu, vous capturez un artefact alien qui s'insère en vous. Puis, sortez par la seule porte bleue en activé. Une fois dans l'étroit couloir, actionnez l'interrupteur tout au bout, sur la gauche, puis utilisez l'ascenseur. Avancez, et vous allez rencontrer un autochtone peu joyeux.

Ce dernier vous explique la séparation de leur monde entre la lumière et les ténèbres à cause d'une distorsion de l'espace-temps. Désormais, l'obscurité prend le pas sur toute chose via les Ings, créatures sans pitié. Il est de votre devoir, vous, le nouveau porteur du terminal énergétique, de déverser l'énergie volée dans l'univers abyssal vers celui de la lumière. Pour ce faire, vous pouvez désormais ouvrir les portes codées de couleur violettes. Lisez les inscriptions codées sur le mur derrière vous, puis repartez vers l'ascenseur. Une fis en bas, revenez dans la salle du boss, et utilisez la sortie codée en violet. Avancez. Détruisez les espèces de nuages vous lançant des décharges électriques, puis passez la porte. Une fois dans la salle suivante, actionnez le mécanisme. Prenez alors ce nouvel ascenseur. Vous parvenez de ce fait dans les Terres Du Temple. Avancez, scannez la porte pour passer, puis sortez à l'air libre. Vous devez bien entendu reconnaître cet endroit pour y être passé précédemment. Une fois sur les lieux, dirigez-vous vers le fond du décor, en direction de la porte rose. Avant cela, prenez garde à bien éliminer les Splinters possédés par les forces des ténèbres. Tirez un petit missile dans la sortie, et en avant ! Vous empochez un container d'énergie, très pratique pour ne pas mourir au premier cloporte gant venu. Ressortez maintenant, et partez en direction du tunnel possédant un cristal violet, sur la gauche. Continuez, éliminez les ennemis, et passez par le trou sous forme de boule, poursuivez encore droit devant jusqu'à atteindre le site industriel. Vous arrivez sur les hauteurs de ce denier. Descendez de ce fait jusqu'au sol, et déverrouillez la porte codée en violet. Scannez le cadavre de Luminoth, et poursuivez. Passez dans le long et magnifique passage suspendu, et entrez. Allez jusqu'au bout de la falaise, et regardez sur la droite. Vous apercevez une écriture codée sur le mur. Analysez-la. Après avoir admiré le paysage, retournez-vous et actionnez le mécanisme. Mais avant de prendre l'ascenseur, détruisez la toile sur la droite. Pénétrez dans le passage et capturez la réserve de missiles. En route pour le Désert d'Agon.

Une fois sur place, éliminez les différents ennemis, et n'oubliez pas de scanner les plantes dès votre arrivée. Continuez. Une fois dans une grande étendue désertique, avancez prudemment. En effet, des vers des sables vont s'en prendre à vous. Très résistant, il vous projette du poison dans trois directions différentes. Sautez pour éviter cette attaque, et tirez dans l'oeil de ces derniers afin de les détruire définitivement. Poursuivez dans les dunes jusqu'à arriver à une porte rose amenant à une salle de sauvegarde. Puis, une fois la partie sauvée, montez sur les espèces de grandes marches jusqu'à atteindre un tunnel requérant une transformation en morph-ball. Au bout du chemin, vous arrivez dans un coulée de sable. Ne vous laissez pas emporter, et remontez le courant. Une fois dans la nouvelle salle, sortez. Vous arrivez dans un cul-de-sac. Revenez dans la pièce principale à l'extérieur. Avancez sur la droite en faisant attention aux vers des sables, puis sautez sur la plate-forme collée à la paroi rocheuse sur votre droite.
Montez jusqu'à atteindre une sorte de grosse pierre à la verticale. Tirez un missile dans la fissure à sa base, ce qui aura pour effet de la faire chuter et de vous créer un pont. Détruisez les chauve-souris et avancez. Faîtes tomber le second pilier, et poursuivez votre route. Vous arrivez devant une grille que vous ne pouvez pas traverser. De ce fait, retournez-vous, et sautez sur la plate-forme un peu plus en hauteur que vous, près des espèces de plantes. Une fois ici, sautez une nouvelle fois vers l'avant, et vous atteindrez une sorte de pont. Tuez les chauve-souris, puis allez jusqu'au sas. Roulez-vous en boule dans la pièce suivante, et prenez le conduit. Enfin, passez la porte bleue. Vous arrivez dans une salle avec des piliers. Immédiatement, des Pirates vous attaquent. Deux salves chargées suffisent, mais ils sont assez nerveux. Evitez leurs tirs, et arrangez-vous pour vous cacher derrière les colonnes. Une fois les trois comiques éliminés, allez au fond de l'environnement, afin d'atteindre une plate-forme accessible. Continuez votre ascension, puis, lorsque vous êtes assez haut, sautez sur les piliers centraux.

Eliminez les espèces de crustacés en brisant au préalable leur coquille avec un missile. Continuez vos sauts acrobatiques, jusqu'à arriver en face, sur la terre ferme. Avancez sur la gauche, jusqu'à un pilier devant lequel se trouve un crustacé. Tuez-le et détruisez le monolithe. Servez-vous de ce pont de fortune et atteignez la porte rose. Utilisez un missile puis entrez. Abattez les chauve-souris, puis passez la grande porte. Vous arrivez dans une grande arène qui ne signifie rien de bon. Un simple ver des sables vous attend, mais se transformant bientôt en une créature bien plus

dangereuse. Le principe est assez simple. En fait il suffit de straffer autour du monstre afin de toucher son point sensible, la queue. Néanmoins, il faut bien faire attention aux bombes qu'il lâche sur votre chemin. Une fois quelques coups reçus, notre bon ami lève soudainement la tête avec une sorte de fumée s'exhalant de sa gueule. A ce moment tirez sur cette dernière afin de lui causer de véritables dégâts. Privilégiez les missiles pour un combat moins long. Juste après cet assaut, le boss va cracher une multitude de boules explosives autour de lui, rebondissant un peu partout sur le terrain. Restez à distance afin de les éviter, puis réitérez vos tirs. Une autre de ses attaques consiste en une soudaine attaque physique à votre encontre. L'esquive est simple, mais il est difficile de retrouver le lock ensuite. Sautez dans l'espoir d'évitez votre ennemi, et continuez. Une fois ce dernier défait, récupérez les bombes pour la morph-ball.

Partie 3

Pour sortir de l'enclos, roulez-vous en boule, et laissez une bombe près de la porte bleue du fond. Une fois cette dernière détruite, avancez jusqu'à un sas bleu, et entrez. Une fois à l'intérieur, sautez dans le slot présent sur la statue en utilisant la morph-ball et les bombes pour vous propulser. Une fois que vous vous trouvez placé, larguez une bombe. La pièce pivote et vous voilà de nouveau libre. Passez le sas, et bienvenue à l'extérieur. Avancez jusqu'au Contrôleur d'Energie, et passez derrière afin de scanner l'espèce d'hologramme jaune. Un dignitaire Luminoth vous explique la suite des évènements, et vous permet de décrypter les codes jaunes. Maintenant, revenez devant la machine, et analysez l'interrupteur se trouvant à ses côtés. Vous pouvez aussi passer derrière l'un des murs, afin de lire un pan de l'histoire d'Ether. Ressortez par le sas. Revenez alors sur vos pas en ligne droite jusqu'à l'arène. Puis empruntez le sas bleu entouré de cercles rouges. Revenez ensuite jusqu'à la Station d'extraction A. Avancez sur la droite, en éliminant les crustacés, puis ouvrez la porte bloquée par le code jaune. Ouvrez le sas, avancez, et récupérez la réserve de missiles. Maintenant, redescendez au sol, et dirigez-vous vers la porte sud, alias l'Accès au Portail (regardez la carte pour repérer ces noms de zone).

Là, vous trouverez un mécanisme au sol en forme de boule. Transformez-vous et postez-vous dessus. Vous êtes propulsé dans les hauteurs. Une fois arrivé, collez-vous au mur de droite, afin de découvrir un petit tunnel, caché par l'angle de la caméra. Prenez-le. Une fois de l'autre côté, repérez un nouvel hologramme en forme de boule. Recommencez la manoeuvre, mais cette fois-ci tombez dans la "cage" au milieu, afin de récupérer une recharge de missiles. Puis réitérez toutes l'opération pour vous remettre dans le droit chemin. Maintenant que vous avez bien tout récupéré, avancez, et ouvrez la porte. Dès votre arrivée, vous êtes pris à parti par des Pirates soumis aux ténèbres. Dangereux, ces derniers sont très rapides et tirent de nombreuses salves. Esquivez leurs assauts, et n'ayez pas honte de vous servir des missiles. Puis rejoignez le mécanisme nouvellement activé. Servez-vous de votre forme de boule et laissez une bombe dans ce dernier. Puis prenez le conduit juste à droite. Roulez puis détruisez la paroi, ce qui va libérer une plate-forme. Continuez votre avancée en boule, puis, une fois dans le renfoncement, détruisez les insectes volants. Sautez maintenant sur la plate-forme centrale, puis encire une fois en face. Montez dans le tuyau. Encore une fois, détruisez l'obstacle pour déclencher un mécanisme. Tuez les guêpes et sautez encore de plate-formes en plate-formes. Une fois au bout, progressez dans le tunnel à l'aide de vos bombes. Maintenant, soit vous choisissez de tuer les créatures se déplaçant dans le conduit avec vos explosifs (trois sont nécessaires), soit vous les évitez. Détruisez un nouvel obstacle, et vous ouvrez le passage vers les ténèbres. Rendez-vous alors au portail, et actionnez l'interrupteur. Vous pouvez également scanner une écriture Luminoth juste en dessous sur la gauche. Vous voici dans l'Ether sombre.

C'est dommage pour vous, mais l'environnement de cette dimension est particulièrement nocif. De ce fait, il va falloir que vous passiez de zones protégées (sous une coupole de lumière) en zones protégées. Courez donc d'abord à la première et scannez le cristal. Puis poursuivez, et lorsque vous arriverez devant une petite boule de lumière, tirez rapidement dessus pour déclencher une atmosphère protectrice. Attention, cette dernière est limitée. Puis, rejoignez la dernière zone de protection, contenant un mécanisme requérant l'utilisation de la boule. Prenez alors le sas bleu. Dans cette pièce activez rapidement la petit lumière, puis rejoignez la bulle de protection suivante. Là des Drone vont vous attaquer. Détruisez-les en faisant attention à leur déplacement. Vous pouvez aisément connaître leur destination par la traînée sombre qui les caractérise. De là vous êtes, tirez sur la boule lumineuse dans le prochain couloir. Puis rejoignez cette dernière. Tirez un missile sur la porte, et passez. Dépêchez-vous de traverser, et une fois en sûreté, détruisez le drone. Puis activez une lumière d'où vous vous trouvez. Courez vers elle puis dépêchez-vous d'abattre les deux drones. Filez vers la seconde source lumineuse, puis rejoignez le grand dôme en contrebas pour enfin pouvoir sauvegarder. Puis rejoignez le sas bleu au fond du couloir. Entrez, tirez dans la source de lumière, puis rejoignez la bulle à gauche. Vous voici face à un Guerrier Ing. Ce petit fourbe essaye de vous pousser hors de la protection du cristal.
Evitez donc ses attaques de lumière, et suivez son cheminement par la trace noire le précédant. Restez bien toujours

près du cristal afin de parer quelques fois le rayon, et ne cessez pas de tirer, voire d'envoyer un missile pour le fun. Une fois ce comique mort, allez jusqu'au prochain écran de protection. Là vous remarquerez un insecte bougeant avec sa propre protection lumineuse. Attendez qu'il arrive à votre niveau, et suivez-le afin de bénéficier de son "bouclier".Vous arrivez alors à un cristal placé devant une grille. De là, remarquez le plateau rocheux sur votre gauche.

Activez la lumière de votre emplacement, puis rendez-vous y. Puis, observez juste un peu sur la gauche. Vous voyez une plate-forme, suivie d'une sorte de pont. Attendez qu'un Luminor arrive, puis suivez-le une nouvelle fois, jusqu'à la sortie. Arrivé au bout, près des plantes, tirez dans la lumière afin de bénéficier d'une bulle de protection. Là, prenez la porte et courez jusqu'à une zone protégée. Mettez-vous en boule, et avancez dans le tunnel. Continuez en passant la zone "neutre", puis, au bout, passez la porte. Tirez dans les sources lumineuses et rejoignez le cristal central pour un petit boss qui s'impose. Déclinaison des Guerriers Ing, le Ing Sauteur est en fait son pendant affreux. Tout d'abord, il est capable de tirer des rayons vous poussant hors de la zone du cristal, mais peut également sauter fort haut, afin de se percher sur les falaises. A ce moment là, surveillez bien le sens de son saut, afin de le locker et d'éviter ses tirs venant d'au-dessus de vous. On se fait aisément surprendre la première fois. Néanmoins, il peut aussi varier les plaisirs en sautant près de vous et en déclenchant de ce fait une onde de choc au sol qu'il est préférable d'éviter en sautant. Facilement visible, cette dernière est pourtant l'attaque la plus meurtrière du lot. De plus, vous ne pouvez toucher votre ennemi que lorsqu'il vous lance des rayons ou lorsqu'il vient juste de ratterrir d'un saut. Il n'y a donc pas vraiment de technique, si ce n'est évitez ses assauts, avant de tirer lorsqu'une brèche apparaît. Sachez également qu'il peut rentrer dans votre périmètre occasionnellement. Si cela sa passe, restez dans un coin, et sautez s'il tente de vous attaquer. A la fin du combat, vous gagnez les bottes de saut. Rejoignez maintenant l'espèce de plate-forme du fond (sous laquelle tourne des sortes de lames), arborant un cristal. D'ici, actionnez la source lumineuse, puis sautez en sa direction. Réitérez de même pour la suivante en faisant un double-saut (elle se trouve juste au-dessus de votre place), puis une nouvelle fois, désormais vers l'avant. Pensez bien à effectuer votre deuxième bond une fois le premier à son apogée. Vous arrivez donc devant une porte rose. Ouvrez-la et courrez tout en activant les sources lumineuses. Puis, une fois au bout du couloir, vous parvenez dans le Temple Sombre d'Agon. Une fois en ces lieux, repérez la lumière dans le couloir de gauche. Activez-la, puis avancez rapidement. Faîtes de même pour la suivante, et ouvrez le sas sur votre gauche une fois arrivé. Rentrez, et vous obtenez une des clefs du Temple Sombre. Maintenant, revenez sur vos pas en direction du portail dimensionnel. Suivez la carte pour ne pas vous perdre, même si le chemin n'est pas vraiment difficile. Ne vous souciez pas des ennemis trop puissants, et ralliez rapidement le portail. Une fois arrivé, activez-le et repartez pour la lumière.

Partie 4

Dès votre arrivée, trois Pirates vous attaquent. Tuez-les, puis, empruntez le sas bleu désormais déverrouillé. Dans la pièce suivante, vous trouvez un mécanisme vous obligeant à utiliser votre forme de boule. Vous êtes habitué maintenant. A vous la recharge de missiles. Continuez ensuite jusqu'à la salle de sauvegarde par la porte juste en face de vous. Une fois en ces lieux, sortez à l'air libre. Vous revenez dans le Site d'Extraction. Là, grimpez sur la falaise jusqu'au grand pont suspendu. Juste avant ce dernier, sur un rocher, se trouvent des écrits Luminoth de couleur jaune. Lisez-les, puis descendez au sol afin d'ouvrir la grande porte auparavant cryptée de couleur ambre. Mettez-vous en boule, faîtes sauter le rocher, et avancez. Une fois au bout, vous rentrez dans une pièce contenant la carte des lieux, ce qui effectivement peut servir. Puis ressortez. Une fois dehors, dirigez-vous vers la porte en haut à droite du Site d'Extraction. La plus haute à l'Est si vous préférez. Une fois entré, glissez-vous par le trou dans votre forme de boule. Dès que vous vous trouverez au centre de l'espèce de grande sphère à l'extérieur, lâchez une bombe juste au-dessus de l'icône holographique représentant la morph-ball. Un canon vous propulse alors vers une nouvelle réserve d'énergie. Continuez tout droit, et vous arrivez dans le Site d'Extraction A. Une fois arrivé, faîtes attention aux nouveaux ennemis sous forme insectoïde, apparaissant avec moult flammes. Peu dangereux ils ne méritent que d'être scannés. Grimpez sur les piliers au centre de la salle, puis rejoignez les hauteurs du niveau. Une fois arrivé, suivez le rebord de la falaise sur la gauche, puis repérez l'espèce de statue aux teintes orangées placée devant une grille. Grimpez dessus, et sautez dans l'ouverture disposée juste à votre gauche dans la falaise. Allez au bout du couloir, et lisez les écrits sur le Cataclysme. Puis actionnez l'interrupteur juste derrière-vous. Redescendez sur la statue, et sautez vers le sas bleu nouvellement mis à jour. Avancez dans le tunnel, jusqu'à apercevoir un Pirate de l'espace. Abattez-le, puis occupez-vous du second dans la foulée, tout en restant hors de portée des tirs. Ou alors, utilisez les espèce de caisses bleues près d'eux. Si l'un d'elles explose, vos ennemis seront vaporisés. Puis ouvrez la porte et entrez.

Vous allez devoir livrer un combat acharné contre des Pirates en grande forme. Occupez-vous d'abord des deux au sol,

en vous servant des obstacles pour échapper aux tirs. Puis, éliminez celui qui vous canarde depuis un petit renfoncement juste au-dessus. Avancez alors au centre de la salle. Vos amis se décident alors à rentrer dans des canonnières. Un peu violente comme réaction. Leur cadence étant très faible, esquivez un premier tir, et faîtes feu durant quelques secondes pour en venir à bout. Réitérez l'opération jusqu'à une complète disparition, puis avancez. Il vous faut découvrir une arme Luminoth. Dans la salle suivante, détruisez une plaque métallique dès votre entrée, sur la droite. Sous forme de boule, descendez dans le sous-sol, et détruisez les caisses. Passez maintenant par le trou que vous venez de découvrir. Lâchez une bombe lorsque vous êtes bloqué, puis continuez. Vous arrivez dans une salle pleine d'ennemis. Heureusement, ils ne vous repèrent pas. Avancez prudemment, en évitant les arcs électriques. Si vous désirez quelques missiles en plus, dirigez-vous sur la droite, et dans le cas inverse, afin de lancer les hostilités, allez à droite. Attendez toutefois que la majorité des Pirates se soient envolée par le trou dimensionnel. Eliminez les deux restants, et scannez tout ce que vous pouvez dans cette pièce. Vous apprendrez bien des choses effrayantes pour la suite des évènements. N'oubliez pas les deux panneaux de contrôles situées dans une cabine en hauteur. Puis, dirigez-vous vers l'ascenseur à gauche. Actionnez l'interrupteur et montez. Une fois en haut, éliminez le Pirate de l'espace, ce qui aura pour effet de débloquer une porte. Avancez vers elle, puis tuez le second Pirate dans la cabine de commande. Scannez les ordinateurs, puis entrez par le sas. Vous apercevez alors votre alter ego sombre. Néanmoins les portes menant à lui sont soumises au rayon sombre. De fait, prenez la voie de droite. Vous arrivez à une porte. Ouvrez-la et entrez dans le Centre de Commande surélevé. Analysez l'ordinateur principal. La grande porte au rez-de-chaussée s'ouvre gentiment. Rendez-vous en ce lieu afin de passer par la sas bleu.

Dès votre arrivée, deux tourelles vous accueillent. Lockez l'une d'entre elles, puis cachez-vous derrière le renfoncement de droite en attendant. Dès qu'elle a fini de tirer, jetez-vous et détruisez-la.
Effectuez la même manipulation pour la seconde. Ensuite, passez les capteurs lasers en vous fiant à leur timing, ce qui n'est pas très difficile. Passez la porte pour parvenir dans une pièce exploitant des larves Metroïdes. Profitez de ce retour inopiné pour abattre le Pirate de l'Espace bien décidé à vous tuer. Une fois débarrassé, allez au fond de la salle, et activez l'ascenseur. Une fois à l'étage, méfiez-vous des deux Pirates, et avancez vers le bassin en face de vous. Observez les Métroïdes manger un de vos ennemis, puis rejoignez le chemin sur la droite. Ouvrez le sas. Détruisez la tourelle qui apparaît soudainement dans le couloir, et continuez jusqu'à un mécanisme que vous connaissez bien. Entrez, lâchez une bombe, et prenez la nouvelle porte. Une aussi grande pièce ne peut pas être honnête. Effectivement, deux Pirates munis de Jetpacks vous assaillent. Tuez les en faisant attention à l'endroit où ils s'écrasent, cela pouvant vous occasionner de gros dégâts. Puis, scannez tous les alentours, et activez le mécanisme débloqué. Une fois cela fait, vous pouvez contrôler les blocs via les consoles juste en face d'eux. Les flèches vers le bas pour les faire descendre, et celles vers le haut pour le contraire. Si vous voulez récupérer le tank d'énergie, abaissez trois fois les blocs de droite, deux fois ceux du centre, et une fois ceux de gauche dans le but de faire un escalier. Puis effectuez le contraire dans le but d'emprunter le sas bleu amenant à la sortie. Propulsez-vous ensuite dans le trou sous forme de boule, et avancez. Puis, progressez tranquillement à l'aide de vos bombes en empruntant la voie du haut. Attendez patiemment l'arrêt des lasers pour passer, et détruisez consciencieusement les blocs vous gênant. Ce passage, malgré son côté labyrinthique est très simple et ne devrait vous poser de problèmes. Sortez par le tunnel, puis lancez un missile sur la porte. ans la salle suivante, sauvegardez (enfin !). Maintenant sortez par la porte bleue. Une fois dans la salle suivante, détruisez les deux tourelles qui vont apparaître, et scannez le mur à gauche.

Bourré de fissures, il ne vous reste plus qu'à le détruire avec un missile. Avancez alors dans le couloir et ouvrez la porte bleue. Vous voilà face à votre pire cauchemar, vous. Ou plus précisément Dark Samus. Ce combat, assez épicé, risque de vous faire chanceler plusieurs fois. Tout d'abord, sachez que votre double possède une vitesse de déplacement assez fulgurante, aboutissant parfois à vos pieds sans que vous en rendiez compte. Ce dernier possède dans la première moitié du combat trois attaques. La première est une sorte de rayon bleu semblable à votre arme par défaut, composé de Phazon, qu'il vous envoie à mi-distance. Cet assaut est l'un des moins dangereux, et le plus simple à esquiver. D'ailleurs vous pouvez utiliser les piliers de la salle pour vous protéger, sans jamais rester statique bien sûr. En revanche sa seconde attaque est beaucoup, mais alors beaucoup pus meurtrière. Il s'agit en fait d'un missile guidé, qui vous causera un nombre important de dégâts si vous ne parvenez pas à l'éviter. Mais n'ayez crainte, vous vous en sortirez indemne si vous straffez continuellement en observant bien la trajectoire du projectile. Dark Samus peut également courir vers vous et vous frappez grâce à une salve d'énergie. Pas très puissante, cette attaque est en revanche délicate à parer du fait de la vitesse de votre adversaire. Mais maintenant il s'agit de lui monter vos talents. Le principe est en fait de ne tirer sur elle que lorsqu'elle n'est plus entourée d'un halo bleu sombre, annulant vos coups. Bougez sans cesse et réenclenchez le lock dès que vous perdez votre cible. Dès que celle-ci ralentit un tantinet la cadence pour tirer ou pour viser, décochez-lui un missile. Une fois sa barre de vie bien entamée, votre amie bien

sombre va sérieusement s'énerver et déclencher sa vraie force de combat. A partir de maintenant, Dark Samus peut se servir de deux nouvelles capacités. La première est un saut groupé dans votre direction à très grande vitesse, se révélant fort douloureux, et la seconde est une évolution du lancer de missile. Si ce coup était autrefois dévastateur, il en devient redoutable, et peut même détruire les piliers vous servant de cachette ! Tentez d'esquiver ces roquettes en repérant le moment où elles vont partir. En fait, à cet instant, votre adversaire saute très haut dans la salle, et vous suit avec son canon. Feintez-le et surtout progressez avec dynamisme. Opérez comme précédemment, et au bout de quelques minutes, et de quelques barres d'énergie, vous devriez en venir à bout. Une fois tout cela réglé, un ascenseur va apparaître au fond de l'écran. Prenez-le. Une fois en haut, rejoignez la seule porte ouverte et emparez-vous du Dark Beam.

Partie 5

Maintenant, si vous désirez sauvegarder, ressortez de la pièce, et activez les marques blanches lumineuses sur la grille tout à droite du couloir. Vous allez atteindre le sas d'entrée, et donc pouvoir revenir au point de sauvegarde. Sinon, au lieu de rejoindre le sas bleu, arrêtez-vous à celui de couleur noire juste après la grille. Activez-le avec votre nouveau rayon. Continuez puis ouvrez une autre grille avec des capteurs lumineux blancs. Scannez les ordinateurs, puis, une fois dehors, prenez la porte de droite. Vous rencontrez alors un nouveau type d'ennemi, le Pirate Grenadier. Essayez de ne pas rester trop éloigné de lui pour ne pas recevoir une grenade perdue, et abattez-le au corps à corps. Puis prenez la porte d'accès au Bio-Entrepôt au rez-de-chaussée de ce Centre de Commande. Une fois arrivé dans l'entrepôt, vous remarquez avec effroi que les larves Métroïdes se sont échappées ! Au nombre de deux, elles vont chercher à s'accrocher à vous coûte que coûte afin de vous aspirer de l'énergie. Le meilleure moyen de les tuer est de leur envoyer deux rayons chargés, puis un missile. Cela paraît beaucoup, mais elles demeurent très dangereuses. Si l'une d'elle se colle à vous, essayez de sauter, de tirer, ou d'appuyer sur R, pour les détacher. Montez alors au premier, et ouvrez la porte obscure. A vous les missiles supplémentaires. Revenez maintenant dans le Centre de Commande, et tirez dans le trou noir avec votre rayon sombre, dans le but d'activer le portail vers la dimension des ténèbres.

Une fois arrivé, commencez par tirer sur le point lumineux sur la droite afin d'activer une bulle de protection, puis faites de même sur le second. D'ici, retournez-vous, et tirez un missile sur l'espèce de statue rouge sur la colonne en face de vous. Elle apparaît en rouge vif sur votre scan. Puis, une fois cela fait, repérez une sorte de nuage sombre sur votre droite, autour d'un cristal. Tirez-dessus pour libérer une zone de protection. Puis, détruisez l'espèce de diamant révélé par la disparition de la statue avec votre rayon sombre. Une plate-forme s'affaisse. Montez dessus. Une fois en ce lieu, vous remarquez une Clé du Temple Sombre sur une plate-forme au-dessus de vous. Sautez tout d'abord sur celle en face de vous, de façon à prendre un peu d'altitude, puis de là, rejoignez la clé. Une fois arrivé, activez rapidement la source lumineuse en face de vous, puis, sur votre plan, repérez la seconde porte noire du niveau, juste au nord de votre position, en hauteur. Rendez-vous y, puis ouvrez ce sas sombre. Dépêchez-vous de passer afin de rejoindre le salutaire cristal. Avancez encore jusqu'au second champ de protection. Un Ing Guerrier vous attaque alors. Attendez qu'il s'approche des conteneurs de Phazon sur la droite, et détruisez-les. L'explosion l'assommera et vous laissera le temps de l'éliminer. Puis rejoignez la pièce suivante. Une fois arrivé, détruisez les trois ennemis sur la droite, puis prenez dans cette direction. Dépêchez-vous d'atteindre la porte bleue et de l'ouvrir afin de trouver une source lumineuse. Avancez dans le couloir jusqu'à atteindre une sorte de gros pilier bordé de lignes rouges. Là, faites-en le tour.

Une fois de l'autre côté, levez votre viseur et repérez l'espèce de cristal tout en haut du pilier. Activez-le comme précédemment avec votre rayon sombre. Une fois dessus, retournez-vous immédiatement, et repérez la source lumineuse sur la plate-forme. Faites un double-saut pour l'atteindre et enclenchez-la. Puis, tirez un missile dans la porte en face de vous. Vous arrivez dans une salle de sauvegarde. Enregistrez votre partie, puis continuez. Roulez dans le tunnel juste devant vous, jusqu'à arriver à une salle sous protection. Là commencez par détruire de rocher. Il est ici impératif de ne pas tomber dans le Phazon en bas de la pièce. De ce fait, utilisez une bombe pour rejoindre le chemin du haut. Une fois arrivé au trou vous empêchant de continuer, servez-vous d'une bombe pour vous propulser de l'autre côté. En fait il suffit d'appuyer dans la direction voulue juste après l'explosion. Après cette cascade à la Colt Sivers, poursuivez votre route. Ouvrez la porte, en faisant attention au Phazon. Une fois dans la salle suivant, prenez l'ascenseur. Ce passage est assez difficile du fait de la présence de Phazon au sol. Le principe pourtant est d'actionner trois interrupteurs dans la salle, disposés à des endroits assez fourbes. Le premier est assez simple à repérer, se trouvant sur votre droite dès votre arrivée, disposé sur l'espèce de pente, près de la source lumineuse. Le suivant nécessite de prendre les deux ascenseurs en prenant bien soin d'activer les sphères de protection. Une fois au plus haut de la salle via le second élévateur, regardez aux alentours jusqu'à apercevoir une plate-forme disposant d'une

source lumineuse.
Scannez l'interrupteur et redescendez. Le dernier repose enfin à l'est (gauche de l'ascenseur principal lorsque vous arrivez la première fois), et se voit dissimulé par des caisses, masquant également une source lumineuse.

Une fois la porte débloquée, en route pour l'aventure. Dans la salle suivante, commencez par activer les sources lumineuses, puis le cristal près de la Griffe Ing de gauche, masqué par la matière sombre. Passez rapidement dans cette pièce afin d'éviter les ennemis invisibles s'acharnant sur vous, afin de rejoindre la porte tout à droite, après la phase de plate-forme imposée. Ouvrez cette dernière, et sortez. Dès votre arrivée, allez sur la gauche, puis laissez-vous choir en contrebas. Une fois sous le champ de protection, éliminez les ennemis volants, puis activez les différentes sources lumineuses. Faites le tour des deux tours et tirez dans les cristaux disposés au sommet de chacune comme précédemment. Une fois les deux abaissées, servez-vous en comme d'un escalier géant, et montez sur les hauteurs de la salle afin de découvrir un sas sombre. Entrez et emparez-vous du Rayon de Lumière. Puis tirez sur la porte blanche avec ce rayon afin de sortir. Une fois dans la grande salle, détruisez les insectes collés sur les dômes de protection en tirant directement sur les cristaux sources avec votre nouvelle arme. Cela aura pour effet d'envoyer une décharge dans la bulle de lumière et de les tuer directement afin de récupérer des munitions sombres. Puis dirigez-vous vers la porte blanche tout en bas du niveau. ouvrez-la et continuez. Vous tomberez alors dans la salle suivante sur un Tisseur Ing. Inoffensif, et formant une toile, ce dernier ne peut être éliminé qu'avec le rayon de lumière.

Réitérez l'opération et rendez-vous dans la salle suivante. De retour dans cette pièce que vous connaissez bien, rendez-vous vers la porte noire juste au-dessus d'une blanche, comme vous pouvez le voir sur la carte. Là, rentrez et actionnez le sas lumineux qui s'ensuit. Une fois dans la salle, sautez dans la bulle en contrebas. Là, vous allez devoir livrer combat contre six guerriers Ing en grande forme. Pour les éliminer, préférez le rayon lumineux chargé, qui ne nécessitera que deux coups pour venir à bout de l'un de vos opposants. Si par hasard vous veniez à manquer de munitions, tirez simplement sur les plantes dispersées sur le côté de la zone de combat avec votre rayon sombre. Le reste du temps, esquivez les attaques, que vous connaissez maintenant bien, de vos ennemis, et restez tout le temps en mouvement. Un combat peu difficile qui vous permettra d'une part de scanner une nouvelle créature, celle attachée à la porte de lumière pour vous bloquer la sortie, et d'autre part de mettre la main sur la dernière clé du Temple Sombre. Maintenant, sortez par la porte blanche en face de vous. Avancez en actionnant au plus vite les sources de lumière, puis passez la porte suivante. Là, prenez garde aux tentacules qu'il vous faudra évidemment détruire avec le rayon de lumière. Sautez au dessus du lac de matière sombre, puis réitérez l'opération en prenant garde au temps limité des sources de lumière. Vous arriverez alors dans une salle que vous connaissez. Regardez sur votre carte l'endroit où se trouve la porte menant à l'Oasis Sombre (sur la gauche pour les feignants), et prenez-la. Une fois dans ce dernier et après vous être occupé de tous les ennemis, prenez le portail (P sur la carte) au fond de la pièce près des fûts de Phazon, non sans l'avoir activé avec votre rayon lumineux.

Partie 6

Dès votre arrivée dans le monde normal, commencez par partir sur la gauche afin d'accéder à la salle de sauvegarde. Ensuite, vous pouvez soit vous rendre dans la Zone de Production de Bio Energie en passant par la Zone de Ventilation B afin de scanner de nouveaux ennemis, soit directement vous diriger vers le Centre de Commandes. Une fois sur place, éliminez ces vieux pirates toujours fidèles à leur poste, puis empruntez le passage lumineux au second étage. Prenez le couloir, puis ouvrez la nouvelle porte blanche. Vous débouchez dans la station d'extraction centrale. Une fois sur place, grimpez dans une des deux tourelles d'assaut, symbolisée par des hologrammes, et détruisez les deux générateurs présents. Le premier se trouve en bas à gauche et ressemble à une sorte de boîte de conserve tassée. Le second quant à lui réside en haut à droite du niveau, sur un aplomb. Dès que vous aurez effectué cette tâche, deux pirates vont vous attaquer. Faites-vous plaisir avec votre tourelle, puis sortez. Rejoignez le site de votre destruction dans le coin en haut à droite, en passant par l'espèce de carcasse de véhicule sur la gauche de la tourelle, vous permettant d'accéder aux plate-formes vous menant à votre destination. Une fois sur place, scannez les ordinateurs, puis sortez par l'ouverture en haut de la pièce. Passez devant la porte orange scellée par une technologie pirate, puis, une fois que vous l'aurez dépassé, regardez dans le mur à sa gauche. Vous apercevrez un trou dans lequel vous glisser. Sur place, scannez le corps, puis récupérer la réserve de munitions pour les deux Rayons. Prenez maintenant la porte menant à la Station d'Extraction A.

Une fois arrivé, éliminez les pirates en jet-pack, puis dirigez-vous vers le Temple d'Agon. Une fois à l'entrée de ce dernier, passez par la gauche. Lorsque vous serez bloqué par un mur, vérifiez juste dessous. Mettez-vous en boule,

puis roulez. Vous arriverez alors après quelque pas à une porte noire. Entrez. Avancez en roulant par le petit passage, puis, au moment où vous arriverez en face de votre premier ennemi, tuez-le. Ensuite, utilisez la technique du double-saut avec les bombes dans le but de grimper sur le bloc autour duquel tournait votre opposant. Il suffit en fait de lâcher une seconde bombe dès que vous débutez votre montée à l'aide de la première. Lâchez en une autre dans la foulée, et vous devriez immédiatement être propulsé au moment où vous effleurez le sol. Une fois sur ce bloc donc, grimpez juste au-dessus et continuez sur la gauche. Là laissez-vous tomber sur les blocs disparaissant tout en maintenant la direction à gauche afin de ne pas retomber au point de départ. Continuez ainsi jusqu'à apercevoir quatre de ces blocs alignés verticalement. Là laissez en disparaître deux, puis appuyez tout de suite vers la gauche. Vous passerez à travers le mur. Pensez néanmoins à relâcher la pression afin de ne pas tomber de l'autre côté. Une fois dans le mur, approchez-vous doucement du bord de gauche sans toucher le bloc puis lâchez une bombe afin sauter vers la gauche, au-dessus du carré. Là, vous récupérez enfin une réserve d'énergie. Ouf. Maintenant, revenez au centre du Temple D'Agon et dirigez-vous vers la porte blanche juste en face de l'endroit d'où vous venez. Ouvrez-la, et une fois de l'autre côté, mettez-vous en boule à l'endroit indiqué. Après avoir joué à la femme-canon, ouvrez le sas puis glissez-vous dans le tunnel. Allz jusqu'au deuxième ennemi. Tuez-le, puis effectuez un double-saut pour monter sur son bloc. Là, refaites cette même manoeuvre, et allez à gauche. Vous dénicherez une recharge de missiles. Revenez maintenant dans le Temple et rejoignez le Terminal du Portail en passant par la Station d'Extraction A. Une fois au Terminal, scannez le pour l'enclencher, puis passez du côté obscur.

A partir de votre entrée, rejoignez la Plate-forme de Duel en passant par la salle de sauvegarde. C'est le chemin le plus court et le moins risqué. Une fois sur place, débarrassez-vous des ennemis coriaces, puis allez prendre la porte noire (affichée sur le plan).Tuez les créatures de l'ombre et regardez sous la plate-forme où vous vous trouvez. Un petit trou cache une extension de missiles. Maintenant, revenez dans la Plate-forme de Duel. D'ici allez tout droit jusqu'au Puits du Verdict. Rejoignez alors la porte noire que vous pouvez dénicher simplement en regardant votre carte. Vous découvrez de ce fait une salle de sauvegarde sympathique. En effet, vous allez rapidement avoir une mauvaise surprise. Rejoignez désormais le Temple d'Agon Sombre. Dès votre entrée, approchez-vous de la grande stèle et scannez-la. Puis approchez de l'espèce d'objet flottant. Un pont se forme et vous convie à avancer vers votre destinée, alias un boss.
Moins difficile que Dark Samus, Amorbis n'en reste pas moins un boss énorme et assez retors. Tout d'abord, sachez qu'il dispose de trois transformations et qu'il va falloir que vous teniez bon un long moment. Néanmoins, entre chacune d'entre elles, notre ami effectue exactement le même rituel. En fait, se proposant sous la forme de trois gros vers, il passe son temps à bondir et rentrer dans le sable de la zone de combat. Le seul indice qui vous permet de savoir d'où il va sortir reste les monceaux de terre que ce dernier soulève. Profitez-en pour le locker, puis essayez de ne pas le perdre de vue afin d'éviter qu'il vous tombe dessus, et vous pousse hors de votre bulle de protection. Malheureusement, vous devez vous concentrer sur deux vers en même temps.

Passez de zones de protections en zones de protections afin de vous retirer de la plupart des situations dangereuses. Une fois les deux comiques détruit, la première phase s'enclenche. Un espèce de globe apparaît au milieu de la pièce et l'un des vers vient s'y coller. A ce moment là, il va tenter de vous toucher avec un rayon d'énergie sombre ou vous donner un coup de tête si vous êtes trop proche de lui. Evitez ces assaut en straffant, puis tirez sur cette horreur avec le rayon de lumière. Attention tout de même à votre position, car les tirs de votre ennemi peuvent recouvrir les cristaux. Une fois son armure détruite, ce dernier va ouvrir la bouche et tenter de vous aspirer. A ce moment, mettez-vous en boule, et laissez-vous manger. Une fois dans la gueule du monstre, lâchez une bombe. Celui-ci vous recrachera et vous repartirez pour une phase classique où les vers tentent de vous écraser de leurs poids. Puis, la seconde étape ressemble un tantinet à la première, mis à part la présence de deux créatures autour de la boule, tirant désormais de nombreuses salves régulières d'énergie sombre. Il devient de ce fait plus difficile de ne pas subir une extinction de cristal. Si cela arrive, courez vers une autre bulle de protection en attendant. Servez-vous encore de votre rayon de lumière pour détruire vos deux opposants, puis refaites le coup de la boule. La dernière phase dans laquelle les vers se baladent tout autour de l'arène est de loin la plus difficile à gérer du fait de leur acharnement beaucoup plus important sur votre personne. Continuez votre stratégie jusqu'à voir l'ultime transformation du boss, composée de la boule centrale et de trois vers. Désormais, ces derniers se mettent en trio pour propulser un rayon d'énergie à trois branches, balayant l'ensemble du terrain. Avant de commencer à faire feu, évitez les divers passages du rayon en sautant au-dessus. Une fois les vers calmés procédez comme auparavant, tout en vous méfiant de l'extinction quasi immédiate des divers cristaux. Il va falloir être rapide, et surtout penser à récupérer les divers bonus parsemant le champ de bataille. Dès que votre ennemi rend son dernier souffle, la boule noire se craquelle et vous offre la Combinaison Sombre, résistant aux effluves d'Ether sombre sans pour autant vous rendre insensible. Maintenant, prenez la sortie qui

s'offre à vous. Vous arrivez dans une petit pièce. Montez dans le trou placé sur la statue, sous forme de boule, et lâchez-y une bombe. La salle pivote et vous amène à un Contrôleur d'Energie semblable à celui de l'Ether classique. Placez-vous devant, et collectez l'ensemble de l'énergie contenue dans ce réceptacle. Désormais, revenez sur vos pas jusqu'au portail dimensionnel en faisant attention aux Ings en surnombre désormais. N'oubliez pas de faire un petit tour par la salle de sauvegarde du Puits du Verdict. Une fois à la salle du portail, méfiez-vous vraiment des Pirates "possédées", extrêmement agressifs. Ces derniers éliminés, activez le dispositif.

Partie 7

De retour dans le monde de la lumière, il est maintenant nécessaire de vous diriger vers le Contrôleur d'Energie Agon, en passant par le Temple du même nom. Mais auparavant, rendez-vous à la station d'extraction Centrale afin de valider votre objectif. Puis on vous montrera votre nouvelle destination. Une fois dans la salle du Contrôleur d'Energie, approchez-vous du collecteur et observez la scène. Vous venez de redonner vie à l'une des machines des Luminoth. Une fois cela fait, revenez à l'Ascenseur du Désert D'Agon, le grand élévateur par lequel vous êtes arrivé dans le désert. Une fois dans à la surface, rendez-vous au Site Industriel. Là, faites attention aux Splinters sombres, puis rejoignez le Site d'atterrissage sur la gauche du Site Industriel, en passant par le Tunnel d'Accès à la Ruche, que vous déverrouillez en lisant les écritures Luminoth dans la Zone de Transport de la Ruche. Vous retournez de ce fait à l'endroit où repose votre vaisseau. Profitez-en pour sauvegarder. Juste un peu avant le vaisseau, sur la droite en arrivant, vous pouvez apercevoir un cristal violet. Tirez dessus avec le rayon lumineux. Un bloc s'avance alors. Sautez dessus, puis rejoignez la plate-forme en hauteur. Là, vous pouvez scanner le corps derrière les caisses. Revenez maintenant dans le Tunne d'Accès, et sautez en contrebas dans la Chambre A de la Ruche. Ici, vous allez devoir livre un combat contre un Marines possédé. Evitez simplement ses trois tirs consécutifs de missiles en straffant, puis tirez vers lui via un shoot chargé. Une fois ce pseudo-boss vaincu, vous empochez une nouvelle recharge de missiles. Continuez. Vous devriez bien reconnaître la salle suivante. Puis passez par le sas bleu. Vous allez découvrir des Drones ouvriers dans la prochaine pièce. Etant peu agressifs, ne gâchez pas de munitions pour eux. Ensuite allez jusqu'à l'Entrepôt de la Ruche. Là, attention aux soldat possédés, puis poursuivez jusqu'à la Chambre B. Vous apercevez alors un tunnel pour votre forme de boule, mais avant de vous y jeter, regardez juste à côté , l'espèce de mur fissuré. Brisez-le d'une bombe, et ramassez la recharge de missiles. Prenez maintenant l'autre trou et continuez jusqu'au Site d'Assemblage du Temple. Là, servez-vous des piliers central pour atteindre la corniche près de la grille la plus au sud du niveau, au-dessus du sas bleu. Suivez ce rebord rocher jusqu'à rejoindre un tunnel. Allez jusqu'au bout et récupérez l'extension de missiles. Revenez ensuite au début du niveau. Vous avez sans doute vu un cristal violet près de la porte d'entrée ? Et bien tirez dedans comme d'habitude. Un portail se dévoile. En route vers le côté obscure.

Vous arrivez dans la Plaine du Culte Sombre. Avancez tout droit vers l'espèce de grand pilier central, et vous trouverez un autre recharge de missiles. Ca commence à devenir louche. Revenez alors dans le monde lumineux.

Allez tout au fond de la grande salle à l'air libre, vers la Chambre de la Dynamo. Sautez par dessus les portes et continuez. Puis une fois dans la Zone de Communication, sautez sur la plate-forme rocheuse juste à votre gauche. Vous apercevez une sorte de vitre fêlée à terre. Lâchez une bombe et à vous les missiles. D'ici, sautez sur la colonne la plus haute, puis sur l'aplomb un peu au-dessus. Prenez ensuite le pont. Passez la porte, et le Luminoth vous demande de rejoindre le Grand Temple. Revenez de ce fait au Site d'Assemblage afin de prendre L'Ascenseur B du Temple. Une fois en haut, rendez-vous à l'Accès B. Vous verrez une piste incrustée dans la mur vers la fin de cette pièce, sur la gauche. Mettez-vous en boule et entrez-y. Avancez et vous gagnerez des missiles. Repartez maintenant vers le Contrôleur d'Energie Principal. Après une conversation avec U-Mos, en route vers les Marais de Torvus. Redescendez. Une fois dans la salle du temple, scannez la porte codée en jaune, et poursuivez. Dans la salle suivante, activez le cristal violet. Détruisez les drones Harmonie, puis prenez l'ascenseur. Une fois en bas, avancez et déverrouillez la porte codée. Eliminez les guêpes, et avancez tout droit jusqu'à la porte. Dans la salle suivante sautez sur le haut du niveau, et empruntez le Portail.

Une fois dans le monde des ténèbres, tuez les ennemis vous attaquant, puis empruntez la porte. Effectuez une longue marche dans la matière sombre jusqu'à arriver dans un défilé d'où des espèces d'yeux vous envoient des lasers. Repérez leur rythme et évitez-les. Puis vous allez arriver dans une salle toute en hauteur. Là, montez sur la plate-forme au milieu du terrain, protégée par une zone lumineuse. Repérez la porte organique en face. Elle est entourée de deux tuyaux, que vous pouvez utiliser sous forme de boule.
Ces derniers sont en fait des ascenseurs. Servez-vous en pour accéder à l'étage supérieur. Vous arrivez alors dans un

demi-cercle avec quatre réceptacles pour votre forme de boule. Il est impératif de les actionner dans le bon ordre. Commencez par actionner le premier slot de droite. Votre route va être barrée. De ce fait, rejoignez la voie de gauche, et actionnez le second slot de ce côté. Actionnez le premier du même côté, puis le dernier restant. Le mécanisme central se débloque alors. Montez sur cette sorte de nacelle qui commence à démarrer. Vous conduisant au travers du niveau, cette dernière va vous obliger à passer dans trois nuées de chauve-souris. Eliminez-les toutes afin de récupérer des unités de santé en pagaille, puis descendez une fois à destination. Là, actionnez le portail lumineux, et passez.

Une fois de retour dans le monde de la lumière, sautez en contrebas de l'aplomb où vous arrivez. Là, deux Pirates Sombres vont tenter de vous tuer. Occupez-vous d'eux avec attention, se révélant assez puissants. Ensuite, repérez le cristal violet sur un pan de mur tout près. Tirez dessus avec votre rayon de lumière et avancez. Sautez par dessus la paroi suivante, et continuez. Vous allez rencontre un Pirate Grenadier. Occupez-vous de lui, puis activez les deux cristaux violets présents sur les deux grands murs, l'un derrière-vous, et le second à votre gauche. Cela libère une grande pierre au centre de la salle. Servez-vous en pour sauter sur le rebord en face. Vous parvenez à une étendue d'eau. Veillez à bien prendre appui sur le sol sec pour pouvoir sauter assez haut afin d'atteindre le pilier central. Scannez la porte codée, puis poursuivez. Vous allez arriver devant un sas bleu. Là, avant de rentrer, repérez le petit tunnel dans la roche sur la gauche. Engouffrez-vous y, et lisez les écrits Luminoth Puis tirez dans le cristal afin de vous créer un passage pratique pour la suite des évènements. Maintenant passez la porte bleue et suivez le chemin extérieur bordé de magnifiques cascades. Vous arrivez à un ascenseur. Activez-le. Vous voilà maintenant à Torvus. Passez la porte.

Partie 8

Dès votre arrivée, tuez les chauve-souris, et faites bien attention aux gros fruits au-dessus de vous. Si vous leur tirez dessus ils tomberont et vous laisseront divers bonus. Continuez malgré la pluie dans la zone suivante. Vous arrivez dans le Lagon de Torvus. Scannez le corps du guerrier et méfiez-vuos des plantes sur la droite. Ce type de végétal libère des gaz toxiques lorsqu'on les détruit. Attendez donc avant d'aller chercher les bonus. Détruisez rapidement les insectes en ce lieu, car ils exploseront sur vous dans le cas échéant. Maintenant, sautez sur le rebord à gauche afin d'atteindre une salle de sauvegarde. Il était temps. Jetez-vous ensuite dans l'eau afin d'accéder à la porte noire sur la gauche de la zone. Frayez-vous un chemin à travers les racines jusqu'à atteindre cette dernière, en vous méfiant des petits poissons (Hydlings). Ensuite, roulez sous la structure métallique de la "pièce" suivante, puis sortez de l'eau en direction de la porte en face de vous. Une fois de l'autre côté, vous allez devoir faire face à des créatures disposant d'un camouflage furtif intermittent. Attendez qu'elles soient visibles, puis détruisez-les. Montez sur la plate-forme conduisant à la porte bleue, mais ne la prenez pas. Tournez-vous et repérez la porte rose. Empruntez cette voie. Roulez dans le petit tunnel, puis prenez la porte. Ensuite, vous tombez face à une grille. Actionnez l'interrupteur et continuez. Prenez alors le chemin qui vient de se former et empruntez la porte blanche. Détruisez les insectes explosifs, et continuez. Vous allez tomber sur deux Titans à Cornes aussi sympathiques que leur nom le laisse penser.

Armé de tirs électriques et de coups de cornes meurtriers, ces derniers ne peuvent être blessés que par le biais d'une attaque dorsale. Faites de ce fait le tour de chacun afin d'envoyer des tirs chargés dans l'espèce de bouton rouge qu'ils possèdent sur le dos. Une fois leur carapace perdue, continuez cela encore quelques secondes pour observer leur fin. Ensuite, grimpez sur les plate-formes en face de vue jusqu'au pont. Là, suivez-le et actionnez le portail dimensionnel. Il vous suffit en fait de retraverser le pont afin de parvenir à l'interrupteur en face. Mettez-vous en boule et lâchez une bombe à l'intérieur. Le pont effectue alors un demi tour. Revenez dans le monde de la lumière en passant par les champignons en contrebas. Une fois de retour, des Pirates Commandos Sombres vous attaquent. Essayez de les tuer avec des tirs sombres chargées et des missiles. Très puissants, brouillant votre radar, et se téléportant (et oui, tout ça), ils s'en iront d'eux mêmes ou bout de deux minutes. Une fois au calme, remontez sur le pont, prenez la réserve de missile et ouvrez la porte. Empruntez le petit passage pour la boule sur la droite, près du précipice. Il va falloir être rapide, car une plante carnivore essaie de vous attraper avec sa langue. Avancez donc en feintant. Attendez qu'elle se prépare à attaquer pour avancer et ainsi avoir une longueur d'avance. Progressez ensuite de la même manière à la verticale via les bombes. Ensuite, empruntez le tunnel rouge qui s'offre à vous. Puis, sautez dans l'eau en contrebas afin de rejoindre la porte blanche. Vous arrivez ensuite devant un interrupteur qu'il vous faut actionner. Vous mettez en marchez un canon de l'autre côté du "lac".

Rejoignez donc ce dernier en passant par la plate-forme où se trouve la porte bleue. Une fois sur le pont après le coup de la femme-canon, passez la porte noire. Vous arrivez dans un long tunnel. Là, repérez un mécanisme en très mauvais

état au sol, juste après les statues Luminoth. Brisez-le avec une bombe et rentrez. Vous gagnez un conteneur d'énergie. Remontez maintenant au niveau du pont, et reprenez la porte sombre. Allez désormais tout au bout du tunnel, et ouvrez un autre sas noir. Vous allez rencontrer huit Pirates assez motivés. Tout d'abord, deux vous attaqueront d'un vaisseau de transport, puis deux avec des jet-packs, et enfin quatre au sol. Eliminez-les et allez chercher votre récompense. A vous le Super Missile. Prenez ensuite l'élévateur, juste devant vous et brisez la protection de la porte verte avec un super-missile. Actionnez le mécanisme dans la salle suivante et sortez par le sas bleu. Scannez l'hologramme vert afin d'obtenir des instructions de la sentinelle Luminoth. Encore une fois vous allez devoir trouve trois clés. Néanmoins, vous pouvez maintenant avoir accès aux codes verts. Lisez donc les Ecrits près du cadavre, puis ressortez. Retournez alors au Temple de Torvus et activez l'ascenseur codé vert. Une fois dans le sous-sol, interagissez avec la porte codée émeraude, puis sortez. Dans la salle suivante, passez sous la plate-forme où vous arrivez et vous découvrez une recharge de missiles.
Puis avancez. Attention au Titan à Corne dans le couloir trop exigu pour un combat aisé. Passez-le et roulez. Méfiez-vous des deux plantes carnivores au plafond, et continuez jusqu'à la porte blanche. Dans la pièce suivante vous allez livrer un combat contre les Pirates Commando. Si vous adaptez votre jeu en vous basant sur l'esquive grâce aux divers poteaux, vous devriez venir à bout de vos opposants avec quelques tirs chargés et un ou deux super-missiles. Activez le portail dans la pièce suivante.

Dans la pièce suivante, faites attention à ne pas tomber dans l'eau sombre, puis activez la source lumineuse. Là deux Chasseurs Ing vus attaque. Méfiez-vous de leurs tirs très précis et restez à bonne distance d'eux. Utilisez votre rayon d'énergie lumineuse chargée et tuez-les. Servez-vous ensuite des champignons tout autour de l'arbre en commençant par celui qui se trouve à l'arrière de son tronc, afin de monter jusqu'au plus haut point. De là, rejoignez l'aplomb rocheux sur lequel se trouve la porte noire. Avancez en faisant attention aux flaques d'énergie sombre, puis sauvegardez. Montez sur la corniche en colimaçon, puis continuez. Abattez les boules lumineuses agressives, puis passez dans le petit tunnel devant vous, au fond du couloir. Dès que vous serez dans les conduits, vous tomberez à un étage inférieur. Pas de panique. Servez-vous des bombes pour remonter, et continuez jusqu'à revenir dans le tunnel principal. Reprenez votre forme normale et rentrez dans la salle suivante. Vous croisez un ennemi assez étrange. Descendez dans l'espèce de cuvette. Vous apercevez une Clé du Temple, mais elle est inaccessible. Prenez alors le même chemin que la créature. Vous tombez bien sûr sur un boss, un vieux pervers. Déjà, le combat se déroule dans un espace non protégée par un champ lumineux. Vous perdez de ce fait de la vie tout au long de l'affrontement. Mais ce n'est pas le pire. En effet, votre ami peut se transformer en boule et parcourir tout le terrain à une vitesse faramineuse. Le principe est le suivant. Munissez-vous d'abord de votre rayon lumineux pour effectuer plus de dégâts. Ensuite observez le fonctionnement de ce boss.

Vous ne pouvez le toucher que sous sa forme "dure". En effet, le reste du temps, il oscille entre sa forme de boule et une sorte de nappe d'huile mouvante. Commencez donc par tirer des rayons chargés sur le comique de service, jusqu'à ce qu'il décide de se transformer . Une fois en boule, faites de même afin d'avoir une vue d'ensemble du champ de bataille. Evitez ces assauts, si possible en vous cachant derrière les piliers, qui vous donneront de la vie si votre adversaire les brise. Dans le même temps, des ennemis classiques apparaissent (Drones Ing), comme si vous n'aviez pas assez de travail. Heureusement, peu puissants, ils vous permettront de récolter de la santé si vous les détruisez avec vos petites bombes. Une fois sa colère passée, le boss se met alors à muter en une sorte de gelée qui avance vers vous. SURTOUT ne le touchez pas dans cet état. Contentez-vous de lâcher des bombes sur son chemin afin de le toucher. Si vous ne lui infligez pas assez de dégâts, il se remettra en boule, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reprenne son aspect normal. Là, lâchez votre haine sur lui, jusqu'à ce qu'il réitère sa transformation. Tenez bon et vous finirez par l'avoir. Vous gagnez alors la Boule Turbo. Revenez donc dans la salle précédente et servez-vous des parois en forme de demi lune pour prendre de la vitesse et récupérer la Clé, perchée sur la gauche. Commencez par booster sur la droite, puis maintenez le bouton d'accélération. Une fois que vous êtes à gauche et que votre boule redescend, lâchez-le pour accélérer. Le principe est en fait d'accélérer tout le temps en phase descendante. Restez bien au premier plan afin de ne pas couper votre élan par le rebord un peu plus en aval. Continuez à prendre de la vitesse jusqu'à saisir la Clé. Ressortez. Dans le petit tunnel, utilisez le turbo pour passer les blocs qui s'écroulent, puis rejoignez la porte blanche. Allez ensuite à la Vision Des Ténèbres, et prenez le portail.

Partie 9

Une fois dans le monde de la lumière, revenez au niveau du Grand Pont en passant par la porte nécessitant un super missile, près de l'ascenseur, pour gagner du temps. En ces lieux, et en vous méfiant du Titan, décodez la porte codée

Emeraude sur la plate-forme où se trouve le canon "à boule". Vous gagnez la carte du niveau. Allez maintenant au Chemin des Racines. Lisez les Ecrits sur la droite en arrivant, puis frayez-vous un chemin jusqu'à l'air libre. Une fois dans le Lagon de Torvus, sauvegardez en vous méfiant des Titans sous-marins. Allez désormais à l'ascenseur des Terres du Temple. Rendez-vous, une fois au niveau supérieur, vers les Terres de Rencontre. Vous arrivez à une sorte de rampe en demi lune, comme précédemment. Prenez de la vitesse de la même manière, et sortez à gauche. Lisez les écrits, puis entrez dans le tunnel juste devant vous. Votre nouvelle tâche est de trouver une arme Luminoth. Roulez tranquillement jusqu'à arriver devant une série de blocs disparaissant sous votre poids. Chargez votre boost, et passez à tout allure. Une fois passé ce cap, continuez jusqu'à la sortie. Vous arrivez dans une grande salle dans laquelle se trouve un objet protégé par une barrière. Pour éliminer cette dernière, il vous faut actionner les mécanismes répartis dans la pièce. De quatre couleurs différentes, ils nécessitent un ordre particulier pour fonctionner. Vous n'êtes pas obligé d'en tenir comte, mais c'est bien plus simple. Rentre donc à la suite dans le violet, le bleu, le jaune et le rouge. Une fois incrusté dans chaque cavité, il vous faut actionner l'un des anneaux entourant le pilier central. Le but du jeu est de placer tous les demi-cercles un peu plus foncés du même côté, afin qu'ils demeurent alignés. Faits pivoter ces derniers avec le bouton B (appuyez puis relâchez), et si vous devez sortir, lâchez une bombe.

Les blocs sont sur la bonne fois lorsqu'ils s'éclairent d'une lumière pâle, de plus en plus étincelante à mesure que vous arrivez vers la fin. Une fois tout ce beau monde en place, vous libérez votre nouvelle arme, le missile à tête chercheuse. Pouvant verrouiller cinq cibles à la fois en laissant Y appuyé et en balayant la zone avec R, il vous sera d'une grande aide. Testez votre acquisition sur la porte violette près de vous. Prenez alors le Chemin de l'Honneur, scannez le coeur et débouchez dans l'Accès de Service. Tuez les insectes, et prenez le tuyau juste un peu avant la sortie. Mettez-vous en boule et utilisez le coup de la bombe. A votre arrivée, passez la porte, et rendez-vous à l'Ascenseur des Marais de Torvus. Une fois sous la pluie, dirigez-vous vers le Temple de Torvus. Une fois dans la salle de l'ascenseur, au sous-sol, prenez le tuyau en vous aidant d'une bombe. Roulez et vous arriverez à une porte verte. Dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur et descendez dans les tréfonds de Torvus. Passez la porte et détruisez les créatures à distance en raison du gaz. Montez au sommet de l'édifice grâce aux plaques tournantes, et sautez en direction de la porte rose. Si par malheur vous tombiez dans l'eau, descendez deux étages en dessous et entrez dans un canon à boule dont vous reconnaîtrez l'hologramme. Vous voilà dans une salle de sauvegarde. Profitez-en, et ressortez. Maintenant, sautez vers le pilier central, et laissez-vous couler. Vous allez arriver sur une plate-forme à mi-hauteur. De là, vous apercevez trois mécanismes. Il va falloir activer les trois pour espérer progresser même s'ils sont pour l'instant inaccessibles. Faites tout de même très attention aux monstrueux Hydrosaures. Commencez par vous mettre en face de la porte violette et de sa recharge de missiles. Sautez alors un cran plus bas, sur la plate-forme juste en-dessous. Vous voyez un interrupteur en face de vous, allez-y grâce au petit pont et scannez-le en passant derrière. La voie est maintenant dégagée pour la porte violette. Remontez grâce au canon à boule, puis replongez à l'étage de la porte. Prenez la recharge de missile et déverrouillez la sortie. Vous voilà dans l'Accès à l'Entraînement. Dans la salle suivante, Elle revient et se moque de vous prestement.

Néanmoins Elle ne vous agressera pas. De ce fait, plongez et livrez bataille avec les Hydrosaures. Commencez par restez à distance. Envoyez un tir chargé pour énerver l'un de vos amis, et dès qu'il arrive à votre niveau et ouvre la bouche, tirez-lui un missile à l'intérieur. Faites de même pour le second, et empruntez le mécanisme activé. Faites tourner la plaque centrale comme précédemment et commencez par relier les deux symboles bleus. Sortez en lâchant une bombe, et mettez-vous en boule dans le chemin que vous venez de créer par le biais d'un trou creusé dans le symbole de droite.
Roulez jusque de l'autre côté de la grille, et sortez. Placez-vous dans l'hologramme et laissez-vous propulser. Roulez, et cassez le bloc bleuté avec une bombe de façon à atteindre le mécanisme jute en dessous. Rentrez-y et activez-le. Faites de même de l'autre côté, et continuez. Dans la salle suivante, descendez dans l'eau et tuez le monstre marin. Ensuite allez lire les Ecrits si cela vous dit, complètement au bout de l'étendue d'eau. Puis, tirez dans les cristaux situés sous les espèces de plate-formes à piquants avec votre rayon sombre. Remontez alors à la suface, et sautez sur les plate-formes dorénavant retournées. Allez jusqu'à l'espèce de mécanisme tirant un rayon, puis, de là, sur le rebord en face, près de l'étrange porte. Une fois arrivé, rentrez dans l'espèce de mécanisme censé vous accueillir en boule. Lâchez une bombe dedans, et observez l'ouverture d'un accès à un portail. Jetez-vous donc à l'eau et activez ce dernier.

Une fois dans la dimension sombre, deux pirates commando vous attaque. Et ce ne sont pas des comiques. Suivez bien leurs mouvements, et alternez tirs chargés et missiles. Evitez coûte que coûte leurs grenades EM, et bougez lorsque vous vous sentez oppressé. Esquivez leurs assauts et restez bien ancré sur l'un des deux jusqu'à la fin de l'un

ou de l'autre. Ensuite réitérez votre stratégie pour le second. Maintenant, montez sur la plate-forme où se trouver le laser et mettez-vous en boule pour vous placer à l'intérieur. Là, faites-le pivoter jusqu'à ce que vous déclenchiez un événement. Reprenez alors le portail.

Partie 10

Une nouvelle plate-forme est apparue à droite de la dernière disposant de piquants. Allez donc sur cette dernière, et de là, sautez vers l'hologramme de boule. Vous voilà propulsé devant une porte blanche. Ouvrez-la. Dans le couloir suivant, ne tuez pas les ennemis, vous ne pourriez pas échapper au gaz s'en dégageant. Poursuivez votre route jusqu'à la Station de la Dynamo Hydraulique. Une fois arrivé, scannez le module devant vous afin de libérer un second pont. Puis remontez grâce au canon à boule du centre et allez sauvegarder. Repartez par le même chemin que précédemment à la Chambre d'Entraînement. Notez que vous trouverez de nouveaux ennemis pas bien méchants dans le tunnel. Une fois dans la Chambre, éliminez les Hydrosaures, puis rejoignez désormais les deux symboles rouges. Passez de l'autre côté comme tout à l'heure, puis ouvrez la porte noire. Avancez, prenez le mécanisme, et contentez-vous ensuite de rouler. Vous arrivez devant un sas bleu. Ouvrez-le. Descendez ensuite dans l'eau afin d'affrontez les deux Hydrosaures. Une fois ces derniers vaincus, allez tout au fond de la pièce sur la gauche afin de trouver des escaliers vous permettant de sortir de l'eau. Une fois dehors, scannez le corps du Luminoth, puis allez dénicher la porte sombre sur la droite. Suivez le tunnel jusqu'à revenir dans la Station de Dynamo Hydraulique. Actionnez ensuite le dernier switch. Un passage s'offre à vous, tout au fond de l'eau. Suivez donc cette voie, et passez la porte bleue. Ensuite, descendez les espèces de marches gigantesques jusqu'à atteindre une sorte de turbine. Continuez votre descente, et passez la porte. Dans la salle suivante, laissez-vous encore tomber au fond, puis rejoignez la porte bleue affichée sur votre carte, conduisant au point d'exclamation. A vous le Turbo Gravité. Vous pouvez maintenant bouger sous l'eau sans aucun problèmes. Sortez, et allez affrontez l'Hydrosaure Alpha.

Assez violent et plutôt rapide, ce dernier ne nécessite pourtant pas une stratégie bien compliquée. En fait, il vous suffit de procéder de la même manière qu'avec ses congénères plus petits, dans un timing différent. Effectivement, plus vif et surtout beaucoup plus gros, il vous incombera de vous décaler bien plus tôt. Attention également à ses projections d'ondes. Vous tirant dessus cinq fois d'affilé, il ne vous laissera pas vous reposer sur vos lauriers. De ce fait, évitez ces quelques assauts simples à observer, puis préparez un super-missile. Dès que le monstre fonce vers vous, tirez dans sa gueule et recommencez. Pour ce faire, notez bien les mouvements de ce dernier. Avant de vous agresser, il effectue un demi-tour sur lui-même et accélère la cadence. Continuez à utiliser les super-missiles jusqu'à sa mort. Une fois ce dernier réduit en miette, servez-vous de votre double saut enrichi d'une troisième poussée verticale en maintenant la touche B, afin de rejoindre le Puits de la Dynamo Hydraulique. Là, vous allez rencontrer, comme pendant votre descente, une turbine gigantesque. Dorénavant équipé de votre Turbo Gravité, sautez sur le haut de cette dernière, et empruntez le portail caché dans une alcôve. Là, saisissez-vous simplement de la Clé du Temple, et ressortez. Dorénavant, et étant donné que vous maîtrisez votre acquisition, rejoignez la Station de la Dynamo. Sortez de l'eau après une longue escalade. Puis rejoignez les hauteurs du niveau en direction de la salle de sauvegarde. En route pour la chambre d'entraînement. Une fois sur place, rejoignez le Tunnel de Transit Est. Attention cependant aux Hydrosaures Sombres nécessitant deux missiles au lieu d'un. Prenez ensuite le chemin entre les deux symboles rouges, puis la porte noire. Entrez dans le mécanisme, et laissez-vous propulser. Une fois à la hauteur des divers tuyaux, commencez par aller vers le premier. Sautez via une bombe, et actionnez le mécanisme. Cela va déclencher un jet d'eau ascendant dans le quatrième tuyau. Là, lâchez une bombe et débutez votre ascension. Vous allez devoir atteindre le haut de ce très long conduit par des sauts successifs. Le principe est en fait de lâcher une bombe lors de votre montée, juste avant d'arriver à votre point le plus haut, afin que vous retombiez dessus lorsqu'elle explose. Il faudra peut-être deux ou trois essais pour prendre le coup, mais on y arrive assez facilement. Une fois tout en haut du tuyau, entrez dans le mécanisme et actionnez-le. Cela développe un courant ascendant dans le second tube. Allez-y et effectuez la même manoeuvre que précédemment, dans le but de récolter une extension de santé. En route pour les Catacombes. Sautez dans les flots, et débarrassez-vous des Titans. Maintenant, allez au nord-est de la salle, juste sous le portail, afin d'activer le mécanisme en vous mettant sous forme de boule, après avoir sauté sur le piédestal.
Remontez au portail et hop, du côté obscur.

Dès votre arrivée, deux Titans à Corne Sombre vous attaquent. Ne vous laissez pas submerger. Sinon, préférez la fuite et sorte par le sas bleu sur la gauche. Dans la pièce suivante, mettez-vous en boule et utilisez le mécanisme. Évitez les pistons dans le conduite et continuez jusqu'à destination. Là, passez par la porte sombre. Dans la salle suivante, un ennemi assez étrange vous attaque. Évitez ses tentacules, et attendez qu'il soit visible pour utiliser votre rayon de

lumière. Sortez ensuite par la porte lumineuse vers un autre "propulseur de boule". Une fois dans le tuyau, avancez tout droit, et dès que vous avez besoin de progresser plus en aval, utilisez des bombes afin de grimper. Quand vous serez du côté gauche de ce niveau, descendez normalement, et une fois en bas, lâchez tout de suite une bombe en sautant vers la gauche, puis utilisez-en une autre pour vous propulser sur la droite afin de récupérer un supplément de missiles. Continuez ensuite votre chemin ascendant normalement, puis empruntez l'accélérateur. Une fois de l'autre côté, sortez par le sas bleu. Vous arrivez dans une grande pièce que vous devriez reconnaître. Tirez avec votre rayon sombre dans le cristal devant vous, ce qui aura pour effet de faire apparaître des plates-formes, mais aussi des Pirates Sombres. Tuez-les afin qu'il ne vous gène pas dans votre ascension, puis empruntez les plates-formes mouvantes formant une sorte de colimaçon. Une fois au sommet, passez la porte banche. Empruntez le couloir pleins de tentacules à abattre, et laissez-vous tomber dans la pièce suivante. Quand vous serez tout en bas, empruntez le canon à boule que vous devez connaître, puis allez sauvegarder par la porte rose en face de vous. Sautez ensuite une nouvelle fois tout en bas, et repérez le haut d'une bulle de protection. Rejoignez-la et vous découvrez un petit passage. Entrez et approchez-vous du pilier central, par le biais de la grille. Scannez le Luminoth, puis entrez dans le réceptacle pour votre forme de boule. Lâchez une bombe afin de faire pivoter le pilier et sortez par la voie que vous venez d'ouvrir. Une fois dans le tunnel, débarrassez-vous des gêneurs, et vous arrivez dans une salle fermée, ce qui est mauvais signe. Effectivement, vous voilà face à un boss. Le Gardien à Grappin plus exactement. Ce dernier possède deux phases distinctes. Tout d'abord il utilisera son grappin comme attaque spéciale. Plus précisément, vous allez devoir l'y forcer. En effet, commencez par tirer dans l'oeil de ce monstre afin de le forcer à utiliser son grappin. Au bout de deux ou trois assauts à la hauteur de ce point faible, votre ami fidèle va donc tenter de vous agripper avec son arme. Pensez-donc toujours à rester entre lui et un pilier afin que cet imbécile s'y accroche. Une fois bloqué, passez dans son dos et assénez-lui un super missile que vous aurez pris la précaution de chargé par avance. Continuez sur ce principe, puis, au bout de quelques missiles, il finira par perdre sa carapace. Il va de ce fait vraiment s'énerver, et devenir bien plus rapide. A ce moment, il vous enverra des tirs d'énergie, et tentera de vous foncer dessus. Le principe est alors de prendre votre rayon de lumière et de lui tirer trois fois dans l'oeil afin de l'aveugler un court instant. Puis, passez derrière-lui et décochez-lui une salve de missiles dans le dos. Poursuivez deux ou trois fois, et vous devriez en venir à bout. Ramassez maintenant le Rayon Grappin. Utilisez-le pour remonter, en gérant votre balancement, puis rejoignez la Crypte par la porte blanche en utilisant votre acquisition. Une fois sur place, repérez le portail sur la carte, et empruntez-le en faisant attention à l'eau sombre.

Partie 11

Une fois dans le monde de la lumière, rendez-vous directement à l'Ascenseur Souterrain. Une fois sur les hauteurs de Torvus, rendez-vous au Chantier Abandonné en passant par le Grand Pont. Sur ce dernier, attendez que les Pirates s'en aillent, ou tuez-les si vous le pouvez. Cela aura pour effet de libérer l'accès au Chantier, sous la forme d'une porte blanche à gauche du pont. Une fois sur place, allez tout au fond de la salle et collez-vous contre la paroi. Là, tournez-vous, et regardez en l'air. Vous découvrez un crochet. Balancez-vous par son biais et atteignez la plate-forme en face sur laquelle se trouve une extension de missiles. Retournez maintenant jusqu'au Chemin des Racines. Dès votre arrivée, utilisez votre grappin. Vous allez atteindre une nouvelle réserve de missiles. Passez alors sous l'eau jusqu'au Lagon de Torvus. Sauvegardez, puis repartez en direction du Temple. Une fois là-bas, rendez-vous aux Plantations de Torvus. Dès votre arrivée, remarquez les murs de chaque côté. Et oui, c'est une rampe. De ce fait, mettez-vous en boule, prenez de la vitesse, et sortez à droite. Une fois sur la corniche, faites tout le tour de la zone, en sautant de plate-formes en plates-formes, jusqu'à parvenir à une porte sombre. Avancez dans l'ensemble de couloirs bucoliques jusqu'au Pont Oublié en détruisant les nouveaux ennemis présents. Là, laissez de côté le mécanisme pour boule, et passez par la porte rose. Rentrez dans le petit passage. Une fois dans le tunnel suivant il vous suffit de faire pivoter les différents mécanismes à l'aide des interrupteurs dans le but de vous composer un chemin d'accès jusqu'à l'extérieur par le tunnel du haut. Ensuite, une fois dehors, vous voilà de nouveau pris dans une rampe. Balancez-vous jusqu'à atteindre une plate-forme du côté droit et ainsi récupérer une extension de missiles. Maintenant, retournez au Pont Oublié, et actionnez l'interrupteur requérant votre forme de boule. Descendez alors par la grille que vous venez d'ouvrir sur la plate-forme juste en dessous de vous. Là, regardez à droite. Vous voyez un portail dimensionnel. Prenez-le.

Sautez sur le pont, et actionnez le sas vert tout au bout de ce dernier. Une fois dans la pièce suivante, sautez sur l'espèce de champignon au centre du "lac" et tirez sur le cristal noire avec votre rayon de lumière. Puis sautez sur le rebord vous surplombant. Là, prenez le tunnel et laissez-vous tomber sur l'autre champignon en contrebas. Sautez juste en face et prenez le sas bleu. Dès votre entrée, roulez dans le conduit sur votre gauche. Une fois de l'autre côté,

éliminez le "fantôme" puis servez-vous du grappin pour récupérer la Clé du Temple Sombre juste en face. Laissez-vous tomber dans les tréfonds de cette pièce afin de rejoindre la porte rose. Attention à l'eau sombre, très toxique. Vous arrivez à une salle de sauvegarde. Là revenez dans la pièce suivante et passez la porte noire. Vous arrivez dans un conduit qui vous est familier. A ce moment avancez jusqu'au bout du tunnel puis sortez. En ce lieu, vous apercevez une porte bleue. Mais avant de faire quoi que ce soit, repérez la corniche sur votre droite. Utilisez un double saut sous votre forme de boule pour y grimper. Puis retentez l'expérience afin de monter encore plus haut, jusqu'à un tunnel. Là, roulez jusqu'à atteindre un Portail. Prenez-le, récupérez la recharge de missiles dans le monde de la lumière, puis revenez immédiatement dans les ténèbres. Repartez ensuite au sas bleu. Dans la salle suivante, éliminez le chasseur Ing, puis rejoignez la porte violette sur un des rebords, visible sur la carte. Vous obtenez une réserve de munitions pour rayons. Revenez maintenant à l'Etang Venimeux, puis empruntez la porte blanche. Prenez le tunnel, et rejoignez une autre porte blanche. Entrez. Une fois dans le Temple, rejoignez le sas bleu conduisant à une pièce sur votre gauche renfermant des munitions. Puis dirigez-vous ensuite vers le sas vert. Brisez-le et empochez par là même un conteneur d'énergie supplémentaire. Montez ensuite sur la plate-forme centrale afin d'ouvrir le Temple Sombre et d'affronter Chykka. Ce boss possède deux formes. Tout d'abord, libérez son cocon en tirant sur les quatre attaches le retenant. A ce moment la larve Chykka va faire son apparition. Peu difficile à battre cette dernière demande une stratégie peu évoluée. Tout d'abord, observez toujours sa rotation autour de votre plate-forme centrale. En effet, elle lâche des insectes à intervalles réguliers, ce qui est parfait pour vus rechercher en vie et munitions. Au bout de deux ou trois passages, elle va commencer à sauter.

A ce moment, tirez-lui dans le ventre avec votre rayon sombre pour l'affaiblir puis sautez pour éviter la vague consécutive à son plongeon.
Attendez qu'elle ressurgisse des flots pour faire feu une nouvelle fois. Elle continue de ce fait son bout de chemin en relâchant des monstres et ainsi de suite jusqu'à ce que ses points de vie baissent assez pour la pousser à sortir de l'eau. Là, utilisez votre rayon de lumière et visez une nouvelle fois le ventre. Cela est d'autant plus simple que la larve est à ce moment immobile. Essayez d'éviter sa langue, mais dans le cas contraire tirez dans sa bouche afin de la faire lâcher prise. Puis elle recommence à tourner, lâcher des insectes, sortir de l'eau, etc. Continuez donc votre tactique pour en finir avec elle. Et c'est là que les choses se corsent. Votre surface de combat se sépare en trois, et le cocon éclot. Vous allez donc avoir à faire avec Chykka adulte, sous une forme de papillon. Bien plus rapide, celui-ci prend un malin plaisir à vous jeter de l'eau emmagasinée dans sa poche ventrale. Esquivez donc ses trois jets consécutifs qu'il prend le temps de charger auparavant. Vous pouvez donc voir à peu près à quel moment faire attention et à quel moment vous ruer sur lui avec vos tirs normaux. Une fois assez affaibli, le boss s'arrête ses ailes s'affaissent. A ce moment, utilisez l'un des crochets situés au quatre coins de la pièce et rejoignez l'une des plates-formes situées derrière votre ennemi. De là, chargez un missile et verrouillez les quatre ailes du monstre (comme pour les portes violettes). Si vous ne pouvez pas tout locker, contentez-vous d'une seule, c'est toujours ça de pris, comme dirait de l'autre. Puis, le papillon va retenter de vous toucher avec son eau sombre, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la résistance de ses ailes sous vos coups. Attention à ne pas tomber dans le lac en évitant les lancés de votre opposant, ce qui arrive très souvent à cause du manque de visibilité. Une fois vaincu, notre ami ailé chute dans l'eau sombre et se transforme en un Chykka Sombre. Sous cette forme, son mode d'attaque change et il devient sensible aux attaques de lumière. Dès le début du combat, il lâche des dizaines de petits insectes assez inoffensifs qu'il ne vous reste plus qu'à détruire pour reprendre des points de santé, sûrement descendus en flèche lors de l'affrontement précédent. Une fois cette étape passée, prenez bien soin de charger votre rayon de lumière et de tirer sur l'abdomen du papillon. Il réagira par un jet de matière sombre à trois reprises. Une fois suffisamment endommagé, il redeviendra normal. Ce combat ressemble donc au précédent, mis à part que désormais il recule après chaque trio d'attaques sombres afin de vous foncer dessus. Procédez comme avant, afin de lui briser les ailes. Puis il reprend une dernière fois sa forme sombre (ouf !!). Utilisez la même technique que durant votre première rencontre et concentrez vous dans son abdomen. En revanche, préparez-vous à jouer à Tarzan, car votre compère va s'amuser à faire disparaître les plate-formes où vous vous trouvez sous les flots. Une fois cela fait, lancez votre grappin afin de repérer un endroit au sec et jetez-vous dessus. Continuez comme cela et vous viendrez à bout de ce combat peu aisé et surtout trop long. Vous obtenez alors le Viseur Sombre permettant de détecter les objets invisibles. Commencez par l'essayer juste après la mort du boss en visualisant des plate-formes vous conduisant à une porte bleue. Là, utilisez le mécanisme et en route pour l'aventure ! Accédez au Collecteur d'Energie afin de vous remplir de cette puissance volée aux Luminoth. maintenant, repartez dans l'Ether de Lumière afin de la réinjecter dans le Collecteur originel. Rendez-vous au Pont Sombre Oublié et hop, le Portail.

Partie 12

Rendez-vous désormais au Contrôleur d'Energie de Torvus. Une fois le transfert effectué, ralliez les Terres du Temple en prenant l'Ascenseur du même nom. Une fois à l'air libre, ralliez le Chemin des Yeux, et empruntez la porte verte que vous aviez laissé de côté à l'aller. Puis, dans la pièce suivante, utilisez le mécanisme nécessitant votre forme de boule. Vous voilà éjecté par le canon. Ne prenez pas la porte que de toute façon vous ne pouvez pas ouvrir, et regardez sur la gauche. Vous apercevez un crochet. Utilisez votre grappin et lancez-vous en face sur la petite plate-forme. Vous récupérez du coup un conteneur de santé. Maintenant retournez dans le Chemin des Yeux, jusque dans la Salle des Yeux. Prenez le Portail.

Une fois dans le monde sombre, passez par la porte verte sur votre gauche en arrivant. Dans la pièce suivante, tuez les Chasseurs Ing, puis visualisez l'espèce de porte sans serrure devant vous. Passez en mode viseur sombre et vous voyez cinq points rouges s'afficher. Verrouillez-les tous et tirez. Vous gagnez une réserve de missiles. Puis empruntez le sas bleu à droite de la salle. Maintenant, roulez dans le tunnel étroit, puis une fois arrivé, détruisez les Yeux Sentinelles. Puis ouvrez la porte violette. Continuez en vous méfiant du Phazon et des tentacules. Dès votre arrivée, scannez les visages sur les piliers afin de connaître les indices sur les emplacement des neufs clés sacrées permettant l'ouverture du dernier temple. Scannez le cadavre Luminoth pour activer le dixième pilier, puis partez dans une nouvelle quête. Revenez donc maintenant à l'Accès au Tombeau. Sur place, empruntez la porte verte encore jamais utilisée. Détruisez les Guerriers Ing, puis chaussez votre Viseur Sombre. Regardez alors au-dessus de la porte d'entrée, et vous apercevrez un être étrange et invisible à l'oeil nu. Tuez-le et vous récupérez une Clé du Temple du Ciel. Maintenant, rendez-vous dans la Base Abandonnée, et empruntez le portail.

Rendez-vous maintenant à l'Ascenseur C du Temple en vous méfiant des pirates de l'espace dans les Terres de Rencontre. Utilisez votre Viseur Sombre pour les repérer. Une fois à destination (Sanctuaire du Temple), rendez-vous au Contrôleur d'Energie Principal. Parlez à U-Mos, et revenez dans le Sanctuaire. Là, scannez la seule porte restante. Avancez, rejoignez la salle de sauvegarde dans l'Accès à l'Ascenseur A, puis ouvrez le sas (notez que vous trouverez un supplément de missiles sous le module de sauvegarde en faisant exploser des rochers juste derrière). Prenez l'élévateur afin d'accéder au Chemin Sacré. Ne prenez pas encore le portail et rendez-vous au Pont Sacré. Là, prenez votre nouveau viseur, puis repérez les cinq points rouges autour de l'énorme porte devant vous. Utilisez le lock avec les missiles pour l'ouvrir, puis avancez. Une fois dans l'Enceinte de la Fédération, éliminez les Pirates, puis montez sur la corniche où se trouve la porte jaune. De là; sautez sur le nez du vaisseau afin de récupérer une extension de missiles. Puis scannez la porte codée afin de poursuivre. Avancez dans les différents couloirs en prenant garde aux Tourelles Luminoth, puis scannez les écrits sur le mur juste avant le sas bleu que vous allez vous empresser de prendre. Prenez alors l'élévateur. Vous pénétrez dans l'accès à l'Ascenseur du Temple. Avancez puis détruisez les tourelles. Ensuite actionnez l'interrupteur afin de déverrouiller la porte. Vous rencontrez alors des petits droïdes de maintenance inoffensifs. Continuez donc avec confiance. Entrez dans le mécanisme sur la gauche de la porte fermée et actionnez-le sous votre forme de boule jusqu'à obtenir une ouverture. Dès votre arrivée dans l'Entrée du Sanctuaire vous allez être pris à parti par six Commandos de Pirates en faisant attention à leur bouclier protecteur personnel. Eliminez-les à votre habitude et empruntez la porte blanche. Avancez dans ce tunnel assez étroit et scannez l'ensemble des "êtres" présents. Attention aux espèces de boules électriques qui se jetteront sur vous si vous leur tirez dessus. Néanmoins, elle peuvent vous fournir une source précieuse de santé. Continuez, et une fois dans la pièce suivante, passez en viseur sombre. Repérez alors les points autour de la porte dans les hauteurs de la salle, et actionnez-les. Servez-vous des plaques pour atteindre la nouvelle plate-forme. Un ennemi apparaît. Combattez-le si vous le désirez, mais sa résistance vous ralentirait de trop. Continuez. Vous arrivez dans le Coeur du Réacteur. Là, vous allez affronter un Drone de combat. Commencez par lui envoyer un super missile dans la tête afin de la lui faire exploser. Puis mettez-vous en boule. Là, attendez qu'il fonce sur vous dans une forme de "toupie".
Utilisez alors la Boule Turbo pour l'arrêter dans son élan. Une fois cela fait, posez une bombe à ses pieds afin d'en finir. Tuez alors les deux boules volantes dans la cheminée centrale, en faisant attention à leur attaque spéciale vous obligeant à redémarrer le système de Samus. Grimpez alors au sommet de la structure sans vous soucier de la dernière boule volante (Rezbit). Prenez ensuite la porte bleue. Dès votre arrivée scannez le panneau de contrôle. Ce dernier va vous indiquer quatre couleurs dans un ordre précis. Elle symbolise en fait les quatre mécanismes autour du noyau central, derrière la vitre. De ce fait, utilisez le tunnel sur la gauche et roulez jusqu'au noyau. Là, activez les slots de couleur dans l'ordre indiqué par le panneau de contrôle. Cela aura pour effet de vous créer une route. Prenez-la. Vous arrivez dans la Salle d'Armes. Détruisez les deux Quad CP, puis utilisez le Portail.

Dès votre entrée, avancez un tantinet, puis prenez la porte bleue à votre droite. Vous pouvez également récupérer de la santé dans l'espèce de boule formée de vers Ing. Commencez par détruire la Larve Métroide Sombre à coups de

rayons lumineux, puis occupez-vous des espèce des boules électriques dans le tunnel juste après grâce à un tir chargé de la même arme. Vous gagnez une recharger de missiles. Revenez maintenant dans la première pièce et utilisez la porte sombre. Et hop un ascenseur. Dès votre arrivée dans la pièce suivante, éliminez toutes les chauve-souris afin d'engranger de précieux missiles et points de santé. Puis utilisez le grappin pour traverser. Une fois de l'autre côté, retournez-vous et prenez votre viseur sombre. Visualisez les cinq petits points rouges et activez-les en prenant garde de ne pas être gênés par les Barbillons Sombres. Utilisez alors le Portail que vous venez de débloquer.

Partie 13

Vous atterrissez dans la Chambre de la Dynamo. Ouvrez la porte sombre. Dans la salle suivante détruisez les Droïdes Diligence avec votre rayon sombre, puis poursuivez dans le tunnel. Passez ensuite sous les dalles vitrées de la pièce suivante en faisant attention aux Méclopses. Laissez-leur une bombe en cadeau afin qu'ils l'avalent et explosent par la suite. Puis ressortez et détruisez le dernier Droïde dans son tunnel. Ouvrez alors la porte sombre. Commencez alors par emprunter le tunnel sur votre droite en vous mettant en boule. Continuez à avancer jusqu'à entrer dans une salle contenant un mécanisme pour boule. Mais avant cela, détruisez la porte rouge du fond pour accéder à une salle de sauvegarde. Actionnez maintenant le mécanisme suscité. Vous avez alors droit à un petit puzzle. Il vous incombe en fait de tirer dans les quatre slots gris afin de faire tourner chacune des rangées de points de couleurs dans le but de créer trois lignes de même teinte. Commencez par tirer dans le point gris en haut à gauche, puis en haut à droite, en bas à gauche et en bas à droite. Un nouveau mécanisme apparaît. Rentrez à l'intérieur pour arrêter le noyau central. Revenez alors juste en face de lui dans la Chambre du Gyro Principal, et traversez jusqu'à l'autre côté en passant par le Gyro. Prenez le tunnel sous votre forme de boule, puis une fois à l'air libre, actionnez l'interrupteur de la grande porte verte. Une fois cette dernière ouverte ralliez l'ascenseur juste sur votre droite. Sortez alors par le sas bleu une fois à destination. Dans la pièce suivante, détruisez les deux Quad dont un n'est qu'une tête volante, puis ouvrez la porte. Dans la pièce suivante, détruisez les deux Quad Sombres, avant de grimper au sommet de la structure en vous aidant de votre grappin et de votre double-saut. Une fois en haut, utilisez les deux crochets afin de rallier la porte bleue au sud de la salle. Utilisez alors le mécanisme et avancez. Une fois dans le Temple de la Forteresse, scannez l'hologramme de communication Luminoth. Vous pouvez maintenant décoder les portes codées bleues. Commencez par celui de la pièce où vous vous trouvez. Revenez au Temple du Sanctuaire et empruntez la porte codée sur votre droite en arrivant. Vous entrez dans le Chemin des Ouvriers. Avancez sur la plate-forme la plus lointaine au sein des trois juste en face de vous, et retournez-vous. Là, vous verrez un mécanisme sur celle juste devant vous. Actionnez-le afin de libérer le canon à boule. Prenez-le et une fois arrivé à destination, suivez les plate-formes jusqu'à la porte bleue. Scannez l'espèce de créature dans les tubes bleues, et prenez le tunnel.

Vous voici donc face à l'un des boss les plus ch... et les plus longs de l'histoire du jeu vidéo. Durant ce combat, vous allez devoir vous battre entièrement sous votre forme de boule. L'affrontement se divise en quatre tableaux. Le principe est en fait de toucher trois ou quatre fois le Gardien Araignée, afin que ce dernier passe du bleu au rouge puis au vert, ce qui aura pour conséquence de faire apparaître un mécanisme. Attention de plus à ne jamais vous trouver trop près de lui afin d'éviter son champ d'énergie. Tout d'abord, dans la première zone, il vous suffit de vous placer tout en bas de la "colonne" de gauche et de lâchez une bombe près du passage du boss. Dès qu'il arrive vers vous, reculez pour évitez son contact. Vous pouvez d'ailleurs mettre plusieurs bombes afin d'écourter le combat. Une fois notre ami passé au vert, commencez votre ascension en prenant bien garde à ce dernier. Grimpez rapidement en posant vos bombes, et rejoignez le mécanisme nécessitant votre forme de bombe sur la droite, en utilisant le petit passage y menant. Là, lachez une bombe à l'intérieur. Une voie s'ouvre, et le boss s'y engouffre et se prend une décharge. Vous passez alors dans un autre tableau. Ici, vous évoluez sur une piste de vitesse en "U". Attention aux déplacements du boss et à ne prendre de l'élan que lorsqu'il est hors d'atteinte. Le but est en fait de monter au sommet des blocs sur la gauche et d'attendre qu'il daigne passer juste en dessous de vous. Lorsqu'il aura atteint la fin de la route, il reviendra alors dans l'autre sens. Là, tombez juste un peu avant lui afin de lui laisser une bombe à son niveau. Recommencez cette opération jusqu'à ce dernier soit vert, et de préférence allant vers la droite. En effet, il vous faudra remonter sur les blocs de gauche sans qu'il vous barre la voie, étant très lent (le mécanisme apparaît seulement durant une période limitée). Une fois sur les hauteurs laissez-vous choir sur le passage qui vient d'apparaître, et rejoignez le mécanisme. Actionnez-le. Troisième zone maintenant. Ici vous devrez adopter une tactique à peu près similaire.

Commencez par atteindre les blocs de gauche, puis attendez que votre ennemi arrive du bas pour tomber devant lui et lui faire cadeau de quelques bombes. Lorsque vous l'aurez fait devenir vert de cette manière, dépêchez-vous de remonter sur les blocs de gauche et de vous laisser tomber par le petit trou qui vous a servi à descendre tout au long du

combat. Veillez bien à passer AVANT le boss, sinon, il vous ralentira trop dans votre descente désormais en escalier, et vous ne pourrez pas atteindre le mécanisme à temps. Enfin, la dernière étape est la plus difficile. Vous allez devoir accéder à trois mécanismes. Premièrement descendez par le conduit de droite et arrêtez-vous à l'avant dernière plate-forme. Laissez passer notre bon ami qui peut vous toucher à travers les paroi si tant est que son champ de force les dépasse en hauteur. Une fois ce dernier sur le départ, suivez-le jusqu'à gauche de la pièce. Dès qu'il revient dans votre direction, lâchez une bombe et montez sur la plate-forme du premier niveau à droite. Mettez-vous bien au milieu afin de profiter de la dénivellation en dessous qui vous évitera de vous faire toucher. Une fois que ce dernier vous à dépassé, descendez, et ralliez la plate-forme de gauche. Attendez maintenant sagement au milieu. Le boss vient vers vous et repart ensuite dans l'autre sens. Suivez-le et posez une ou deux bombes devant lui lorsqu'il se trouve le plus à droite (important). Là, dès qu'il devient vert roulez vers la plate-forme de gauche afin d'actionner le mécanisme. Cachez-vous sous cette dernière et attendez. Le boss subit une décharge. Réitérez ce stratagème une nouvelle fois (toujours en faisant bien attention de rendre l'ennemi vert le plus à droite possible), mais ce coup-ci, sautez sur la plate-forme EN HAUT à droite avant que le boss n'arrive à votre hauteur, en sautant grâce à vos bombes. Là repérez le mécanisme juste au-dessus de vous. Un petit trou est disponible juste dessous. Sautez par cette "entrée" et actionnez le mécanisme. Revenez vous cacher sous la plate-forme de droite, et attendez. Remontez désormais sur celle de gauche et refaites la même opération. Mais cette fois-ci vous allez devoir actionner un troisième interrupteur dans la foulée. Et oui ça pique ! Une fois les deux premiers activés, allez sur la plate-forme EN HAUT à gauche (quitte peut-être à vous faire toucher) et passez par le petit trou situé juste à côté du clapet pas encore ouvert. Il est difficile à voir du premier coup, je vous conseille donc de faire un peu de repérage quand vous avez le temps. Faites-vous donc plaisir et envoyez une bonne fois pour toutes cette pourriture dans l'au-delà.

Sortez maintenant du champ de bataille et vous récupérez la Boule Araignée, vous permettant de vous accrocher sur des parois spécifiques. Revenez alors à l'endroit de votre affrontement et grimpez tout en haut du niveau en vous servant de la boule araignée. Une fois au dessus du troisième tableau de combat, continuez votre ascension avec vos bombes dès que l'araignée n'a plus d'effet pour découvrir un passage agrémentée d'un supplément de missiles. Là, roulez dans le tunnel et laissez vous tomber une fois au bout. Maintenant, passez le Portail.

Une fois chez nos potes les Ing, retournez vers l'ascenseur Est de la Ruche Centrale. A votre arrivée, rejoignez l'Abattoir en faisant attention aux Pirates Sombres traînant dans le coin. Repérez alors des rampes pour la boule araignée. Seul une est intéressante, celle débutant sur un pilier et conduisant au plafond. Suivez-la tout du long et servez-vous de vos bombes lorsque le besoin s'en fait sentir, en faisant attention de ne pas vous décoller par la même occasion. Vous obtenez une Clé du Temple Sombre. Remontez alors au Portail via l'ascenseur et revenez dans le monde de la lumière.

Partie 14

Avancez désormais jusqu'au Chantier de la Dynamo, pui servez-vous des rampes araignées pour atteindre le sas bleu amenant à l'Ascenseur Est du Secteur Central. Une fois arrivé, direction la Chambre du Minigyro. Mais avant, lors de votre passage dans la Salle d'Armes, il vous est possible de récupérer un stock de missiles en parcourant l'ensemble du réseau nécessitant votre forme de boule, débutant par les rails araignées le long d'un pilier. Notez que votre prix ne sera obtenu qu'à quelques pas de la sortie. Il vous faut donc effectuer toutes les "épreuves" pour obtenir ces quelques missiles. Une fois au Minigyro, empruntez le même chemin qu'à l'aller en faisant attention aux bombes que trois ennemis tentent de faire atterrir sur votre petit crâne. En route pour le Coeur du Réacteur. Une fois sur place, détruisez les quelques Rezbits présents, puis utilisez le canon à boule au fond du centre de la cheminée du réacteur. Dès que vous êtes éjecté, maintenez R afin de vous accrocher à l'espèce de sphère électrique. Là, montez et repérez une sorte de plaque rouge. Mettez-vous dessus et déclenchez votre boost. Vous serez alors propulsé vers une autre sphère. Continuez ce petit jeu jusqu'à une rampe araignée. Ici, accrochez-vous et descendez. Une fois arrivé au bout, propulsez-vous sur celle juste en face et continuez votre descente. Vous empochez une réserve d'énergie. Laissez-vous alors tomber tout en bas désormais. Une fois au sol, allez actionner la porte codée bleue à gauche du réacteur. Entrez dans la salle et récupérez enfin la carte du secteur ! Revenez maintenant au Raccordement Electrique. Mais avant, pensez à sauvegarder à droite du Réacteur. Une fois arrivé en ce lieu, continuez jusqu'à l'Entrée du Sanctuaire pour voir Dark Samus vous faire une bonne blague en détruisant le pont. Repérez alors une rampe araignée à droite de la porte d'entrée.

Prenez-la et dirigez-vous vers l'autre côté du précipice, et vous servant du boost pour progresser lorsque les rampes

sont séparées. Retournez alors à l'Ascenseur des Terres du Temple, et rejoignez le Transport de Torvus en passant par le Grand Temple. Sauvegardez dans le Lagon, puis rendez-vous dans la Station de la Dynamo Hydraulique. Là, descendez tout au fond de la salle en vous laissant couler et prenez la porte conduisant à la Chambre Hydraulique Principale. Là, rejoignez le Portail au fond de cette immense salle, en vous servant de la boule araignée lorsque vous verrez une rampe la nécessitant. Vous arrivez alors dans la Zone Souterraine du Temple. Avancez et vous arrivez à un "pitit" boss. Ce boss nommé le Gardien de Puissance et est très simple à battre. Le principe est en fait de se servir des rampes araignées pour accéder aux quatre mécanismes présents dans la pièce. Chacun d'entre eux enverra une décharge au monstre, ce qui aura pour effet de le tuer. Maintenant il faut tout de même faire très attention aux bombes que vous enverra ce dernier lorsque vous vous approcherez d'un des mécanismes. Le mieux est de bouger sans cesse afin de ne pas vous acharner sur l'un d'entre eux. Si le boss vous pose des problèmes sur une zone, changez rapidement afin de le prendre en défaut. Notez bien que l'utilisation des bombes est recommandé pour atteindre des endroits que vous ne pourriez pas rallier avec votre boost. Notamment l'un des mécanismes situés au-dessus d'une rampe, sans réel accès. Une fois ceci fait, le monstre va se voir écrasé par la structure au-dessus de lui. Cela aura pour effet de faire apparaître une nouveau module. Servez-vous des rampes pour l'atteindre un repérant le chemin d'accès tant que vous êtes au sol. N'oubliez pas de vous servir d'une bombe lorsque vous devrez atteindre la dernière portion (sans lâcher R bien entendu). Vous obtenez la Bombe de Puissance. Continuez droit devant vous et ouvrez maintenant la porte jaune. Avancez en faisant attention aux tentacules et prenez le sas jaune. Là abattez les deux chasseurs Ing, et retournez au Tunnel d'Accès au Temple. Accédez au Portail juste au-dessus de la Turbine en ce lieu afin de revenir dans le monde lumineux.

Rejoignez alors le Point de Rassemblement, en passant par la porte blanche dans la Station de la Dynamo Hydraulique. Une fois arrivé, sautez dans l'étendue d'eau, et lâchez une bombe de puissance sur la vitre brisée au fond. Puis vous apercevrez une sorte de sceau auparavant caché par le verre. Posez alors une autre bombe de puissance dessus afin de vider toute l'eau du niveau. Maintenant, servez-vous du bassin comme d'une rampe de vitesse et bosstez jusqu'à pouvoir vous coller sur la rampe d'araignée de gauche. Là, rejoignez le bout de cette dernière, et servez-vous d'une bombe pour accéder au niveau supérieur. Faites le tour et propulsez-vous sur le mécanisme qui effectue un mouvement circulaire.
De là, attendez d'être en face du mécanisme pour bombe et jetez-vous dedans. Vous allez mettre en route l'une des statues de la salle. Redescendez dans le bassin et effectuez la même manoeuvre sur la droite, afin de libérer une cache de missiles devant la seconde statue. Utilisez les crochets pour vous rendre aux plate-formes apparues avec votre grappin, et faites main basse sur le supplément de roquettes. Maintenant, en route vers le Temple de Torvus. Une fois sur place, empruntez la porte violette sur la droite en arrivant dans la salle. Vous arrivez à l'Ascenseur du Désert d'Agon. Une fois à destination, ouvrez la porte violette, puis accédez au Centre de Transport. Là, utilisez le bas de la pièce comme une rampe de vitesse afin d'atteindre le Portail.

Dès votre arrivée, vous obtenez un supplément de missiles. Continuez votre chemin jusqu'au Puits du Verdict, et ouvrez-y la porte verte. Vous arrivez dans une pièce où se trouve du Phazon. Lâchez une bombe sur les premières dalles au sol et mettez-vous en boule. Jetez-vous dans le sous-sol, et avancez jusqu'à obtenir une recharge de missiles. Ne traînez pas car le Phazon vous cause pas mal de dégâts. Ressortez en courant et sautez pour sortir rapidement de ce "piège". Allez maintenant au Site de Jonction. Une fois dans le petit tunnel, arrêtez-vous au centre de la grande "boule". Servez-vous alors de la boule araignée pour grimper. Vous libérez alors l'accès à une recharge de missiles. Revenez donc au Site du Portail et prenez-le

Une fois à destination, rendez-vous à la Station d'Extraction A. Dès votre arrivée, éliminez les pirates, puis repérez le mur craquelé tout en bas du niveau, près des grands piliers. Brisez-le avec une bombe de puissance ce qui aura pour effet d'afficher un canon à boule. Prenez-le et une fois dans les airs, pressez R pour vous accrocher à la rampe araignée. Avancez sur cette dernière jusqu'à la recharge de missiles. Maintenant en route vers le Temple d'Agon. Là, passez la Porte Sombre, puis vous accédez à une petite série de tunnels que vous connaissez. Descendez tout au fond de ce complexe, et vous arriverez devant une porte violette. Ouvrez-la, puis entrez. Là, descendez tout au fond du puits, et éliminez les deux nouvelles créatures. Puis faites exploser le mur abîmé sur la gauche du site avec une bombe de puissance. Vous libérez alors une porte blanche menant à une supplément de missiles. Revenez dans la salle précédente et allez activez l'interrupteur devant lequel vous êtes passé à l'allée, dans la petite descente. Puis rendez-vous sur la droite, vers le cadavre d'un Luminoth. Là, entrez dans le mécanisme afin de déclencher une hélice géante. Dépêchez-vous alors de rejoindre la piste en "U" un tout petit peu plus loin afin de vous jeter dans un canon à boule. Une fois projeté en face de ce dernier, rentrez immédiatement dans le mécanisme devant vous. Cela aura pour

effet de faire monter l'hélice et de libérer un accès à un Portail Sombre. Pour accéder à ce passage, utilisez la rampe en "U" et prenez de la vitesse jusqu'à accéder à un petit couloir. Suivez-le et descendez jusqu'à rejoindre l'hélice. Passez le Portail.

Partie 15

Vous arrivez dans les Terres d'Entraînement. Repérez le petit trou par lequel les Barbillons Nocturnes s'envolent, et passez par ce dernier lorsque le danger est écarté. Grimpez jusqu'à une corniche. Là sautez de plate-formes en plate-formes jusqu'à la porte bleue. Empruntez alors le tunnel jusqu'à un autre sas bleu. Passez-le prenez le Portail.

Avancez tranquillement jusqu'à un tunnel et roulez. Faites bien attention aux oiseaux qui arrivent par vague, et détruisez les pierres vous bloquant le chemin. Vous parvenez enfin à la Station d'Extraction B, devant un nouvel item. Vous récupérez l'Explosion Sombre. Maintenant, retournez au Temple d'Agon. Prenez la porte blanche et courez jusqu'au Réacteur Principal. Là, utilisez votre boule araignée afin de descendre par la rampe. Repérez alors une autre rampe et montez en direction des pistons en haut de la salle. Le but du jeu est en fait de vous accrocher à chacun d'entre eux grâce aux petits morceaux de rampe araignée qui y sont disposé. Il vous suffira ensuite de passer de l'un à l'autre par propulsion en attendant bien le moment opportun. Une fois de l'autre côté, repérez la vitre à terre. Lâchez une bombe de puissance et récupérez les missiles. Puis repartez par la porte bleue en direction du Traitement du Sable. Une fois sur place, détruisez les canons, et servez-vous du revêtement en dessous comme d'une piste de vitesse en "U". Prenez donc de l'élan et sortez à droite. Empruntez le tunnel et activez le mécanisme. Le sable se vide, révélant un supplément de missiles. Remontez alors à la porte bleue, puis rejoignez la Production de Bio-Energie. Tuez les quatre larves métroïdes présentes, puis activez les "pistons" avec l'interrupteur. Là, allez au nord-ouest du niveau avant de prendre une rampe araignée. Suivez-la en veillant bien à ne pas tomber, puis vous arriverez à une succession de saillies possédant une rampe et nécessitant une propulsion. Commencez donc à avancer vers la droite et à la troisième rampe araignée, jetez-vous en face, vers une rampe ascendante. Continuez à montez et vous arriverez en face de la rampe d'un des "pistons". Collez-vous à cette dernière, puis faites en le tour. Une fois de l'autre côté, propulsez-vous une dernière fois droit devant vous pour atteindre une porte verte. Et hop des missiles ! Maintenant rendez-vous à L'ascenseur des Terres du Temple. Et oui, ce n'est pas tout près. Une fois à la surface, dirigez-vous vers le Site d'Assemblage du Temple. Dès votre arrivée, prenez le Portail.

Vous arrivez dans la Plaine du Culte Sombre. Passez par la porte violette. Suivez le couloir et vous accédez au Lac Maudit. Là, mettez votre viseur sombre et repérez l'Ing invisible. Détruisez-le et récupérez une Clé du Temple du Ciel. Reprenez alors le Portail.

Allez désormais à la Chambre de la Dynamo. Faites exploser les portes gênantes avec vos bombes de puissance, et repérez le mur endommagé entre les deux. Détruisez-le de la même manière et vous empocherez une extension pour ces bombes. Maintenant revenez sur vos pas, et rendez-vous à la Porte de la Chambre du Vent. Une fois sur place, utilisez le canon à boule, et détruisez la porte jaune. Dans la salle suivante, utilisez le Portail Sombre.

Dans cette pièce, vous allez devoir faire tourner chacun des quatre étages de la tour juste en face de vous. Le but du jeu est de les placer chacun dans la direction du sud grâce aux mécanismes au sol. Vous verrez aisément la réussite de votre projet lorsque chaque strate arborera une couleur dorée. Plus clairement, dès qu'un étage revêt cette teinte, vous pouvez arrêter de le faire pivoter. Passez de plate-formes en plate-formes grâce aux canons à boule, et une fois l'ensemble des étages activé, revenez à votre endroit d'arrivée. Là, visualisez les quatre plots violets et détruisez-les en même temps pour activer complètement la structure. Faites la même chose en orientant cette fois-ci les blocs vers le nord, afin de les faire tous devenir bleus. Puis détruisez les plots violets. Désormais revenez dans le monde de la lumière.

Votre action a libéré des crochets pour votre grappin. Repérez le canon à boule au nord et rendez-vous y prestement. Là, ce dernier va vous éjecter au centre de la structure. Une fois en ce lieu, ramassez votre nouvelle arme, l'Explosion de Lumière. Vous allez alors vous faire attaquer par deux Pirates Sombres. Tuez-les, puis revenez maintenant à l'Ascenseur des Marais de Torvus. Une fois les pieds dans l'eau, rejoignez le Grand Pont. Propulsez-vous grâce au canon à boule, et une fois sur le pont, faites exploser les rochers derrière-vous. Cela débloque un tunnel vous menant à une extension de bombes de puissance.
Faites exploser également le caillou qui vous barre la route dans le conduit pour créer un raccourci sympathique.

Maintenant, allez prendre le Portail au Pont Oublié.

Rendez-vous donc à la porte jaune afin de continuer votre progression. Une fois dans la salle suivante, vous rencontrez un Phlogus. Attendez bien qu'il ouvre sa gueule pour faire feu et ainsi le retourner et vous en servir comme plate-forme. Néanmoins faites bien attention à son réveil assez court et à son immédiate remise en forme. Remarquez le mur fissuré à sa droite. Lâchez-y une bombe de puissance et vous obtiendrez une extension pour ce même objet. Revenez maintenant au Portail.

Une fois dans les Marais du côté de la lumière, rendez-vous au Site d'Extraction de Torvus afin d'effectuer un petit parcours du combattant laissant des soutes sur la maniabilité de la boule araignée. Mais bon. Sur place, laissez-vous tomber tout en bas de la zone, et repérez la rampe de vitesse en forme de "U". Prenez de l'élan et accrochez-vous sur la rampe araignée tout à droite. De là, effectuez le chemin qui s'offre à vous jusqu'à parvenir à une réserve d'énergie supplémentaire. Le seul problème ici est en fait la caméra qui se place n'importe comment et vous cache parfois des rampes araignées. Soyez donc bien concentré et prenez le temps de bien appréhender la situation. Maintenant dirigez-vous vers les Plantations de Torvus. Sur place, repérez les deux racines du gigantesque arbre au milieu de la "pièce". Détruisez-les avec vos super-bombes, et regardez où ce végétal massif s'écroule. Pénétrez dans le trou creusé par ce dernier et récupérez-y une extension de missiles. Une fois cela fait, rendez-vous à la Chambre d'Entraînement. Sautez au fond de l'eau avec vos deux amis les Bloggs Sombres, afin de les éliminer. Là, cherchez une rampe araignée accolée à un mur près de l'interrupteur pour boule au sol. Grimpez et continuez votre chemin en vous propulsant de rampes en rampes, jusqu'à sortir de l'eau. Là, avancez jusqu'à l'espèce de statue. Laissez-vous tomber et pénétrez dans le mécanisme en son sein. Cette dernière se met du coup à avancer. Récupérez les missiles juste derrière elle (sous l'eau) et empruntez la rampe araignée juste à côté. Passez par la porte jaune désormais. Dans la salle suivante, sautez de plate-formes en plate-formes afin d'atteindre le sas bleu. Puis empruntez l'ascenseur. Vous pénétrez alors dans la Forteresse Sanctuaire. Passez la porte bleue, et éliminez les robots dans le long couloir qui vous attend. Puis empruntez la sortie de couleur jaune. Dans la prochaine salle, détruisez les deux machines octopodes, puis rejoignez le grand mur au nord. Servez-vous alors des rampes araignées et continuez jusqu'à obtenir une extension de missiles en faisant attention aux machines tentant de vous faire tomber. Ensuite, avancez jusqu'à la porte bleue à l'est en vous servant de la rampe araignée à la droite de la plate-forme menant à celle-ci. Avancez, et dès votre arrivée dans la salle suivante, en vous méfiant des tourelles, faite exploser la vitre fêlée cachant un Portail. Prenez-le.

Partie 16

Dans le monde des ténèbres, détruisez l'espèce de golem possédé, en utilisant exclusivement votre rayon lumineux et en esquivant ses attaques électriques au sol, puis empruntez le Portail au fond de la salle.

A votre arrivée, repérez le petit tunnel sur la gauche de la paroi en verre devant vous. Prenez-le, et ralliez un autre Portail.

Une fois dans le monde sombre, empruntez la rampe araignée jusqu'à un nouveau Portail.

Réitérez cette opération dans l'univers lumineux et continuez votre avancée jusqu'à obtenir une recharge de bombes de puissance. Maintenant, revenez dans la salle principale en passant par la rampe araignée, et empruntez la porte jaune que vous n'aviez pas encore eu l'occasion d'ouvrir. Nez vous occupez pas des Rezbit et sautez tout en bas de la salle. Prenez alors la porte menant à l'Entrée du Sanctuaire. Mais avant d'avoir l'occasion de sortir, vous devrez éliminer deux golems assez résistant. Utilisez le rayon d'une couleur opposé à la leur afin d'abréger vos souffrances. Puis, une fois à l'extérieur, faite exploser la vitre sur la gauche avec une bombe de puissance. Prenez ensuite l'ascenseur maintenant accessible, et une fois en haut, actionnez l'interrupteur. Vous activez un canon à boule. Pénétrez à l'intérieur, et laissez-vous projeter. Une fois en face, faites le tour de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez, et grimpez à son sommet via une rampe araignée. Dès votre arrivée, passez en viseur d'analyse et repérez autour de vous les murs apparaissant en bleu. Il va vous incomber de les détruire. Entrez ensuite dans la tourelle en vous positionnant sur l'icône correspondante, et faite feu en connaissance de cause. Ce travail effectué, redescendez par les rampes araignées, et revenez par l'intermédiaire du canon à boule. Puis, montez en haut à droite du grand mur de l'Entrée du Sanctuaire. Analysez les Ecrits, et empruntez la rampe araignée. Au bout de cette dernière, vous découvrirez un cadavre de Luminoth. Lisez son testament, et utilisez le canon à boule juste derrière lui. A vous l'extension de bombes de puissance. Laissez-vous tomber dans le vide juste devant vous. Vous tombez sur une plate-forme. Utilisez la boule

araignée pour revenir en face, et empruntez le sas blanc. Maintenant direction la Chambre du Gyro Principal. Dès votre arrivée, prenez le petit ascenseur de gauche dans la seconde partie de la salle, vous menant sur les hauteurs de cette dernière. Là, remarquez les espèces de containers sur la gauche, apparaissant colorés dans votre scanner. Détruisez-les avec une bombe de puissance et actionnez le mécanisme. Un jeu à base de lignes de couleur apparaît, comme précédemment. Pour aller plus vite, je vous donne la manière de procéder. Tirez trois fois sur le bouton gris en bas à gauche, deux fois sur celui en haut à gauche, et encore deux fois sur celui en bas à droite.

Puis rentrez dans le nouveau mécanisme. Vous venez d'arrêter le Gyro. Rendez-vous donc dans sa pièce afin de découvrir un passage. Face à l'anneau désormais stoppé, vous vous apercevez que celui-ci supporte une rampe araignée sur ses flancs. Servez-vous en, et une fois parvenu au bout, propulsez à travers la vitre fêlée devant vous. Passez alors par le sas jaune. Vous voyez alors Dark Samus éliminer trois Pirates Sombres en un seul coup. Encore sous le choc, approchez-vous du mur de droite afin que ce dernier s'ouvre. Prenez les objets dans les caisses, et passez par le mur de gauche à l'autre bout de la pièce. Puis, prenez le sas bleu. Vous voici donc face à Dark Samus en grande forme. Le début du combat se passe dans un ascenseur pour finalement vraiment commencer au sommet d'une tour. Ce combat ressemble trait pour trait à votre précédent duel avec elle. La seule différence notable est qu'elle a bien entendu appris de nouvelles techniques. Tout d'abord elle peut maintenant tirer un rayon de Phazon à 360 degrés, pouvant également vous geler si vous n'y prenez pas garde. Ensuite elle dispose de la Boost Ball, identique à la vôtre, qu'elle déclenche juste après l'utilisation de sa dernière acquisition, l'invisibilité. La technique est simple, envoyez vers elle uniquement des super-missiles, tout en vous servant du décor pour éviter ses tirs de missiles et de phazon. Bougez sans cesse afin d'éviter de subir ses charges au corps-à-corps, et sautez dès qu'elle se transforme en boule, tout en gardant le lock centré sur elle le plus possible. Enfin, lorsqu'elle disparaît, servez-vous de votre viseur sombre afin de la repérer facilement. Si vous observez ces conseils, le combat ne devrait pas durer très longtemps. Affaiblie, cette dernière va alors briser une fenêtre et s'évanouir dans la nature. passez également par cette fenêtre, et longez la corniche jusqu'à apercevoir un Portail.

Une fois dans le monde des ténèbres, prenez une nouvelle fois la corniche jusqu'à atteindre une rampe araignée. Montez grâce à cette dernière, et une fois sur la plate-forme, repérez un mécanisme pour boule au sol. Actionnez-le jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Ensuite, empruntez les rampes araignées nouvellement déplacées. Une fois au bout, propulsez-vous, et vous arriverez sur une saillie métallique. De là, sautez juste en face afin d'atteindre un portail.

De retour dans le monde de la lumière, sautez sur la plate-forme juste en face de vous dans le but de récupérer le viseur Echo. Descendez sur le sol, et utilisez votre nouveau joujou. Vous apercevez alors des sortes de mécanismes oranges. Détruisez les trois présents, ce qui aura pour effet de remettre l'ascenseur en fonction. Vous parvenez alors à la Station de Contrôle. Ouvrez le sas bleu, et continuez. Un message vous dit alors que toutes les portes sont fermées. Qu'à cela ne tienne, utilisez le viseur écho et détruisez le drône orange. Maintenant en route vers le site Recherche Principal. Dès votre entrée, éliminez les deux Quads et occupez-vous ensuite des trois drônes oranges visibles avec votre viseur écho. Une porte s'ouvre et dévoile un Portail.

Eliminez les chasseurs Ing, puis détruisez les drônes à l'aide de votre viseur écho (c'est la dernière fois que je le répète). Une fois la porte déverrouillée, scannez l'interrupteur qui vient d'apparaître. Cela libère un passage vers le haut de la pièce, ainsi que vers le bas. Commencez par descendre dans les profondeurs de cette dernière. Vous trouvez un Portail. Prenez-le. Dès votre arrivée, empruntez la rampe araignée. Une fois au bout, larguez une bombe et... hop un boss. Malgré le fait qu'il ne soit pas impressionnant, il demeure tout de même assez énervant. Le principe est en fait de rester accrocher à la rampe faisant tout le tour de l'aire de combat, et de se projeter dès qu'une tige avec une lumière rouge apparaît sous cette sorte de machine belliqueuse. Le problème, c'est que quatre bras mécaniques essayent de vous faire tomber en pivotant tout autour de la zone. Le but du jeu est donc de les éviter tout en se positionnant de la bonne manière dans le but d'avoir la tige bien en face lors d'une propulsion. Une fois trois attaques victorieuses, la tige se changera en un gros mécanismes qu'il faut également percuter. A ce propos, faites bien attention à ne jamais rester au sol si vous tombez. Dépêchez-vous de remonter grâce à une petite bombe, sans quoi vous subirez un assaut électrique très violent. Une fois le gros mécanisme touché une seule fois, vous montez d'un niveau. Prenez garde donc à ne pas vous décrocher en espérant une victoire. Une fois au second niveau effectuez les mêmes manoeuvres, mais votre surface de combat sera plus réduite. Puis vous grimperez encore d'un étage pour la rencontre finale. Toujours la même technique, dans un espace plus réduit. Après votre belle victoire, prenez la rampe-araignée jusqu'à un petit passage conduisant à une porte. Dans la salle suivante, vous verrez un canon à boule protégé par une paroi incassable. Vous savez ce qu'il vous reste à faire, chercher le drône orange. Détruisez-le et continuez. Vous allez être

projeté de nombreuses fois jusqu'à arriver au sommet de ce "puit".

Mais avant de prendre le sas bleu, laissez vous tomber dans le trou devant vous. Remarquez le petit passage dans le mur juste après votre chute, en face de l'icône du canon à boule. Prenez-le en restant bien sur votre gauche. Puis prenez le premier tunnel à gauche suivi de celui de droite et encore une fois à droite. Vous récupérez une extension de missiles. maintenant remontez ouvrir le sas bleu. Dans la pièce suivante, ne vous occupez pas des Rezbits, et servez-vous des plate-formes pour atteindre la porte blanche au nord-est de la salle. Lisez les écrits sur la gauche et continuez. Une fois arrivé dans la pièce, laissez-vous choir afin de récupérer une extension de vie. Puis, activez l'interrupteur, qui aura la bonne idée de faire apparaître des crochets pour grappin, vous menant non loin d'une salle de sauvegarde. Revenez donc à la Salle d'Observation. Cette fois, éliminez les Rezbits au super-missile, puis allez directement sur votre gauche afin de trouver une rampe-araignée. Avancez jusqu'à une intersection, et empruntez le passage vers le milieu de l'écran afin de rejoindre le canon à boule au centre de la pièce. Ce dernier vous envoie sur une rampe araignée, pensez donc à vous accrocher. Suivez le chemin qui vous est imposée par une succession de rampes, tout en faisant attention aux carrés rouges à la fin de certaines (celles qui agissent comme des tapis-roulants). Ces dispositifs sont en fait construits pour vous faire tomber hors des rampes.
Posez donc la bombe nécessaire à votre accès à la rampe supérieure au bon moment sous peine de devoir tout recommencer. A un endroit vous arriverez à une bifurcation. Le chemin de gauche vous permet de récupérer une extension de munitions. Suivez-le et vous arriverez dans un tuyau. A peu près à mi-parcours, vous verrez un croisement dans ce dernier. Prenez donc le chemin allant vers l'arrière-plan afin de tomber sur la recharge. Puis revenez dans le tunnel principal et poursuivez. Vous revenez à votre point de départ. Refaite donc toute la route jusqu'à la bifurcation. Prenez alors à droite cette fois, vers le mécanisme qu'il vous faudra actionner. Celui-ci a pour effet de déclencher l'ouverture d'une porte menant sur un Portail.

Partie 17

En ce monde ténébreux, tuez les deux pirates sombres, puis prenez la porte bleue sur la droite. Là, éliminez les espèces de créatures volantes qui pourraient vous gêner dans votre utilisation des crochets pour grappin. Attention à bien attendre que leur poison se dissipe. Une fois de l'autre côté, rejoignez la plate-forme rouge sur la gauche et de là vous verrez un portail. Prenez-le.

Une fois à la lumière du jour, sautez sur la plate-forme à votre gauche, puis rejoignez celle juste au-dessus du Portail. Là, prenez la porte bleue au fond du couloir. Eliminez le Rezbit et avancez jusqu'à apercevoir un objet dans une sort de cage. Avancez et passez derrière cette dernière. Laissez-vous tomber et tournez-vous. Vous découvrez alors un mécanisme pour boule. Vous savez ce qui vous reste à faire. Vous déclenchez de fait un laser. Descendez encore d'un niveau et vous trouvez un interrupteur. Activez-le et un pont apparaîtra comme par magie, vous conduisant à un Portail.

Une fois arrivé, commencez par éliminer les ennemis au loin afin de dégager le passage pour vos acrobaties à l'aide du grappin. Lorsque vous aurez traversé le précipice, vous arriverez devant un Portail. Activez-le.

De retour dans le monde lumineux, occupez-vous tout d'abord du Rezbit afin d'être tranquille. Ensuite, sautez sur la plate-forme de droite afin d'atteindre le mécanisme un peu plus loin. Là, rentrez dans cet interrupteur pour boule, et tournez le miroir de façon à orienter le rayon vers la cible centrale. Faite maintenant de même avec les trois miroirs restant. Maintenant, reprenez les deux Portails, puis vous reviendrez juste au niveau du caveau, en face de la plate-forme du centre. Avancez donc sur le pont, puis activez le mécanisme pour boule situé sous la cage renfermant l'objet. Vous lancez alors un laser qui vous ouvre le chemin vers le présent tant convoité. Vous obtenez donc l'Attaque en Vrille. Utilisez-la pour sortir lorsque vous aurez trouvé le bon timing pour effectuer vos divers sauts. En fait sautez comme si vous vouliez faire trois sauts, puis quand vous utiliserez l'attaque vrille continuez à appuyer en rythme pour continuer votre progression. Passez alors le sas bleu. Maintenant dirigez-vous vers le Grand Abîme. Une fois sur place, dirigez-vous vers Recherche Principal en empruntant l'Ascenseur Est du Secteur Central. Une fois arrivé, prenez le Portail.

Dans la grande salle où vous allez atterrir, repérez la porte bleue tout en haut à gauche. Grimpez en faisant attention aux Ings, puis sortez. Dans la pièce suivante, vous allez devoir faire jouer de vos réflexes. Vous apercevez une paroi étrange sur la gauche dès votre entrée. Reculez-vous et faites en sorte de faire une attaque en vrille lors de votre contact avec ce mur étrange. Vous allez alors rebondir de l'autre côté et parvenir à une nouvelle muraille du même type.

Continuez alors d'appuyer sur "B" en rythme pour gravir les différents niveaux de l'espèce de cheminée dans laquelle vous vous trouvez. Vous allez rapidement parvenir au sommet et trouver quelques objets à détruire pour ramasser quelques bonus. Une fois cela fait, passez le sas bleu et récupérez l'une des Clés du Temple Sombre. Actionnez l'interrupteur pour vous libérer le passage, puis rejoignez le Portail grâce à l'attaque en vrille. Pensez bien à vous servir des murs spéciaux juste à côté de ce dernier afin de récupérer une recharge de missiles. Rejoignez la lumière.

Vous arrivez au Poste d'Observation. Là, retournez au Chantier de la Dynamo pour prendre le Portail.

A votre arrivée, passez la porte blanche. Vous arrivez dans une pièce où un guerrier Ing vous attend. Tuez-le et occupez-vous ensuite des drônes oranges que vous connaissez bien, grâce à votre viseur écho. Continuez ensuite tout droit. Vous arrivez dans une salle avec une grosse boule au milieu d'un espace confiné. Sautez sur l'une des plate-formes entourant cette dernière, puis sautez directement en direction de la sphère en vous transformant en boule en l'air. Utilisez alors votre capacité à vous accrocher pour vous maintenir sur la sphère. En effet, celle ci est une espèce de gigantesque rampe araignée circulaire. Montez à son sommet en vous méfiant des tentacules, particulièrement sensible aux bombes par ailleurs. Une fois parvenu au point culminant, propulsez-vous vers une autre rampe située un peu au-dessus. Là, vous apercevrez une belle Clé du Temple Sombre. Emparez-vous en, et repérez une porte rouge sur votre plan. Rendez-vous devant et détruisez-la pour débloquer un accès à une bienheureuse sauvegarde. Puis, revenez dans la salle de la boule géante. Là, prenez la porte bleue au nord si vous désirez rejoindre l'Arsenal de la Ruche et recharger toutes vos munitions, en vous méfiant des Guerriers Ings, ou alors dirigez-vous vers le sas bleu au sud afin d'atteindre l'Accès au Temple de la Ruche.
Bien évidemment faites attention aux tentacules sortant vivement de la sphère. Une fois dans l'Accès au Temple, déposez simplement vos trois clefs sur les emplacement prévus à cet effet. Passez alors sur le pont nouvellement arrivé, et prenez le sas bleu. Ensuite utilisez l'ascenseur. Vous voici face à un boss bien épais si je puis dire.

En fait vous allez devoir affronter Quadraxis, un Quad dix fois plus grand que les autres. Dès le début du combat, commencez à rouler sous ses pattes et détruire les espèces de boules rouges provoquant des ondes électriques, afin de ne pas trop en souffrir. Ensuite repérez ses genoux (et oui, un robot a des genoux). Dès que l'un d'eux se met à briller d'une lueur bleue, projetez-lui deux super missiles afin de le détruire. Une fois celui-ci hors service, les boules rouges reviennent. Réitérez donc l'opération jusqu'à venir à bout de l'ensemble des articulations du monstre. Attention toutefois à ses différentes attaques, allant des ondes électriques donc, aux tirs de mitraillettes, en passant par un tir paralysant vos armes pendant quelques secondes. Ce dernier peut-être évité "facilement", car le boss doit vous locker trois fois avant de le lancer. Désormais, la tête du Quadraxis se voit séparée de son corps. Malheureusement, elle est invincible. Le seul moyen d'en venir à bout est de détruire l'antenne disposée sur la partie basse de la machine grâce à votre viseur écho et deux super-missiles. A ce moment précis, la tête dévoile elle aussi des antennes, trois pour être précis. Lancez donc deux super missiles sur chacune d'entre elles afin de les faire disparaître. Dès qu'une seule se trouve annihilée, la tête vous envoie un Quad Sombre (voire deux pour la dernière antenne). Occupez-vous en et cela aura pour effet de ranimer l'antenne du corps du robot. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire, réitérez de ce fait l'opération trois fois, et pourrez débuter la dernière phase de ce combat. Là, lancez des super missiles sur la tête jusqu'à ce qu'elle soit sonnée et fasse le tour du champ de bataille mollement. A ce moment précis, suivez-la, et dépassez là un tout petit peu. Repérez alors les rampes araignées sur les jambes du Quadraxis. Grimpez sur l'une d'entre elles (proche de la tête bien entendu) et une fois au sommet, propulsez-vous en direction de la tête flottante. Accrochez-vous à elle, et roulez jusqu'à un orifice dans lequel vous poserez une bombe. Répétez cette opération jusqu'à la mort du monstre. Vous obtenez le Rayon Annihilateur, mixant habilement les Rayons Sombres et de Lumière.

Maintenant grimpez sur la structure nouvellement crée et sortez par la porte libre en vous servant de votre attaque en vrille. Rejoignez alors le Temple de la Ruche en passant par le Collecteur d'Energie de cette même ruche. Vous allez arriver à la Chambre de Sécurité du Temple. Là méfiez-vous de votre nouvel ennemi et prenez la porte située de l'autre côté de la pièce. Vous revenez de fait dans le Site d'Entraînement Aérien. Dès votre arrivée, repérez le Cristal et l'espèce de Balise. Tirez-leur dessus puis scannez-les. maintenant, il ne vous reste plus qu'à passer par le Portail et à revenir dans le monde de la lumière.

Partie 18

Vous voici donc au Poste d'Observation. Ici, avancez et prenez le sas bleu au sud-est de la pièce. Suivez le Chemin de la Sentinelle. Occupez-vous des ennemis présents en ces lieux, puis remarquez la porte fermée. Une ouverture

verrouillée sans mécanisme signifie que vous allez devoir chausser votre viseur écho afin de repérer vos amis les drônes oranges. Munissez vous de votre Rayon Annihilateur et détruisez les diverses cibles dans un ordre précis pour récupérer une extension de missiles. Commencez par la droite, puis encore la droite, la gauche et enfin la droite. Saisissez votre dû, et rendez-vous au Contrôleur d'Energie du Sanctuaire. Vous allez enfin pouvoir déposer votre énergie et faire plaisir une dernière fois à vos amis Luminoth. Une fois ce travail effectué, rejoignez le Chemin des Ouvriers afin de vous rendre au Chantier de la Dynamo. Dès votre entrée, utilisez le petit tunnel pour accéder à la porte jaune. Ouvrez-la et utilisez le Portail de la pièce suivante.

De retour dans la Ruche Ing, vous débutez directement dans la Cache Ing numéro 3. Sortez afin de rallier le Chantier de la Dynamo de la Ruche. Il va vous falloir utiliser la boule araignée et le boost pour progresser dans cette pièce. Commencez par rejoindre la rampe araignée située sur les plate-formes flottantes aux alentours. Dès que vous atteignez une rampe, accrochez-vous y et progressez jusqu'à rencontrer un point rouge signifiant que vous pouvez vous propulser. Faite donc, tout en faisant attention à l'alignement de votre point de départ et de celui d'arrivée. Une fois ce passage terminé, utilisez le Viseur Sombre pour découvrir la cachette de votre prochaine Clé du Temple du Ciel. Emparez-vous en, puis revenez au Portail.

Une fois de retour, dirigez-vous vers le Temple du Sanctuaire, puis allez tout droit jusqu'à l'Accès au Temple. Sur les lieux, détruisez les Rezbits qui pourraient vous gêner par la suite, puis rejoignez la porte sur le mur au sud. Lockez les points rouges l'entourant et détruisez-les tous en même temps pour l'ouvrir. Vous débloquez alors un canon à boule. Utilisez-le pour être projeté de l'autre côté. Dès que vous aurez repris votre formez, utilisez le viseur écho et repérez un drône orange. Détruisez-le ce qui aura pour conclusion d'ouvrir une brèche. Profitez-en pour rejoindre rapidement le canon à boule afin que celui-ci vous propulse dedans. Vous allez tomber dans une petite alcôve et récupérez une extension de missiles. Rejoignez maintenant l'Ascenseur des Terres du Temple et laissez-vous porter jusqu'au Grand Temple. Là, prenez l'Ascenseur d'Accès dans le but d'atteindre le Collecteur d'Energie Principal. Là, U-Mos, bien heureux de vos performances, vous remettra la Combinaison de Lumière, ce qui est super utile à la fin du jeu ! En effet, cette dernière vous protège totalement de l'Ether Sombre, et des rayons des Ings. Vous pouvez même vous baigner dans l'eau sombre sans aucun dégâts. Samus est d'ailleurs somptueuse dans ces habits d'une blancheur métallique. Avant de prendre le téléporteur, il reste deux trois petites choses à faire. Revenez donc au Chemin Sacré et prenez le Portail s'y trouvant.

Vous parvenez de fait au Chemin Profane, dans lequel vous devrez vous débarrasser des quelques ennemis présents. Vous allez encore avoir à faire à un système de clés sonores. Prenez votre viseur écho, et préparez à détruire les cibles dans un ordre précis. Commencez par la plus lointaine à droite, la plus proche à droite, celle de gauche et enfin la plus lointaine à droite une nouvelle fois. Une fois la porte ouverte ramassez les extensions de munitions, D'ici partez vers la sortie au nord. Une fois dans le Puits de Phazon, occupez-vous le la larve Métroid, et continuez. Tuez encore les larves Métroid présentes, et utilisez le saut en vrille pour rejoindre la petite alcôve que vous apercevez au loin. Vous y trouverez une extension de missiles. Revenez en arrière, et prenez la porte violette que vous pouvez voir sur votre carte. Avancez tranquillement en ne vous souciant plus des ennemis tentant de vous barrer la route, et passez dans la pièce suivante. Eliminez les Guerriers Ing, et montez tout au sommet de cette grande salle. Passez la porte. Dans la salle suivante, équipez votre viseur sombre, et tuez le Ing invisible pour obtenir une autre Clé du Temple du Ciel. Revenez alors au Portail.

Reprenez alors l'Ascenseur en passant par le Chemin Sacré. Dans l'Accès au Transport de la Forteresse, sautez dans le rayon de lumière afin d'atteindre une réserve énergie supplémentaire. Une fois dans la Forteresse du Sanctuaire, rendez-vous à l'Ascenseur des Terres du Temple. Là rejoignez le Terminal de Cartes du Sanctuaire. Jetez-vous dans le rayon de lumière pour obtenir une extension de missiles.
Maintenant, rendez-vous dans la Salle d'Armes afin de prendre un bon vieux Portail.

Vous arrivez directement dans l'Abattoir, mais ne vous inquiétez pas, ce n'est pas grave. Continuez votre chemin jusqu'à la Voie Invisible. Ici utilisez votre viseur sombre pour révéler le chemin. Passez la porte. Une fois dans la salle suivante, prenez votre courage à deux mains et descendez tout au fond. Une fois en bas, allez vers l'ouest pour dénicher une pièce vous permettant de remettre vos munitions en état, et vers l'est pour sauvegarder. Pour continuer, détruisez simplement la porte jaune au sud. Dans la pièce suivante, enclenchez la cible tout au milieu de la salle afin de réduire à néant les nuisibles la peuplant, puis poursuivez. Passez le grand couloir et vous arrivez à l'entrée de la ruche. Là, servez-vous de l'attaque en vrille afin de traverser le précipice, puis sautez dans le rayon lumineux. Réitérez ensuite

votre attaque en vrille tout du long, en le suivant. Prenez votre viseur sombre une fois à destination, et repérez le Ing invisible. Tuez-le et prenez une autre Clé du Temple du Ciel. Retournez alors au Portail.

Partie 19

Une fois dans la Salle d'Armes, cassez l'espèce de grande glace avec une bombe de puissance, et prenez la porte à l'est de la pièce. Passez par l'Accès à l'Ascenseur en direction d'Agon, puis prenez ce dernier. Une fois à destination, quittez la pièce et rejoignez le Conduit de Ventilation A. Continuez en direction de l'est afin de parvenir au Portail des Pirates dans le Centre de Commande.

Vous arrivez donc dans le Désert d'Agon Sombre. Une fois sur les lieux, prenez la sortie ouest tout en haut de la salle. Dans la pièce suivante (Champ de Bataille), éliminez les Guerriers Ing, puis chaussez votre viseur sombre pour repérer des plate-formes invisibles. Commencez par sauter sur les trois premières, puis bondissez sur la corniche juste à côté afin d'atteindre la plus haute par la suite. Repérez le Ing invisible et tuez-le pour récupérer une autre Clé. Revenez donc désormais à l'endroit où vous êtes arrivé. D'ici allez au sud jusqu'au Puits d'Alimentation. Ici, plongez dans l'eau sombre et rendez-vous au fond afin de découvrir une extension pour bombes de puissance. Maintenant dirigez-vous vers le Site de Phazon. Montez sur la plate-forme la plus élevée, puis effectuez une attaque en vrille jusqu'à la porte grisée. Utilisez alors votre Rayon Annihilateur pour ouvrir cette dernière. Vous trouvez de ce fait une bien belle chose, la Déflagration Sonique. En route pour l'Oasis Sombre. Utilisez sur place une bombe de puissance afin de faire écrouler le mur, puis plongez dans l'eau sombre. Là prenez votre viseur sombre et repérez le Ing invisible détenant une Clé du Temple du Ciel. Emparez-vous en et repartez en direction du Portail.

Vous atterrissez dans le Réacteur Principal. D'ici, rejoignez le Canyon de Sable. Une fois sur place, utilisez l'attaque en vrille pour rejoindre l'espèce d'île au milieu de la "pièce". Utilisez alors une Bombe de Puissance pour détruire la structure érigée ici, afin de récolter une extension pour ces mêmes bombes. maintenant en route pour la Station d'Extraction. Une fois sur place, équipez-vous de votre viseur écho afin de repérer trois petiots drônes oranges. Détruisez-les et utilisez l'attaque en vrille pour accéder à la porte désormais ouverte et à son extension d'énergie. Maintenant allez à l'Ascenseur des marais de Torvus. Une fois les pieds dans l'eau allez jusqu'à la Vision Méditative. Utilisez alors l'attaque vrille pour rejoindre la plate-forme mouvante au loin. Vous y trouverez une extension d'énergie. Allez maintenant au Pont Oublié et utilisez-y le Portail.

Votre objectif ici est de rallier le Marais Empoisonné. Plongez dans ses eaux nauséabondes et équipez-vous du viseur sombre. Repérez alors le Ing invisible détenant l'une des Clés. Prenez-la. Maintenant, revenez à un Portail.

Une fois dans le monde de la lumière, dirigez-vous vers la Station de la Dynamo Hydraulique. Là, descendez tout au fond de l'eau dans la Station Principale, et prenez le Portail affiché sur votre carte.

Servez-vous de votre attaque en vrille pour rebondir sur les murs, et continuez votre ascension jusqu'à obtenir une extension de missiles. Reprenez le Portail, et en route pour les Catacombes.

Une fois sur place, utilisez votre Rayon Annihilateur sur la porte grise. Avancez, et vous découvrirez un petit tunnel. Roulez et continuez à avancez jusqu'à apercevoir un mécanisme pour boule. Actionnez-le, et d'ici, lâchez une bombe pour sauter et rentrer dans le second tuyau actionné par l'eau. Continuez sur la droite et effectuez la même manoeuvre pour le prochain tuyau. Rejoignez le prochain mécanisme pour bombe et actionnez-le. Puis laissez-vous tomber dès votre arrivée et allez sur la gauche. Utilisez une bombe pour rentrer dans ce tuyau, et continuez ces manoeuvres en allant en haut, puis à droite, ,et en fin tout en haut à droite. Vous obtiendrez alros une extension de missiles. Revenez aux Catacombes et passez le Portail.

Une fois dans le Donjon, laissez-vous tomber dans l'eau devant vous. Juste en bas, vous pouvez alors voir une sorte de petit robot. Tirez-lui dessus avec votre rayon lumineux, et roulez dans le trou qu'il libère en se mouvant. Vous découvrez alors un autre robot. Faite de même. Néanmoins, cette fois, mettez votre viseur sombre et vous repérerez la dernière Clé du Temple du Ciel. Reprenez du coup le Portail.

Maintenant, le but est d'aller livrer le combat final. Pour revenir plus vite, servez-vous des rayons lumineux. Rendez-vous au Collecteur d'Energie de Torvus, et sautez dans le rayon de lumière. Il vous sera alors demandé si vous

désirez revenir au Grand Temple. Acceptez bien entendu. Une fois sur place, prenez l'Ascenseur C, et revenez à votre vaisseau si vous désirez sauvegarder et surtout vous refaire une santé.
Maintenant rejoignez le Chemin des Yeux et empruntez-y le Portail.

La fin se rapproche. Avancez doucement dans le hall du Temple du Ciel, et continuez votre marche vers la destinée. Marchez alors vers la lumière et déposez l'ensemble de vos clés. Un rayon lumineux surgit. Pénétrez à l'intérieur pour continuer votre progression. Vous arrivez enfin au Collecteur d'Energie du Temple du Ciel. Collectez l'énergie dans cette architecture totalement renversée du Grand Temple et rejoignez la Station de Sauvegarde en utilisant les diverses plate-formes. Maintenant, rejoignez la lointaine porte pour continuer. Dans la salle suivante utilisez les murs pour votre ascension en effectuant des rebonds de chaque côté, comme précédemment. Une fois en haut, avancez et préparez-vous à un duel en bonne et due forme. Vous voici donc face à votre ultime ennemi, relativement long à battre et assez fourbe. Pour vous laisser profiter de cette rencontre finale je ne vous révélerais qu'une chose sur votre duel final, ne baissez pas les bras après avoir tué ce que vous pensez être le boss de fin. Il faudra en effet ensuite vous échapper en moins de huit minutes en reprenant le chemin par où vous êtes venu, et un rayon lumineux afin d'aller plus vite. Là, un dernier boss vous attend. Qui ? Je vous laisse la surprise. En tout cas, préparez-vous au combat pour la vérité. Est-ce la fin de la saga Metroid Prime ? L'espace est bien trop grand pour cela.

Minority Report

© Activision / Treyarch 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe.

BIGLIPS	Jouer avec Moseley
BOUNZMEN	Hommes bondissants
BUTTERUP	Santé supplémentaire
CLUMSY	?
CLUTZ	?
DIRECTOR	Toutes les vidéos
DONOTSEL	"Do Not Select"
FPSSTYLE	Visée libre
GNRLINFANTRY	jouer avec un GI
HAIRLOSS	Jouer avec Nikki
HISSSS	Jouer avec Lizard
IAMSODEAD	Jouer avec un zombie
JAILBREAK	Jouer avec Convict
LRGARMS	God Mode
MAXIMUMHURT	Arène de souffrance
MRJUAREZ	Munitions au max
MRROBOTO	Jouer avec Robot
NINJA	Tous les combos
PASSKEY	Choix du niveau
QUITER	Passer le niveau
SCARYCLOWN	Jouer avec le clown
SKETCHPAD	Concept art
SLIZOMIZO	Mode ralenti
SLUGGER	Batte de baseball
SPINACH	Dégâts maximums
STEELUP	Armure
STRAPPED	Toutes les armes
STYLIN	Fin alternative
SUPERJOHN	Jouer avec un super-héros
WEIGHTGAIN	Jouer avec Nara
WIMP	Séquence de fin

Mission : Impossible : Operation Surma

© Atari 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sélectionnez CHARGER UNE PARTIE puis entrez en guise de code :

BIONICJUMPER	Sauts
GOOUTTAMYWAY	Turbo
IMTIREDTODAY	Ralenti
SCAREDSTIFFF	Pas d'IA
SEECOOLMOVIE	Débloquer les séquences video
TTOPFSECRETT	Message Caché

CHOIX DU NIVEAU

Au menu principal allez dans "Profil" et surlignez l'option "JASMINE CURRY". Appuyez simultanément sur les touches L + R + Y + X. Le jeu va revenir au menu de démarrage, mais vous avez désormais la possibilité de choisir votre niveau.

MLB SlugFest 2003

© Midway

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES BATTES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Batte Log

0-0-4 Haut

Batte Wiffle

0-0-4 Droite

Bate Mace

0-0-4 Gauche

NOUVELLES BALLES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Balle de caoutchouc

2-4-2 Haut

Softball

2-4-2 Bas

NOUVELLES APTITUDES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Vitesse max

0-0-3 Gauche

Puissance max

0-3-0 Gauche

Batte puissante

3-0-0 Gauche

NOUVEAUX MODES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Mode grosse tête

2-0-0 Droite

Mode petite tête

2-0-0 Gauche

Mode turbo illimité

4-4-4 Bas

Mode temps supplémentaire

1-2-3 Haut

Mode tournoi

1-1-1 Bas

Mode pas de fatigue

3-4-3 Haut

Mode sans contact

4-3-3 Gauche

NOUVEAUX STADES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Stade Rocket Park

3-2-1 Haut

Stade Roman Coliseum

3-3-3 Haut

Stade Monument

3-3-3 Bas

NOUVELLES ÉQUIPES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Equipe Pinto

2-1-0 Droite

Equipe Horse

2-1-1 Droite

Equipe Lion

2-2-0 Droite

Equipe Eagle

2-1-2 Droite

Equipe Todd McFarlane

2-2-2 Droite

Equipe Terry Fitzgerald

3-3-3 Droite

MLB SlugFest 2004

© Midway

+ D'INFOS FORUM

NOUVELLES BATTES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Batte d'os
0-0-1 Haut

Batte d'acier

0-0-2 Haut

Batte de glace

0-0-3 Haut

Batte Mace

0-0-4 Gauche

Batte Wiffle

0-0-4 Droite

Batte Log

0-0-4 Haut

Batte Spike

0-0-5 Haut

NOUVELLES APTITUDES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Vitesse Max

0-0-3 Gauche

Puissance max

0-3-0 Gauche

Puissance de batte max

3-0-0 Gauche

NOUVEAUX MODES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Mode petite ligue

1-0-1 Bas

Mode plus de temps

1-2-3 Haut

Mode petite tête

2-0-0 Gauche

Mode grosse tête

2-0-0 Droite

Mode sans fatigue

3-4-3 Haut

Mode sans contact

4-3-3 Gauche

Mode turbo infini

4-4-4 Bas

Mode Tournois

1-1-1 Bas

NOUVELLES ÉQUIPES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Dolphin

1-0-2 Bas

Nains

1-0-3 Bas

Minotaures

1-1-0 Bas

Scorpions

1-1-2 Bas

Gladiateurs

1-1-3 Bas

Sub-Zero

1-2-2 Bas

Rodeo Clown

1-3-2 Bas

Bobble Head

1-3-3 Bas

Pinto team

2-1-0 Droite

Evil Clown

2-1-1 Bas

Horse

2-1-1 Droite

Eagle

2-1-2 Droite

Lions

2-2-0 Droite

Oshlan

2-2-2 Bas

Todd McFarlane

2-2-2 Droite

Rivera

2-2-2 Haut

Alien

2-3-1 Bas

Napalitano

2-3-2 Bas

Casey

2-3-3 Bas

Terry Fitzgerald

3-3-3 Droite

NOUVEAUX STADES

Appuyez respectivement sur B, Y et X pour changer les icônes à l'intérieur des trois boîtes à l'écran "match up". Les trois chiffres sous chacun des codes suivants indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur chaque bouton. Appuyez ensuite sur la croix directionelle dans la direction indiquée pour valider le code.

Midway Park

3-2-1 Bas

Atlantis

3-2-1 Gauche

Empire

3-2-1 Droite

Rocket

3-2-1 Haut

Monument

3-3-3 Bas

Stade interdit

3-3-3 Gauche

Coliseum

3-3-3 Haut

TOUTES LES CINÉMATIQUES

Cinématiques des saisons

Terminez toutes les saisons pour débloquer les séquences dans le menu Extras.

Cinématiques des challenges

Terminez touts les challenges pour débloquer les séquences dans le menu Extras.

Monster House

© THQ / A2M 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Maintenez L et R en cours de partie et appuyez rapidement sur les touches indiquées ci-dessous pour valider les codes correspondants.

Energie max

A, A, A, Y

Pistolet amélioré

B, Y, B, A, B, X, B, B

Tous les singes et les artworks

Y, X, Y, X, B, B, B, A

Arme secondaire au max

Y, Y, A, A

Monster Jam Maximum Destruction

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES VÉHICULES

Camion de championnat

Gagnez une saison sous n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer la version Championnat du véhicule utilisé.

1983 Grave Digger

Gagnez la première saison dans n'importe quel mode et n'importe quel niveau de difficulté.

20th Anniversary Grave Digger

Gagnez la deuxième saison avec un camion de championnat en mode Cash Grab et en mode difficile.

Armored Force

Terminez la troisième saison avec un camion de championnat en mode Cash Grab sous le niveau facile.

Big Yellow

Gagnez la deuxième saison avec un camion de championnat en mode Cash Grab et en mode extrême.

Bull Dog

Gagnez la deuxième saison avec un camion de championnat en mode Cash Grab et en mode facile.

Dog Pound

Gagnez la deuxième saison avec un camion de championnat pour n'importe quel mode et en mode facile.

Hooch

Gagnez la troisième saison avec un camion de championnat pour n'importe quel mode et en mode extrême.

IP/Inland

Terminez la première saison avec un camion de championnat dans n'importe quel mod en difficulté extrême.

L'incroyable Hulk

Gagnez la troisième saison avec un camion de championnat en mode Cash Grab et en mode difficile.

Monstres & Cie : Crazy Balls

© THQ / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Terminez le jeu en mode solo ou en mode pote. Maintenez L + R et appuyez sur Y à l'écran de sélection des personnages.

Mortal Kombat : Deadly Alliance

© Midway 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE LA KRYPTE

AA	Nouveau costume Quan Shi
AR	Nouveau costume Nitara
BD	Nouveau costume Kano
BQ	Nouveau costume Kitana
CN	Débloquer Cyrax
DK	Nouveau costume Johnny Cage
IV	Débloquer Frost
JR	Nouveau costume Raiden
KI	Débloquer Kitana
KX	Nouveau costume Li Mei
LL	Débloquer Reptile
ML	Nouveau costume de Shang Tsung
MT	Débloquer Mokap
MW	Débloquer Hsu Hao
PH	Nouveau costume Boi Rai Cho
QX	Nouveau costume Hsu Hao
RD	Nouveau costume Movado
SA	Débloquer Jax
SH	Nouveau costume Sonya Blade
SW	Nouveau costume de Drahmin
TI	Débloquer Nitara
UB	Nouveau costume Frost
UH	Nouveau costume Scorpion
UR	Débloquer Drahim
XO	Nouveau costume Reptile
YA	Nouveau costume Sub Zero
YJ	Nouveau costume Kung lao
YM	Nouveau costume Kenshi
ZM	Nouveau costume Jax
ZW	Nouveau costume Cirax

FATALITÉS

Passez en mode Fatality pour réaliser ces coups.

Drahmin

Arriere, avant, avant, BAS, A

Frost

Avant, arriere, haut, bas, B

Hsu Hao

Avant, arriere, bas, bas, Y

Jax

Bas, avant, avant, bas, Y

Johnny Cage

Arriere, avant, avant, bas, Y

Kano

Avant, haut, haut, bas, B

Kenshi

Avant, arriere, avant, bas, A

Kitana

Bas, haut, avant, avant, Y

Kung Lao

Bas, haut, arriere, A

Li Mei

Avant, avant, bas, avant, X

Mavado

Arriere, arriere, haut, haut, B

Quan Chi

Arriere, arriere, avant, arriere, A

Raiden

Arriere, avant, avant, avant, A

Reptile

Haut, haut, haut, avant, A

Scorpion

Arriere, arriere, bas, arriere, X

Shang Tsung

Haut, bas, haut, bas, Y

Sonya

Arriere, avant, avant, bas, Y

Sub-Zero

Arriere, avant, avant, bas, A

MOKAP ET BLAZE

Terminez le mode Konquête avec tous les personnages pour débloquer Mokap et Blaze.

Mortal Kombat : Shaolin Monks

© Midway

LES FATALITIES

Kung Lao

Fatality 1 : Gauche, Haut, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick
Fatality 3 : Haut, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Haut, Haut, Haut, Bas, Quick
Fatality 5 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 6 : Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Haut, Haut, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Haut, Bas, Haut, Droite, Quick
Fatality 9 : Droite, Droite, Haut, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Launch
Mutality 2 : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Launch
Brutality 1 : Gauche, Gauche, Haut, Haut, Power

Liu-Kang

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Haut, Quick
Fatality 2 : Bas, Gauche, Haut, Droite, Quick
Fatality 3 : Gauche, Haut, Haut, Droite, Quick
Fatality 4 : Gauche, Droite, Bas, Bas, Quick
Fatality 5 : Haut, Droite, Bas, Gauche, Quick
Fatality 6 : Bas, Droite, Gauche, Gauche, Quick
Fatality 7 : Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Quick
Fatality 8 : Droite, Haut, Droite, Haut, Quick
Mutality 1 : Haut, Bas, Haut, Bas, Launch
Brutality 1 : Droite, Haut, Bas, Bas, Power

Baraka (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Quick

Johnny Cage (VS Mode)

Fatality 1 : Bas, Bas, Droite, Droite, Quick
fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Kitana (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Droite, Droite, Droite, Droite, Quick

Reptile (VS Mode)

Fatality 1 : Gauche, Droite, Gauche, Bas, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Quick

Scorpion

Fatality 1 : Haut, Haut, Bas, Bas, Quick
Fatality 2 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Mutality 1 : Bas, Bas, Bas, Haut, Launch

Sub-Zero

Fatality 1 : Droite, Bas, Droite, Droite, Quick
Fatality 2 : Gauche, Gauche, Bas, Droite, Quick
Fatality 3 : Droite, Droite, Bas, Droite, Quick
Mutality 1 : Haut, Haut, Bas, Haut, Launch

MTX Mototrax

© Activision

+ D'INFOS FORUM

JOUER AVEC SPEED DAMON

Gagnez le championat MTX 250 Master pour obtenir, en plus de toutes les courses de motocros, le personnage de Speed Damon avec lequel vous pourez jouer en exhibition.

MX Superfly featuring Ricky Carmichael

© THQ 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Sur le menu principal, appuyez sur X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y pour débloquer tous les personnages, toutes les ppistes, toutes les motos, tous les minis-jeux ainsi que toutes les options relatives à l'éditeur de pistes.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cameron Steele

Remportez le trophée du saut le plus long du monde pour jouer avec Cameron Steele.

Elrod le Viking

Rendez-vous sur la piste de Freestyle Rock Ridge. Partez sur la gauche et poursuivez vers la tour la plus basse. Servez-vous du tremplin pour atteindre son sommet et arrêtez-vous juste en haut. Utilisez le câble pour arriver au sommet de l'a tour la plus haute cette fois. Une fois que vous y serez, vous aurez débloqué le challenge et Elrod sera disponible dans la sélection des pilotes.

Sal l'alien

Rendez-vous à Fox Creek, traversez le grillage puis sautez par dessus le ravin pour arriver au niveau de la ville fantôme. Faites un Bunny hop sur la tombe près de l'église, sautez sur sur le préau du magasin et continuez jusqu'au dernier toit. De là, revenez au point de départ en passant par le même chemin. Le dernier saut vous fera atterrir sur un pont de pierre. Suivez la corniche qui descend jusqu'à la mine. ce chemin vous conduira à travers une base militaire jusqu'au vaisseau de Sal. Continuez pour arriver dans une pièce où est retenu prisonnier Sal. Vous gagnerez le trophée de vérité et pourrez désormais choisir Sal dans la sélection de rider.

TROPHÉES ET BONUS

Obtenez les trophées suivants pour débloquer les élements correspondants.

Trophées	Récompenses
Crane's Eye View	Superfly
Cross Training	Nouvelles plate-formes et Station Z pour l'éditeur de pistes
Dominate 125 cc	Moto Special Tiger
Dominate 250 cc	Moto Special Fire
Dominate 250 cc Course Pro	Moto Custom Water
Entrée dramatique	Nouvelles barrières pour l'éditeur de pistes
Impossible Stoppie	Nouveaux modules pour l'éditeur de pistes

Impossible Wheelies	Nouvelles rampes pour l'éditeur de pistes
Mega cascade	Mini jeu Wheelball
Safety First	Mini jeu des ballons
Saut le plus haut	Moto Custom Bee
Season Course Pro	Moto Custom Playa

AUGMENTER LA FACILITÉ

Nommez votre pilote R CARMICHAEL. Vous verrez alors vos concurrents faire beaucoup plus d'erreurs sur les circuits. De plus, ils iront bien moins vite ce qui vous permettra de gagner plus facilement.

Mystic Heroes

© THQ / Koei 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSOS

Captain Dax
Terminez le mode survival en difficulté débutant.

Raja
Terminez le mode survival en difficulté intermédiaire.

Mariah
Terminez le mode survival en difficulté avancée.

Kai
Terminez le mode hard survival en difficulté débutant.

TOUTES LES RUNES

Rune M1

Terminez le mode story en difficulté facile.

Rune M2

Terminez le mode versus avec quatre joueurs

Rune M3

Terminez le mode story en difficulté difficile.

Rune M4

Terminez dix parties en mode coopératif.

Rune M5

Terminez vingt parties en mode versus.

Rune M6

Terminez vingt parties en mode coopératif.

Rune M7

Terminez cinqt parties en mode versus.

Rune M8

Terminez le mode story en dificulté difficile.

Rune M9

Terminez le jeu avec les quatre personnages sous n'importe quelle difficulté.

Rune S1

Terminez les premiers quatre niveaux en mode survival.

Rune S2

Terminez le deuxième groupe de quatre niveaux en mode survival.

Rune S3

Terminez le troisième groupe de quatre niveaux en mode survival.

Rune S4

Terminez le premier groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

Rune S5

Terminez le deuxième groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

Rune S6

Terminez le troisième groupe de quatre niveaux en mode expert survival.

MODE HARD SURVIVAL

Terminez le jeu en mode surival.

Namco Museum

© Namco

+ D'INFOS FORUM

AFFICHER LE TEMPS DE JEU SUR GALAGA

A l'écran de Galaga, faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut et Bas.

MINI-JEUX

Pac-Attack

Commencez une partie de Pac-Man et obtenez un score de plus de 25,000 points.

Pac-Mania

Commencez une partie de Ms. Pac-Man et obtenez un score de plus de 20,000 points.

MOTS DE PASSE POUR PAC-ATTACK

1 STR
2 HNM
3 KST
4 TRT
5 MYX
6 KHL
7 RTS
8 SKB
9 HNT
10 SRY
11 YSK
12 RCF
13 HSM
14 PWW
15 MTN
16 TKY
17 RGH
18 TNS
19 YKM
20 MWS
21 KTY
22 TYK
23 SMM

24 NFL
25 SRT
26 KKT
27 MDD
28 CWD
29 DRC
30 WHT
31 FLT
32 SKM
33 QTN
34 SMN
35 TGR
36 WKR
37 YYP
38 SLS
39 THD
40 RMN
41 CNK
42 FRB
43 MLR
44 FRP
45 SDB
46 BQJ
47 VSM
48 RDY
49 XPL
50 WLC
51 TMF
52 QNS
53 GWR
54 PLT
55 KRW
56 HRC
57 RPN
58 CNT
59 BTT
60 TMP
61 MNS
62 SWD
63 LDM
64 YST
65 OTM
66 BRP
67 MRS
68 PPY
69 SWT
70 WTM
71 FST
72 SLW
73 XWF
74 RGJ
75 SNC
76 BKP
77 CRN
78 XNT

79 RNT
80 BSK
81 JWK
82 GSN
83 MMT
84 DNK
85 HPN
86 DCR
87 BNS
88 SDC
89 MRH
90 BTF
91 NSM
92 QYZ
93 KTT
94 FGS
95 RRC
96 YLW
97 PNN
98 SPR
99 CHB
100 LST

JOUER À GALAGA SANS QUE LES ENNEMIS ATTAQUENT

Dans le premier niveau, éliminez tous les ennemis sauf les deux les plus à gauche. Au bout de quelques minutes, ils arrêterons de tirer et descendrons en bas de l'écran dix fois sans faire feu sur votre vaisseau. Tuez-les enfin et plus aucun ennemi ne vous tirera dessus jusqu'à la fin du jeu.

Naruto : Clash of Ninja - European Version

© Tomy / 8ing 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Rock Lee

Commencez une partie en mode Story et battez Zabuza sans avoir utilisé un seul continu. Rock Lee apparaitra. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.

Kyuubi Naruto

Débloquez Rock Lee, puis terminez le jeu en mode Solo avec tous les personnages. Allez ensuite sur Naruto à l'écran de sélection des personnages et faites X ou Z.

Sharingan Kakashi

Débloquez Kyuubi Naruto, puis terminez le jeu en mode solo avec lui. Terminez ensuite le jeu avec Kakashi. Entrez ensuite dans l'écran de sélection des personnages, allez sur Kakashi et appuyez sur X ou Z.

NOUVEAUX COSTUMES

Mettez vous sur un personnage et appuyez sur Y pour le sélectionner.

SOUND TEST

Terminez le jeu avec tous les personnages par défaut en mode solo. Le Sound Test sera disponible dans le menu Omake.

TOUS LES PERSONNAGES

1er groupe

Terminer le mode Story.

2ème groupe

Débloquer le 1er groupe et obtenir la première place en Time Attack.

3ème groupe

Débloquer le 2ème groupe et obtenir la première place en Survival.

4ème groupe

Débloquer le 3ème groupe et terminer les 10 combats bonus du mode Story.

Tous les personnages débloqués doivent ensuite être achtés dans la boutique d'Anko en payant le prix indiqué.

Personnages	Prix
Akamaru	2500
Gai	3500
Haku	3000
Iruka	2000
Kankurou	2500
Karasu	2500
Kyuubi Naruto	5500
Mizuki	15000
Neji Hyuuga	2000
Orochimaru	50000
Sharingan Kakashi	7500
Sharingan Sasuke	100000
Zabuza Momochi	4000

MODIFIER L'APPARENCE DES PERSONNAGES

Appuyez sur Y, X ou Z lorsque vous choisissez votre personnage pour qu'il change d'apparence.

MODES SECRETS

Mode Team Battle

Terminez le mode Time Attack.

Mode Shadow

Débloquez le mode Team Battle et le personnage de Mizuki pour pouvoir acheter le mode Shadow pour 3500 points dans la boutique d'Anko.

PUISSANCE D'ATTAQUE NIV.4

Obtenez la première place en Time Attack avec n'importe quel personnage.

DIFFICULTÉ MAX

Obtenez la première place en mode Survival pour débloquer le 4ème niveau de difficulté.

Naruto : Clash of Ninja 3

© Tomy / Eighting

+ D'INFOS FORUM

TENUES SECONDAIRES

Sakura 1 : Sélectionnez-la en appuyant sur X.
Sakura 2 : Sélectionnez-la en appuyant sur Z.
Ino 1 : Sélectionnez-la en appuyant sur X.
Ino 2 : Sélectionnez-la en appuyant sur Z.
Haku 1 : Sélectionnez-le en appuyant sur X.
Haku 2 : Sélectionnez-le en appuyant sur Z.
Sasuke 1 : Sélectionnez-le en appuyant sur X.
Sasuke 2 : Sélectionnez-le en appuyant sur Z.

PLUS D'ARGENT

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto 2 ou de Naruto sur votre carte mémoire pour commencer avec un bonus de 20000 et 10000 crédits. Cet argent vous servira à acheter de nouvelles missions et de nouveaux personnages dans la boutique.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Tous ces personnages sont à acheter dans le magasin d'Anko.

Akamaru	2500
Anko	15000
Gaara	4500
Gai	6000
Haku	4000
Hinata	4000
Ino	6000
Itachi	100000
Kankuro	2500
Karasu	2500
Kiba	2500
Mizuki	15000
Orochimaru	50000
Sandaime	75000
Shino	7500
Temari	6000
Ten-Ten	4500
Tsunade	50000
Zabuza	4000

MODES BONUS

Mode Shadow

Débloquer Mizuki.

Mode Survival 2 joueurs

Terminer la mission 24, obtenir 15 victoires en mode Survival et débloquer Mizuki.

Mode Watch

Terminer la mission 24 et obtenir la première place en mode Time Attack.

Naruto : Clash of Ninja 4

© Tomy

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SHADOW MODE

Jouez au mode Survival 20 fois pour débloquer le mode Shadow.

TOUS LES PERSONNAGES

Akamaru	Faites 25 Missions
Anko	Faites 50 Missions
Haku	Faites 40 Missions
Hinata (2)	Faites 100 Missions
Iruka	Faites 15 Missions
Itachi	Faites 55 Missions
Kabuto	Battez Kabuto au rang S en utilisant Tsunade
Karasu	Faites 35 Missions
Kimimaro	Faites 30 Missions
Kisame	Battez le plus puissant rival avec Gai.
Kyuubi 2 Naruto	Battez "Kyuubi 2 Naruto" au rang S en utilisant Sasuke (2)
Mizuki	Faites 20 Missions
Orochimaru	Faites 65 Missions
Sarutobi	Faites 85 Missions
Sasuke (2)	Faites 120 Missions
Tayuya	Faites 10 Missions
Tsunade	Faites 75 Missions
Ukon	Faites 5 Missions
Zabuza	Faites 45 Missions

GALERIE

Terminez les quatre scénarios du mode Story pour débloquer la galerie dans le menu Omake.

BONUS SUPPLÉMENTAIRES

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto 3 sur votre carte mémoire pour obtenir directement les bonus de la section Omake et tous les handicaps VS.

BONUS

Dégats de niveau 4

Passez la mission de rang S ou vous devez faire 30 Super KO.

Difficulté 4

Débloquez le mode Shadow et terminez la mission de rang B (battre 50 ombres), de rang A (battre 100 ombres), et de rang S (battre 200 ombres).

Kabuto

Battez Kabuto au rang S en utilisant Tsunade. Kabuto deviendra jouable.

Kyuubi 2 Naruto

Battez "Kyuubi 2 Naruto" au rang S en utilisant "CS2 Sasuke". "Kyuubi 2 Naruto" deviendra jouable.

Mode Mission

Terminez le mode Story Part 1.

Mode Shadow

Jouez 20 fois au mode Survival.

DÉBLOQUER LES MISSIONS

Terminez le premier scénario du mode Aventure pour débloquer le mode Mission. Au départ, celui-ci ne comporte aucun objectif, c'est Sakura qui vous en donne de temps en temps sur le menu de sélection des modes. Pour débloquer les différentes missions, vous devez donc faire des allers-retours entre l'écran titre et le mode de sélection des missions (B, Start, B, Start, etc) jusqu'à ce que les grilles de missions soient remplies.

VERSIONS ALTERNATIVES DES PERSONNAGES

Sakura (cheveux longs)

Appuyez sur X ou Z lorsque vous la choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Ino (cheveux longs)

Appuyez sur X ou Z lorsque vous la choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Haku (sans masque)

Appuyez sur X ou Z lorsque vous le choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Sasuke (tenue d'examen chûnin)

Appuyez sur Y lorsque vous le choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Shikamaru (tenue d'examen chûnin)

Appuyez sur Y lorsque vous le choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Gaara (tenue d'examen chûnin)

Appuyez sur Y lorsque vous le choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

Temari (tenue d'examen chûnin)

Appuyez sur Y lorsque vous le choisissez sur l'écran de sélection des personnages.

NASCAR : Dirt to Daytona

© Infogrames / Monster Games

+ D'INFOS FORUM

CODE MAÎTRE

A l'écran titre faites Z (2), Haut, Bas, R (2), Gauche et Droite.

10,000 DOLLARS

A l'écran du deuxième menu, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Z et Gauche (2) pour obtenir 10,000 dollars en mode carrière.

JOUER AVEC RICHARD PETTY

Gagnez tous les challenges pour jouer avec Richard Petty.

GAGNER 10 POINTS

Faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Z, Haut, Haut** pour gagner 10 points.

NASCAR Thunder 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pilotes de Fantasy

Entrez Extra Drivers en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

Dale Earnhardt

Entrez Dale Earnhardt en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

Richard Petty

Entrez Richard Petty en guise de nom à l'écran de création de véhicule.

NBA 2K2

© Sega / Visual Concepts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MENU

Allez dans le menu des options et choisissez "Gameplay". Maintenez enfoncés la touche Gauche du pad directionnel, ainsi que la direction gauche du pad analogique, et faites Start. Le choix "Codes" sera alors accessible dans le menu des options.

EQUIPES BONUS

Entrez le code **MEGASTARS** pour accéder aux équipes Sega Sports, Visual Concepts, et Team 2K2 dans les modes exhibition et rue.

NBA 2K3

© Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu des options, placez-vous sur Gameplay. Appuyez et maintenez la touche Gauche tout en allant à droite avec le stick analogique gauche. Appuyez alors sur Start et rendez-vous dans la section Codes pour entrer les cheats suivants.

DUOTONE	Environnements et autres joueurs en noir et blanc
MEGASTARS	Nouvelles équipes (Sega Sports, Visual Concepts, Team 2K2)
SPRINGER	Grêve des éboueurs dans les rues

NBA Courtside 2002

© Nintendo / Left Field 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PETITS JOUEURS

Au menu principal, faites Pad analogique droite, Pad analogique droite, B, R, R, Pad directionnel bas, Pad directionnel haut, Pad analogique Haut, A, Z.

CHEAT MODE

Ne sélectionnez aucune des options du menu Skill Mode. A la place, maintenez X + Y et appuyez sur Haut avec le stick gauche et sur bas avec le stick Droit. Vous entendrez une voix qui confirmera l'activation du code. Controller Stress Test apparaitra aussi à l'écran. Entrez dans ce menu pour effectuer les manipulations suivantes.

Equipes secrètes

Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, X, Droite. On vous applaudira pour confirmer le code.

Mode petites têtes

Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Haut.

Mode Grosses Têtes

Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Doite.

Mode petits persos

Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Gauche.

Mode grosses mains

Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, Bas.

Mode persos invisibles

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, X, Droite (vous ne verrez que leur reflet sur le parquet)

NBA Live 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Dans le menu des codes entrez :

2345MJ#1	Jordan XX
2585HQW95B	Black T-Mac 5
DRI239CZ49	A3 Garnett
HGS83KP234P	White McGrady 5
JZ3SCARTVY	S.Carter III
193KSHU88J	Boston Celtics
9922NVDKVT	Cleveland Cavaliers
JANTWIKBS6	Detroit Pistons
PSDF90PPJN	Pacers (extérieur)
SDF786WSHW	Pacers (domicile)
XWETJK72FC	Denver Nuggets
2J9UWABNP1	2006 All Stars West (domicile)
234SDFGHMO	2006 All Stars East (domicile)
XCVB5387EQ	2006 All Stars East (extérieur)
39N56B679J	2006 All Stars West (extérieur)

NBA Live 2003

© Electronic Arts / EA Sports 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS

Créez des joueurs et donnez-leur les noms de famille suivants pour jouer avec les personnes associées.

CALIFORNIA	Jouer avec Hot Karl
DOLLABILLS	Jouer avec B-Rich
FLIPMODE	Jouer avec Busta Rhymes
GHETTOFAB	Jouer avec Ghetto Fabulous
GOODBEATS	Jouer avec Just Blaze
MIXTAPES	Jouer avec DJ Clue

NBA Live 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DE NOUVEAUX JOUEURS

Créez un nouveau joueur et donnez-lui les noms suivants pour jouer avec la personne correspondante :

WHSUCPOI	Aleksander Pavlovic
POCKDLEK	Andreas Glyniadakis
SDFGURKL	Carlos Delfino
NBVKSMCN	James Lang
SOSODEF	Jermaine Dupri
OEISNDLA	Kyle Korver
POSNEGHX	Mario Austin
SKENXIDO	Malick Badiane
BBVDKCVM	Matt Bonner
ZXDSDRKE	Nedzad Sinanovic
QWPOASZX	Paccelis Morlende
ITNVCJSD	Remon Van De Hare
POILKJMN	Rick Rickert
ZXCCVDRI	Sani Becirovic
IOUBFDCJ	Sofoklis Schortsanitists
POIOIJIS	Szymon Szewczyk
XCFWQASE	Tommy Smith
WMZKCOI	Xue Yuyang

CHAUSSURES

Entrez ces codes dans la section Codes NBA du menu "Mon NBA".

23LBJNUMB1	Air Zoom Generation
424TREU777	Nike Shox BB4
CVJ554TJ58	Air Jordan III
XCV6456NNL	Nike Blazer
POUY98GY5	Toutes les chaussures

EA SPORTS BIO

Atteignez le niveau indiqué dans le mode EA Sports Bio.

Niveau 2	Baskets Air Jordan
Niveau 4	1000 points supplémentaires
Niveau 9	Chaussures Jordan #18

Niveau 31	2000 points supplémentaires

RÉCOMPENSES

Si vous possédez des sauvegardes d'autres titres EA Sports, vous recevrez des récompenses (chaussures, points...).

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous désirez jouer avec des rappeurs, créez de nouveaux joueurs et nommez-les :

FLIPMODE	Busta Rhymes
GHETTOFAB	Fabolous
SNOOPYbg	Snoop Dogg
thenewbreed	50 Cent

15000 POINTS MAGASIN NBA

Au menu général, rendez-vous dans la section Mon NBA Live, puis sélectionnez Code NBA. Entrez le code 87843H5F9P. Vous disposez maintenant de 15000 points Magasin NBA.

NBA Live 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

09B4ADF90P	Chaussures BG Rollout
1KENZ023XZ	Chaussures Zoom LeBron II
234SDJF9W4	Chaussures Zoom Generation Low
23B8HDFCBJ	Chaussures Nike Shox Elite
VNBA60230T	Chaussures Huarache 2K4
XVLJD9895V	Chaussures Nike Air
234SDJF9W4	Chaussures Nike Air Zoom
1KENZO23XZ	Chaussures Nike Air Zoom 2
XVLID9895V	Chaussures air illimité
FHM389HU80	Toutes les chaussures
1NVDR89ER2	Tout l'équipement de l'équipe
AAPSEUD09U	Autres maillots Dallas Mavericks
BHD87YY27Q	Autres maillots Seattle Supersonics
HDI834NN9N	Autres maillots Atlanta Hawks
JRE7H4D90F	Autres maillots New Orleans Hornets
NAVNY29548	Autres maillots Golden State Warriors
XCV43MGMDS	Autres maillots Boston Celtics
PRYI234N0B	Tous les Hardwood Classics
YISS55CZ0E	50 000 points de Dynastie

NBA Street

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez ces codes sur l'écran versus avant un jeu.

Pas de triches
Ballon, Chaussures, Ballon, Chaussures

Tenues décontractées
Ballon, Chaussures, Megaphone, Megaphone

Tenues authentiques
Ballon, Chaussures, Platine, Platine

Noms de joueurs
Platine, Platine, Ballon, Platine

Pas de replay automatiques
Platine, Platine, Platine, Platine

Pas d'interface HUD
Platine, Platine, Chaussures, Platine

Pas d'indicateurs de joueurs
Platine, Platine, Panneau de basket, Platine

Joe "The Show" en été
Platine, Platine, Megaphone, Platine

Joe "The Show" au printemps
Platine, Platine, Platine, Ballon

Vrai Joe "The Show"
Platine, Platine, Platine, Chaussures

Pas d'indicateur de shoot
Platine, Platine, Platine, Panneau de basket

Cerceau explosif
Platine, Platine, Platine, Megaphone

Ballon ABA
Ballon, Ballon, Platine, Chaussures

Ballon WNBA
Ballon, Ballon, Chaussures, Panneau de basket

Ballon Nufx

Ballon, Ballon, Back Board, Megaphone

Ballon EA Big
Ballon, Ballon, Megaphone, Platine

Ballon de plage
Ballon, Ballon, Platine, Platine

Medicine-ball
Ballon, Ballon, Chaussures, Chaussures

Ballon de volley
Ballon, Ballon, Panneau de basket, Panneau de basket

Ballon de foot
Ballon, Ballon, Megaphone, Megaphone

Petits joueurs
Chaussures, Chaussures, Chaussures, Platine

Grosses têtes
Chaussures, Chaussures, Chaussures, Panneau de basket

Petites têtes
Chaussures, Chaussures, Chaussures, Megaphone

Chaussettes ABA
Chaussures, Chaussures, Chaussures, Chaussures

Pas d'essai franc
Chaussures, Chaussures, Chaussures, Ballon

Moins de temps mort
Chaussures, Platine, Platine, Ballon

Plus de temps mort
Chaussures, Panneau de basket, Panneau de basket, Ballon

Pas de temps mort
Chaussures, Megaphone, Megaphone, Ballon

Pas de vitalité
Platine, Panneau de basket, Panneau de basket, Ballon

Turbo infini
Platine, Chaussures, Chaussures, Ballon

Tirs de loin plus facile
Ballon, Panneau de basket, Panneau de basket, Ballon

Tirs de loin plus difficile
Ballon, Platine, Platine, Ballon

Dunks spectaculaires
Ballon, Megaphone, Megaphone, Ballon

Pouvoir ultime
Platine, Chaussures, Panneau de basket, Ballon

Mains folles
Chaussures, Panneau de basket, Platine, Ballon

Super swats
Panneau de basket, Platine, Chaussures, Ballon

Doigts qui collent
Panneau de basket, Chaussures, Platine, Ballon

Captain Quicks
Chaussures, Platine, Panneau de basket, Ballon

Pas de dunks
Platine, Panneau de basket, Chaussures, Ballon

Moins de contre
Ballon, Platine, Chaussures, Ballon

Moins de vols de balle
Ballon, Chaussures, Panneau de basket, Ballon

Pas de alley-oops
Ballon, Panneau de basket, Platine, Ballon

Pas de tirs à 2 points
Ballon, Platine, Panneau de basket, Ballon

NOUVELLES ÉQUIPES

Equipe Big
Remportez 10 match dans n'importe quel mode.

Equipe 3LW
Remportez 20 match dans n'importe quel mode.

Equipe NYC Legends
Remportez 30 match dans n'importe quel mode.

Equipe Street Legends
Remportez le Tournoi City pour débloquer l'équipe Street Legends. Cette équipe regroupe Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch ainsi que le meilleur joueur de la saison.

Dream Team
Remportez tous les obectifs du mode "Hold the Court" pour débloquer la Dream Team qui regroupe Graylien Alien, Magma Man et le Yeti.

NOUVEAUX PERSONNAGES ET TERRAINS

Biggs et Beacon Hill
Atteignez la 1ère région du tournoi City. Battez l'équipe de Biggs pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain Beacon Hill.

Bonafide et Broad Street
Atteignez la 2nde région du tournoi City. Battez l'équipe de Bonafide pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain Broad Street.

Drake et The Yard
Atteignez la 3ème région du tournoi City. Battez l'équipe de Drake pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain The Yard.

DJ et Venice Beach
Atteignez la 4ème région du tournoi City. Battez l'équipe de DJ pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain Venice Beach.

Takashi et Yakatomni Plaza
Atteignez la 5ème région du tournoi City. Battez l'équipe de Takashi pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain Yakatomi Plaza.

Stretch et Rucker Park
Atteignez la 6ème région du tournoi City. Battez l'équipe de Stretch pour pouvoir jouer avec lui et débloquer le terrain Rucker Park.

Terrain EA Big Pacific Boulevard
Terminez l'entrainement Street School.

SUPERSTARS DE LA NBA

Battez une équipe de la NBA dans le tournoi City pour débloquer l'un des joueurs de la feuille de match.

EQUIPE SUR MESURE

Terminez le jeu avec l'équipe Street Legends en mode expert pour ensuite avoir la possibilité de créer votre propre équipe avec les joueurs de votre choix.

CRÉATION DE JOUEURS

Terminez tous les challenges Hold the Court pour bénéficier de plus d'éléments dans la création de joueurs.

MARQUER FACILEMENT

Lorsque vous êtes prêts du panier, faites un feinte pour piéger l'adversaire. Lorsque celui-ci sautera, faites le tour et allez dunker tranquillement.

3 POINTS

Vous aurez plus de chances de marquer des paniers à 3 points lorsque votre équipe sera dominé au score.

GAGNER FACILEMENT

Vous augmenterez vos chances de gagner en prenant une équipe avec beaucoup de grands joueurs (comme les Lakers).

EVITER DE PERDRE LE BALLON

Les joueurs de carure importante seront moins agiles avec le ballon. Ne tentez pas d'effectuez des mouvements spéciaux avec eux pour ne pas perdre la balle.

NBA Street V3

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX JOUEURS EN STREET CHALLENGE

Biggie Littles

Battez son équipe lors des finales du premier tournoi auquel vous êtes invité à New York.

Dime

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Can You Spare ?".

Phat

Battez son équipe lors des finales du tournoi "Fat Kid on the Block".

Les Beastie Boys

Achetez-les pour 500 points dans l'écran des récompenses.

BONUS DU STREET CHALLENGE

Terminez ce mode pour débloquer tous les objets du Court Creator, des NBA Legends, des Street Legends et des V3, ainsi que 50 000 points. Vous pourrez également jouer un tournoi bonus le dernier dimanche de la 10ème semaine.

5000 POINTS ST

Dans le mode de jeu Défi Street, créez votre équipe et commencez une saison. Faites "passer jour" à chaque fois jusqu'à la fin de la saison. Vous gagnerez ainsi 5000 points ST, utile pour les saisons suivantes.

NBA Street Vol.2

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Avant de commencer un match pick up, on vous demandera d'entrer un code. Maintenez la touche L enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Turbo illimité

B, B, Y, Y

Grosses têtes

X, B, B, X

Petits joueurs

Y, Y, X, B

Ballon ABA

X, B, X, B

Ballon WNBA

X, Y, Y, X

Le ballon laisse des trainées

Y, Y, Y, B

Plus de jauges

B, X, X, X

Tous les maillots

B, Y, X, X

Tous les terrains

B, Y, Y, B

Equipe St. Lunatics et toutes les équipes de légendes

X, Y, B, Y

Légendes NBA

X, Y, Y, B

Michael Jordan classique

X, Y, X, X

Cercle explosif

X, X, X, Y

Pas de compteur

Y, Y, X, X

Tous les racourcis

Y, X, Y, B

Deux points faciles

Y, X, B, Y

Deux points difficiles

Y, B, X, Y

NOUVEAUX BONUS

Bobbito

Vous pourrez avoir ce personnage en dépensant 250 points ou en remportant 10 matches du mode pick up.

Le maillot de Conni Hawkin

Remportez un match en obtenant 20 blocks.

PAS LA PEINE DE PLONGER

Plonger pour attraper un ballon ne sert pas à grand chose. Mieux vaut attendre utiliser un turbo pour avoir la balle.

POINTS BONUS FACILES

Si vous voulez cumuler facilement un maximum de points bonus, il vous suffit de commencer un match simple avec un handicap de 20 points afin de pouvoir conclure le match en un seul panier (en prenant un match de 21 points). Répétez cette technique pour remporter à chaque fois 50 points.

NCAA Football 2003

© Electronic Arts / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

PASSER LA DERNIÈRE SÉQUENCE DE CHARGEMENT

Appuyez sur le stick C Gauche pour passer la séquence.

NCAA Football 2004

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

TRICHE BUTTER FINGERS

Atteignez le niveau 2 dans votre bio EA Sports.

TOUS LES STADES

Rose Bowl

Atteignez le niveau 4 dans votre bio EA Sports.

Orange Bowl

Atteignez le niveau 8 dans votre bio EA Sports.

Fiesta Bowl

Atteignez le niveau 12 dans votre bio EA Sports.

TOUTES LES ÉQUIPES

2002 All-American

Atteignez le niveau 18 dans votre bio EA Sports.

All-Time Notre Dame

Atteignez le niveau 24 dans votre bio EA Sports.

Need for Speed : Most Wanted

© Electronic Arts 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start) :

Upgrades gratuits
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas. Une option spéciale dans la salle arrière du magasin sera ouverte.

Castrol Ford GT
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Castrol Syntec Ford GT
Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas

Porsche Cayman
L, R, R, R, Droite, Gauche, Droite, Bas

Challenge Burger King
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

10 000 DOLLARS EN PLUS

Pour avoir 10 000 dollars en plus dans le mode carrière, il suffit d'avoir une sauvegarde de Need For Speed Underground. Après le prologue, votre compte en banque aura fait un bond.

TOUTES LES VOITURES DU JEU

Disponibles dès le début

pChevrolet Cobalt SSS
pFiat Puntoo
pLexus IS3000
pVolkswagen Golf GTII

A débloquer

`Ashton Martin DB9`	Battez le boss #7, Kaze
`Audi A3 3.2 Quattro`	Battez le boss #15, Sonny
`Audi A4 3.2 FSI Quattro`	Battez le boss #14, Taz
`Audi TT 3.2 Quattro`	Battez le boss #15, Sonny

BMW M3 GTR	Battez le boss #1, Razor
Cadillac CTS	Battez le boss #12, Izzy
Chevrolet C6.R	Terminez le jeu à 100%
Dodge Viper SRT 10	Battez le boss #6, Ming
Ford GT	Battez le boss #4, JV
Ford GT (Castrol Syntec)	Entrez le cheat code
Ford Mustang GT	Battez le boss #12, Izzy
Lamborghini Gallardo	Battez le boss #6, Ming
Lamborghini Murcielago	Battez le boss #4, JV
Lotus Elise	Battez le boss #8, Jewels
Mazda RX-7	Battez le boss #9, Earl
Mazda RX-8	Battez le boss #12, Izzy
Mercedes-Benz CLK 500	Battez le boss #8, Jewels
Mercedes-Benz SL 500	Battez le boss #11, Big Lou
Mercedes-Benz SLR McLaren	Battez le boss #3, Ronnie
Mercedes-Benz Sl65 AMG	Terminez le "Challenge Series #68"
Mitsubishi Eclipse	Battez le boss #14, Taz
Mitsubishi Lancer Evolution VIII	Battez le boss #11, Big Lou
Pontiac GTO	Battez le boss #10, Baron
Porsche 911 Turbo S	Battez le boss #5, Webster
Porsche 911Carrera S	Battez le boss #7, Kaze
Porsche Carrera GT	Battez le boss #3, Ronnie
Porsche Cayman S	Battez le boss #10, Baron
Renault Clio V6	Battez le boss #13, Vic
Subaru Impreza WRX STI	Battez le boss #9, Earl
Toyota Supra	Battez le boss #13, Vic
Vauxhall Monaro VXR	Battez le boss #10, Baron

Need for Speed : Poursuite Infernale 2

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX VÉHICULES

Dodge Viper GTS

Ramassez 2 millions de points.

Ferrari F50

Terminez une course en huit tours en terminant premier pour chaque tour.

Ford Crown Victoria

Terminez le Hot Pursuit Event 5.

Lamborgini Diablo 6.0 VT

Obtenez 2.5 millions de points.

Lamborghini Murcielago

Obtenez 3 millions de points.

McLaren F1

Obtenez 4 millions de points.

Mercedes CLK GTR

Obtenez 4.5 millions de points.

Porsche 911 Turbo

Obtenez 800,000 points.

Porsche Carrera GT

Obtenez 3.5 millions de points.

Vauxhall VX220

Gagnez une course en solo an première position pour chaque tour.

NOUVELLES PISTES

Alpine Trail

Terminez le Championship Event 22.

Ancient Ruins II

Terminez le Ultimate Racer Event 12.

Autumn Crossing II

Terminez le Ultimate Racer Event 14.

Autumn Crossing

Terminez le Ultimate Racer Event 17.

Calypso Coast II

Terminez le Ultimate Racer 26.

Calypso Coast

Terminez le Ultimate Racer Event 10.

Coastal Parklands

Terminez le Championship Event 4.

Desert Heat II

Terminez le Championship Event 25.

Fall Winds II

Terminez le Championship Event 24.

Island Outskirts II

Terminez le Championship Event 8.

Mediterranean Paradise II

Terminez le Championship Event 14.

National Forest 2

Terminez le Ultimate Racer Event 6.

National Forest

Terminez le Championship Event 1.

Outback II

Terminez le Ultimate Racer Event 25.

Outback

Terminez le Championship Event 11.

Palm City Island II

Terminez le Ultimate Racer Event 29.

Palm City Island

Terminez le Ultimate Racer Event 28.

Rocky Canyons II

Terminez le Championship Event 9.

Rocky Canyons

Terminez le Championship Event 27.

Scenic Drive II

Terminez le Championship Event 6.

Tropical Circuit II

terminez le Championship Event 28.

Tropical Circuit track

Terminez le Championship Event 29.

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces manipulations sont à effectuer au niveau du menu principal. Un message confirmera leur validité.

Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, X

Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, X

Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, X

Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, X

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, X

UN PETIT PÉCULE DE DÉPART

Si vous avez une sauvegarde du jeu Need for Speed Most Wanted, vous aurez un bonus de $10 000 en commençant une carrière dans Carbon.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed Underground

© Electronic Arts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces manipulations sont à faire dans le menu principal et fonctionnent pour le mode Quick Race.

Tous les parcours

Bas, R, R, R, X, X, X, Z.

Toutes les courses sprint

Haut, X, X, X, R, Bas, Bas, Bas

Toutes les pistes pour Dragster

droite, B, gauche, R, B, L, Z, Z

Toutes les pistes dérapage

gauche, gauche, gauche, gauche, droite, Z, R, Z

Mode dérapage

R, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, L

POINTS DE STYLE

Si vous désirez obtenir des points de style facilement, il vous suffit de suivre une voiture de très près. Vous verrez alors vos points de draft augmenter. Attention, valable uniquement pour la version U.S.

CONSEIL SUR LE CHOIX DES VOITURES

Au début du jeu prenez la "Mazda MX5" puis la "Toyota Celica", la "Nissan 350Z", la "Honda S2000", et enfin la voiture la plus puissante du jeu la "Nissan Skyline".

ARGENT FACILE

1. Prendre la Skyline avec les performances de niveau 3
2. Remettre toutes les performances de série
3. Echanger cette voiture contre la Ford Focus
4. Mettre toutes les performances niveau 3 dessus
5. L'échanger contre la Skyline

Faites cela en boucle pour gagner 9500 à chaque fin de série.

150 POINTS DE STYLE DÈS LE DEMARRAGE

Pour bénéficier de 150 points de de style dès le demarrage, il faut avant le départ, pendant que tout le monde fait ronfler le moteur, envoyer un petit coup de nitro. Vous aurez ainsi 150 de points de style au départ.

Need for Speed Underground 2

© Electronic Arts 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Tous ces codes doivent être faits au niveau de l'écran titre. Attention, certains de ces codes ne fonctionnent que si vous recommencez une nouvelle carrière et pas pour les carrières en cours !

Bonus de départ	Gauche, Gauche, Droite, B, B, Droite, L, R
Meilleur vinyle	Haut, Bas, Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche
Plus d'argent	Haut, Haut, Haut, Gauche, R, R, R, Bas

EMPLACEMENT DES ATELIERS

Lorsque vous apercevez des lampadaires de couleur arrêtez-vous et allez faire un tour dans le coin. Vous devriez trouver des ateliers selon les couleurs:

- Vert : Atelier style
- Jaune : Atelier habitacle
- Rouge : Atelier peinture
- Bleu : Atelier performance
- Turquoise : Concession
- Violet : Garage (1 seul dans le jeu)

KIT LARGE ET AMÉLIORATIONS UNIQUES

La liste suivante vous indique les défis que vous devez faire pour obtenir les améliorations uniques et à quel moment, autrement vous ne pourriez plus les débloquer.

Stage	Nb de victoires	Amélioration unique
2	4	Capot
3	3	Performance(Moteur,Transmission,Pneu)
3	6	Jantes
4	4	Spoiler
4	6	Vinyle
4	9	Performance: (ECU,Turbo,Freins)
5	6	Performance: (Nos,Réduction poids,Suspension)
5	11	Kit large

NFL 2K3

© Sega / Visual Concepts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FRAPPE PUISSANTE

Faites L + R pour faire un super coup sur votre adversaire.

NFL Blitz 2002

© Midway

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez dans l'ordre sur L, R et A du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

0-0-1 Droite	Temps supplémentaire
0-1-2 Bas	Pas d'aide de la console
0-2-1 Droite	Voir plus de terrain
0-2-5 Gauche	Grands pieds
0-2-5 Droite	Grosses épaules
0-2-5 Haut	Mode chimpanzés
0-3-0 Gauche	Ballon traditionelle de NFL Blitz
0-3-0 Gauche	Ballon en chrome
0-3-2 Gauche	Courir plus vite
0-4-5 Gauche	Equipe des indiens
0-5-4 Haut	Super Blitz
1-1-1 Bas	?
1-2-3 Gauche	Super essais
1-2-3 Droite	Beau temps
1-3-5 Gauche	Equipe des cow boys
1-4-1 Haut	Pas de coup à la volée
1-4-5 Gauche	Le porteur de la balle a une énorme tête
2-0-0 Droite	Le porteur de la balle a une grosse tête
2-0-3 Droite	L'équipe a une grosse tête
2-1-0 Haut	Pas de first down
2-1-1 Gauche	Permettre de sortir du terrain
2-1-2 Droite	Plus de temps pour entrer les codes
2-2-2 Gauche	Toujours Quaterback (équipe de deux joueurs humains)
2-2-2 Droite	Toujours receveur (équipe de deux joueurs humains)
2-3-2 Bas	Brouillard
2-4-0 Gauche	Passes rapides
2-5-3 Droite	Nouvelle équipe
2-5-4 Haut	Nouvelle équipe
3-1-0 Haut	Nouvelle équipe
3-1-4 Bas	Adversaire plus fort
3-2-1 Bas	Plus d'indicateur sur le receveur
3-2-5 Haut	?
3-3-3 Bas	Jeu très offensifs
3-4-4 Bas	Nouvelle équipe
3-4-5 Haut	Davantage de maladresses
3-5-1 Droite	Mode spectacle
3-5-5 Haut	Pas d'interceptions
4-0-3 Droite	Nouvelle équipe
4-1-2 Haut	Améliorer l'attaque
4-1-5 Haut	Turbo infini
4-2-1 Haut	Améliorer la défense
4-3-2 Bas	Nouvelle équipe

5-0-1 Haut	Nouvelle équipe
5-2-1 Haut	Améliorer les joueurs offensifs
5-2-3 Bas	?
5-4-3 Droite	Equipe Armageddon
5-5-4 Droite	Pas de ralentis
5-5-5 Gauche	Temps neigeux
5-5-5 Droite	Temps pluvieux

JOUEURS CACHÉS

Entrez l'un des noms suivants accompagné du numéro indiqué pour débloquer le joueur correspondant.

```
BEAR 1985
CLOWN 1974
COWBOY 1996
DEER 1997
DOLPHIN 1972
EAGLE 1981
FAT 1969
HORSE 1999
INDIAN 1992
LION 1963
PINTO 1966
PIRATE 2001
RAM 2000
RAVEN 2001
RBL-DBN 9669
ROBOTA 1974
ROBOTB 1970
ROBOTR 1974
ROBOTS 1970
TIGER 1977
VIKING 1977
```

LA DANSE IRLANDAISE

Une fois que vous aurez terminé une saison, sauvegardez votre partie et entrez dans l'option Blitz Theater. Ouvrez la séquence Exhibition FMV et vous verrez l'équipe de Midway remportez un match et faire une danse irlandaise.

NFL Blitz 2003

© Midway / Point of View

+ D'INFOS FORUM

AIDES DE MATCH

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Plus de temps

0-0-1 Droite

Icône de passe

0-0-3 Up

Désactiver icône de passe

0-0-3 Bas

Pas d'assistant auto

10-1-2 Bas

Afficher plus de terrain

10-2-1 Droite

Power loader

0-2-5 Droite

Course rapide

0-3-2 Gauche

Passes rapides

2-4-0 Gauche

Coéquipiers CPU plus malins

3-1-4 Bas

Turbo illimité

4-1-5 Haut

TOUS LES MODES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Mode gros pieds

0-2-5 Gauche

Mode singe

0-2-5 Haut

Mode balle de chrome

0-3-0 Bas

Mode balle classique

0-3-0 Gauche

Mode grosses têtes

2-0-0 Droite

Mode énormes têtes

1-4-5 Gauche

Mode showtime

3-5-1 Droite

Mode sans entracte

3-5-5 Haut

Mode pas de replays

5-5-4 Droite

Mode crunch

4-0-3 Droite

CHANGER LE TEMPS

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Brouillard

2-3-2 Bas

Neige

5-5-5 Gauche

Pluie

5-5-5 Droite

Beau temps

1-2-3 Droite

TOUS LES STADES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Tous les stades

3-1-4 Droite

Central Park

0-3-3 Droite

Arctic Station

0-3-4 Bas

Training Grounds

0-3-5 Haut

TOUTES LES ÉQUIPES

Utilisez L, R, et A pour changer les icônes se trouvant sous les casques de l'écran Versus. Appuyez respectivement sur ces trois boutons le nombre de fois indiqué sous les codes suivants suivi de la direction affichée pour valider la triche.

Midway

2-5-3 Droite

Rollos

2-5-4 Haut

Bilders

3-1-0 Haut

Neo Tokyo

3-4-4 Bas

Brew Dawgs

4-3-2 Bas

Gsmers

5-0-1 Haut

Armageddon

5-4-3 Droite

JOUEURS CACHÉS

Entrez les noms de joueurs suivants suivis du code PIN correspondant.

BEAR	1985
CLOWN	1974
COWBOY	1996
DEER	1997
DOLPHIN	1972
EAGLE	1981
HORSE	1999
LION	1963
MADISON	1220
NINJA	2002
PATRIOT	2002
PENGUIN	2002
PINTO	1966
PIRATE	2001
RAM	2000
RBL-DBN	9669
ROBOTR	1973
ROBOTS	1970
TIGER	1977
VIKING	1977
ZEMAN	1986

NFL QB Club 2002

© Acclaim

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Bernie Kozar

Faites cinq touchdowns avec le même QB pendant un match.

Boomer Esiason

Faites 15 passes au même receveur dans un match en solo.

Dan Marino

Fautes 50 touchdowns en une même saison.

Jim Everett

Battez un recor den mode QB Challenge.

Jim Kelly

Obtenez au moins 20 tentatives de passe et un niveau de QB moyen de 105 dans un match.

John Elway

Courrez 2000 yards en une seule saison.

Phil Sims

Obtenez un score de 500 yards en passe sur un match.

Steve Young

Lancez plus de 5100 yards en une saison.

Troy Aikman

Gagnez le QB Challenge contre l'ordinateur.

Warren Moon

Obtenez 450 tentatives de passe en une saison.

NFL Street

© Electronic Arts / EA Tiburon 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Les codes suivants sont à entrer dans le menu du nom d'utilisateur :

`as76884`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South
`Classic`	Avoir l'équipe des légendes NFL
`Excellent`	Débloquer l'équipe Xecutioner
`Kayslay`	Débloquer l'équipe Kay Slay
`nn6789`	Débloquer les équipes NFC West, AFC South, NFC North
`nw9378`	Débloquer l'équipe NFC West
`Travel`	Tous les stades

NFL Street 2

© EA Sports / EA Tiburon

+ D'INFOS FORUM

25 000 CRÉDITS

Pour recevoir directement 25 000 crédits avant de commencer à jouer, lancez le jeu en ayant la sauvegarde de l'un des jeux suivants sur votre carte mémoire :

SSX 3
Need for Speed Underground 2
NFL Street
NBA Live 2005
NBA Street Vol 2
Goldeneye Rogue Agent

NHL 2003

© Electronic Arts / EA Canada 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC MATHIEU GARON

Créez un nouveau joueur et appelez-le Mathieu Garon. toutes les statistiques réelles du joueur seront alors chargées.

FAIRE UNE BONNE SAISON

Si en pleine saison, vous n'êtes pas satisfaits d'un match, arrêtez la rencontre avant la fin. Ainsi, votre progression ne sera pas sauvegardée et vous pourrez reprendre la saison plus tard.

NHL 2004

© EA Sports / EA Black Box 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC WAYNE GRETZKY

Allez dans l'option de création de joueur et entrez le nom wayne gretzky. Le joueur se créera tout seul avec de très bonnes caractéristiques.

NOUVEAUX JOUEURS

Entrez un des noms suivants en créant un nouveau personnage.

Groupe Alien Ant Farm

Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell ou Tye Zamora.

Groupe Gob

Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman ou Craig Would.

Equipe de développement

Entrez un nom trouvé dans les crédits du jeu.

NHL Hitz 2002

© Midway / EA Black Box 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR LE GÉNÉRIQUE

Commencez un match en difficulté "All-Star" puis passer en "Rookie" en pleine partie. En remportant le jeu, vous pourrez alors voir les crédits réservés au mode "All-Star".

TROUVER VOUS-MÊME LES CODES

L'une des séquences de but, vous montre le joueur regarder le public. Dans la foule, vous pourrez voir des personnes tenir des panneaux qui forment un code. Par exemple : X Y B Haut. Répétez ces codes sur l'écran VS.

CHEAT CODES

Appuyez dans l'ordre sur X, Y et B du nombre de fois indiqué pour changé les icônes de casques sur l'écran versus. Puis appuyez sur la direction correspondante pour activer les codes.

`0-0-2 Haut`	Turbo
`0-1-0 Bas`	Effacer le dernier code
`0-1-2 Droite`	Effet domino
`1-0-1 Haut`	Afficher la vitesse de tir
`1-0-4 Droite`	Hitz Time
`1-1-1 Bas`	Aucune sortie de palet
`1-2-1 Gauche`	Mode hivernale
`1-2-1 Haut`	Gros palet
`1-3-2 Bas`	Balle de tennis
`1-4-1 Gauche`	Mode pluvieux
`2-0-0 Droite`	Grosses têtes
`2-0-1 Haut`	?
`2-0-2 Gauche`	Les combats gagnés donnent un point
`2-1-0 Droite`	Pas de public
`2-1-2 Gauche`	Palet Bulldozer
`2-1-3 Gauche`	?
`2-2-0 Gauche`	Equipe grosses têtes
`2-2-2 Bas`	?
`2-3-4 Bas`	Gros coups
`3-0-0 Droite`	Têtes géantes
`3-2-1 Bas`	?
`3-2-1 Haut`	Palet géant
`3-2-3 Gauche`	Match en 7 points
`3-3-0 Gauche`	Equipe de têtes géantes
`3-3-3 Droite`	Plus de temps pour entrer les codes

4-2-3 Droite	Bords de flipper
4-2-4 Bas	Moins de feintes
4-1-3 Droite	Turbo infini
4-2-3 Droite	Murs rebondissants

REMPORTER LES FACE-OFFS

Les face-offs s'apparentent au célèbre jeu pierre, papier, ciseaux.
Ici, A bat B, B bat X et X bat A.
Il est facile de deviner quel touche va utiliser l'adversaire en regarder la crosse. Avec A, la crosse tremblera, avec B, les mains lâcheront la crosse, et avec X l'adversaire tiendra la crosse assez haut.

PLUS DE NIVEAUX DE COMPTÉTITIONS

Terminez tous les niveaux dans une compétition pour en débloquer de nouveaux.

Nickelodeon Party Blast

© Infogrames 2002

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SECRETS

Allez à l'écran Blast et faites Bas (2), Droite, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas et droite. Allez ensuite à l'écran de sélection des personnages. De nouveaux joueurs seront disponibles.

DÉBLOQUER LES JEUX BUNGI

Placez-vous sur "Bungi game" en bas de l'écran de sélection des jeux. Faites Haut (2), Bas (2), Gauche et Droite.

DÉBLOQUER LES JEUX CLAM

Allez à l'écran Blast et faites Haut (2), Bas (2), Gauche et Droite.

Nintendo Puzzle Collection

© Nintendo 2004

CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

Dans le mode VS, maintenez L + R et faites A pour avoir un adversair plus intelligent. Maintenez L + R et faites B pour un adversaire plus simple à battre. Répétez ces codes pour annuler leur effet.

PANEL DE PON : CHOIX DU NIVEAU

A l'écran Panel De Pon, maintenez Z et faites B, A, L, A, B, A, L et A.

PANEL DE PON : MODE SUPER DIFFICILE

Commencez une partie en mode "player vs. Com". Entrez dans l'écran de sélection du niveau, maintenez Z et faites L (2), A et B.

Nos Voisins les Hommes

© Activision / Edge Of Reality 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Range Driver 1	Accomplir 10 Objectifs
Bumper Carts 1	Accomplir 15 Objectifs
Finishing Moves (attack)	Accomplir 20 Objectifs
Race Track 1	Accomplir 25 Objectifs
Range Driver 2	Accomplir 40 Objectifs
Bumper Carts 2	Accomplir 45 Objectifs
Ground Pound (attack)	Accomplir 50 Objectifs
Race Track 2	Accomplir 60 Objectifs
Energy Level 2 (attack)	Accomplir 75 Objectifs
Bumper Carts 3	Accomplir 80 Objectifs
RC Rally 3	Accomplir 90 Objectifs
Energy Level 3 (attack)	Accomplir 110 Objectifs
Bumper Carts 4	Accomplir 115 Objectifs
Race Track 4	Accomplir 125 Objectifs

CHEAT CODES

En cours de jeu, mettez la pause, maintenez les boutons L et R et entrez les codes suivants. Un message confirmera la validité des codes lorsque vous relâcherez L et R.

Comic N°1

Y, X, B, B, X, Y

Comic N°2

Y, Y, B, X, B, X

Tous les mouvements

Y, X, Y, B, B, X

Attaques à distance améliorées

Y, X, Y, X, B, X

Plus de vie à partir des power-ups

Y, X, Y, X, B, Y

Tous les niveaux

Y, X, Y, X, X, B

Plus de dégâts

Y, X, Y, X, Y, B

Tous les mini-jeux

Y, X, Y, Y, Y, B

Odama

© Nintendo / Vivarium 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE LIBRE

Terminez le jeu une fois pour pouvoir rejouer aux différents stages terminés.

NIVEAU BONUS : KYOTO

Dans le dernier niveau du jeu, envoyez la boule entre les portes principales pour accéder à une zone secrète. Ce niveau bonus reprend en fait le siège de Nintendo à Kyoto, de nos jours, et vous pourrez même utiliser les employés de Nintendo en guise de soldats. Pour revenir, laissez simplement la boule tomber entre les deux flips.

One Piece : Pirates Carnival

© Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PLATEAUX DE JEU

"Grand Line 2"

Terminer "Grand Line 1" avec tous les personnages en mode Difficile.

"Grand Line 3"

Terminer "Grand Line 2" avec tous les personnages en mode Très Difficile.

One Piece Grand Adventure

© Namco

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SECRETS

Smoker

Dans l'aventure de Smoker, améliorez ses capacités et utilisez son attaque secrète. Smoker sera alors débloqué.

Ener

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Ener comme allié à Jaya, et gagnez un combat avec lui.

Kuina

Recrutez-la dans l'aventure de Smoker, améliorez ses capacités et utilisez son attaque secrète.

Mihawk

Dans l'aventure de Smoker, après avoir recruté Mihawk, gagnez un combat avec lui.

Bon Clay (Mr.2)

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Mr.2 comme allié et gagnez un combat avec lui.

Nico Robin

Dans l'aventure de Luffy, prenez Robin comme alliée à la fin du scénario et gagnez un combat avec elle.

Ohm

Dans l'aventure de Crocodile, prenez Ohm comme allié à Jaya et gagnez un combat avec lui.

Shanks

Dans l'aventure de Buggy, recrutez Shanks et gagnez un combat avec lui.

Ace

Dans l'aventure de Buggy, recrutez Ace à Drum Island et gagnez un combat avec lui.

Zeff

Dans l'aventure de Smoker, améliorez les capacités de Zeff et utilisez son attaque secrète.

PERSONNAGES SECRETS (VERSION JAPONAISE)

Ace

Réunir 200 000 000 de berries.

Aokiji

Réunir 250 000 000 de berries.

Crocodile

Réunir 81 000 000 de berries.

Enel

Réunir 150 000 000 de berries.

Franky

Réunir 300 000 000 de berries.

Smoker

Réunir 120 000 000 de berries.

COSTUMES N°3

Débloquez ces costumes en terminant l'aventure d'Usopp.

One Piece Grand Battle

© Atari / Bandai

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES (VERSION JAPONAISE)

Aokiji
Terminez le mode Event Battle avec les 16 premiers puis avec Luffy en battant Aokiji avec le Special lvl 2.

Arlong
Terminez le mode Event Battle avec Nami.

Bon Clay
Terminez le mode Event Battle avec Chopper.

Buggy
Terminez le mode Event Battle avec Zoro.

Crocodile
Terminez le mode Event Battle avec Robin.

Don Krieg
Terminez le mode Event Battle avec Sanji.

Enel
Terminez le mode Event Battle avec l'équipe de Luffy, puis faites un tournoi en mode Grand Tour.

Foxy
Terminez le mode Event Battle avec Chopper une 2ème fois.

Kuro
Terminez le mode Event Battle avec Usopp.

Mihawk
Terminez le mode Event Battle avec Zoro en difficulté maximale, puis battez Mihawk avec un Special lvl 2 de Zoro après vous être fait toucher par un Special lvl 2 de Mihawk. (Vous pouvez vous faire tuer par son Special lvl 2, puis utiliser un Continue avant de placer votre Special lvl 2).

Shanks
Terminez le mode Event Battle avec Luffy en Très Difficile après avoir débloqué tous les autres persos dont Enel et Aokiji.

Smoker
Terminez le mode Event Battle avec Luffy.

MINI-JEUX "DAVY BACK FIGHT" (VERSION JAPONAISE)

Donut Race	Gagnez le "Davy Back Fight" 10 fois
Crash Rush Boxer	Gagnez le "Davy Back Fight" 18 fois
Snow	Gagnez le "Davy Back Fight" 26 fois
Breaking Krieg's Armor	Gagnez le "Davy Back Fight" 29 fois
The "Fix" sign	Gagnez le "Davy Back Fight" 34 fois
Groggy Ring	Remportez 3 mini-jeux et gagnez le "Davy Back Fight" 3 fois
Voix de Sanji & Zoro	Gagnez 33 fois, débloquez toutes les voix et refaites une fois le "Davy Back Fight"

SOUND TEST (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Event Battle avec les 19 personnages.

STAGES BONUS (VERSION JAPONAISE)

Marine HQ
Débloquez tous les personnages, complétez leur liste de mouvements dans le mode Training et détruisez tous les piliers de l'arène. Faites ça avec chaque personnage pour débloquer ce nouveau stage.

Maxim Stage
Terminez le mode Event Battle avec Enel.

Niveau d'entraînement
Allez dans le mode Training et cassez tous les piliers de l'arène (il y en a 8) le plus vite possible pour terminer le niveau. Faites-le avec les 19 personnages pour débloquer ce décor.

MODE TRÈS DIFFICILE (VERSION JAPONAISE)

Terminez le mode Event Battle en Difficile avec au moins 10 personnages.

TROISIÈMES ET QUATRIÈMES COSTUMES

Pour avoir la troisième tenue de chaque personnage, vous pouvez : soit réaliser tous les mouvements et actions de chaque personnage de l'équipage de Luffy dans le mode Training, soit effectuer une des manipulations suivantes sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start).

Pour débloquer les quatrièmes costumes, vcous pouvez : soit faire le mode Grand Battle 30 fois ou réussir le mode Event Battle 6 fois, soit effectuer une des manipulations suivantes sur l'écran titre (là où on vous dit d'appuyer sur Start).

La première ligne de chaque personnage débloque le troisième costume tandis que la seconde débloque le quatrième :

Chopper
- Maintenez L et faites : Y, Gauche, Droite, A, Haut, A, Bas
- Maintenez R et faites : Gauche, A, Droite, X, Y, Gauche, Droite, B

Luffy
- Maintenez L et faites : Haut, A, Haut, A, B, A, A
- Maintenez R et faites : Haut, X, Haut, X, B, A, A, Haut

Nami
- Maintenez L et faites : Gauche, A, Gauche, A, B, A, Y
- Maintenez R et faites : Gauche, X, Gauche, X, Y, Y, B, Bas

Sanji
- Maintenez L et faites : Haut, A, Bas, A, B, A, X
- Maintenez R et faites : Haut, X, Bas, X, Y, B, Y, X

Usopp
- Maintenez L et faites : Droite, A, Droite, A, B, A, Y
- Maintenez R et faites : Droite, X, Droite, X, A, Y, B, X

Zolo
- Maintenez L et faites : Bas, A, Bas, A, B, A, Y
- Maintenez R et faites : Bas, X, Bas, X, B, A, A, Y

NOUVEL ÉCRAN D'INTRODUCTION

Lorsque vous aurez débloqué tous les personnages du jeu, vous pourrez admirer une nouvelle image d'introduction regroupant l'ensemble des protagonistes.

Outlaw Golf

© TDK Mediactive / Hypnotix 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE MAITRE

Entrez **Golf_Gone_Wild** (avec les underscores) en guise de nom de joueur pour débloquer les niveaux, les clubs et les joueurs.

CHEAT CODES

Balles plus grosses

Maintenez L et faites haut, haut, haut, bas en cours de jeu.

Balles plus petites

Maintenez L et faites bas, bas, bas, haut en cours de jeu.

Pas de vent

Maintenez L et faites haut, gauche, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, X, X en cours de jeu.

Beating token

Maintenez L et faites Z, X, Z, Z, X en cours de jeu.

P.N.03

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUE BLACKBIRD

Terminez le jeu en mode Easy ou Normal pour débloquer la tenue Blackbird.

TENUE PAPILLON

Terminez le jeu deux fois sur la même sauvegarde pour déblqouer ce costume.

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu en mode Easy ou Normal pour débloquer le mode Hard

Pac-Man Fever

© Namco / Mass Media 2002

JETONS FACILES

Pour obtenir plus de jetons pendant un challenge, affrontez la personne ayan le plus de jetons. cette astuce marchera à 80 % et vous fera gagner pas mal de jetons.

Pac-Man Rally

© Namco 2007

+ D'INFOS FORUM

MODE "CAUCHEMAR"

Pour débloquer ce mode de difficulté, il vous faut terminer toutes les coupes en difficile et avec un trophée en or.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Le prince	Terminez la coupe rally en mode facile
Pooka	Terminez la coupe rally en mode normal
Fygar	Terlinez la coupe rally en mode difficile

DÉBLOQUER DES ARMES

Pour débloquer des armes/items, vous devez ramasser un certain nombre de fantômes (en mangeant d'autres concurrents) dans chaque coupe :

Vaisseau Galaga
Mangez au moins 12 fantômes sur la coupe classique.

Monsieur Pac-A-Lot
Mangez au moins 10 fantômes sur la coupe pastèque.

Siria
Mangez au moins 8 fantômes sur la coupe Raisin.

DÉBLOQUER DES COURSES

Coupe pastèque
Obtenez la médaille d'or sur la coupe cerise et raisin.

Coupe classique
Obtenez la médaille d'or sur la coupe pastèque.

Coupe rally
Obtenez la médaille d'or sur la coupe classique.

SUPER DÉPART

Maintenez enfoncé l'accélérateur dès que le troisième feu s'allume.

Pac-Man World 2

© Namco 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES MINI-JEUX

Mini-jeu Pac-man

Collectez 10 Tokens

Mini-jeu Pac-attack

Collectez 30 Tokens

Mini-jeu Pac-Mania

Collectez 100 Token

Mini-jeu Ms Pac-Man

Collectez 180 Tokens

MUSIC TEST

Collectez 60 Tokens pour débloquer le Jukebox dans le menu option

Pac-Man World 3

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Sur le menu principal (là où se situent les boutons Nouveau jeu, Charger une partie...), faites la manipulation suivante assez rapidemment : gauche, droite, gauche, droite, X, haut.

Paper Mario : La Porte Millénaire

© Nintendo / Intelligent Systems 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE QUIZZ SHOW

Pour réussir le quizz de Stomp, vous devez donner les réponses suivantes :

Premier quizz de Stomp :
Question 1 : 1
Question 2 : 3
Question 3 : 4
Question 4 : 2
Question 5 : 3

Deuxième quizz de Stomp :
Question 1 : 3
Question 2 : 4
Question 3 : 2
Question 4 : 3
Question 5 : 1

ELIMINER LES GÊNEURS

En combat, il arrive que certains spectateurs jouent les trouble-fêtes en vous jetant des projectiles dangereux. Pour éviter ça, appuyez sur le bouton X dès que vous vouyez le signal en bas à gauche pour faire sortir les gêneurs.

EMPORTÉ PAR LA FOULE

A plusieurs moments du jeu, vous serez assailli par une foule de personnages vous entraînant à l'opposé de votre objectif. Pour vous sortir de cette situation, vous avez plusieurs solutions : soit vous sautez par-dessus la foule, soit vous vous frayez un passage à coups de marteau, soit vous faites appel à Clouda pour balayer tout le monde d'un simple souffle.

JOUER AVEC CARMINA

Trouvez le personnage connu seulement sous le nom de "???" et acceptez la mission qu'il vous propose. Rendez-vous au Château de Carbocroc et utilisez le souffle de Cumulia dans la pièce où vous rencontrez Carbocroc. Vous obtiendrez un badge que vous rapporterez à Carmina si vous voulez qu'elle rejoigne le groupe. Elle se trouve juste au-dessus de la boutique de Marie-T.

MARIO CLASSIC

Lorsque vous êtes au chapitre 7, à la base de la Mégatroupe, rendez-vous au sous-niveau 2 et utilisez le Saut-ressort pour atteindre la bouche d'aération. Devenez une feuille de papier pour glisser vers les vestiaires qui se trouvent à droite et attendez que vos personnages sortent de la cabine. Vous constaterez qu'ils ont maintenant une apparence 8-bits comme à l'époque de la NES.

TENUES DE LUIGI, WARIO ET WALUIGI

Luigi : Sa tenue se trouve dans le Temple de Picaly et correspond à l'emblème L.
Wario : Sa tenue se trouve chez le marchand ambulant à Roublaï et correspond au symbole W.
Waluigi : Utilisez les deux emblèmes précédents en même temps pour obtenir la tenue de Waluigi.

FAIRE LE PLEIN SUR L'ÎLE PIRATE

A l'entrée de l'île, monter vers le haut et frapper la taupe bleue. Elle va vous donner un objet qui vous donne 25HP et 25FP. Vous pouvez ensuite allez dans un autre endroit, revenir et la frapper encore pour qu'elle vous en donne de nouveau.

DONJON AUX 100 ÉTAGES

Voici les objets que vous pourrez gagner dans le donjon aux 100 étages.
Niveau 10 : Sautmeil
Niveau 20 : Batt'feu
Niveau 30 : Electrochoc
Niveau 40 : Dégâts PF
Niveau 50 : Sac mystère
Niveau 60 : Double Objet
Niveau 70 : Double ObjetP
Niveau 80 : Attaque Choc
Niveau 90 : Jour d'chance
Niveau 100 : Choc Retour

GUIDE DES RECETTES

Une fois que vous aurez rencontré Marie-T, la cuisinière, elle pourra créer différents plats en fonction des ingrédients que vous lui donnerez. Lorsque vous aurez complété la mission qu'elle vous confie au Centre de Problème (Trouble Center), elle sera capable de mélanger deux ingrédients. Voici ses 20 plats les plus savoureux.

Ultra champi x2 = Champisteak
Champignon / Champi séché / Champi Borgia / Super champi / Voltpignon = Champifrit

Champilent / Champi-vie = Champibraisé
Etoile filante + Champisteak ou Etoile filante + Champibraisé = Desétoiles
Sirop de miel + Poudragâto = Bonbon-miel
Ultra champi + Sirop de miel = Ultra miel
Mangue / Sirop de miel / Sirop refleur / déligelée = Fresh Juice
Feuille Koopa x2 = Thé Koopa
Super champi + Sirop d'érable = Super érable
Poudragâto x2 = Bavarois
Poudragâto + Poudrozyeux = Coeur fondant
Fleurs séchées + à peu près tout autre ingrédient = Ration galaxie
Champignon + Super Champi + Ultra champi + Eclair / Foudre = Voltpignon
Feuille d'or x2 = Thé-Marie
Noix de coco x2 = Tonifiant
Echange + Roc glace = Fleur de Feu
Echange + Eclair = Roc Richter
Champignon + Déligelée = Champigelée
Feuille d'or + Feuille Koopa = Salade régime
Fleur de Feu x2 = Soupe épicée

FAIRE PASSER SES PARTENAIRES AU NIVEAU 2

Pour faire passer ses alliés au niveau 2, il faut tout d'abord avoir Bombart comme partenaire. Ensuite, dirigez-vous à nouveau vers le château de Carbocroc puis allez dans la salle hérissée de pics dans laquelle vous avez récupéré la clef noire du coffre. A droite de la pièce, vous remarquerez une fissure à faire exploser avec Bombart. Dans la salle suivante vous trouverez un coffre. Une fois l'objet obtenu, allez voir le personnage qui est le voisin de Goomeinstein et donnez-lui cet objet. Vos personnages pourront désormais passer au niveau 2.

BATTRE FACILEMENT LA REINE DES TÉNÈBRES

La chose presque indispensable pour battre Peach possédée est d'avoir ses partenaires au niveau 2 (donc 4 attaques par compagnon). Faites le combat avec Goomélie pour qu'elle vous donne le droit d'attaquer 2 fois par tours. Ensuite c'est un jeu d'enfant.

Phantasy Star Online Episode I&II

© Infogrames / Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROIS JEUX ONLINE À DÉBLOQUER

Il y a trois mini-jeux qui peuvent être débloqués en jouant certaines quêtes online. Une fois que vous les aurez, vous pourrez les télécharger dans une quête spéciale appelée "Pioneer Warehouse" qui est elle aussi disponible online seulement :

Chu Chu Rocket : Obtenir le rang S sur la quête "Reach for the Dream"
Nights : Terminez la quête "Dream Messanger"
Puyo Pop : Dans la quête "Gallon's Shop" du centre médiacal, touchez l'orbe rougeoyante.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Hard

Complèter un episode en mode normal pour débloquer le mode hard pour les deux épisodes. Atteignez un niveau 20 pour accèder à ce mode de difficulté online.

Mode Very Hard

Complèter un episode en mode hard pour débloquer le mode very hard pour les deux épisodes. Atteignez un niveau 40 pour accèder à ce mode de difficulté online.

Mode Ultime

Complèter un épisode en mode Very Hard pour débloquer le mode Ultime pour les deux épisodes. Atteignez un niveau 80 pour accèder à ce mode de difficulté online.

SÉQUENCES VIDEO

Ne faites rien lorsque l'écran Press Start apparait, vous verrez alors une nouvelle séquence vidéo une fois que l'écran aura clignoté 4 fois.

CAPTURE D'ÉCRAN

Branchez un pad dans le port 4 de la console et maintenez lez bouton L tout en déplaçant la caméra. Appuyez sur A pour prendre la capture.

CHANGEZ LA COULEUR DES CHEVEUX ET DE L'ARMURE

Ramassez 10 000 mesetas et quittez la partie. Sélectionnez ensuite votre personnage et entrez dans le nouveau mode vestiaire.

PHOTON DROP

Ce photon drop sert de monnaie d'échange avec un collectionneur caché dans le jeu. Pour trouver cette personne, vous devrez faire une partie online et terminer la quête "Le magasin de Gallon". Au bout, vous devrez rencontrer le fils du collectionneur qui se cache en dessous de l'infirmerie. Parlez-lui pour qu'il vous permette de rencontrer son père, le fameux Paganini, collectionneur de Photon Drop. Vous êtes libre ensuite d'accepter ou non le troc qu'il vous propose.

SURVIVRE À UN PLANTAGE

Si, online, vous subissez un "freeze" (vous n'avez plus la main mais les décors continuent leurs animations) lorsque vous essayez de changer de vaisseau serveur ou de bloc ou encore en arrivant sur une partie, débranchez le cable réseau de la console : cela provoquera une déconnexion du jeu qui reprendra les commandes avec un message d'erreur et sauvegardera automatiquement. Vous éviterez ainsi la perte des objets de votre inventaire.

99 PHOTON DROP

Le but de cette manipulation est de se retrouver avec, dans son inventaire, x99 objets au lieu des x10 maximum. Remarque importante : Porter x99 objets empêche l'apparition de boîtes rouges. Pour pouvoir en trouver à nouveau, revendez la différence pour porter x10 objets.

1/ Avant de commencer à lire ces instructions, vous devez posséder au minimum 1 Photon Drop.
2/ Achetez au magasin d'objets "Antidote x10".
3/ Retournez en banque et déposez vos "Antidote x10" et 1 SEUL Photon Drop.
4/ Maintenant, vous allez créer vos Photon Drop x99 (toujours à la banque) :
4.a> Sélectionnez "Retirer", validez avec le bouton A,
4.b> Sélectionnez "Objet", validez avec le bouton A,
4.c> Sélectionnez "Antidote x10", validez avec le bouton A,
4.d> Sélectionnez "10", validez avec le bouton A,
4.e> A la question "OUI/NON", sélectionnez "NON" et validez avec le bouton A,
4.f> Sélectionnez "Photon Drop", validez avec le bouton A,
4.g> A la question "OUI/NON", sélectionnez "OUI" et validez avec le bouton A,

Dans votre inventaire, vous venez d'ajouter "Photon Drop x10" et de plus, le "Photon Drop" est toujours en consigne. Etant donné que vous pouvez porter 99 "Photon Drop", recommencez depuis l'étape 4.c, jusqu'à obtenir 98 "Photon Drop" dans votre inventaire. Si la dame vous dit "Ton inventaire est plein. Tu ne peux plus rien prendre." mais que vous n'avez pas encore les 98 "Photon Drop", regardez combien vous en avez et à l'étape 4.d, mettez la différence manquante au lieu de "10".
5/ Vous possédez à présent 98 "Photon Drop" dans votre inventaire, mettez-les tous en banque. Avec celui que vous aviez en banque, vous vous en retrouvez donc avec 99.
6/ Maintenant, achetez ou récupérez un Trifluide, un Trimate, un Moon Atomizer, un Sol Atomizer..., débarrassez vous de ces objets de votre inventaire si vous en avez plus d'un et mettez-en 1 SEUL de chaque en banque :
6.a> Sélectionnez "Retirer", validez avec le bouton A,
6.b> Sélectionnez "Objet", validez avec le bouton A,
6.c> Sélectionnez "Photon Drop x99", validez avec le bouton A,
6.d> Sélectionnez "99", validez avec le bouton A,
6.e> A la question "OUI/NON", sélectionnez "NON" et validez avec le bouton A,
6.f> Sélectionnez l'objet que vous voulez obtenir x99, validez avec le bouton A,
6.g> A la question "OUI/NON", sélectionnez "OUI" et validez avec le bouton A,
Dans votre inventaire, vous venez d'obtenir x99 de l'objet sélectionné et de plus, ce même objet est toujours en banque, ce qui évite de le remettre par la suite. Si la dame vous dit "Ton inventaire est plein. Tu ne peux plus rien prendre." c'est que vous en aviez déjà au moins 1 exemplaire de cet objet dans votre inventaire, ce qui ne devrait pas être le cas.
Pour obtenir x99 des autres objets, vous devez repasser par l'étape 6.c

Phantasy Star Online Episode III : C.A.R.D. Revolution

© Sega 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTES SUPPLÉMENTAIRES

Utilisez une memory card avec la sauvegarde d'un des jeux suivant pour obtenir la carte voulue :

Billy Hatcher	Carte Clippen
Phantasy Star Online Episode 1 et 2	Carte Dragon de Nano
Sonic Adventure 2 Battle	Carte de la Rage
Sonic Adventure DX	Carte Sange
Sonic Heroes	Carte Beat
Sonic Heroes	Carte Halloween Rappy
Sonic Heroes	Carte Sonic & Knuckles
Sonic Mega Collection	Carte Parapluie de Madame

Carte VIP
Nommez votre équipe online **VIP** augmente vos chances d'obtenir une carte VIP.

TRAILER DE BILLY HATCHER

Si vous avez un clavier GameCube, maintenez les touches B et G à l'écran titre pour remplacer la scène d'introduction par une vidéo du jeu Billy Hatcher.

CABINE D'ESSAYAGE

Terminez à la fois les missions du camp Hunters et celles du camp Arkz dans le mode Histoire en offline pour débloquer la cabine d'essayage. Elle disparaîtra à chaque utilisation mais réapparaîtra si vous recommencez l'opération.

S'ASSEOIR DANS LE LOBBY

Pour faire apparaître une chaise à photon dans le Lobby au cours d'nue partie online, maintenez X et appuyez sur A et B tout en restant debout. Pour avancer, appuyez sur A, pour tourner, utilisez le stick analogique et pour descendre, appuyez sur B.

Pikmin

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OPTION DU MODE CHALLENGE

Sauvegardez le jeu n'importe quand pour débloquer l'option du mode challenge sur le menu principal. Cette option vous permet de rejouer en contre la montre les niveaux déjà remportés. Vous devez trouver le maximum de Pikmin avant la nuit.

FEUX D'ARTIFICE

Faites-vous ramener à la base par quatre Pikmin (appuyez sur Bas) et vous verrez des feux d'artifice. Vous pouvez aussi en voir si vous ne faites rien pendant un moment.

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseil préalables

Cette solution complète vous explique pas à pas comment terminer Pikmin en 20 jours (temps du jeu), mais rien ne vous empêche d'aller plus vite ou plus lentement, en suivant votre propre rythme sans tenir compte de la répartition des jours, l'essentiel étant de récupérer les 30 pièces du vaisseau en moins de 30 jours. Pour démarrer dans de bonnes conditions, voici quelques astuces élémentaires à connaître. Tout d'abord, pensez à transporter dès que possible les monstres morts jusqu'aux oignons, sinon ils reparaissent le jour suivant. D'autre part, en cas de drame (réaction en chaîne avec les bombes-roc ou bien noyade) mieux vaut recommencer tout de suite la mission plutôt que de sauvegarder et risquer de se retrouver dans une impasse. Par ailleurs, il faut savoir que les jetons jaunes vous donneront plus de Pikmin si vous les ramenez dans l'oignon jaune, et ainsi de suite pour chaque couleur. Les Pikmin rouges sont plus forts que les autres, les jaunes sautent plus haut et peuvent porter des bombes-roc, et les bleus peuvent entrer dans l'eau. L'évolution des Pikmin peut se faire de deux manières : soit en les mettant en contact avec du nectar, soit en les laissant germer dans la terre plusieurs heures. Les conditions de récupération des Pikmin à la tombée de la nuit sont également essentielles. Il faut savoir qu'à la fin de la journée, les Pikmin qui ne suivent pas Olimar sont perdus, tandis que ceux qui sont dans la terre et ceux qui sont sous leur oignon seront là le jour suivant. De même, les pièces de vaisseau que vous n'avez pas réussi à ramener restent à l'endroit où vous les aviez laissées, contrairement aux jetons qui disparaissent. Les bombes reparaissent uniquement au lever d'un nouveau jour. Une parfaite gestion des caméras est cruciale pour le bon déroulement du jeu, et le stick C devra systématiquement être mis à contribution pour les situations délicates. Enfin, il existe 5 pièces qui ne sont pas nécessaires au décollage du Dolphin : le Missile Nova, la Bouée Spatiale, le Siège de Massage, la Lampe à UV et le Coffre Secret. Vous pourrez terminer le jeu sans elles, mais vous n'aurez pas la meilleure fin.

1er jour : Site du crash

« Mayday ! Mayday ! Dolphin à Enterprise... Ici Olimar... Houston, répondez, on a un problème ! Saleté de soucoupe volante ! Même pas fichue de résister à une collision ridicule avec une météorite. Et me voilà coincé

sur une planète inconnue où je me sens comme une fourmi dans la jungle amazonienne. Je dois à tout prix quitter cette planète hostile dans les plus brefs délais ! Ce que j'ai aperçu tout à l'heure m'a glacé le sang. J'ai voulu déterrer une espèce de radis qui sortait du sol, mais je crois que cette chose était vivante. Elle s'est redressée sur ses deux pieds minuscules, et elle m'a regardé avec des yeux ronds dans lesquels je ne pouvais rien lire. J'ai peur. Plus peur que je ne l'aurais jamais cru possible... »

Après la collision avec la météorite, vous vous retrouvez perdu dans un environnement inconnu avec un vaisseau en pièces détachées sur les bras. Vous n'avez que 30 jours pour retrouver les 30 pièces de votre vaisseau, avant que votre système de survie ne rende l'âme. Lisez avec intérêt les commentaires d'Olimar, et dirigez-vous vers la gauche pour trouver **l'oignon rouge**. Déterrez le Pikmin rouge et lancez-le sur la fleur pour obtenir un premier jeton, afin de vous retrouver à la tête de deux nouveaux Pikmin rouges. Recommencez l'opération sur la fleur d'à côté et envoyez vos 5 Pikmin chercher le jeton numéroté 5. Utilisez vos 10 Pikmin pour pousser la boîte en carton afin de construire un pont de fortune. Passez de l'autre côté, et sifflez vos Pikmin pour qu'ils vous suivent. Vous découvrez **le Moteur Principal** du Dolphin, malheureusement il vous faut 10 Pikmin supplémentaires pour le ramener au vaisseau. Montez sur la caisse et ramenez tous les jetons que vous voyez, en essayant d'utiliser à chaque fois uniquement le nombre de Pikmin minimum pour gagner du temps. N'oubliez pas la fleur située près du vaisseau. Vous devriez maintenant vous retrouver à la tête de 23 Pikmin. C'est assez pour récupérer la première pièce du vaisseau.

2ème jour : La Forêt de l'Espoir

« Je suis de plus en plus terrifié par les découvertes que je suis amené à faire sur cette planète inconnue. Ces petits êtres que je surnomme les Pikmin se sont mis en tête de me suivre partout, et je ne comprends pas pourquoi. Je craignais qu'ils ne se fassent dévorer par des monstres sauvages à la tombée de la nuit, mais lorsque j'ai rejoint le Dolphin, je les ai vus monter à bord de leurs oignons et suivre mon vaisseau dans l'atmosphère. Qui pilote ces légumes-vaisseaux et pourquoi ne quittent-ils pas cette planète hostile s'ils le peuvent ? Je ne sais pas pourquoi ils ont décidé de me suivre, mais ils sont encore là ce matin... »

Placez-vous sous l'oignon rouge pour faire sortir la totalité de vos Pikmin. Attaquez les deux fleurs pour récupérer les premiers jetons, et envoyez vos troupes sur la barrière d'os. Commencez d'abord par faire le ménage en attaquant les monstres les plus petits, et ramenez autant de jetons que possible, avant de vous en prendre au monstre endormi. Comme pour les petits, attaquez-le par derrière avec un maximum de Pikmin que vous dirigerez avec le stick C. Vous pouvez maintenant envoyer 40 Pikmin pour ramener **le Générateur Infini** au vaisseau. Vous devriez pouvoir remplir cette tâche avant midi. Allez maintenant détruire la barrière d'os, et débarrassez-vous des monstres de l'autre côté, en suivant la même démarche discrète que précédemment. Ramenez tout de suite les corps, et laissez vos Pikmin rouges de côté pour un moment. Vous pouvez maintenant atteindre **l'oignon jaune**. Procédez comme tout à l'heure pour développer votre armée jaune, et vous devriez avoir le temps de détruire au moins l'un des deux murs à l'aide de trois bombes-roc. Prévoyez au moins une bonne minute pour ranger tous les Pikmin dans leurs oignons respectifs et vérifiez qu'il n'y a pas de Pikmin perdu.

3ème jour : La Forêt de l'Espoir

« Seul sur ce monde étrange, je croyais presque m'être attaché à ces êtres que j'appelle les Pikmin. Mais il y a des moments où je crois que je pourrais leur faire du mal. J'avais sorti la quasi totalité de mes troupes pour tenter de récupérer mon Radar Bizarre gardé par des créatures monstrueuses, et j'avoue que je n'avais pas vraiment le coeur à rire en mettant au point cette expédition. Après avoir marché quelques heures, je me suis aperçu qu'un des jaunes avait disparu. Je ne sais pas ce qui m'a poussé à faire demi-tour, mais j'ai pris le risque de faire échouer l'expédition pour retrouver le Pikmin perdu. Je ne trouve pas les mots pour décrire ma colère lorsque je compris qu'il était resté à la traîne pour paresser dans l'herbe molle. Je sais que je n'aurais pas dû le frapper, et j'ai tout de suite regretté mon geste lorsque j'ai vu le regard de stupeur que m'ont lancé les autres Pikmin. Qui sait le sort qu'ils me réserveraient s'ils se liguaient contre moi... »

Sortez une soixantaine de Pikmin rouges et le reste de Pikmin jaunes. Laissez tomber les fleurs pour l'instant et utilisez trois Pikmin jaunes pour détruire le mur de droite, si vous n'avez pas eu le temps de le faire hier. Séparez votre troupes pour effectuer cette opération délicate, et sifflez votre armée rouge pour mettre à mal les monstres de l'autre côté. Attention aux cloportes qui sortent de terre. Une fois que vous avez déblayé la zone et fait malheureusement quelques

sacrifices, envoyez les jaunes chercher les corps, et lancez 20 rouges sur **le Radar Bizarre** pour le ramener au vaisseau. Vous pouvez l'utiliser dès maintenant avec le bouton Y pour localiser les pièces qui vous manquent. Allez chercher une dizaine de bombes-roc avec les jaunes pour détruire le mur noir, puis récupérez les jetons. Allez chercher les Pikmin rouges que vous avez dû laisser à proximité, et rapportez **le Super Boulon** au vaisseau avec au moins 30 Pikmin. Profitez du temps qu'il vous reste pour récupérer des jetons sur les fleurs et augmenter votre nombre de Pikmin. Prévoyez encore un temps minimum pour retrouver l'ensemble de vos troupes égarées (aidez-vous du radar) et ramenez-les aux oignons.

4ème jour : La Forêt de l'Espoir

« Aujourd'hui, nous avons tenté de pénétrer encore plus loin dans la grande forêt. Il fallait que tout se passe comme prévu pour que nous ayons une chance de réussir, mais je m'attendais à ce qu'un événement imprévu vienne remettre en cause toute l'efficacité de mon plan. Les Pikmin sont des êtres bien étranges : ils ne connaissent peut-être pas la peur, mais ils oublient parfois certaines priorités pour se laisser distraire par des choses sans importance. Il a suffit qu'un simple scarabée inoffensif croise notre route pour que mes troupes se dispersent dans tous les sens. Ils ont suivi le pauvre coléoptère sur des dizaines de mètres avant d'obéir à mon sifflement et de rejoindre les rangs. Cette fois-là je me suis retenu de les réprimander, parce que je crois que je ne suis pas suffisamment expérimenté pour comprendre le fonctionnement de leur conscience naïve. J'ai presque le sentiment d'avoir accompli une bonne action en leur accordant un sourire... »

Sortez une soixantaine de Pikmin rouges et une quarantaine de Pikmin jaunes. Utilisez trois jaunes pour faire exploser le mur près du vaisseau à l'aide des bombes-roc situées dans la boîte de conserve. Reprenez les rouges pour attaquer les deux monstres et faites-les ronger la barrière de droite pendant que les jaunes récupèrent les corps. Une fois la barrière démolie, restez à bonne distance de l'eau et contournez les trois monstres pour les attaquer avec un maximum de rouges. Allez chercher ensuite **le Missile Nova** avec 30 Pikmin rouges, tandis que les jaunes ramèneront les corps. Puisque vous ne pouvez pas récupérer les autres pièces sans les Pikmin bleus, profitez du temps qu'il vous reste pour augmenter votre population en attaquant les monstres qui dorment au nord-est. Vous pouvez également commencer à construire le pont au-dessus de l'eau et partir récupérer les jetons contenus dans les fleurs. Vous avez maintenant les 5 pièces nécessaires pour accéder à la prochaine zone.

5ème jour : Le Nombril de la Forêt

« Je sais que je suis encore loin de tout connaître de ces créatures, mais je n'aurais jamais imaginé qu'il puisse exister une autre espèce de Pikmin. Des rouges, des jaunes, et maintenant des bleus ! Qui sait s'il n'en existe pas de toutes les couleurs ? Peu importe finalement. L'essentiel c'est qu'ils aient choisi de me suivre eux aussi, et de m'aider dans ma tentative d'évasion désespérée, même si je crois qu'ils ne comprennent pas vraiment le but de mes recherches. J'ai fait une découverte étonnante en examinant ces nouveaux Pikmin bleus, et je m'étonne de n'avoir pas pris conscience plus tôt de leurs particularités physiques. Je ne sais pas pour quelle raison la nature les a fait comme ça, mais les rouges ont des nez, les jaunes des oreilles et les bleus des bouches ! Je crois que je ne suis pas encore au bout de mes surprises... »

Il est temps de mettre le cap sur le Nombril de la Forêt pour trouver la dernière espèce de Pikmin. Placez-vous sous les oignons et sortez 60 Pikmin rouges plus 20 Pikmin jaunes. Lâchez-vous par-dessus la corniche sud (par rapport à la boussole), et faites construire le premier pont de bois à la totalité de vos troupes, ce qui devrait être extrêmement rapide. Prenez tout de suite le chemin de droite, et séparez vos troupes (bouton X) pour vous débarrasser des monstres blancs avec les Pikmin rouges, puisqu'ils ne craignent pas le feu. Sifflez-les lorsqu'ils sont jetés à terre, et renvoyez-les immédiatement sur le monstre. Avec cette méthode et un nombre suffisant de Pikmin, vous ne devriez en perdre aucun. Une fois les deux premiers monstres blancs éliminés, ramenez les corps et partez avec les autres vers le chemin nord-ouest en direction du point bleu. Débarrassez-vous rapidement des guêpes souterraines pour éviter qu'elles ne se régénèrent dans les airs, et méfiez-vous du cloporte qui récupère les jetons. Le seul moyen de le tuer est de lancer des Pikmin sur sa tête lorsqu'il traîne un jeton pour faire descendre sa jauge de vie. Une fois mort, il abandonnera **la Bouée Spatiale** que vous vous empresserez de ramener au vaisseau. Continuez ensuite jusqu'à **l'oignon bleu**, en laissant vos Pikmin sur la rive, et développez votre armée bleue en ramenant un maximum de corps et de jetons sous l'oignon, mais uniquement avec les Pikmin bleus pour ne pas noyer les autres. Remontez ensuite le long de la corniche avec les autres Pikmin, et faites-leur construire un pont à l'aide de la branche. Vous pouvez alors les envoyer sur la branche pour

faire tomber **la Boîte automatique**. Vous devriez avoir tout juste le temps de réunir vos troupes avant la tombée de la nuit.

6ème jour : Le Nombril de la Forêt

« Aujourd'hui encore, les Pikmin m'ont donné la preuve qu'ils m'étaient dévoués corps et âme. Peut-être me prennent-ils pour leur dieu, et j'avoue en être assez fier, même si je fais un bien mauvais chef de meute. Les Pikmin n'ont aucun sens du danger, et même s'ils savent que leur métabolisme ne permet qu'aux bleus de survivre au contact de l'eau, les autres n'hésitent pas à se mouiller si je le leur demande. J'en ai sacrifié plus d'une cinquantaine en approchant trop près d'une mare. Leurs cris de détresse m'ont glacé le sang tandis que je les sifflais en vain pour qu'ils rejoignent la rive. Je n'ai pu que m'apitoyer sur moi-même en versant des larmes tandis que je les regardais agoniser. Leur vie m'est devenue précieuse, je ne dois pas les sacrifier juste à cause de ma négligence. La pensée que je m'apitoyais peut-être davantage sur mon sort que sur le leur, à la perspective de rester bloqué ici, me donne froid dans le dos... »

Commencez par faire le ménage sur la plage si vous n'avez pas eu le temps de le faire hier, et ramenez immédiatement les corps aux oignons en privilégiant les bleus pour équilibrer vos stocks. Sur la plage, méfiez-vous tout de même des grenouilles qui peuvent décimer vos troupes en quelques secondes. La méthode est de les attaquer avec plus d'une vingtaine de Pikmin quand elles sont au sol, puis de siffler vos troupes pour éviter qu'elles ne se fassent écraser lorsque les grenouilles sautent. Attaquez la barrière d'os située près du vaisseau, et puisque vous avez maintenant une cinquantaine de Pikmin bleus, prenez-les et dirigez-vous vers le nord. Traversez la cuvette naturelle et allez directement chercher **le Propulseur 1**. Quinze Pikmin bleus suffiront à le ramener au vaisseau. Vous avez dû remarquer que 4 bombes-roc se trouvent à proximité. Vous pouvez, si vous le voulez, envoyer des Pikmin jaunes en contrebas pour détruire le mur nord-est afin de gagner du temps ensuite lorsque vous ramènerez les autres pièces, mais ça n'est pas obligatoire car l'opération est longue et délicate. Sortez un maximum de Pikmin en équilibrant les couleurs, et foncez vers la plage. Longez l'eau vers la droite, et détruisez le monstre blanc à l'aide d'une vingtaine de Pikmin rouges. Ramenez le corps, et utilisez tous vos Pikmin restants pour ronger la barrière d'os. Prévoyez une ou deux minutes pour réunir vos troupes avant la tombée de la nuit.

7ème jour : Le Nombril de la Forêt

« J'ai été obligé d'en abandonner quelques-uns dehors, cette nuit. Ils ont tous été dévorés par des créatures monstrueuses sans aucun moyen de se défendre. Je les ai vus à travers le hublot du Dolphin. Je m'en veux d'avoir perdu du temps inutilement au lever du jour. Sans ma négligence, ils auraient certainement eu le temps de regagner leurs oignons et je n'aurais pas tous ces morts sur la conscience. Cette solitude commence à me rendre fou, je me demande presque si tout ceci n'est pas qu'un mauvais rêve. Reverrais-je jamais ma femme et mes enfants ? »

Constituez une armée de Pikmin équilibrée (environ 40 rouges, 30 bleus et 30 jaunes), et repartez en direction de la barrière d'os que vous avez détruite hier soir. Répartissez vos troupes (bouton X) et commencez par en faire passer la moitié sur la corniche, en vous arrêtant entre chaque jet de flamme (utilisez le stick C pour plus de précision). Allez chercher les autres et construisez le pont de bois, ce qui devrait aller vite avec 100 Pikmin. Faites venir les bleus dans la cuvette, afin d'ouvrir une espèce de jet de vapeur qui permettra à Olimar d'atteindre la corniche. Envoyez 15 Pikmin jaunes sur la corniche et montez les rejoindre avec Olimar à l'aide du jet de vapeur. Lancez-les ensuite directement sur **la Balance** pour qu'ils la fassent tomber au niveau inférieur. Prenez ensuite le relais en chargeant une vingtaine de rouges de transporter la pièce jusqu'au vaisseau, puisque ce sont les seuls qui pourront passer entre les flammes. Pendant ce temps, prenez les 80 Pikmin restants, et continuez le long de la corniche en évitant les flammes (deux allers-retours s'imposent). Vous devez ensuite sortir **l'Intelligence Artificielle** de l'eau à l'aide de 20 bleus, et prendre le relais avec les rouges qui sont encore dans votre armée pour passer les flammes. Si jamais il vous manque des rouges, vous pouvez utiliser la fleur située un peu plus loin pour transformer un certain nombre de Pikmin bleus en Pikmin rouges. Attendez quelques secondes que tous les Pikmin aient rejoint le vaisseau, et complétez votre armée avec des Pikmin jaunes. Revenez sur la plage, et longez l'eau vers la gauche. Envoyez les jaunes derrière le pont de bois pour qu'ils le construisent, et montez chercher **l'Unité Antigrav** avec un minimum de 25 Pikmin. Si vous avez le temps, laissez de côté les Pikmin jaunes et sautez avec les autres pour construire le second pont. Retournez ensuite rapidement au vaisseau pour récupérer tous les autres Pikmin avant la tombée de la nuit.

8ème jour : Le Nombril de la Forêt

« Encore une découverte surprenante qu'il faut absolument que je note dans mon carnet de voyage, au cas où je m'en sortirais vivant ou qu'un explorateur retrouve mes restes sur cette planète. J'ai remarqué que les Pikmin germaient si je les laissais dans le sol ou s'ils entraient en contact avec une sorte de nectar jaune contenu dans certaines herbes et sous les pierres. L'évolution est visible physiquement puisque la feuille qui est sur leur tête bourgeonne pour donner une fleur, et leurs capacités physiques s'en trouvent sensiblement améliorées. Ce qui m'effraie le plus, c'est que j'ai l'impression que cela influe également sur leur comportement et leur mentalité. Et s'ils devenaient assez intelligents pour comprendre que je me sers d'eux comme des esclaves ? Il ne manquerait plus qu'ils mettent au point une mutinerie pour que je perde tout espoir de quitter cette planète un jour. »

Sortez un maximum de Pikmin bleus et dirigez-vous vers la plage. Entrez dans l'eau, et éliminez les grenouilles restantes en les attaquant lorsqu'elles sont au sol et en esquivant leurs attaques sautées (sifflez vos Pikmin pour les regrouper et utilisez le stick C pour éviter qu'ils ne se fassent écraser). Récupérez ensuite **le Filtre à Dioxine** avec une quarantaine de Pikmin, et transportez les corps et les jetons au vaisseau. Deux trajets seront peut-être nécessaires. Rangez ensuite tous vos Pikmin dans leurs oignons, sortez une vingtaine de jaunes et complétez le reste par des rouges. Descendez le premier pont et prenez à gauche. Débarrassez-vous rapidement des nombreuses guêpes, et utilisez tous vos Pikmin rouges pour ronger la barrière d'os. Pendant ce temps, allez chercher des bombes-roc avec les jaunes, à l'endroit où vous avez construit le dernier pont le jour précédent. Approchez les Pikmin jaunes munis de bombes près des flammes, et faites exploser le mur de pierre en prenant soin d'éloigner les autres Pikmin. Si vous pensez qu'il ne vous reste plus assez de temps pour poursuivre, vous pouvez toujours récolter quelques jetons ou faire évoluer vos Pikmin en fleur en passant près des herbes.

9ème jour : Le Nombril de la Forêt

« Cette nuit, j'ai décidé de veiller pour percer le secret de l'origine des Pikmin. Sont-ils originaires de cette planète, ou bien viennent-ils d'un autre monde ? Je ne saurais le dire. Et qui pilote ces légumes-vaisseaux que je surnomme les oignons ? J'ai cru apercevoir tout à l'heure une sorte de cockpit à bord des légumes-vaisseaux, mais je n'ai vu personne sur le siège du pilote... Je ne suis pas vraiment rassuré, tout seul, à bord de mon astronef en pièces détachées. Je suis parvenu à réunir plus de 500 Pikmin hier soir. Peut-être sont-il tous derrière leurs hublots en train de m'observer eux aussi... »

Sortez 100 Pikmin rouges, approchez des herbes hautes pour qu'ils se transforment en fleurs, et descendez en direction du sud-est. Exterminez d'un seul coup toutes les guêpes et ramenez les corps au vaisseau. Pendant ce temps, utilisez les autres Pikmin pour attaquer la grenouille, et continuez à avancer vers le champignon. Faites avancer tous vos Pikmin avec le stick C pour renverser le champignon, puis lancez-en un maximum sur le pied du monstre. En moins de deux secondes, le champignon s'écroule. Récupérez **le Stabilisateur Oméga** avec 30 Pikmin, et ramenez les corps au vaisseau. Pensez à sortir les Pikmin bleus et jaunes au dernier moment pour faire entrer les corps dans leurs oignons, si vous voulez équilibrer vos troupes. Sortez à nouveau 100 Pikmin rouges, et partez en direction du sud-est vers la dernière pièce du vaisseau. Si vous n'avez pas détruit le premier mur de pierre, faites le tour, et entrez dans l'espèce d'arène. Vous allez y affronter une sorte d'araignée quadripode. Le combat devrait aller très vite si vous avez au moins 80 Pikmin rouges. Commencez par attaquer les pattes de la créature en prenant soin de rappeler vos troupes pour éviter qu'elles ne se fassent écraser. Lorsque vous voyez que la partie centrale du monstre est suffisamment basse, sifflez vos Pikmin et lancez-les directement sur le coeur du monstre pour qu'ils s'y accrochent. Répétez l'opération de manière à ce que la bête soit perpétuellement attaquée. Au bout de quelques secondes, le monstre s'écroule et vous donne la possibilité de récupérer **le Satellite de Garde** avec 20 Pikmin. Terminez la journée de manière efficace en attaquant les fleurs avec les Pikmin que vous avez en moins grand nombre que les autres.

10ème jour : Site du Crash

« Hier, les Pikmin sont venus à bout d'une créature vraiment effrayante. On aurait dit qu'elle ressemblait à une araignée mais elle n'avait que quatre pattes. J'ai été littéralement stupéfait par le courage de mes petits radis sur pattes. Leur hargne, leur nombre et leur mépris de la peur leur a permis de venir à bout d'une créature dix fois plus grosse qu'eux en quelques secondes. Pendant que certains se sacrifiaient sous les pattes de la bête

pour faire diversion, les autres lui ont littéralement dévoré le coeur ! Durant la bataille, j'ai été mis à terre par un des gigantesques pieds de l'araignée, et l'un des Pikmin s'est arrêté pour se tourner vers moi avec ses yeux ronds. Je crois que c'est à cet instant qu'ils ont compris que j'étais beaucoup plus faible qu'eux. »

Il est temps de revenir sur le site du crash pour récupérer la dernière pièce du vaisseau située dans cette zone, et renforcer vos troupes. Sortez par exemple 20 Pikmin jaunes et 80 Pikmin bleus. Ne vous laissez pas distraire par les scarabées, et montez sur la caisse en carton. En haut, vous devrez affronter un monstre de pierre dont vous viendrez à bout rapidement si vous l'attaquez avec un nombre de Pikmin assez important. En s'écrasant, le monstre risque d'enfoncer dans le sol certains Pikmin qu'ils vous faudra ensuite déterrer. Répartissez vos troupes par couleurs, et prenez une dizaine de jaunes pour aller chercher des bombes-roc à l'intérieur de la caisse en carton. Remontez et détruisez le mur de pierre. Jetez les bombes qui sont en trop, et prenez uniquement les Pikmin bleus pour passer de l'autre côté du mur. Commencez par dévorer la barrière d'os, et entrez dans l'eau pour apercevoir une huître qui garde une pièce du vaisseau. La démarche est simple mais un peu longue. Placez-vous à côté de l'huître et lancez environ cinq Pikmin sur le coeur de l'huître pour faire descendre sa jauge de vie. Au bout de deux secondes, rappelez-les pour qu'ils ne se fassent pas enfermer à l'intérieur de la coquille, et recommencez l'opération lorsque l'huître s'ouvre à nouveau. Une fois vaincu, le mollusque abandonnera **le Positronator** que vous pourrez ramener au vaisseau. Vous pouvez maintenant revenir chercher tous les jetons avec les Pikmin de votre choix pour fortifier votre armée en attendant la fin du jour.

11ème jour : La Forêt de l'Espoir

« J'ai découvert une forme de vie étrange qui n'existe nulle part sur ma planète. Elle s'apparente à un mollusque vicieux qui a tenté d'enfermer mes Pikmin dans sa coquille. L'un d'eux s'y est laissé prendre à cause d'une maladresse de ma part. Il hurlait comme un diable pour qu'on le sorte de là, et je n'avais pas besoin de comprendre son langage pour savoir qu'il était mort de peur. J'ai passé la journée à essayer de trouver un moyen pour le sortir de là, mais la nature est trop impitoyable pour offrir une seconde chance aux imprudents. A la tombée de la nuit, je lui ai demandé pardon et j'ai ramené les autres Pikmin aux oignons. Je crois qu'il n'a pas compris qu'on abandonnait les recherches. J'entends encore les cris de détresse de cette pauvre créature livrée à son triste sort, mais ça m'est égal. Tout ce que j'aurai dû faire ici n'aura plus aucune importance lorsque je serai de retour sur ma planète. »

Sortez 40 Pikmin bleus et le reste de Pikmin rouges. Utilisez ces derniers pour éliminer les Bulborbes nains à pois qui sont reparus du côté sud, puis ramenez les corps au vaisseau. Dirigez-vous vers le sud-est avec uniquement des Pikmin bleus, et débarrassez-vous des cloportes qui ont commencé à ronger votre pont. Utilisez un maximum de Pikmin bleus pour terminer cette partie du pont rapidement, et entrez dans l'eau afin de lancer vos troupes sur l'autre moitié du pont. Une fois construit, allez chercher **le Sagittaire** et ramenez-le au vaisseau avec au moins 20 Pikmin. Prenez maintenant uniquement des Pikmin bleus, et dirigez-vous vers le sud-est. Entrez dans la mare en escaladant le tronc par la droite et en utilisant le stick C pour que les Pikmin vous suivent, puis attaquez le monstre endormi par derrière avec toutes vos troupes. **L'Absorbeur de Choc** se trouve juste à côté. Ramenez-le au vaisseau avec une trentaine de Pikmin, sans oublier de récupérer le corps du monstre. S'il vous reste un peu de temps, n'hésitez pas à détruire les monstres dans le passage nord.

12ème jour : La Forêt de l'Espoir

« En allant chercher le Cockpit NBC, nous avons découvert une créature qui nous a semblé inoffensive. Je regrette encore que ma curiosité m'ait poussé à négliger la prudence, car ce fut certainement l'un des combats les plus difficiles que nous ayons eu à livrer jusqu'à présent. La bête avait pas mal de similitudes avec ce que l'on trouve chez nous sous le nom de bousier, et j'aurais du mal à vous faire partager ma stupeur lorsque je l'ai vu cracher sur nous un énorme rocher qui a aplati d'un seul coup la moitié de mes fidèles soldats. Je n'ai pas compris tout de suite qu'il fallait saisir l'occasion où le monstre écartait ses élytres pour lancer mes Pikmin sous sa carapace. Visiblement conscient du danger, le bousier a pris peur et il a eu le temps de s'enfuir par la voie des airs, emportant avec lui tous les Pikmin qui s'étaient accrochés sur son dos. Sont-ils heureux là-haut ? »

Dirigez-vous vers le nord avec le maximum de Pikmin bleus, et faites-les ronger la barrière d'os tout en vous

débarrassant des monstres si vous n'avez pas eu le temps de le faire hier. Une autre barrière encore plus résistante vous attend de l'autre côté, mais vous en viendrez rapidement à bout avec 100 Pikmin bleus. Ne soyez pas effrayé par l'étonnante créature qui se trouve derrière, il s'agit d'une sorte de bousier et vous n'êtes pas obligé de tuer pour vous emparer du morceau de vaisseau. Si vous vous sentez de l'affronter, attaquez-le d'abord de face en lançant quelques Pikmin sur sa tête, tout en prenant soin d'éviter les gros rochers qui sortent de sa bouche. Puis attaquez-le par derrière lorsque ses ailes s'ouvrent, toujours en lançant vos Pikmin. Transportez le corps du monstre et **le Cockpit NBC** jusqu'au vaisseau. Prenez maintenant 100 Pikmin rouges et longez la plage vers l'ouest. Eliminez les monstres qui sont sur le chemin du dernier morceau de vaisseau, et ramenez tout de suite les corps aux oignons. Attention, vous allez avoir beaucoup de combats à livrer. Pensez à attaquer les grosses créatures avec au moins 40 Pikmin à chaque fois. La suite risque d'être assez délicate, et il ne vous reste pas beaucoup de temps, c'est pourquoi je vous conseille d'attendre la fin du jour en collectant des jetons.

13ème jour : La Forêt de l'Espoir

« Nous sommes tombés dans un piège qui a bien failli nous être fatal. Je n'en reviens toujours pas d'être encore vivant. Nous étions à quelques mètres seulement du Compteur Geiger, et rien ne semblait vouloir entraver notre progression,mais j'aurais dû me douter que l'atmosphère était trop calme. Nous étions déjà complètement à terrain découvert lorsque les volatiles ont surgi du sol. Je les appelle les volatiles parce qu'ils possèdent un long cou et des becs énormes, mais je n'avais jamais vu d'espèces semblables. Je ne sais pas combien ils étaient, ni combien de pertes nous avons dû subir, mais je les ai vus becquer dans mon armée de Pikmin comme dans un champ de radis, et je dois dire que c'était effroyable. J'étais figé par l'horreur de notre situation lorsque j'ai aperçu les yeux gigantesques de l'une de ces créatures juste à côté de moi. Je ne suis pas certain de ce qui s'est passé, mais je crois que mes fidèles amis ont compris le danger qui me menaçait, et j'ai encore cette image de mes Pikmin dévorant les yeux de ces volatiles. Même si ça me coûte de l'admettre, je dois reconnaître qu'il m'ont sauvé la vie. Je ne crois pas que j'aurais fait la même chose pour eux. »

Faites sortir 100 Pikmin bleus et prenez la direction du sud-est vers la dernière pièce du vaisseau que vous apercevrez sur votre radar. Eliminez les quelques monstres qui sont reparus, et entrez dans l'eau de manière à pouvoir lancer une dizaine de Pikmin derrière la boîte en carton. Lorsqu'ils auront fini le travail, préparez-vous à affronter de nombreux volatiles cachés dans le sol. Si vous n'avez pas peur de sacrifier quelques Pikmin bleus, vous pouvez y aller avec eux en sachant qu'ils sont tout de même moins forts que les Pikmin rouges, et qu'ils sautent moins haut que les jaunes. Sinon, revenez chercher des rouges ou les jaunes en les faisant traverser par petits groupes pour qu'ils ne se noient pas au niveau du pont. La meilleure méthode pour vaincre ces volatiles est de placer votre horde de Pikmin à l'endroit où va sortir le monstre, de manière à ce qu'ils s'accrochent immédiatement sur sa tête pour lui crever les yeux. Vous pouvez également l'attaquer en lançant des Pikmin jaunes vers sa tête, puisqu'ils sont capables d'atteindre une hauteur plus élevée que les autres. Faites surtout attention à ne pas trop vous exposer pour ne pas endommager votre combinaison. Si c'est le cas, n'hésitez pas à retourner au vaisseau pour vous régénérer. Lorsque vous les aurez tous vaincus, allez chercher tous les jetons et récupérez **le Compteur Geiger**. S'il vous reste un peu de temps, je pense que vous savez comment l'utiliser.

14ème jour : La Source Lointaine

« Je crois que je commence à m'habituer à cette vie. Les Pikmin me sont devenus précieux et les décors de cette planète m'emplissent de sérénité. Parfois, je me surprend à vouloir rester ici pour toujours. Je sais que je n'aurais pas dû faire ça, et peut-être que je commence à perdre la raison, mais j'ai perdu plus d'une heure aujourd'hui à jouer avec mes Pikmin. Peu m'importait si je n'avais pas le temps de retrouver toutes les pièces de mon vaisseau, il m'a semblé que je leur devais quelque chose en remerciement de tout ce qu'ils avaient fait pour moi. Je crois qu'ils ont besoin d'affection, et peut-être que je suis un peu présomptueux de croire que je pourrais la leur donner, mais ils avaient l'air tellement heureux. Que se passera-t-il si je m'attache un peu trop à ces créatures ? »

Vous voilà prêt à partir explorer la Source Lointaine, l'avant-dernière zone du jeu. Intéressons-nous d'abord à la partie sud. Sortez 100 Pikmin bleus et faites le ménage dans la partie immergée de la zone, en ramenant systématiquement les corps aux oignons. Eliminez les grenouilles jaunes de la même façon que vous le faisiez pour les grenouilles blanches, et construisez le pont de bois après vous être débarrassé des guêpes. Vous pouvez choisir d'attaquer le

Bulborbe noir à pois rouges avec vos Pikmin bleus, ou revenir chercher des Pikmin rouges qui sont plus efficaces. Vous pouvez maintenant récupérer **le Siège de Massage** avec 30 Pikmin. A cet endroit, vous devriez apercevoir des bombes-roc cachées dans un crâne. Allez chercher une dizaine de Pikmin pour les ramener près du vaisseau, et faites exploser le mur de pierre. Neuf bombes suffiront à le détruire. S'il vous en manque, vous pouvez aller en chercher un peu plus loin du côté ouest, mais il vous faudra vous débarrasser d'un autre Bulborbe noir, d'un monstre souffleur et d'un coléoptère vert. Vous allez maintenant tenter une opération délicate. Faites sortir 20 Pikmin jaunes, et lancez-les sur le petit muret qui mène à une pièce du vaisseau. Sifflez pour qu'il suivent votre mouvement le long du muret (guidez-les avec le stick C), tandis que vous avancerez à l'étage inférieur. Une fois au bout, utilisez le stick C pour qu'ils s'approchent du morceau de vaisseau, et stoppez-les immédiatement une fois qu'ils l'auront fait tomber pour éviter qu'ils ne se noient. Il vous suffit maintenant de ramener **le Boulon de Secours** avec des Pikmin bleus. Vous pouvez terminer la journée en vous débarrassant du monstre souffleur et du Bulborbe noir, s'il vous reste un peu de temps.

15ème jour : La Source Lointaine

« Je leur ai encore fait prendre beaucoup trop de risques aujourd'hui, et l'ennemi que nous avons affronté n'était pas d'humeur à nous laisser partir indemnes. Ma combinaison en a pris un coup et mon scaphandre était tout fissuré. Ça m'a pris pas mal de temps pour le réparer, mais les Pikmin ont fait preuve de beaucoup de patience. La plupart se sont assis tout autour de moi pour me regarder faire, mais j'en ai vus qui ont commencé à jouer à quelque chose qui ressemblait à 1, 2, 3, soleil ! Les Pikmin sont décidément une forme de vie bien naïve qui ne se préoccupe pas des sentiments futiles que sont la peur ou l'angoisse. J'en viendrais presque à les envier parfois. »

Il reste encore une pièce très loin au sud, que vous ne pourrez avoir qu'avec des Pikmin bleus. Prenez en un maximum, et progressez dans l'eau en vous débarrassant des grenouilles jaunes. Contournez les îlots par la gauche, et éliminez les petits monstres noirs avant de vous attaquer au monstre souffleur. Commencez par lancer suffisamment de Pikmin sur sa tête en évitant de rester en face, afin qu'il tombe au sol. Puis terminez-le en amenant toute votre troupe sur lui avec le stick C. Ramassez les corps, et transportez **la Radio Stellaire** au vaisseau. Echangez maintenant vos Pikmin bleus contre un maximum de rouges, et partez éliminer les monstres situés derrière le mur que vous aviez fait exploser le jour précédent. Procédez de la même façon pour les Bulborbes et le monstre souffleur, et ramenez tous les corps aux oignons. Repassez chercher une quinzaine de Pikmin jaunes, et là encore, préparez-vous à une opération de haute précision. Vous allez escalader le labyrinthe de pierre situé du côté est. Le stick C sera largement mis à contribution. Montez le long de la première pente en prenant garde à ce qu'au moins 10 Pikmin vous suivent. Une fois arrivé face à la pièce de vaisseau, arrêtez-vous à quelques mètres du mur, de manière à ce que les Pikmin puissent atteindre **la Lampe à UV** lorsque vous les lancerez. Il devrait vous rester suffisamment de temps pour éliminer encore quelques monstres avant la tombée de la nuit.

16ème jour : La Source Lointaine

« Ils ont cherché à communiquer, il y a quelques heures. Ce sont les bleus qui ont été désignés comme portes-paroles des Pikmin, car ce sont les seuls qui possèdent une bouche pour s'exprimer. Ils ne savent pas encore former de mots mais je crois que je commence à comprendre quelque chose dans leur gazouillement ridicule. Je ne sais pas quel étrange personnage a pu échouer sur cette planète avant moi, mais j'ai cru les entendre dire : dessine-moi un mouton. »

Nous allons à présent nous occuper de l'horrible bousier perché au-dessus du campement des Pikmin. Faites-vous accompagner d'une centaine de Pikmin rouges (allons-y franchement), et faites le tour en passant par le mur que vous aviez fait exploser il y a deux jours. Détruisez les quelques monstres qui ont eu l'audace de reparaître, ramenez immédiatement les corps, et partez à l'attaque du bousier avec votre cinquantaine de Pikmin restants (ce qui devrait suffire amplement). Laissez tomber le jeton jaune pour l'instant, et traversez les flammes en faisant attention à ce qu'Olimar ne se blesse pas. Vous voici maintenant face au monstre. Si vous en avez déjà affronté dans la Forêt de l'Espoir, vous savez comment vous y prendre. Lancez quelques Pikmin sur sa tête pour qu'il écarte ses élytres, et attaquez-le ensuite par derrière en lançant un maximum de Pikmin sur son dos. Quoi qu'il arrive, ne laissez pas vos Pikmin se faire écraser par son jet de pierre. Si vous vous y prenez bien, l'affaire devrait être classée en moins de quatre secondes. Pour pouvez maintenant ramener le corps à l'oignon, puis récupérer **le Beaupré** et le jeton jaune. Damned ! Les Pikmin sont obligés de prendre un chemin que vous n'avez pas encore exploré. Réunissez vos troupes

pour construire un pont de bois, et n'hésitez pas à aller chercher du renfort pour aller plus vite. Détruisez ensuite la barrière d'os, et ramenez tous vos trésors au vaisseau. Il vous reste normalement une demi-journée pour récupérer une autre pièce du vaisseau. Essayons d'aller chercher celle située à l'ouest, pendant que des Pikmin jaunes détruiront l'autre mur de pierre. Faites sortir 80 Pikmin bleus et 20 Pikmin jaunes, puis partez en direction de l'ouest. Une fois parvenu au niveau des bombes, séparez vos Pikmin et allez avec les bleus du côté de la pièce de vaisseau. Débarrassez-vous des grenouilles et des guêpes, puis construisez le pont de bois pour récupérer **l'Unité Gluonique** avec 50 Pikmin. Pendant ce temps, faites exploser le mur avec les Pikmin jaunes. S'il vous manque des bombes-roc, allez les chercher du côté est, à l'endroit où vous aviez trouvé le siège de massage. Si vous n'avez pas le temps de faire tout ça avant la tombée de la nuit, rien ne vous empêche de terminer l'opération demain matin.

17ème jour : La Source Lointaine

« J'ai nettement progressé dans mes recherches depuis quelques jours. Et la découverte que j'ai faite m'a saisi d'effroi. Cet environnement, ces créatures, cette nature gigantesque, ça n'est en fait que le microcosme d'une planète que les savants de mon peuple appellent la Terre. L'une des rares planètes à contenir ce gaz nommé oxygène qui m'empêcherait de respirer sans ma combinaison spatiale. Quand je vois la taille de ces monstres qui ne sont en fait que des insectes, je n'ose pas imaginer ce qui m'arriverait si je rencontrais l'espèce dominante de ce monde. »

Prenez un maximum de Pikmin bleus, et passez derrière le mur de pierre que vous avez détruit hier. Eliminez les grenouilles en suivant la marche habituelle, et rongez la barrière d'os située à votre gauche. Allez chercher **le Rotor Zirconium** avec 50 Pikmin, et utilisez les autres pour ronger l'autre barrière d'os. Partez maintenant en direction du nord avec un maximum de Pikmin bleus, et passez entre les rondins pour découvrir **le Siège du Pilote**. Personne ne garde cet élément, alors profitez-en pour le ramener rapidement au vaisseau avec un minimum de 25 Pikmin. Avec les autres, vous pouvez essayer de vous débarrasser du monstre souffleur, étant donné que la zone est un peu dangereuse pour y amener des Pikmin rouges ou jaunes.

18ème jour : La Source Lointaine

« Hier soir, à la tombée de la nuit, l'un des Pikmin m'a suivi à bord du Dolphin. On s'est installé à côté de la Lampe à UV et on a discuté. Il ne comprenait certainement pas ce que je disais et ses gazouillements n'avaient aucun sens, mais tout ça n'avait pas d'importance. Nous avons bien ri. Je suis content qu'ils me considèrent comme l'un des leurs. Peut-être que je pourrai en emmener un ou deux avec moi quand je partirai. »

Faites sortir 100 Pikmin bleus de l'oignon, et prenez le chemin du nord-est. A ce stade du jeu, il ne devrait plus y avoir de monstre susceptible d'entraver votre progression. Arrêtez-vous au bout de l'îlot qui se trouve juste devant la Fleur Cracheuse jaune, et lancez une vingtaine de Pikmin bleus dans cette direction. Rejoignez-les en vous projetant grâce au jet de vapeur, et lancez-les dans la fleur pour les transformer en Pikmin jaunes. Agissez avec précision pour éviter qu'il ne tombent dans l'eau, puis placez-vous près du bord et lancez les Pikmin jaunes en direction de la fleur bleue. Stoppez-les immédiatement avec le bouton X, et sautez pour les rejoindre. Vous pouvez maintenant les lancer en direction de la pièce de vaisseau pour qu'ils la fassent tomber. Une fois sur le sable, sifflez-les pour pouvoir les lancer dans la Fleur Cracheuse bleue afin de les transformer à nouveau en Pikmin bleus. Ramenez **le Réacteur Chronos** au vaisseau. Pendant ce temps, gardez au moins 20 Pikmin bleus avec vous, et poursuivez votre chemin vers l'ouest. Eliminez les têtards en vous ruant sur eux en masse, puis plaquez-vous contre la corniche de manière à pouvoir lancer au moins 15 Pikmin bleus à l'étage supérieur. Rejoignez-les à l'aide du jet de vapeur, puis sifflez-les pour qu'ils vous suivent. Utilisez le stick C pour les empêcher de retomber à l'étage inférieur, et lancez-les directement sur **le Propulseur 2**. Vous n'avez plus qu'à regagner le vaisseau.

19ème jour : L'épreuve Finale

« Quelqu'un a saboté mon vaisseau la nuit dernière. Toutes les pièces sont maintenant hors d'usage. Je répugne à croire que ça puisse être l'un de mes chers Pikmin. Mais qui d'autre ? »

Vous pouvez maintenant accéder à l'ultime zone du jeu. Vous aurez un peu de mal à la terminer s'il ne vous reste qu'un seul jour, mais ça reste faisable. Je vous conseille de passer la première journée à surmonter toutes les épreuves de

cette nouvelle zone, et d'employer la suivante à vous battre contre le boss final. Sortez 90 Pikmin bleus de l'oignon, et amenez-en la moitié près du premier pont pour qu'ils achèvent sa construction. Pendant ce temps, dirigez-vous avec l'autre moitié derrière le mur de pierre, et lancez vos Pikmin vers le second pont pour qu'ils le construisent. Ne perdez pas de temps à les regarder faire, mais revenez plutôt à l'oignon afin de sortir 10 Pikmin jaunes. Approchez-vous le plus près possible de l'eau pour les lancer sur l'îlot situé à l'est, stoppez-les et rejoignez-les. Approchez-vous maintenant de la corniche, montez sur le rocher, et lancez les Pikmin de l'autre côté. Rejoignez-les à l'aide du jet de vapeur, et lancez-les dans le tronc d'arbre afin qu'ils récupèrent au moins 3 bombes-roc. Vous allez maintenant les lancer sur le rocher en contrebas. Mais attention ! Si vous les sifflez pour les regrouper, ils feront exploser leurs bombes. Il faut donc que vous vous approchiez de chacun d'eux sans les faire tomber dans l'eau, et sans les siffler. Lancez-les ensuite sur la plage, puis procédez comme tout à l'heure pour les réunir. Faites-leur traverser le pont, et utilisez-les pour faire exploser le mur avec 3 bombes-roc. Ramenez-les dans leurs oignons, ainsi que le premier groupe de Pikmin bleus, et faites sortir une vingtaine de Pikmin rouges. Lancez-les sur le pont enflammé, et guidez-les le long de ce passage à l'aide du stick C, pendant qu'Olimar longera le mur par la droite en pataugeant dans l'eau. Vous devriez pouvoir les amener jusqu'à la caisse en carton qui bloque le pont de bois, qu'ils déplaceront s'ils sont au moins 10. Il ne reste plus qu'à leur faire ronger la barrière d'os qui bloque le passage vers le boss. Je vous conseille d'attendre le jour suivant pour aller l'affronter, car il est assez long à battre. Vous pouvez faire passer le temps via le sous-menu pour accéder directement au coucher du soleil, ou bien vous servir des Fleurs Cracheuses pour transformer certains Pikmin dans la couleur de votre choix.

20ème jour : L'épreuve Finale

« A présent que je me sais condamné sur cette planète maudite, je ne me préoccupe plus de tout ce qui pourrait nous arriver, à moi et à mes Pikmin. Ils m'ont laissé monter à bord de leurs oignons, et j'aurais été fou de joie si cela c'était produit il y a quelques jours, quand il me restait encore un espoir de sortir d'ici vivant. Le plus drôle, c'est que je ne me rappelle plus de rien. J'ai escaladé la rampe, et puis tout est devenu lumineux. Je crois que j'ai perdu connaissance. Quand je suis sorti, j'avais des difficultés à marcher, mais les Pikmin avaient l'air de m'apprécier encore plus qu'avant. J'ai commencé à faire quelques pas, et lorsque j'ai regardé mon reflet sur la surface du lac... non, vous ne me croiriez pas. »

Dernière ligne droite : la confrontation avec le boss final. Vous pouvez le vaincre de deux manières différentes. La première consiste à entrer discrètement dans l'arène en longeant le mur, et à faire ronger la barrière d'os située derrière lui par une armée de Pikmin jaunes. Vous pouvez ensuite utiliser un Pikmin jaune pour lancer une bombe sur le boss afin qu'il la gobe. Sa jauge de vie descendra alors un tout petit peu, et il faudra répéter l'opération jusqu'à sa mort. La démarche est longue et fastidieuse, et vous risquez de ne pas avoir assez de bombes pour le terminer. L'autre méthode consiste à l'attaquer de manière brutale avec une armée de Pikmin rouges, en le contournant de manière à lancer un maximum de Pikmin sur sa joue. Quoi qu'il arrive, vous devez absolument vous débrouiller pour ne pas vous faire écraser lorsqu'il saute. Evitez de rester face à lui si vous ne voulez pas qu'il gobe d'un seul coup toutes vos troupes. Si vous vous y prenez correctement, le combat ne devrait même pas prendre une demi-journée. N'hésitez pas à aller chercher d'autres Pikmin aux oignons si jamais vous êtes à court. Une fois vaincu, le monstre abandonne la dernière pièce du vaisseau : **le Coffre Secret**, qui ressemble à une vulgaire tirelire. Il vous faudra 40 Pikmin pour le ramener au vaisseau, et 25 de plus pour récupérer les jetons. Faites passer le temps via le sous-menu pour vous retrouver au coucher du soleil, et admirez la séquence de fin.

Ce journal de bord est celui du capitaine Olimar, disparu dans l'espace alors qu'il effectuait, à son insu, une mission de reconnaissance sur la planète Terre. Peut-être que le contenu de ce journal nous apprendra quelque chose sur sa disparition. Après une semaine de recherches infructueuses, nous ne sommes toujours pas parvenu à retrouver son corps. Si nous ne découvrons aucun signe de lui d'ici ce soir, nous abandonnerons les recherches et le laisserons à son triste sort. Il y a tout de même quelque chose que je ne m'explique pas. C'est cet espèce de radis sur pattes qui s'agite depuis ce matin devant la carcasse du vaisseau, comme s'il cherchait à nous faire comprendre quelque chose. Qui sait ce qu'Olimar a pu découvrir ici ?

Le jeu comporte trois fins différentes qui dépendent du nombre de pièces de vaisseau que vous êtes parvenu à réunir. Pour obtenir la meilleure fin, vous devez posséder les 30 pièces avant la fin des 30 jours. Olimar peut alors quitter cette planète, et les Pikmin ont suffisamment appris de lui pour savoir se débrouiller de manière autonome. Si, au terme des 30 jours, vous possédez au moins les 25 pièces indispensables, Olimar pourra faire décoller son vaisseau et quitter la

planète. Enfin, si vous n'avez pas suffisamment de pièces au terme des 30 jours, le décollage échoue, et Olimar se retrouve transformé en Pikmin et condamné à rester à jamais sur cette planète hostile.

Pikmin 2

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

1. Appuyez sur X à l'écran titre pour faire apparaître un scarabée que vous pourrez déplacer avec le stick C. Rapprochez-le des Pikmin sur le logo pour qu'ils se mettent à bouger. Vous pourrez faire disparaître le scarabée avec le bouton L.
2. Appuyez sur Y à l'écran titre pour faire apparaître un animal que vous pourrez déplacer avec le stick C. Rapprochez-le des Pikmin sur le logo pour qu'ils se fassent dévorer si vous appuyez sur Z. Vous pourrez le faire disparaître avec le bouton L.
3. Appuyez sur R à l'écran titre pour que les Pikmin qui forment le logo du jeu se déplacent pour former le logo de Nintendo.

BONUS DE FIN

Crédits et mode Cinéma : Collectez 10 000 points.
Jouer avec le chef : Collectez 10 000 points et sauvez le service intergalactique Hokotate.
Cinématique 1 : Trouvez tous les trésors et sauvez Looie.
Cinématique 2 : Terminez tous les challenges avec le rang "fleur rose".
Niveau Bonus 1 : Récupérez l'Atlas Sphérique dans le sous-niveau Grotte émergente.
Niveau Bonus 2 : Récupérez l'Exploration Map dans le niveau Forêt de l'Eveil.
Niveau Bonus 3 : Collectez 10 000 points et sauvez le service intergalactique Hokotate.
Notes de cuisine de Looie : Sauvez Looie du Titan Dweevil au Pays des Rêves.

MODE CHALLENGE

Eliminez Baba Longues Jambes en bas de la Citadelle Araignée et récupérez la clé. Amenez-la au module de recherche.

RESET EN COURS DE JEU

Appuyez simultanément sur X + B + Start.

CHANSON DES PIKMIN

Pour entendre les Pikmin siffloter leur chanson (celle qui fut distribuée en single en France et intitulée "Nos meilleurs amis"), vous devez procéder comme suit. Prenez 20 Pikmin de chaque couleur (rouge, bleu, blanc, jaune et violet) pour en avoir 100 en tout. Relâchez-les avec le bouton X, ils se séparent en 5 groupes, et sifflez-les de nouveau. Si tout se passe bien, dans quelques secondes, ils vont se mettre à chanter leur thème favori.

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils

-Les jours indiqués pour chapitrer cette solution ne sont là qu'à titre indicatif. L'aventure n'étant pas limitée dans le temps, contrairement à celle de Pikmin premier du nom, vous êtes libre de passer autant de jours que vous voulez à explorer les environnements tranquillement. Notez qu'il est possible de finir le jeu en seulement 8 jours avec tous les objets.

-Dans les grottes, vous n'êtes pas obligé de conduire tous vos Pikmin à la sortie d'un étage pour les retrouver au niveau suivant. Il suffit de laisser les autres en lieu sûr avec Louie pendant qu'Olimar et au moins un Pikmin atteignent la sortie. De plus, vous ne pouvez pas y récupérer de nouveaux Pikmin rouges, bleus ou jaunes, mais vous pouvez les transformer en Pikmin blancs ou violets si vous trouver les fleurs adéquates. Si vous perdez Olimar ou Louie, l'autre devra continuer seul l'exploration de la grotte, c'est pourquoi il ne faut pas hésiter à utiliser le bouton Reset pour recommencer si les choses se passent mal.

-N'oubliez pas que vos deux capitaines peuvent être utiles pour leurrer les ennemis ou carrément les attaquer.

-Je vous conseille de copier régulièrement votre quête sur un second fichier pour éviter de compromettre votre sauvegarde principale en cas de pépin. De plus, vous pouvez profiter du fait que le jeu sauvegarde automatiquement votre entrée dans les cavernes pour les utiliser afin d'enregistrer rapidement votre partie avant de ressortir immédiatement à l'extérieur du niveau.

-Bien sûr, vous devez veiller à réunir tous vos Pikmin à la fin de chaque jour pour éviter qu'ils ne se fassent dévorer par des prédateurs nocturnes.

-Apprenez à classer rapidement les Pikmin par couleur en maintenant le bouton A et en appuyant sur gauche ou droite de la croix directionnelle pour les utiliser rapidement et efficacement.

-En cas de difficulté, vous avez tout le temps de revenir dans les différents environnements pour acquérir davantage de Pikmin de chaque sorte. N'oubliez pas que les nouveaux Pikmin obtenus dépendent du type de Pikmin qui apportent un palet ou un cadavre au vaisseau. De plus, si vous attendez un certain temps avant de les déterrer, vous les verrez bourgeonner puis fleurir, ce qui vous permettra de récupérer des Pikmin plus rapides.

-L'emplacement indiqué pour les trésors à l'intérieur des grottes peut varier, car il change à chaque fois que l'on recharge une partie dans un souterrain.

-La dette à rembourser est de 10 000 Pokos, mais cette solution vous permettra d'en récupérer beaucoup plus avec la totalité des objets, à savoir 201.

JOUR 1 : Vallée du Repos

Le texte que vous allez lire ici, ainsi que ceux qui vont suivre, est directement issu du journal de bord du Capitaine Olimar, en expédition sur une planète inconnue. Ces notes font suite à celles que nous avions déjà publiées dans le cadre du précédent journal intitulé "Pikmin". D'aucuns ignorent si les informations qui y sont révélées sont authentiques ou de nature purement fantaisiste, mais l'auteur lui-même, en convalescence depuis son retour, s'est muré dans un profond silence après cette étrange expérience.

"Ils me croyaient mort, disparu, et m'avaient quasiment déjà enterré. Et pourtant je vivais toujours. J'ai perdu mes précieuses notes où j'avais répertorié toutes mes découvertes concernant ce monde étrange sur lequel j'avais échoué après le crash de mon vaisseau. Là où j'ai cru mourir, là où j'ai rencontré ceux qui m'ont sauvé la vie. Ces créatures étranges, pas plus hautes que des radis, qui se sont dévouées corps et âme à ma survie alors que je ne cherchais moi-même qu'à les exploiter. Je n'ose plus me regarder en face tellement j'ai honte en repensant à tout ça, mais je dois bien me rendre à l'évidence. Si je suis encore là pour vous raconter mon histoire et si j'ai réussi à réparer tant bien que mal ce fichu vaisseau, c'est uniquement grâce à eux, ceux que j'appelle vulgairement les Pikmin et que je traite comme de simples esclaves alors que je leur dois tout. Eux en qui je n'ai toujours pas confiance."

"Je m'attendais à un autre accueil après tout ce que j'avais enduré sur la planète des Pikmin, mais vous savez comment sont les gens. J'avais à peine atterri avec mon vaisseau que les quelques personnes qui vinrent à ma rencontre ne trouvèrent rien de mieux à faire que de m'apprendre la faillite de l'entreprise Hocotate Fret. Mon patron avait sur les bras une dette de 10 000 Pokos à rembourser et c'est moi qui allais devoir m'y coller. Qu'est-ce que je pouvais imaginer de pire ? Retourner sur cette planète sauvage où mes seuls alliés étaient les créatures les plus minuscules entre toutes les autres, tout ça pour retrouver un maximum d'objets de valeur susceptibles de rembourser la dette d'un autre ! Pourquoi devrais-je risquer ma vie une fois de plus alors que je n'aspire qu'à retrouver mes enfants pour leur raconter mes aventures ? Sans doute suis-je trop lâche pour oser dire non."

Vous n'aurez pas grand-chose à faire durant cette première journée puisque le jeu vous guide pas à pas et que le jour s'achève automatiquement dès que vous avez accompli les tâches requises. Vous prenez le contrôle du capitaine Olimar alors qu'il a perdu son coéquipier et qu'il est témoin d'une rixe entre des Pikmin rouges et un prédateur. Vous devez intervenir rapidement en sifflant les Pikmin à l'aide du bouton B pour les rassembler avant de leur donner l'ordre d'attaquer leur ennemi en les lançant sur le dos de la créature. Une fois celle-ci morte, demandez aux Pikmin de transporter le corps jusqu'à l'oignon le plus proche. Malheureusement, un sac en papier bloque le passage. Le module de recherche vous demande alors de rétablir la communication avec Louie en appuyant sur le bouton Y. Exécutez-vous. Pressez Start pour découvrir les positions respectives de vos deux capitaines, et amenez Louie jusqu'à l'oignon rouge. Vous assistez alors à l'éclosion d'une graine et n'avez plus qu'à extraire la pousse du sol en appuyant sur le bouton A. Le module de recherche vous apprend ensuite à donner des ordres à vos Pikmin et à dissoudre leur groupe. Utilisez votre Pikmin pour transporter les palets contenus dans les fleurs jusqu'à l'oignon afin d'obtenir un total de 11 Pikmin autour de Louie. Dirigez-vous vers le vaisseau, passez devant la pile, et lancez vos 11 Pikmin sur le sac en papier. Prenez le contrôle d'Olimar et utilisez les Pikmin qui se trouvent de l'autre côté pour finir d'écraser le sac en papier. Les deux capitaines se rejoignent et vous héritez d'un groupe de 16 Pikmin. Faites-leur transporter le corps de la créature jusqu'au vaisseau pour récupérer 4 Pikmin supplémentaires, et utilisez-les tous pour déterrer la pile (**Réacteur Vaillant**) enfouie sous la neige. Une fois rapportée au vaisseau, elle vous rapporte 280 Pokos et la journée s'achève sans anicroche.

"J'ai perdu mon coéquipier, Louie, le nouvel employé d'Hocotate qui est censé m'assister dans mes recherches. A présent j'ai la preuve que j'aurais mieux fait de ne pas m'embarrasser de ce parasite qui risque de ne m'attirer que des ennuis. En plus de ça il ignore tout de mes précieux alliés, les Pikmin. Il risque de lui falloir beaucoup de temps pour se familiariser avec eux et se remettre de ses découvertes. Oh, et puis qu'il se débrouille, je n'ai que faire de son sort ! Il ne m'a pas fallu beaucoup de temps pour retrouver la trace des Pikmin.
J'ai dû rapidement intervenir pour sauver quelques rouges aux prises avec un prédateur, ce bon vieux Bulborbe Nain Rouge. Ils semblent se souvenir de moi et acceptent encore de "m'obéir" malgré tout ce que j'ai pu leur faire subir. Après quelques heures de chasse en leur compagnie, j'avais de nouveau la certitude que si les autres créatures les attaquaient, c'est parce qu'elles les confondaient avec des carottes Pikpik. Mes petits soldats m'ont conduit très vite à leurs oignons. Ces sortes de vaisseaux végétaux contiennent des substances

nutritives qui sont stockées par les Pikmin pour se reproduire en puisant dans les ressources contenues dans les palets et les cadavres de créatures. C'est leur vaisseau mère en quelque sorte, et parfois je les envie d'en avoir un. Nous avons trouvé notre premier objet de valeur aujourd'hui, et accessoirement, j'ai pu remettre le grappin sur Louie. Je dois maintenant faire mon rapport au président, celui-là même qui m'a envoyé dans cet enfer. Au crépuscule, les Pikmin ont commencé à gesticuler pour me faire signe de les rentrer dans leurs oignons. Comme si j'avais pu oublier que tout Pikmin resté sur la surface la nuit allait irrémédiablement se faire dévorer par les prédateurs nocturnes. Nous avons donc passé la nuit en orbite au-dessus de cette planète hostile. Une nuit de plus ou de moins, ça ne change pas grand-chose au point où nous en sommes."

JOUR 2 : Vallée du Repos

"Le lendemain matin, nous avons dû extirper les Pikmin de leur oignon. Ils dormaient paisiblement comme s'ils n'avaient pas conscience que toute la faune de ce monde était après eux et que leur misérable existence allait peut-être prendre fin dans quelques heures. Je ne sais toujours pas si je dois les mépriser ou avoir pitié d'eux, mais ça m'a fait mal au coeur de les sortir du lit. Louie et moi, (il faut bien que je me décide à admettre sa présence ici), avons eu une nouvelle preuve de l'immense potentiel des Pikmin lorsqu'ils sont unis. Ensemble, ils deviennent véritablement capables de surmonter tous les obstacles, mais ça n'est pas facile de maîtriser une centaine de ces petites créatures à la fois. Et malgré mon expérience, j'en ai fait mourir quelques uns dans d'atroces souffrances. Je me suis longuement demandé où menait le trou que nous avons découvert sous la neige. De l'air chaud s'en échappait et il nous a fallu l'explorer pour savoir exactement à quoi nous en tenir. Sous terre, le temps ne s'écoule pas à cause d'un champ magnétique surpuissant que l'on ne trouve pas en surface. Après un parcours douloureux où nous avons essuyé de lourdes pertes, essentiellement dues à ma négligence et à mon manque d'attention je l'avoue, nous sommes parvenus à regagner la surface en nous propulsant sur un geyser. Ce pauvre Louie a mis des heures à s'en remettre et j'ai bien failli l'abandonner à son sort le soir venu. Est-ce le contact de ces adorables créatures qui me rend aussi détestable ?"

Commencez par faire sortir vos 20 Pikmin de l'oignon, et faites-les attaquer les fleurs près du vaisseau pour récupérer deux palets de 1. Formez deux groupes pour récupérer rapidement les deux palets de 5 et le palet de 1 contenus dans les fleurs situées près du sac en papier, puis rassemblez les 36 Pikmin ainsi obtenus. Vous pouvez maintenant les envoyer sur le sac en papier pour le détruire puisqu'il en faut au moins 35. Derrière le sac, attaquez le Bulborbe nain, puis, avant de ramener le corps, faites le tour du Bulborbe endormi et attaquez-le jusqu'à ce qu'il meure. Ramenez ensuite tout ce qui traîne au vaisseau puis revenez chercher la boîte de conserve (**Ferraille Suprême**) avec au moins 35 Pikmin. L'objet vous rapporte 170 Pokos. Au passage, n'oubliez pas le palet de 5 contenu dans la fleur qui vient de pousser à côté du vaisseau. Vous devriez avoir un total d'environ 60 Pikmin. Guidez-les jusqu'à la barrière d'os pour qu'ils la détruisent, et approchez-vous de la caverne dans le sol. Vous pouvez entrer tout de suite dans la caverne avec tous vos Pikmin, mais mieux vaut en profiter pour gagner quelques Pikmin supplémentaires en procédant comme suit. Séparez vos Pikmin en deux groupes : un seul avec Olimar et tous les autres avec Louie. Veillez bien à ce que ceux qui sont avec Louie soient sous son contrôle, et faites entrer uniquement Olimar et son Pikmin dans la caverne. La partie sera sauvegardée automatiquement. Une fois à l'intérieur, appuyez sur Start puis R et sélectionnez l'option "Abandonner et fuir". Vous allez vous retrouver dans la Vallée du Repos, à côté du vaisseau, et tous vos Pikmin seront stockés dans l'oignon. Mais surtout, vous verrez que de nouvelles fleurs ont poussé, ce qui vous permet de récupérer d'autres palets avant la fin de la journée. Récupérez autant de palets que vous le désirez en recommençant cette procédure jusqu'à ce que le temps soit presque écoulé, puis entrez véritablement dans la grotte avec tous vos Pikmin.

Grotte Emergente

SOUS-NIVEAU 1 :
Vous noterez que le temps ne s'écoule pas lorsque vous êtes dans les souterrains. Avant de vous intéresser aux trésors, envoyez vos Pikmin sur les quelques ennemis pour les éliminer rapidement, puis ramenez les corps à la soute du module de recherche. Vous ne gagnerez pas de Pikmin supplémentaires mais un peu d'argent. Ramenez ensuite l'orange (**Masse Acide** : 180 Pokos) et la capsule (**Emblème Désaltérant** : 100 Pokos), puis filez vers le niveau suivant.

SOUS-NIVEAU 2 :
Encore une fois, commencez par éliminer vos ennemis, puis allez voir le globe. Il nécessite plus de 100 Pikmin pour être

transporté. Débarrassez-vous des gêneurs, et avancez pour découvrir deux fleurs cracheuses pourpres. Vous devez jeter 5 Pikmin dans chacune d'elles pour qu'ils se transforment en Pikmin violets. Ceux-ci ont pour caractéristique d'avoir une puissance et un poids dix fois plus importants que ceux des Pikmin normaux, mais ils sont plus lents à se déplacer. C'est pourquoi il vaut mieux attendre tranquillement qu'ils fleurissent complètement avant de les déterrer, de manière à ce qu'ils soient plus rapides.
Si vous revenez au globe, vous constaterez que les Pikmin violets sont tellement forts qu'ils réussissent à le soulever presque à eux tout seuls ! Vous obtenez ainsi **l'Atlas Sphérique** (200 Pokos) qui vous permet d'obtenir une entrée dans le kit d'exploration. Il s'agit du **Pôle Nord**. Continuez jusqu'au geyser et propulsez-vous vers la sortie. La seconde journée prend fin.

"Je me doutais bien que les Pikmin ne m'avaient pas révélé tous leurs secrets, mais si je m'attendais à ça ! Il semble qu'il existe au moins une quatrième race de Pikmin. Mais ceux-là sont bien différents des autres et je crois bien que les miens n'en avaient jamais vu. Ils ne se développent pas dans les oignons mais résultent de la transformation d'autres Pikmin quand ils sont dévorés par des fleurs cracheuses. C'est en explorant le dernier sous-sol d'un souterrain que nous les avons dénichés. Bien sûr, il m'a fallu en sacrifier quelques-uns pour voir le résultat, mais je crois que ça en valait la peine. Nous avons attendu longtemps de voir les pousses germer puis fleurir dans le sol, et les Pikmin violets qui en sont sortis avaient à peine l'air surpris de nous voir. Encore une fois, Louie a failli tourner de l'oeil en voyant ces créatures velues et trapues deux fois plus grosses que la normale. Ceux-ci ont en tout cas le gros avantage d'être puissants, lourds, mais terriblement lents. Ils ont la force de dix Pikmin chacun et je me réjouis d'avoir pu bénéficier de leur aide pour dénicher un globe contenant une puce électronique intégrée. Malheureusement, cet idiot de module de recherche n'a pas pu décoder les données à cause d'une erreur fatale survenue lors du décryptage. Quoi qu'il en soit, cela nous a tout de même permis de récupérer les cartes qui nous permettront d'accéder à de nouvelles zones géographiques à explorer. Les Pikmin violets ont dû passer la nuit dans la soute du module de recherche, car ils n'ont pas la chance d'avoir leur propre oignon. Cela n'a pas eu l'air de leur déplaire, mais le module de recherche s'est plaint de chatouillements au réveil. Ces Pikmin ont des moeurs bien étranges que j'ai hâte de découvrir."

JOUR 3 : Forêt de l'Eveil

"Nous avons atterri dans une nouvelle région grâce aux données obtenues la veille. J'avais décidé de prendre un maximum de précautions cette fois, mais quand l'oignon a cessé de produire des Pikmin alors qu'il n'avait pas atteint sa capacité maximale, nous avons compris qu'il devait y avoir des Pikmin sauvages autour de nous. Qui sait, peut-être sont-ils en train de nous épier ? Cette hypothèse me donne froid dans le dos. En approchant d'une cavité sombre, nous avons senti la présence d'une bête dotée d'une force indéterminée dans les profondeurs du sol, et les senseurs du module de recherche ont même capté des cris terrifiants. J'ai bien tenté de mettre en garde mon coéquipier contre les dangers qui nous guettent sur cette horrible planète, mais je crois qu'il n'a pas la moindre idée des affreuses rencontres qui nous attendent à coup sûr dans ce trou. Il n'a d'ailleurs pas fallu longtemps avant qu'un simple nid de larves sème la panique parmi mes troupes. C'est vrai qu'ils sont vaillants ces Pikmin lorsqu'ils ont décidé d'attaquer une cible, mais un rien les fait paniquer, et Louie n'en menait pas large non plus. J'en ai vraiment assez de leur courir après pour les empêcher de se faire tuer. Ce n'est pas vraiment leur vie qui m'importe, mais je sais qu'il n'y a qu'eux qui pourront me sortir de là. J'avoue que j'ai moi aussi eu des doutes en découvrant la bête qui se cachait sous terre. Cette forme de vie repoussante avait l'apparence d'une larve géante dotée d'une tête grotesque et minuscule. Je dois reconnaître que le temps que je reprenne mes esprits, les Pikmin avaient déjà fait tout le travail. Je n'ai pourtant pas eu le courage de le reconnaître devant Louie. Au moins, nous avons pu mettre la main sur le prototype de détection qui nous servira pour détecter encore plus de trésors."

Sortez tous vos Pikmin rouges de leur oignon, mais laissez de côté les précieux Pikmin violets. Il y a un peu de ménage à faire autour du vaisseau et des palets à récolter dans les fleurs. Prenez tout de même garde à ne pas réveiller le gros Bulborbe pour pouvoir le surprendre par derrière. Au passage, vous pouvez attaquer l'insecte volant pour plonger quelques Pikmin dans du nectar jaune afin qu'ils mutent en Pikmin fleuris. Vous pouvez également atteindre facilement la fraise en envoyant des Pikmin sur la corniche. Cette **Baie Ensoleillée** vous rapporte 170 Pokos. Plus loin, vous découvrez une plante sur laquelle vous pouvez faire grimper vos Pikmin pour récupérer des baies rouges. Elles contiennent un suc très épicé qui va permettre au module de recherche de mettre au point une potion baptisée Spray épicé. Vous pouvez en vaporiser sur vos Pikmin en appuyant sur Bas de la touche directionnelle, et produire un spray

pour 10 baies. Il est temps à présent de vous attaquer à la barrière. Une fois détruite, approchez-vous de la bête qui sort du sol et encerclez-la rapidement pour l'éliminer avant de conduire son corps au vaisseau. Un autre ennemi plus fourbe vous attend juste à côté. Approchez-vous pour le faire sortir du sol, et encerclez-le vite pour éviter qu'il ne jette vos Pikmin aux alentours. Au-delà, vous trouvez l'entrée d'une caverne souterraine.

Gîte des Bêtes

SOUS-NIVEAU 1 :
Méfiez-vous des bestioles enfouies dans le sol et progressez jusqu'à l'embranchement où vous trouverez une sorte de croix directionnelle (**Pierre de Gloire** : 100 Pokos). Ramenez-la au vaisseau puis foncez vers la sortie suivante.

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous avez à nouveau la possibilité de transformer un certain nombre de Pikmin rouges en Pikmin violets en les jetant dans des fleurs cracheuses pourpres. Dans un renfoncement, vous trouverez un liquide rouge que vous pouvez faire boire à vos Pikmin pour améliorer leur efficacité. Méfiez-vous du renfoncement situé juste en face car plusieurs créatures agressives sont cachées sous terre.

SOUS-NIVEAU 3 :
Séparez vos Pikmin pour que les rouges désactivent tranquillement les lance-flammes, et allez chercher le **Monolithe Conflictuel** (150 Pokos). Un peu plus loin, vous accéderez sans mal à la disquette (**Archives Cosmiques** : 230 Pokos) située juste devant la sortie.

SOUS-NIVEAU 4 :
A nouveau, occupez-vous d'abord des flammes avec les Pikmin rouges, puis localisez les deux gouttes de nectar dans le renfoncement. Profitez de l'existence d'un petit tunnel pour surprendre le Bulborbe par derrière, mais utilisez d'abord la fleur cracheuse pour transformer quelques Pikmin rouges en Pikmin violets. Récupérez ensuite la carte (**Ticket de la Chance** : 140 Pokos) et le Game & Watch (**Créateur de Rêves** : 280 Pokos).

SOUS-NIVEAU 5 :
Vous atterrissez juste à côté du boss : la Reine Bulbax.
Tirez cette larve géante de son sommeil en envoyant un Pikmin violet sur sa tête, puis rappelez-le immédiatement. Mettez les Pikmin violets à l'écart et rassemblez tous vos rouges. Envoyez-en quelques-uns sur la tête du boss pour qu'il se mette à gesticuler et à rouler. Mettez-vous à l'écart le temps qu'il ait terminé son manège, en veillant à ce que vos troupes soient en sécurité, puis recommencez l'opération. Si vous procédez de cette façon, vous ne perdrez pas un seul Pikmin. Une fois le boss vaincu, ramenez le corps de la larve au module de recherche et emparez-vous du **Protoype de Détection** (200 Pokos). Celui-ci permet au module de recherche de mettre au point un **Senseur** pour détecter les trésors. Il rejoint le Pôle Nord dans votre kit d'exploration. Approchez-vous ensuite du geyser pour quitter le Gîte des Bêtes. S'il vous reste du temps, vous pouvez partir à la recherche de jetons supplémentaires ou commencer la partie suivante. Vous pouvez même refaire le gîte des bêtes si vous voulez avoir davantage de Pikmin violets.

JOUR 4 : Forêt de l'Eveil

"Je ne saurais dire pourquoi mais les Pikmin violets ont l'air de bien s'entendre avec les rouges. Peut-être que c'est leur regard inexpressif qui les leur rend sympathiques, mais ceux-là les regardent au contraire avec méfiance. J'ignore ce que je ferais si jamais il essayaient de se dévorer entre eux, ou pire, s'ils organisaient une mutinerie pour m'éliminer ! Ce matin, nous avons trouvé une nouvelle grotte et ce poltron de Louie a tenté de me dissuader d'y entrer parce que des vapeurs toxiques s'échappaient de l'entrée. J'ai réussi à le convaincre que nous trouverions bien un moyen de sortir de là sans nous faire empoisonner, mais je ne croyais pas moi-même à ce que je disais. Cet idiot est aussi poltron que naïf. Je crois que nous avons atterri dans un environnement colonisé par des créatures civilisées. Peut-être même ont-elles construit cet endroit elles-mêmes. J'ignore quelles sont ces créatures, mais j'espère que nous aurons l'occasion de nouer des liens avec ces êtres s'ils ne sont pas trop agressifs. Une nouvelle découverte nous attendait aujourd'hui. Il semblerait en effet que d'étranges fleurs blanches canibales poussent dans ces profondeurs obscures où l'on étouffe comme dans une serre. C'est l'un des violets, sans doute le plus perspicace, qui a pensé que ces fleurs

étaient peut-être de même nature que les leurs. Un des rouges a accepté de prendre le risque de se sacrifier pour tenter l'opération, et il en est ressorti tout blanc. Le violet avait raison, ces fleurs nous permettent de transformer les Pikmin en Pikmin blancs, mais nous ne connaissons pas encore leurs capacités. Tout ce que nous savons pour l'instant, c'est qu'ils sont plus minuscules que tous les autres, qu'ils ont les yeux rouges et globuleux et une voix très bizarre. C'est vrai qu'ils me font un peu peur, mais leurs atouts sont indéniables. Ceux-ci ont la particularité d'être insensibles aux vapeurs toxiques et peuvent même empoisonner leurs proies et creuser la terre. Qui sait de quoi d'autre ils sont capables quand ils sont menacés. J'ai revu avec horreur l'oiseau/serpent ! Cet être ignoble capable de dévorer la moitié de mes troupes en quelques coups de becs. C'est lui que nous avons dû affronter dans les profondeurs de cette grotte, et grâce à mon expérience, nous ne lui avons pas laissé la moindre chance. Je préfère éviter de penser à ceux qui ont terminé leur misérable existante dans son gosier. Je suis persuadé qu'ils m'auraient suivi, même s'ils avaient su ce qui les attendaient."

Vous devriez pouvoir à présent sortir 95 Pikmin de l'oignon, les cinq restants étant les Pikmin bleus situés un peu plus loin dans le niveau. Prenez tout de même vos Pikmin violets car vous allez en avoir besoin. Reprenez la direction du gîte des bêtes et lancez vos Pikmin sur le sac en papier pour l'écran. Comme il faut 200 Pikmin pour cela, ce que vous ne pouvez pas faire puisque la limite est de 100, vous allez avoir besoin d'une petite dizaine de Pikmins violets. Une fois le passage ouvert, éliminez la créature proprement et dirigez-vous vers la grotte suivante.

Jardin Blanc

SOUS-NIVEAU 1 :
Il n'y a pas grand-chose à voir ici, en dehors d'un pot de beurre de cacahouète (**Silo Nutritif** : 130 Pokos) et de quelques bestioles à combattre.

SOUS-NIVEAU 2 :
Les ennemis qui résident ici sont des cracheurs de feu, c'est pourquoi je vous conseille fortement d'utiliser uniquement les rouges pour les combattre en les encerclant à l'aide du stick jaune. Allez ensuite chercher la capsule (**Para-sécheresse** : 100 Pokos) et la pierre précieuse (**Coeur Pétrifié** : 100 Pokos) en les envoyant directement dessus.

SOUS-NIVEAU 3 :
C'est à cet étage que vous trouvez les fleurs blanches permettant de transformer vos Pikmin en Pikmin blancs. Ceux-ci ont la particularité d'être insensibles aux vapeurs toxiques et peuvent même empoisonner leurs proies et creuser la terre. Envoyez de préférence des Pikmin rouges qui n'ont pas bourgeonné dans les fleurs, puis attendez un moment que les pousses fleurissent de manière à avoir des Pikmin blancs rapides. Vous pouvez également attaquer les insectes volants pour avoir du nectar. Utilisez vos 15 Pikmin blancs pour creuser la terre un peu plus loin afin de dénicher un ruban adhésif (**Colmateur Adhésif** : 80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 4 :
Commencez tout de suite par mettre à l'écart tous les Pikmin qui ne sont pas blancs, et utilisez ces derniers pour sécuriser le secteur en détruisant toutes les émanations toxiques. Ensuite, utilisez-les pour creuser sous le champignon afin de le ramener au module de recherche (**Champignon Toxique** : 30 Pokos). Il y a également une boîte de thon (**Conteneur Océanique** : 130 Pokos) à récupérer près du geyser.

SOUS-NIVEAU 5 :
Ce dernier sous-niveau vous confronte à un nouveau boss que vous avez déjà pu voir dans le premier Pikmin : le Snabrek Fouisseur. Sur la gauche, vous trouvez quelques gouttes de nectar qui vous permettent de faire fleurir vos Pikmin. Le boss s'apparente à un volatile caché sous terre dont on ne voit que le cou et la tête. Le principal danger est son bec. La tête est son point le plus vulnérable, mais plutôt que d'envoyer vos Pikmin dessus, ce qui est assez risqué, mieux vaut attendre que le boss replonge sous terre pour que vos Pikmin s'agrippent automatiquement dessus au moment où il ressort un peu plus lentement. De cette façon, vous pouvez vous en sortir sans perdre de Pikmin, mais vous avez peur de perdre des Pikmin violets ou blancs, n'hésitez pas à les mettre à l'écart. Une fois vaincu, le boss recrache un gant de jardin (**Sac de Couchage** : 100 Pokos). Grâce à lui (le **Sac Zzzz** dans votre kit d'exploration), vous pourrez maintenant vous reposer en maintenant le bouton X. Vous verrez les Pikmin vous raccompagner au vaisseau

pour regagner de l'énergie. Rapportez le corps du boss au module de recherche et quittez la grotte par le geyser.

En théorie, lorsque vous ressortez de la grotte, ce n'est encore que le début de la matinée. Maintenant, vous avez le choix entre deux solutions. Soit vous refaites le jardin blanc pour gagner 15 autres Pikmin blancs, soit vous vous attaquez directement à la barrière toxique située juste à côté de l'entrée de la grotte. Je vous conseille tout de même la première solution car les niveaux sont très rapides et que vous pouvez sortir sans rebattre le boss. A partir de là, vous pouvez laissez quelques rouges et quelques blancs à Louie près du vaisseau, tandis que Olimar prend le reste pour attaquer la barrière toxique avec une vingtaine de blancs. Pendant qu'ils travaillent, prenez le contrôle de Louie et envoyez vos Pikmin depuis le premier pot de fleur en direction de l'autre pot de fleur. De cette manière, les blancs creuseront la terre pour en sortir un **Bulbe Pèlerin** (55 Pokos) tandis que les quelques rouges les aideront à le transporter. Allez ensuite aider Olimar à terminer de détruire la barrière toxique avec les blancs, et rassemblez tout le monde de l'autre côté une fois celle-ci détruite. A partir de là, conduisez Olimar accompagné de tous les Pikmin blancs et violets jusqu'à l'entrée du gîte des bêtes pour que les blancs détruisent une autre barrière toxique. Pendant ce temps, Louie et le reste de la troupe doivent aller sur la dalle de contrepoids. Lancez un Pikmin sur la seconde dalle, et tous les autres sur la corniche au-dessus. De cette manière, le Pikmin restant va faire basculer la dalle et permettre à Louie de monter sur la corniche. Profitez-en pour récupérer des baies violettes pour obtenir du spray amer, et lancez les autres sur le dé (**Totem de la Chance** : 100 Pokos) pour le ramener au vaisseau. Les autres devraient maintenant avoir fini de détruire la barrière. Rejoignez-les en prenant garde au monstre-plante caché sous la terre. Utilisez tous vos Pikmin pour construire rapidement le petit pont, et emparez-vous de l'autre moitié du globe (**Projection de Cartes** : 200 Pokos). Vous devriez avoir tout juste le temps avant que le soleil se couche. L'hémisphère contient de nouvelles informations topographiques (**Pôle Sud** dans le kit d'exploration) qui donnent accès à un nouvel environnement.

JOUR 5 : La Source Troublante

"Cette nuit, le patron m'a contacté pour me signaler qu'il me donnait une promotion. Mon fils m'a écrit pour me dire que maman était folle de joie, comme si ça pouvait atténuer la gravité de ma situation. Je leur dirai ce que je pense de leur soutien moral quand je reviendrai là-bas. La bonne nouvelle, c'est que nous avons réussi à obtenir de nouvelles données pour partir vers d'autres destinations. J'ai fait en sorte que les blancs soient en sécurité dans la soute du vaisseau. Ils cohabitent avec les violets et se disputent peu. Je crois qu'il sont à leur aise là-dedans. Après une pénible expédition, nous avons réussi à apercevoir des Pikmin sauvages perchés en haut d'un arbre. Ce sont des jaunes et ils sont plutôt farouches, mais si j'en crois ma première expérience, ils sont faciles à apprivoiser. Peut-être qu'ils se souviennent encore de moi ? Lorsque je les ai sifflés, ils ont répondu tout de suite à mon appel, ce qui m'a permis de conforter ma position de chef dans notre tribu. Peu importe qu'ils aient accepté de me suivre par simple curiosité. Ils sont plus légers et sautent plus haut que les autres, et je crois que les rouges sont un peu jaloux, car à part leur insensibilité au feu, ils n'ont pas vraiment de quoi faire les fiers. Je rajoute un élément important à mon journal, car même si je ne suis pas là pour étudier en détail la faune et la flore de ce monde, il y a tout de même quelques phénomènes qui mériteraient d'être éclaircis. Par exemple, nous avons découvert que le sol de cette planète était par endroits recouvert d'une entité végétale néfaste qui fait suffoquer les autres plantes. Il nous a fallu sacrifier de longues minutes avant que les Pikmin dégagent le terrain à contrecoeur, mais à présent les plantes repoussent et donnent des baies succulentes. Les Pikmin nous ont regardé avec avidité lorsque nous les avons dégustées Louie et moi, mais il n'est pas question de leur en donner alors que la plupart d'entre eux vont certainement mourir le lendemain ou un peu plus tard. Et puis c'est vrai qu'ils n'ont même pas de bouche. J'ai l'impression qu'ils font tout ça pour me donner mauvaise conscience."

Ce niveau s'annonce un peu plus compliqué. Contentez-vous pour l'instant de sortir les 30 Pikmin blancs et le reste de rouges et de violets, puis allez un peu plus loin pour découvrir où se trouve l'oignon jaune. La grotte Fort des Toiles est facilement accessible, mais il vous faut d'abord des Pikmin jaunes. Faites le tour du tronc pour vous placer sur une dalle de contrepoids et lancez un Pikmin rouge sur celle d'en face. Procédez ensuite comme précédemment en envoyant tous vos Pikmin sur la corniche pour que le Pikmin situé sur la dalle projette vos deux capitaines en hauteur. Eliminez ensuite l'ennemi volant avec les rouges et faites-leur boire du nectar. Eux-seuls pourront affronter le monstre enflammé qui dort un peu plus haut. Séparez ensuite vos troupes en deux groupes. D'un côté vous commencerez à détruire la barrière toxique avec les blancs, de l'autre vous débarrasserez les environnements proches des monstres qui les infestent. Vous allez ainsi découvrir une sorte de moisissure sur le sol qui empêche les autres plantes de pousser. Pendant que vous la détruirez, les Pikmin blancs devraient avoir terminé de détruire la barrière toxique. Vous pouvez

donc accéder à l'oignon jaune et récupérer vos premiers Pikmin jaunes en sifflant sous l'arbre où ils sont perchés. Attaquez les fleurs pour récupérer les jetons et arrangez-vous pour que les jaunes les ramènent dans leur oignon afin de récupérer un total de 20 Pikmin jaunes. Construisez maintenant le pont pour créer un raccourci vers le vaisseau, et dirigez-vous vers la caverne avec un maximum de Pikmin jaunes, et un assortiment de Pikmin rouges, violets et blancs. Près du pont, placez-vous entre les deux souches et lancez tous vos Pikmin jaunes en hauteur pour faire tomber l'ouvre-boîte (**Destructeur de Fléaux** : 50 Pokos). Approchez-vous ensuite de l'espèce de tôle enfouie dans le sable et cherchez une pente non loin d'ici qui permet d'accéder à un autre objet sur le côté est. Vous devez vous faire accompagner d'une quinzaine de Pikmin jaunes pour les lancer sur la capsule (**Porte du Cornichon** : 100 Pokos) après avoir longé le mur pour éviter l'eau. Demandez à vos Pikmin jaunes de détruire la barrière électrique située au nord de la carte pour accéder à une nouvelle grotte. Vous devez être accompagné d'une trentaine de jaunes et de ce que vous voulez pour le reste.

La Grande Cuisine

SOUS-NIVEAU 1 :
Avant toute chose, commencez par cerner les nombreux ennemis pour les détruire afin d'avoir le champ libre. Attirez-les un par un pour les avoir facilement. Ensuite, lancez vos Pikmin dans la caisse pour détruire le dernier monstre avant de récupérer le crayon Mario Paints (**Instrument du Maître** : 30 Pokos).

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous remarquerez que les insectes qui sont ici sont capables de tirer des objets ou des corps pour les amener dans leur terrier, mais ils ne sont pas agressifs. Vous ne pouvez les battre qu'en envoyant des Pikmin sur leur dos à chaque fois qu'ils se relèvent. Procédez de cette façon jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus pour récupérer le **Conteneur de Survie** (130 Pokos). Sur le toit d'une petite maison, vous verrez un **Biscuit Hypnotique** (25 Pokos) que vous pourrez récupérer en lançant des Pikmin jaunes dessus.

SOUS-NIVEAU 3 :
Vous pouvez transformer quelques Pikmin rouges en Pikmin jaunes si vous les jetez dans la fleur située près du module de recherche. Laissez-les fleurir, puis utilisez les jaunes pour attaquer les électrodes. C'est uniquement avec eux que vous pourrez battre les insectes électrifiés, ce qui devrait vous permettre de découvrir du nectar violet. Vous trouvez ainsi facilement le **Synthétiseur Harmonique** (120 Pokos). Il vous faudra ensuite lancer un maximum de Pikmin jaunes sur le monstre souffleur pour récupérer le **Guide de la Destinée** (100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 4 :
Avancez précautionneusement dans ce niveau car il y traîne un monstre redoutable qui risque de dévorer vos troupes en masse. La meilleure technique pour le vaincre consiste à commencer par envoyer des Pikmin sur lui avant de le cerner avec un maximum d'unités. Ceci vous permettra en tout cas de récupérer le paquet de fraises Haribo (**Irrésistible Tentation** : 150 Pokos). Lancez ensuite vos Pikmin sur le chocolat blanc (**Blandice** : 60 Pokos) pour le ramener au vaisseau. La tasse (**Dynamiseur** : 130 Pokos) se trouve juste à côté.

SOUS-NIVEAU 5 :
Des créatures qui crachent des boulets de canon vont entraver votre progression dans ce niveau. Utilisez-les à votre avantage en prenant le contrôle d'Olimar uniquement et en attirant les boulets vers les petits ennemis alentour pour qu'ils se fassent détruire. Ceci fait, utilisez quelques Pikmin jaunes pour détruire les cracheurs de boulets en attaquant leur tête. Vous trouvez ensuite deux fleurs. La première vous permet de changer la couleur de vos Pikmin, la seconde permet d'obtenir des Pikmin violets. Ces derniers vous seront bien utiles pour récupérer les deux objets isolés. Lorsque vous aurez éliminé tous les ennemis, récupérez **l'Antenne Boudeuse** (150 Pokos) et la **Scène Magique** (150 Pokos).

SOUS-NIVEAU 6 :
Une agitation bizarre règne sur cette table de cuisine. Utilisez les Pikmin jaunes pour désactiver les barrières électriques, puis occupez-vous du boss coincé dans la brioche. C'est le Scaratax Géant. Vous remarquerez que cette créature, ainsi que ses petits congénères d'ailleurs, passe son temps à traîner des choses qu'elle trouve autour d'elle. Le seul moyen de la battre consiste à tirer sur l'objet qu'elle est en train de traîner de manière à l'attirer jusqu'au

vaisseau. En prouvant que vous êtes plus fort qu'elle, elle perdra la moitié de sa vie. Répétez l'opération pour en finir. Agissez rapidement de manière à récupérer l'oeuf sur le plat (**Victuaille Infâme** : 100 Pokos) et le donut (**Rêveur Candi** : 40 Pokos), le jambon (**Viande des Champions** : 35 Pokos) et la gomme (**Matériau de Rêve** : 100 Pokos) qu'avait ingurgitée le boss. Ce dernier objet va permettre au module de recherche de terminer **l'Anti-choc** du kit d'exploration. Si un des objets vous a échappé, vous le referez apparaître en tuant l'ennemi qui l'avait volé.

Dirigez-vous ensuite vers l'entrée de la première caverne avec une quinzaine de Pikmin blancs, une moitié de rouges et une moitié de jaunes.

Fort des Toiles

SOUS-NIVEAU 1 :
Pas grand-chose de particulier dans ce niveau. Les petits ennemis sont très faciles à battre et vous trouverez facilement la pomme (**Pépite d'Amour** : 40 Pokos) dans le renfoncement.

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous allez devoir faire appel aux Pikmin rouges pour désactiver les lance-flammes et détruire les araignées. Attendez que les grenouilles aient atterri pour les encercler afin de ne pas vous faire écraser. Vous trouverez ainsi une tête de canard (**Enigme Paradoxale** : 80 Pokos) et un bouchon (**Créateur d'Activité** : 30 Pokos). Derrière la barrière, vous trouverez un tube de rouge à lèvres (**Service Labial** : 50 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
Utilisez en majorité les Pikmin jaunes pour anéantir les ennemis de ce niveau, et détruisez la barrière pour déterrer une boîte de conserve (**Architecture Ouverte** : 130 Pokos).
De l'autre côté, vous trouvez une **Coquille du Souvenir** (100 Pokos) enfouie sous la terre. Vous pouvez faire appel à toutes vos troupes pour éliminer les insectes volants une fois les ennemis électriques éliminés.

SOUS-NIVEAU 4 :
Désactivez les lance-flammes à l'aide des Pikmin rouges. Du côté nord-ouest, vous pourrez récupérer la boîte d'allumettes (**Flamme du Lendemain** : 10 Pokos) en éliminant les insectes enfouis sous terre. Pour cela, vous devez les attirer en vous approchant d'eux, esquiver leur attaque et les encercler une fois qu'ils retournent à leur terrier. Jetez quelques Pikmin rouges dans la fleur blanche pour les transformer en Pikmin blancs, et attendez qu'ils fleurissent avant de les sortir du sol. Détruisez la barrière en prenant garde au monstre qui surgit derrière, puis attaquez la barrière suivante. Vous y trouvez une montre à gousset (**Capsule Temporelle** : 70 Pokos). Il y a un autre monstre fouisseur à éliminer un peu plus loin. Récupérez le chocolat noir (**Roi des Douceurs** : 15 Pokos), et vous en aurez fini avec les trésors de ce niveau. La sortie se trouve derrière la dernière barrière.

SOUS-NIVEAU 5 :
Aventurez-vous avec moins d'une vingtaine de Pikmin rouges dans l'espace circulaire apparemment vide. Vous savez que le boss va faire son apparition, mais le voir tomber brutalement du plafond fait tout de même son petit effet, d'autant qu'il fait la taille de la pièce. Heureusement, votre petit groupe de Pikmin peut rester en sécurité à condition de rester dans l'ombre du corps de cette créature (Baba Longues Jambes) afin que personne ne meurt écrasé sous ses pattes. Dès que le corps baisse un peu, envoyez vos Pikmin dessus pour le dévorer. Répétez ceci jusqu'à ce que vous obteniez **La Clé** (100 Pokos). Elle débloque le mode Challenge dans le menu principal. Le radar vous indique qu'il reste un autre trésor, mais il n'est pas visible. Approchez-vous de la zone indiquée par le radar, et lancez les Pikmin blancs sur le promontoire pour qu'ils déterrent le **Diamant Royal** (100 Pokos). Vous devriez à présent avoir récupéré 50 % de la dette.

"Une odeur pénétrante se dégageait d'un trou qui nous a semblé être l'entrée d'une grotte. A l'intérieur, nous avons rencontré des créatures qui traînaient des objets derrière eux, et il nous a fallu batailler avec eux pour récupérer notre dû. Peut-être ne sommes nous pas les seuls à venir piller les trésors de cette planète. Parfois, quand nous faisons des pauses, je les sépare en groupes de couleurs et je les observe. Ensemble, ils se sentent rassurés et ont un peu de mal à tenir en place, mais ils se reposent tout de même si je leur en donne l'ordre. J'ai remarqué qu'ils me suivent des yeux quand ils sentent que je les observe. Je préfère ne pas savoir

ce qu'ils peuvent penser de moi. Au dernier sous-sol de la grotte, nous avons été attaqués par une créature monstrueuse avec une bouche énorme qui a dévoré une grande partie de mes troupes. Ceux qui traînaient un peu ou qui s'étaient permis de faire une pause ont été soufflés comme de vulgaires fêtus de paille. Ca leur apprendra à ne pas m'obéir. Et dire que je me retiens de ne pas porter la main sur eux. J'espère qu'ils auront tiré une leçon de toutes ces péripéties dramatiques."

JOUR 6 : Forêt de l'Eveil

"Cette fois, ça y est ! Nous avons enfin pu voir des Pikmin bleus. Ils se battaient dans l'eau contre des têtards qui s'étaient approchés trop près de leur oignon, ce qui les a rendus fous de rage. Nous les avons longuement observés dans leur chasse, cachés derrière les herbes. Ce sont des spécimens sauvages très vigoureux, et j'aimerais les compter bientôt parmi mes troupes. Ce sont également les seuls à être dotés d'une bouche, leurs yeux sont inexpressifs et on dirait qu'ils ont des branchies dans les joues. On aurait dit qu'ils attendaient mes instructions, et ils avaient presque l'air heureux de me voir. J'étais fou de rage de voir que de simples vermines s'étaient amusées à défaire les ponts que nous avions mis si longtemps à construire ! Je les ai pris sur le fait et mes Pikmin se sont déchaînés dessus. On dirait qu'ils apprécient encore moins que moi de voir leur travail réduit à néant par des créatures dotées de mauvaises intentions. J'ai bien examiné les Pikmin blancs quand ils creusent, et je crois qu'ils utilisent la tige qui se trouve au sommet de leur tête pour creuser. Il y en a même un que nous avons dû extirper d'une fiente d'insecte parce qu'il s'était coincé dedans. Je me demande vraiment comment j'arrive encore à faire preuve d'autant de patience. Il faut dire qu'ils sont parfois presque touchants lorsqu'ils se mettent à chanter en choeur pour se donner du courage. Mais je ne suis pas aussi facile à attendrir que Louie."

Il est temps de revenir dans le second niveau pour avoir les Pikmin bleus. Commencez par vous diriger vers l'oignon bleu, au nord de la carte. Lorsque vous arriverez au niveau de la souche, lancez quelques jaunes dessus pour récupérer la capsule (**Plateau Hypnotique** : 100 Pokos). Ensuite, lancez un maximum de Pikmin jaunes sur la corniche et faites le tour avec Olimar en passant par la petite mare pour reprendre leur contrôle afin de leur demander de détruire la barrière électrique. Ceci fait, allez dans l'eau avec Olimar et sifflez les Pikmin bleus pour qu'ils vous obéissent. Faites-leur récupérer des jetons dans les fleurs pour augmenter leur effectif, et prenez le contrôle de Louie pour ranger un certain nombre de Pikmin rouges ou jaunes dans leurs oignons de manière à pouvoir sortir assez de bleus pour pouvoir soulever le tube de peinture (**Enduit Décoratif** : 80 Pokos). Passez ensuite devant le Jardin Blanc, et utilisez la dalle de contrepoids pour monter avec vos Pikmin sur la corniche. Envoyez les jaunes détruire la barrière électrique, et pendant ce temps, détruisez la barrière d'os avec vos bleus. Ils pourront ainsi attaquer la roche pour baisser le niveau d'eau dans tout le niveau. Vous n'aurez plus qu'à emprunter le tronc pour accéder à une nouvelle grotte. Vous n'avez besoin que de Pikmin jaunes et rouges pour entrer dans cette grotte.

Royaume Bulbax

SOUS-NIVEAU 1 :
Vous aurez tôt fait de remarquer que les créatures oranges sont particulièrement féroces. Je vous conseille d'éviter tout simplement la première dans le renfoncement, et de vous occuper simplement de celui qui bouche le tunnel nord. Essayez de l'attirer puis de l'attaquer quand il fait demi-tour. Sifflez vos Pikmin avant qu'ils ne se fassent dévorer, puis attaquez à nouveau. Il abandonne un **Trèfle de Cristal** (150 Pokos). Cet objet étant le seul du niveau, vous pouvez dès à présent utiliser le geyser sans vous préoccuper des autres monstres.

SOUS-NIVEAU 2 :
Isolez les jaunes et utilisez uniquement les rouges pour détruire les lance-flammes et les araignées afin de dégager le chemin. Pensez également à envoyer quelques rouges sur la souche et à utiliser le stick C pour les amener sur le dernier lance-flammes. Vous pouvez maintenant récupérer facilement la **Larme de Pierre** (150 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
Vous ne devriez avoir aucun mal à tuer les ennemis qui sont ici car ils ne sont pas vraiment agressifs. Attendez que les monstres volants aient soufflé vers vous pour faire passer votre groupe de Pikmin dessous, et lancez-les sur son dos pour le mettre à terre. Transformez cinq Pikmin rouges en Pikmin blancs grâce à la fleur, et attendez qu'ils fleurissent

pour les déterrer. Grâce à eux, vous pourrez creuser à l'endroit indiqué par le radar pour trouver une **Coquille Olimarnite** (40 Pokos).

SOUS-NIVEAU 4 :
Désactivez les barrières électriques avec les jaunes, en lancez-en quelques-uns dans la fleur pour les transformer en Pikmin violets. Du côté ouest, faites attention à la grenouille qui tombe du plafond et attaquez-la uniquement quand elle atterrit avec un petit groupe de Pikmin. Elle abandonne un **Mérite Méconnu** (100 Pokos). Il y a également une espèce de coléoptère jaune qui traîne dans les parages.
Il n'est pas facile à viser, mais vous devez lancer des Pikmin sur sa tête pour obtenir le **Cristal Suprême** (110 Pokos).

SOUS-NIVEAU 5 :
Cette fois encore, il faut vraiment faire attention au monstre orange capable de dévorer bon nombre de vos unités. Non loin de l'entrée, vous pouvez déterrer un **Germe Anxieux** (50 Pokos). C'est le seul trésor du niveau.

SOUS-NIVEAU 6 :
Les monstres les plus dangereux sont assoupis, mais vous allez devoir les tuer si vous voulez vous emparer des deux trésors du sous-niveau. Essayez de limiter la casse en avançant précautionneusement, et désactivez tous les lance-flammes avec les rouges. Déterrez ensuite le **Fossile Colossal** (140 Pokos) et éliminez le monstre pour recevoir **l'Oeil Eternel d'Emeraude** (150 Pokos). Avant de partir, transformez quelques Pikmin jaunes en Pikmin rouges et violets grâce aux fleurs. Vous pouvez essayer d'accéder discrètement au geyser sans tuer tous les monstres du niveau.

SOUS-NIVEAU 7 :
Le boss que vous affrontez ici n'est autre que le Roi Bulbax. Première chose à faire : détruire les lance-flammes avec les Pikmin rouges, puis rassembler les rouges et les violets. Ce combat est extrêmement simple dans la mesure où vous vous y prenez correctement. Au début du combat, vous n'apercevez que les yeux du monstre enfoui sous terre. Lancez vos Pikmin violets puis vos Pikmin rouges dessus de manière à ce qu'il soit vaincu dès qu'il aura sorti la tête du sable. L'affrontement n'aura pas duré plus de 4 secondes ! Vous récupérez ainsi une partie d'un robot (**Courage Forgé** : 100 Pokos) qui vous permet d'obtenir le **Para-Brûlure** dans le kit d'exploration. Allez ensuite détruire la barrière d'os, et longez le mur de droite avec vos Pikmin rouges. Lancez-les sur la corniche de droite, puis faites le tour avec Olimar en passant sur le pont enflammé. Olimar ne craint plus les flammes grâce au Para-Brûlure. Vous pouvez ainsi récupérer le **Buste de Gyroïde** (250 Pokos) et le ramener au vaisseau. Quittez la grotte via le geyser de sortie.

Pour l'étape suivante, munissez-vous de 30 Pikmin rouges, 31 bleus, 15 jaunes et 24 blancs. Passez le pont et bifurquez à gauche. Prenez uniquement les bleus pour traverser l'eau, éliminez les monstres sur l'autre rive, et faites-leur construire le pont. Pour le suivant, faites appel aux blancs afin de désactiver la source du poison, puis terminez le pont. Méfiez-vous tout de même car un nouveau monstre à bec vous attend de l'autre côté. Attaquez-le quand il sort sa tête du sol et uniquement quand il s'extirpe lentement de sous la terre. Rassemblez les bleus et utilisez la dalle de contrepoids pour atteindre l'objet. La démarche consiste à faire deux équipes, l'une avec Olimar et une quinzaine de Pikmin bleus qui montent sur la dalle située près de l'objet, et l'autre avec Louie et une autre quinzaine de Pikmin bleus qui montent sur la dalle située de l'autre côté du pont. Au moment où l'équipe de Louie enfonce la dalle, l'autre s'élève et Olimar peut ainsi envoyer ses Pikmin directement sur le volant de badmington (**Aérofrein** : 100 Pokos). Vous devriez à présent avoir récupéré tous les trésors de cet environnement. Il ne reste plus que la dernière grotte à faire. Munissez-vous d'un stock de Pikmin bleus, jaunes et blancs, comme indiqué à l'entrée de la grotte.

Gîte Snabrek

SOUS-NIVEAU 1 :
Remarquez le tunnel qui se trouve à gauche de l'entrée. Il conduit vers le geyser du niveau suivant, et c'est là que vous trouverez la **Plume Géante** (10 Pokos). En bas, il y a un monstre orange à abattre pour recevoir la bille (**Télékinésie Cristallisée** : 120 Pokos).

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous rencontrez ici des ennemis que vous connaissez déjà. Attaquez-les en masse et encerclez-les pour en venir à bout rapidement. Allez chercher le sushi (**Sensation Authentique** : 40 Pokos) et la fraise (**Baie Dévastatrice** : 190

Pokos) située un peu plus loin. Prenez ensuite tout votre temps pour passer le pont, ce serait dommage de perdre des Pikmin ici dans la précipitation. Faites-les passer par petits groupes en avançant pas à pas et lancez-les pour éviter le deuxième pont.

SOUS-NIVEAU 3 :
Sachez que vous aurez deux Snabrek (les monstres à bec) à abattre dans ce niveau. Le premier vous attend dès que vous pénétrez en ces lieux. Comme d'habitude, encerclez-le avec une trentaine de Pikmin dès qu'il sort sa tête de la surface du sol, et uniquement quand il s'extirpe du sol lentement. Surtout sifflez vos unités pour éviter qu'elles ne finissent dans son bec, mais si vous ne prenez pas de risque vous en viendrez à bout rapidement. Méfiez-vous également de l'insecte volant qui tente de capturer vos Pikmin en vol.
Il y a des barrières à détruire sur les côtés pour trouver du nectar. Faites exactement la même chose de l'autre côté de la grotte avec le second Snabrek, et récupérez la saucisse (**Sac de Viande** : 40 Pokos). Vous pouvez ensuite faire fleurir 5 Pikmin violets et 5 Pikmin blancs.

SOUS-NIVEAU 4 :
Cette salle est partiellement plongée dans la pénombre. Vous pouvez déjà commencer par désactiver les mécanismes électriques avec les Pikmin jaunes, puis vous emparer de la bille (**Télépathie Cristallisée** : 120 Pokos) non loin d'ici. Notez qu'Olimar peut très bien s'occuper seul des quelques ennemis oranges situés près d'ici. Eliminez le monstre cracheur avec une poignée de bleus, et désactivez les objets électriques avec les jaunes. Vous pouvez maintenant récupérer la cerise (**Grenade de Cupidon** : 20 Pokos). Profitez ensuite de la présence d'ennemis lanceurs de boulets de canon pour détruire l'autre monstre cracheur avec un rocher, puis occupez-vous des deux canonniers. Vous pouvez quasiment les faire se détruire l'un l'autre s'ils se trouvent face à face. Olimar peut donc faire le travail à lui tout seul. Allez ensuite chercher les corps et **l'Aimant Ultime** : 150).

SOUS-NIVEAU 5 :
L'une des petites créatures oranges abandonne une autre bille (**Clairvoyance Cristallisée** : 120 Pokos) si vous la détruisez. Pour ce qui est de la créature étrange qui détraque votre radar et qui fait des bonds monstrueux, encerclez-la à chaque fois qu'elle atterrit et tout ira bien. Vous récupérez ainsi le **Sifflet Impérial** (75 Pokos).

SOUS-NIVEAU 6 :
Détruisez la première barrière pour trouver une fleur qui vous permet d'obtenir davantage de Pikmin bleus, ce qui vous sera utile dans ce niveau. Il y en a également une autre un peu plus loin. Utilisez vos Pikmin blancs pour détruire les sources de poison. Vous ne devriez pas mettre beaucoup de temps avant de trouver les deux Snabrek. Employez la même méthode que d'habitude mais avec des Pikmin bleus pour éviter un drame s'ils tombent dans l'eau. Evitez de prendre le moindre risque car il reste encore un niveau après celui-là. Récupérez ensuite la pince de crabe (**Restes Mystérieux** : 150 Pokos), la capsule (**Salvatrix** : 30 Pokos), le trèfle (**Projet de Recherche** : 20 Pokos) et la brochette (**Triple Menace** : 60 Pokos). Ce n'est pas fini puisqu'il faut maintenant atteindre la sortie. Pour faire passer les autres au-dessus de l'eau, lancez-les sur la corniche et guidez-les avec le stick C tout en déplaçant Olimar en dessous d'eux le long du mur. Ensuite, longez les bords pour ne pas vous mouiller.

SOUS-NIVEAU 7 :
Commencez par démolir la première grille ainsi que les suivantes pour pouvoir vous abreuver de nectar quand vous en aurez besoin et développer d'autres Pikmin. Ensuite, allez affronter le boss : Snabrel Monopède. Il s'agit d'une nouvelle sorte de Snabrek, encore pire que les autres. En fait, la technique est la même que pour les autres Snabrek, mais vous devez cette fois prendre garde à ses déplacements. Attaquez-le lorsqu'il sort lentement du sol pour que vos unités s'agrippent sur sa tête lorsque vous les lancerez, et attendez qu'il les éparpille pour le lâcher. Ne l'attaquez surtout pas quand il est rapide car il tenterait de vous dévorer. Et surtout, guidez toujours les Pikmin avec le stick C. Vous pouvez également vous cacher dans les renfoncements quand il vous pourchasse. Le combat sera long car il sort généralement de terre trop rapidement, mais vous en viendrez à bout si vous suivez la démarche rigoureusement. Vous obtenez finalement un autre petit robot (**Alliage de Justice** : 100 Pokos) qui vous permet de fabriquer le **Combifer** dans le kit d'exploration.

Voilà, vous venez de terminer la Forêt de l'Eveil dans son intégralité !

"Incroyable ! Alors qu'un rouge était tombé à l'eau, j'ai vu un bleu voler à son secours pour le sauver alors que

je ne lui en avais même pas donné l'ordre. Ces créatures qui sont assez bêtes pour tomber d'elles-mêmes dans les pièges les plus évidents seraient-elles douées d'un instinct de sacrifice pour préserver leurs congénères ? Je crois qu'ils auraient bien des choses à nous apprendre si on se donnait la peine de les écouter. J'ai eu l'occasion de constater à maintes reprises que si l'un d'eux se mettait à paniquer en voyant un monstre, c'est toute la troupe qui risquait de prendre ses jambes à son coup. Je considère donc qu'il est important de les rassurer pour qu'ils aient confiance en eux et en moi. Quant à Louie, il n'a qu'à tenter des choses par lui-même au lieu de passer son temps à essayer d'être ami avec ces créatures. Nous ne sommes pas de leur monde après tout. Une autre épreuve nous attendait à la fin de la journée.
C'est vrai que nous les avions entendus de loin ces hurlements qui provenaient de la dernière grotte, mais nous y sommes quand-même entrés courageusement. De toute façon je ne leur ai pas vraiment laissé le choix. Là-dedans, nous avons découvert qu'il existait un spécimen de Snabrek encore pire que tous les autres, muni d'une crête et de pattes. Le combat fut terrible et mes Pikmin ont vendu cher leur peau pour venir à bout de ce prédateur. Ils seraient presque remontés dans mon estime si je ne m'étais pas rendu compte que l'un d'eux s'était caché pendant toute la bataille. Je ne crois pas qu'il mérite de vivre après ce qu'il a fait, mais je suis trop las pour avoir envie de faire un exemple."

JOUR 7 : La Source Troublante

"Cette fois, nous avons vraiment dû nous y mettre à deux avec Louie pour réussir à vaincre le monstre qui gardait la sortie de la nouvelle grotte que nous avions décidé d'explorer. J'avoue que Louie m'a beaucoup surpris en faisant même preuve de courage face à une créature aussi redoutable. Après tout, on dit bien que même les créatures les plus misérables sont capables de se surpasser lorsque leur propre vie est en jeu. Sur le cadavre du monstre, nous avons ramassé un objet recouvert d'une matière visqueuse, et ça n'a pas plu au module de recherche que l'on jette n'importe quoi dans sa soute. Finalement, l'objet s'est avéré être un très bon amplificateur d'ondes sonores et nous a permis de compléter l'équipement du module. Cette fois je crois que nous avons récolté les fonds nécessaires pour pouvoir quitter ce lieu maudit !"

Utilisez les bleus pour construire un pont au-dessus de l'eau du côté est, de manière à permettre aux Pikmin jaunes de détruire la barrière électrique qui se trouve sur l'autre rive. Pour faire passer les jaunes sans les faire tomber dans l'eau, vous devrez les lancer sur la corniche puis les guider avec le stick C tout en déplaçant Olimar le long du passage en dessous d'eux. Une fois la barrière démolie, vous n'avez plus qu'à envoyer les Pikmin bleus dans le bassin pour assécher le lac et creuser un accès à la Salle Aqua. Avant d'aller dans cette grotte, vous pouvez faire quelques petites choses en extérieur. Par exemple, munissez-vous de Pikmin violets pour tuer l'espèce de raie près de l'entrée de la grotte. Vous ne pouvez l'attaquer qu'en lançant des Pikmin violets sur sa queue. Une fois vaincue, elle abandonne le bouchon de pêche (**Mine Aquatique** : 80 Pokos). Ensuite, prenez une vingtaine de Pikmin blancs et engouffrez-vous derrière le muret, juste derrière le vaisseau. De là, vous pourrez les envoyer en direction de la petite île tout à fait au sud. Rejoignez-les en faisant le tour par la gauche, après avoir détruit la barrière qui se trouve dans l'eau à gauche du vaisseau, et regroupez-les au centre de l'île pour qu'ils se mettent à creuser à l'endroit indiqué par votre radar. Ils finiront par déterrer un oignon (**Imitation d'Oignon** : 30 Pokos) que vous transporterez uniquement avec des bleus. Faites repartir les blancs par le même chemin que celui où ils sont venus, et escortez les bleus pour éviter qu'ils ne se fassent intercepter par des ennemis. Enfin, il y a un autre endroit indiqué par le radar près de la Salle Aqua. Allez-y avec un groupe de blancs pour qu'ils déterrent une carapace (**Délicatesse Fortifiée** : 60 Pokos). Rendez-vous maintenant à la Salle Aqua avec un échantillon de chaque Pikmin.

Salle Aqua

SOUS-NIVEAU 1 :
Ca commence à se compliquer, notamment avec la présence de grenouille blanche. Procédez en prenant le moins de risques possibles, c'est-à-dire en rappelant vos Pikmin dès que la grenouille se prépare à se propulser dans l'air. Désactivez les fibres électriques à l'aide des Pikmin jaunes, et méfiez-vous des chutes de rochers dans la salle où vous récupérez la louche cassée (**Ustensile Divin** : 90 Pokos). Allez ensuite directement au niveau suivant, inutile de chercher l'affrontement si ce n'est pas absolument nécessaire.

SOUS-NIVEAU 2 :

Encore ces horribles Bulborbe oranges ! La bonne nouvelle, c'est que vous pouvez parfois éviter de les approcher, ou au pire essayez de les avoir à l'usure avec Olimar et Louie. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à récupérer le savon (**Générateur de Mousse** : 60 Pokos) du côté est. Seuls quelques petits Bulborbe oranges en défendent l'accès. Prenez garde aux chutes de rochers dans la pièce centrale, et allez chercher la pile (**Energie Eternelle** : 160 Pokos) près de la barrière. Laissez tomber la méduse et filez vers le niveau suivant.

SOUS-NIVEAU 3 :
Un insecte a creusé son terrier juste à l'endroit de votre arrivée. Attendez qu'il fasse demi-tour et lancez votre horde de Pikmin dessus pour l'avoir très rapidement. Ensuite, il va falloir vous occuper des méduses. Elles sont moins dangereuses qu'il n'y paraît, puisque vous n'avez qu'à lancer des Pikmin dessus pour la faire tomber avant de l'achever au sol. Suivez le conduit ouest pour atteindre facilement le coquillage (**Coquille Délicieuse** : 60 Pokos) et ramenez-le au vaisseau. Plus loin, éliminez la grande méduse volante de la même façon que les précédentes pour obtenir la **Scène Miroitante** (140 Pokos). Le dernier objet se trouve derrière la barrière, mais une grenouille viendra vous gêner au moment de le récupérer. C'est un couvercle de boîte de conserve (**Plateau Coupant** : 60 Pokos). Une barrière bloque l'accès au geyser de sortie.

SOUS-NIVEAU 4 :
Bienvenue dans les égouts. La carte est impressionnante mais le niveau n'est pas compliqué. Suivez le conduit jusqu'à trouver une fleur qui permet de multiplier les Pikmin de votre choix (je vous conseille des rouges pour le boss), et occupez-vous des papillons pour les faire fuir. Vous devriez vous retrouver avec 100 Pikmin si tout s'est bien passé. Avant de partir, n'oubliez pas de récupérer la feuille d'érable (**Colifichet Arborescent** : 10 Pokos) dans le dernier tuyau.

SOUS-NIVEAU 5 :
Pour éliminer l'espèce de baudruche, passez dans son dos lorsqu'elle souffle, lancez des Pikmin dessus pour la faire descendre et cernez-la avec le reste de vos troupes pour la vaincre rapidement. Un autre spécimen devrait vous attaquer juste après. Il y a quelques lance-flammes à désactiver avec les rouges pour permettre aux autres de progresser. Dans le recoin ouest, une fois que vous vous serez débarrassé des ennemis en prenant garde à l'eau, vous pourrez récupérer le presse-citron (**Extracteur Cruel** : 90 Pokos) et la capsule (**Emblème du Bonheur** : 100 Pokos). Cassez ensuite la barrière située près du vaisseau de manière à atteindre directement le geyser de sortie. En chemin, vous aurez affaire à un monstre cracheur de feu, à attaquer avec les rouges, une grenouille et quelques Bulborbe nains oranges. Enfin, vous devez escalader le monticule pour jeter au moins 20 Pikmin bleus sur la grille pour récupérer la boîte de sardine (**Conteneur Infini** : 130 Pokos). Si vous n'avez pas 20 bleus, vous devrez recommencer la grotte.

SOUS-NIVEAU 6 :
Le pire danger du niveau n'est ni le Bulborbe carnivore, ni la bestiole volante qui attaque directement vos capitaines, mais bien cette bombe capable de décimer les trois quarts de vos troupes en explosant. Si jamais cela arrive, vous connaissez le bouton Reset. Dans le tunnel, vous trouverez un dentier (**Mâchoire de Béhémoth** : 100 Pokos). Au bout, un canard en plastique (**Laideur Plastique** : 90 Pokos) est protégé par plusieurs araignées. Ne démolissez pas la barrière près du vaisseau si vous ne voulez pas libérer un ennemi venimeux. Lorsque vous soulèverez le **Conteneur Pléthorique** (50 Pokos) du côté ouest, une araignée venimeuse va vous tomber dessus, alors soyez prêt à lui faire face avec des Pikmin blancs avant de ramener l'objet au vaisseau.

SOUS-NIVEAU 7 :
Vous voici enfin au niveau du boss : l'Eventraille Adulte. Cet étage n'est pas compliqué mais la démarche pour vaincre le monstre n'est pas forcément évidente. Là, il est indispensable de jouer avec les deux capitaines en alternance. Faites en sorte que chacun contrôle un groupe de Pikmin à peu près équivalent, et séparez-les en deux groupes. Une fois dans l'arène où se trouve le boss, attendez qu'il attaque et contournez-le pour positionner un groupe derrière lui. Faites alors venir le second groupe face à lui de manière à désorienter le monstre. Vous devez ensuite prendre le contrôle du groupe qui se situe derrière lui pour pouvoir l'attaquer en lançant des Pikmin sur sa queue. Dès qu'il se retourne, prenez le contrôle de l'autre groupe pour faire la même chose. Recommencez cette démarche jusqu'à sa mort. Vous subirez peut-être quelques pertes mais vous en viendrez à bout assez facilement si vous procédez de cette façon. Récupérez ensuite **l'Ampli Amplifié** (100 Pokos) qui permet d'obtenir le **Méga Tweeter** dans le kit d'exploration afin d'améliorer la portée acoustique du sifflet.

Bonne nouvelle, vous avez obtenu les 10000 Pokos requis pour rembourser la dette ! Vous pouvez alors admirer

tranquillement la cinématique et les crédits tandis qu'Olimar repart à bord du vaisseau. Mais ça n'est pourtant pas terminé. Olimar ayant oublié Louie sur la planète des Pikmin, vous pouvez choisir ou non de revenir le chercher en compagnie du directeur de la compagnie Hocotate. Si oui, l'aventure continue et vous avez accès à une nouvelle zone.

"Alors que nous quittions enfin cette planète, je regardai avec tristesse et nostalgie le monde où j'avais abandonné les Pikmin, privés de chef pour les guider. Je ne sais pas quel sort les attend, et je me demande si je ne n'aurais pas envie de les rejoindre un jour. Il faut vraiment être fou ou désespéré pour vouloir poser le pied sur cette sordide planète ! En me retournant à bord du vaisseau, j'ai constaté avec horreur que j'avais oublié Louie sur la surface, mais je n'ai pas fait demi-tour... Contrairement à ce que j'espérais, le directeur de la compagnie Hocotate s'est aperçu de son absence et nous avons décidé de revenir le chercher. Je crois que c'est surtout la perspective de découvrir de nouveaux trésors qui l'a convaincu de se rendre là-bas. Quant à moi, je n'avais pas vraiment le choix.
Et puis je crois que ces satanés radis me manquent déjà."

JOUR 8 : La Source Troublante

"Quand je repense à mes premières aventures avec les Pikmin, ça me fait drôle de voir mon vaisseau entièrement remis à neuf, et j'espère que les Pikmin blancs et violets qui passent la nuit dans la soute ne vont pas trop l'abîmer. Je crois que je m'attache plus à ce vaisseau qu'à mes compagnons d'infortune. En tout cas, maintenant que je suis accompagné du président, je ne peux plus adopter une attitude aussi individualiste que celle que j'avais avec Louie. Et dire que c'est à cause de cet idiot que nous revoilà plongés dans cet enfer. Ca fait plusieurs fois que je dois les rappeler à l'ordre quand un ennemi inattendu les encercle à l'intérieur d'une grotte. Ils paniquent très facilement, mais peut-être qu'ils ne se sentent pas à l'aise dans le noir ? Je n'ai même pas eu le temps de souffler deux minutes qu'un monstre volant suspendu par des ballons a lâché des rochers explosifs sur nous. La moitié des mes troupes ont été décimées, mais je ne pouvais pas savoir que ça se passerait ainsi. Le président n'a pas eu l'air très content de moi, mais je sais que les Pikmin, eux, ne m'en tiendront pas rigueur."

Il reste encore des choses à découvrir ici. La bonne nouvelle c'est que vous retrouvez exactement votre stock de Pikmin tel que vous les aviez laissés. Rassemblez une trentaine de Pikmin bleus et amenez-les dans l'eau, au-delà du Fort des Toiles, pour construire le pont qu'on aperçoit sur l'autre rive. Ensuite, prenez un groupe de Pikmin jaunes, traversez le pont que vous venez de construire et lancez-les par-dessus le mur. Guidez Olimar de l'autre côté, sifflez vos Pikmin et utilisez le stock C pour les conduire jusqu'à la barrière électrique. Une fois celle-ci détruite, ramenez les Pikmin jaunes au vaisseau en empruntant le chemin inverse, et avec votre second capitaine, prenez un groupe de Pikmin bleus pour aller chercher la capsule (**Oeuvre Abstraite** : 100 Pokos) et ramenez-la au vaisseau en passant par l'eau. Pour la suite, prenez un maximum de Pikmin bleus et allez attaquer la barrière d'os qui se trouve dans l'eau, à gauche de la Grande Cuisine. Vous accédez à une zone où résident un certain nombre d'ennemis à abattre. Prenez garde à l'insecte souffleur et aux insectes fouisseurs, et procédez comme d'habitude pour les vaincre. Une fois le terrain sécurisé, approchez-vous des dalles de contrepoids. Considérons-les dans l'ordre 1, 2, 3, 4 de gauche à droite. Les dalles 1 et 4 sont levées au départ. Mettez tous vos Pikmin sous les ordres d'Olimar, et laissez l'autre capitaine de côté. Procédez ensuite de la façon suivante. Lancez un Pikmin sur la dalle 4. Passez à l'autre capitaine et positionnez-le sur la dalle 4. Passez au premier capitaine et lancez deux Pikmin sur la dalle 2, puis placez l'autre capitaine sur la dalle 3. Lancez un Pikmin sur la dalle 1 et positionnez l'autre capitaine sur la dalle 2. Lancez deux Pikmin sur la dalle 4, et positionnez l'autre capitaine sur la dalle 1. Lancez 25 Pikmin sur la dalle 3, puis 20 sur la dalle 1. A partir de là, prenez le contrôle de l'autre capitaine, sifflez les 20 Pikmin sur la dalle 1 et dirigez-vous vers l'objet. Vous n'avez plus qu'à les lancer dessus pour récupérer le boulon (**Ceinture de Massage** : 100 Pokos).Vous avez maintenant tous les objets extérieurs de ce niveau. La dernière grotte se trouve juste à côté de l'endroit où vous avez trouvé le boulon. Vous ne pouvez rentrer dans cette grotte qu'avec des Pikmin bleus, ce qui règle pas mal de questions.

Fort Submergé

SOUS-NIVEAU 1 :
Puisque vous n'avez pas de Pikmin rouges, vous n'avez pas d'autre solution que d'attaquer les lance-flammes et les autres monstres avec les bleus. Sachez que vous disposez d'un bref instant lorsqu'ils se sont brûlés pour les siffler afin

de les sauver à temps. En revanche, vous ne pouvez pas attaquer les créatures qui sont protégées par des flammes, comme le gros Bulborbe. Vous devez donc vous assurer qu'ils ne sont pas protégés avant de les attaquer. L'un d'eux vous laisse un **Piège à Insectes** (15 Pokos). Il y a un **Anneau en Sucre** (35 Pokos) à récupérer côté est, ainsi qu'un **Péché Gourmand** (25 Pokos) juste à côté. Attention, lorsque vous approcherez du geyser, un ennemi translucide juché sur des tuyaux commencera à vous pourchasser dans le niveau. Sachez que vous ne pouvez pas l'attaquer avec vos Pikmin bleus. Il faut donc se contenter de se cacher dans les renfoncements et attendre qu'il s'éloigne pour progresser.

SOUS-NIVEAU 2 :
Dans ce niveau, prenez garde à l'insecte volant qui vous jette des rochers explosifs, mais aussi aux araignées qui s'enflamment et qui vous volent des trésors. Bien sûr, gardez un oeil vigilant sur l'ennemi translucide qui est apparu précédemment.
Quand il menace d'attaquer vos Pikmin qui sont en train de soulever un objet, faites diversion avec vos capitaines. Vous atteindrez à un moment une grande salle en pente qui donne accès à un tuyau où vous trouverez un donut (**Coussin Chocolaté** : 40 Pokos), puis un **Biscuit Moelleux** (10 Pokos). Toujours dans le coin nord-ouest, vous aurez l'immense surprise de voir que certains Bulborbes ne vous sont pas hostiles mais acceptent au contraire de vous accompagner lorsque vous aurez tué leur chef ! Profitez-en pour renforcer vos troupes avec ces nouveaux alliés. Il faudra enfin creuser la roche à l'est pour faire apparaître la sortie. A cet endroit, lancez une vingtaine de Pikmin sur le dernier objet pour récupérer la **Pâtisserie Ronde** (60 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
A nouveau, vous allez rencontrer quelques Bulborbes sympathiques. C'est d'ailleurs avec eux que je vous conseille de sécuriser le niveau en laissant tranquillement les Pikmin dans un coin pour qu'il ne leur arrive rien. Derrière la grille sud, vous trouverez une fleur blanche. Je vous conseille de transformer vos petits Bulborbes plutôt que vos Pikmin car ils ne seront plus avec vous lorsque vous remonterez à la surface. De plus, il est sage de les conduire directement vers la sortie en prenant garde à l'eau pour qu'ils attendent tranquillement que vous ayez fini avec les autres. Utilisez les petits Bulborbes pour détruire les éléments électrifiés car ils sont insensibles à l'électricité. Essayez de vous débarrasser rapidement des deux ennemis souffleurs si vous ne voulez pas que vos Pikmin perdent leurs fleurs, et récupérez le bouchon (**Emblème de la Réflexion** : 30 Pokos) sur le corps de l'un d'eux. Le **Matelas Succulent** (50 Pokos) se trouve juste à côté. Il ne reste plus qu'à aller chercher le dernier biscuit (**Biscuit Impérieux** : 10 Pokos) qui se trouve derrière la barrière à l'est du niveau. Encore une fois, surveillez les déplacements du "rouleau compresseur" pour ne pas avoir à tout recommencer. Sachez qu'à chaque fois que vous faites un "reset", la configuration du niveau est différente.

SOUS-NIVEAU 4 :
Cette zone regorge de bombes rochers et d'araignées explosives très dangereuses. Commencez par les désamorcer en faisant un premier tour avec Olimar, puis attaquez les Bulborbes rouges pour récupérer de nouvelles recrues. Débarrassez-vous rapidement de l'ennemi volant qui lance des bombes en esquivant ses attaques, puis désactivez les fumées toxiques avec les blancs pour récupérer la boîte de conserve (**Archives Ouvertes** : 130 Pokos). C'est à ce moment-là que l'affreux rouleau compresseur invulnérable devrait faire son apparition. Le seul conseil que je peux vous donner est de prendre le moins de risques possibles, quitte à rappeler vos Pikmin quand ils sont en train de ramener un objet au vaisseau. Il y a une pile (**Proton AA** : 90 Pokos) à aller chercher tout près de la sortie. Le dernier objet est détenu par un scarabée doré qui se cache à travers le niveau. Il sera difficile de le vaincre si le rouleau compresseur est déjà apparu. Il vous permet de récupérer un chocolat blanc (**Pâle Passion** : 25 Pokos). Enfin, pour atteindre la sortie, je vous conseille d'y aller par petits groupes en plusieurs fois.

SOUS-NIVEAU 5 :
Vous allez enfin avoir l'occasion de vous venger du fameux rouleau compresseur : le Spectreau. Commencez par lancer quelques Bulborbes dans la fleur violette pour obtenir des Pikmin violets. Aspirez ensuite le nectar et détruisez toutes les barrières. Vous trouverez une deuxième fleur violette. C'est lorsque vous entrerez dans la zone circulaire que le boss fera son apparition. Maintenant que les violets sont avec vous, il ne fera pas long feu. Lancez-les sur son dos pour qu'il tombe à terre et se retrouve complètement vulnérable. Il ne peut maintenant plus vous faire de mal mais il faut tout de même le poursuivre à travers le niveau pour arriver à lui mettre le grappin dessus. Vous obtenez finalement la **Trompe de Pro** (100 Pokos) qui permet de créer le **Déterraphone** dans le kit d'exploration. A présent, vous n'aurez plus qu'à siffler pour déterrer les pousses de Pikmin !

Vous venez de compléter la Source Troublante dans son intégralité.

"Je n'en reviens toujours pas ! En éliminant le chef d'une petite troupe de Bulborbes, ceux-ci ont décidé de nous aider. Ils ont rejoint nos troupes et nous aident même à transporter les cadavres de leurs congénères. Peut-être qu'ils avaient peur de mourir ou bien qu'ils avaient simplement envie de quitter cette grotte pour enfin voir la lumière. Malheureusement, je ne crois pas qu'ils pourront sortir d'ici. Je ne sais pas si ça a une importance quelconque mais j'ai remarqué qu'ils avaient une tige sur la tête, comme mes Pikmin.
.. Je ne croyais pas revenir vivant pour mettre tout ça par écrit, mais ce que nous avons vécu dans cette grotte dépasse en horreur tout ce que nous avions enduré jusque-là. Nous progressions tranquillement dans le souterrain lorsque nous avons entendu un bruit sourd, comme quelque chose de très lourd qui tombait du plafond pour venir s'écraser sur le sol. Avec la poussière qu'il laissait derrière lui en avançant, nous ne pouvions pas manquer de le voir venir. Je n'ai croisé son regard qu'une fraction de seconde, mais je crois que c'était une chose translucide juchée sur des morceaux de tuyaux. Elle traversait tout le niveau pour nous écraser, et même certains monstres y sont passés. A chaque fois que nous l'entendions s'approcher, je m'efforçais de mettre mes troupes en sécurité contre le mur, mais la plupart y ont laissé la vie. Ce véritable rouleau compresseur ne nous a pas laissé une seconde de répit, mais nous avons pu enfin nous venger de lui un peu plus tard grâce aux précieux Pikmin violets. Lorsque je les ai lançés sur lui, le monstre s'est tortillé dans un hurlement de douleur et a paniqué en courant à travers tout le niveau. Quel plaisir ce fut de le voir se recroqueviller en mettant ses mains sur sa tête pour échapper à nos attaques ! Les quelques Pikmin qui étaient encore en vie ont été sans pitié, et je crois que nous aurons tous beaucoup de mal à nous remettre de cette abomination."

JOUR 9 : Vallée du Repos

"Décidément, ma propre intelligence ne cesse de m'étonner. A force de trop compter sur mes valeureux Pikmin, j'en avais presque oublié mes talents de combattant et de fin stratège. Ce nouveau jour m'a justement donné l'occasion de mettre mes talents à l'épreuve, et j'avoue être plutôt fier de moi. J'ai ainsi réussi à déjouer les attaques d'un lanceur de rochers simplement en manoeuvrant autour de de lui de manière, non seulement à le détruire par sa propre attaque, mais aussi à éliminer tous ses congénères. J'ai cru lire dans le regard des Pikmin une très grande fierté, et je crois qu'ils ont encore plus confiance en moi à présent. Enfin j'espère qu'ils ne s'imaginent pas que je vais faire systématiquement tout le travail à leur place ! Je ne suis pas là pour faire le sale boulot ni pour impressionner des radis simples d'esprit après tout. Nous avons également dû faire face à deux ennemis terrifiants aujourd'hui, et mes troupes sont sorties grandies de cette épreuve. Après avoir affronté une véritable monstruosité mécanique résultant de la fusion symbiotique entre un insecte et une machine, nous avons à nouveau fait face à la larve géante. Le combat fut sanglant et beaucoup tombèrent sous le poids du monstre, mais le président et moi en sommes sortis indemnes. Je crois d'ailleurs qu'il a l'intention de ramener plusieurs spécimens de Pikmin sur notre planète pour les étudier, mais je ne sais pas si c'est une bonne chose. Les arracher à leur terre natale me répugne. Et s'ils ne nous le pardonnaient pas par la suite ? Demain, nous ferons route vers un territoire encore inexploré. Espérons que cet imbécile de Louie soit caché là-bas qu'on puisse enfin quitter cette planète sordide."

Il reste encore deux grottes à faire dans ce niveau, et cinq objets à trouver à la surface, du moins si vous avez suivi la soluce jusque là. Avec un bataillon de Pikmin bleus, allez sur le chemin de neige où apparaît le Snabrek près du premier point d'eau, mais ne l'affrontez pas. L'objet signalé par le radar se trouve en fait enseveli sous la neige, et il suffit d'envoyer quelques Pikmin blancs dessus pour le déterrer. Utilisez uniquement les bleus pour le ramener au vaisseau, car ils passeront obligatoirement par le ruisseau, et lancez les blancs par où ils sont venus. Il s'agit d'une bague (**Menace Rose** : 100 Pokos). Une fois que vous aurez détruit la barrière blanche, vous pourrez attaquer un rocher qui permettra de baisser le niveau d'eau de la zone. Lorsque vous serez sur l'autre rive, faites très attention aux ennemis qui lancent des rochers, et utilisez-les pour détruire les autres ennemis. Les rochers étant téléguidés vers votre capitaine, vous pouvez même vous arranger pour les faire revenir vers l'envoyeur ! Lorsque le terrain sera dégagé, allez construire le pont avec un maximum de Pikmin pour permettre à tous de passer. Pendant ce temps, utilisez quelques blancs pour déterrer une graine sous la neige, dans le recoin côté est, non loin du vaisseau. L'emplacement vous est signalé par le radar. Vous obtenez ainsi le **Délice Epineux** (50 Pokos). Explorez ensuite le renfoncement ouest du niveau pour trouver un Bulborbe enflammé. En théorie, le passage se prête davantage aux Pikmin bleus qu'aux rouges. L'astuce consiste à utiliser Olimar pour attirer le Bulborbe dans l'eau, de manière à éteindre ses flammes. Vous pourrez alors le prendre d'assaut avec les Pikmin bleus. L'ennemi libère une montre (**Mécanisme Temporel** : 110 Pokos). En repartant, vous ne manquerez pas de repérer une statuette d'ours (**Ours Fossilisé** : 160 Pokos)sur la corniche ouest. Il

faut lancer au moins 25 Pikmin jaunes pour la récupérer. De l'autre côté, vous verrez une barrière empoisonnée à détruire avec les Pikmin blancs pour accéder au Complexe Souterrain. Mais avant cela, occupez-vous des deux ennemis situés au nord-ouest pour créer un pont vers la Grotte des Confins. Une fois que vous aurez détruit l'ennemi qui lance des rochers en longeant le mur, vous pourrez facilement vous emparer de la couronne du bonhomme de neige (**Merveille Ineffable** : 120 Pokos) avec une trentaine de Pikmin. Il est temps à présent d'aller visiter les deux dernières grottes de ce niveau.

Complexe Souterrain

SOUS-NIVEAU 1 :
Il vous faut un échantillon de Pikmin rouges, jaunes et blancs pour pouvoir terminer cette grotte. Dans ce premier niveau, vous découvrez de nouveaux types d'ennemis habitués à vivre dans les grottes de glace. Commencez par désactiver les fumées toxiques avec les blancs, et occupez-vous des quelques ennemis autour sans réveiller le gros Bulborbe. Une fois les petits ennemis éliminés, attaquez les deux Bulborbes géants pour libérer le passage vers le vaisseau, et allez chercher l'objet situé en haut du tronc, au sud de la carte (**Supercolle Epuisée** : 50 Pokos).
Le second objet se trouve enseveli sous la neige derrière le tronc, et les Pikmin blancs pourront le déterrer pour l'amener au vaisseau (**Table Moderne** : 100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 2 :
Cette zone est entièrement piégée par des bombes rochers. Vous ne pouvez vous en débarrasser qu'en les faisant exploser avec des Pikmin. Agissez d'autant plus précautionneusement que trois ennemis volants tenteront d'en rajouter en envoyant des bombes au-dessus de vous. Le mieux est de les vaincre en priorité avec seulement une petite poignée de Pikmin pour éviter les dégâts. De plus, vous devez prendre garde à ne pas lancer vos unités en dehors du terrain. Une fois la zone dégagée, ne vous jetez pas bêtement sur les objets car des bombes rochers risquent de vous tomber dessus. Vous trouvez ainsi un écrou (**Fustigation Spirituelle** : 70 Pokos) et un transistor (**Coeur du Réseau** : 100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
Première chose : récupérez le ressort qui se trouve juste à côté du vaisseau (**Propulseur à Ressort** : 70 Pokos). Utilisez ensuite les Pikmin rouges pour désamorcer les lance-flammes, puis occupez-vous tranquillement du lanceur de rochers avec Olimar et allez chercher l'écrou (**Volant Oméga** : 60 Pokos). Profitez de la présence d'une fleur blanche pour gonfler votre stock de Pikmin blancs. Dans le coin nord du niveau, deux lanceurs de rochers sont à exterminer. Vous pouvez les utiliser l'un contre l'autre pour qu'ils s'autodétruisent. L'un d'eux abandonne une vis (**Stabilisateur Surpuissant** : 60 Pokos).

SOUS-NIVEAU 4 :
Il n'y a ni ennemi ni objet dans ce niveau. Vous devez en profiter pour obtenir davantage de Pikmin blancs grâce aux fleurs, mais prenez garde aux larves qui effraient les Pikmin lorsqu'ils s'approchent de certains nectars.

SOUS-NIVEAU 5 :
Encore une fois, le niveau regorge de bombes rochers et d'ennemis explosifs. Pour vous en sortir sans problème, prenez uniquement le contrôle d'Olimar pour faire le ménage avant de vous aventurer dans le niveau avec les Pikmin. Déterrez l'écrou avec des Pikmin blancs pour le ramener au vaisseau en prenant garde à l'araignée explosive (**Ceinture Adamantine** : 70 Pokos). Plus bas, vous pourrez déterrer de la même façon un cadran d'horloge (**Disque Mystique** : 75 Pokos).

SOUS-NIVEAU 6 :
Ce niveau n'est pas sans danger, et il va vous falloir alterner entre vos différents types de Pikmin pour vous en sortir. Les Pikmin blancs vont s'occuper des fumées toxiques et des araignées tandis que les jaunes attaqueront les coléoptères électriques. Vous pouvez également tenter de traverser le niveau sans vous occuper des ennemis volants qui lancent des rochers explosifs. Un boulon se trouve non loin du vaisseau, au centre du complexe (**Titan de la Réparation** : 85 Pokos). Plus loin, vous devez batailler avec des araignées pour récupérer le **Processeur de Vide** (100 Pokos) et le **Récepteur Spacial** (80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 7 :
Ici réside une espèce de gros poisson que vous pouvez attirer vers les bombes rochers pour le faire exploser. Désamorcez le terrain avec Olimar avant d'aller chercher **l'Adhésif Furieux** (60 Pokos) et la boîte à sardines (**Conteneur Parfait** : 130 Pokos). Il y a également un autre poisson qui fait de la gym (!) dans son coin. Pour le vaincre, faites diversion avec un capitaine pendant que l'autre enverra des Pikmin jaunes par derrière. Vous obtenez ainsi **le Processeur Indomptable** (100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 8 :
Encore un niveau plutôt tranquille. Profitez-en pour utiliser les fleurs afin d'obtenir les Pikmin de votre choix, et surtout récupérer une quinzaine de Pikmin violets. N'oubliez pas de les faire fleurir à l'aide du nectar avant de quitter la grotte.

SOUS-NIVEAU 9 :
Vous parvenez enfin au dernier étage de ce souterrain. Laissez tous vos Pikmin dans un coin, sauf un petit groupe avec lesquels vous allez réveiller le monstre (Mécano-pattes). Hors de lui, le boss va alors vous canarder avec une pluie de lasers. Courez pour les éviter, et cachez-vous derrière les murets. Ensuite, placez-vous au centre de la pièce au moment où il revient se reposer pour lancer des Pikmin sur son corps. Attention, s'il n'a pas terminé sa série de tirs, il vous tirera dessus même si vous vous trouvez en-dessous de lui. Vous pouvez également l'attaquer plus souvent avec un groupe de jaunes entre chacune de ses attaques. Il abandonne finalement une ampoule (**Globe Stellaire** : 100 Pokos) qui vous permet de fabriquer le **Système Solaire** dans le kit d'exploration. Il vous servira à éclairer les zones souterraines.

Vous pouvez maintenant enchaîner sur la grotte suivante. Il vous faut tous les types de Pikmin pour compléter cette grotte. Je vous conseille d'en prendre 20 de chaque sorte.

Grotte des Confins

SOUS-NIVEAU 1 :
Commencez pas éliminer les Bulborbes, petits et grands qui vous empêchent d'explorer le niveau. Le dernier recoin nord près de la sortie dissimule un trésor. Déterrez-le avec les Pikmin blancs pour le récupérer. Vous obtiendrez ainsi **l'Essence de Colère** (70 Pokos). Faites très attention aux petits insectes qui parcourent cette zone rapidement. Ils dégagent du poison et ne peuvent être tués que par des Pikmin blancs. Par contre, ils abandonnent plusieurs flaques de nectar. Le dernier recoin nord dissimule une boule deNoël enterrée (**Mobilier Capital** : 100 Pikmin).

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous pouvez accomplir l'intégralité du niveau simplement avec Olimar. Comment ? Simplement en utilisant les lanceurs de rochers pour écraser tous les ennemis de cette zone. Faites en sorte qu'ils se tirent dessus à la fin pour en finir, puis allez tranquillement récupérer les différents cadeaux qui parsèment le niveau : **l'Icône du Progrès** (85 Pokos) et la **Boîte à Bonheur** (60 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
La zone est assez dangereuse à cause des Bulborbes noirs, mais vous pouvez recruter quelques alliés parmi les monstres en tuant leur chef. Occuppez-vous du gros Bulborbe noir pour récupérer la **Sonnette d'Alarme** (120 Pokos), puis utilisez les Pikmin jaunes pour détruire la barrière électrique qui bloque la sortie et celle qui permet d'atteindre la bougie (**Art Fugace** : 75 Pokos). Le radar vous signalera également un autre objet à déterrer (**Etoile du Mari** : 100 Pokos). Notez qu'une fleur vous permet également d'obtenir quelques Pikmin blancs.

SOUS-NIVEAU 4 :
Faites-vous accompagner des Pikmin jaunes et des Bulborbes Nains apprivoisés pour sécuriser la zone. Esquivez les attaques en piqué des ennemis volants si vous ne voulez pas qu'ils enlèvent vos capitaines. Vous récupérez ensuite une bille (**Boule Omnisciente** : 85 Pokos) et une étoile (**Innocence Perdue** : 100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 5 :
Un bien bel endroit cette fois. Quelques monstres y résident cependant, notamment de nouveaux ennemis plus

impressionnants que vraiment agressifs, surtout maintenant que vous pouvez déterrer vos Pikmin d'un coup de sifflet. L'un d'eux vous permet d'obtenir le **Poing Bagarreur** (100 Pokos) qui donne accès au **Poing Fusée** dans le kit d'exploration. Cette amélioration renforce la puissance d'attaque de vos capitaines en vous permettant de réaliser un enchaînement. Utilisez ensuite les fleurs pour obtenir davantage de Pikmin blancs et violets.

SOUS-NIVEAU 6 :
Je pense que vous savez à présent comment déjouer les pièges de cet étage. Sachez qu'un groupe de Bulborbes peut venir renforcer vos troupes si vous éliminez leur chef. Ici, vous pouvez à nouveau utiliser les lanceurs de rochers pour éliminer facilement leurs congénères avec Olimar. Allez ensuite chercher la **Statue de Luxe** (80 Pokos) et utilisez les bleus pour ramener la **Statue de Pacotille** (80 Pokos). Pour quitter le niveau, contentez-vous de conduire Olimar et quelques bleus vers la sortie, placez tous les autres Pikmin sous le contrôle de l'autre capitaine, et vous atteindrez le niveau suivant avec tous vos Pikmin.

SOUS-NIVEAU 7 :
Utilisez Olimar comme éclaireur pour faire tomber les nombreux rochers, et arrangez-vous pour qu'ils tombent sur la tête des gros Bulborbes ! Maintenant que vous avez le Poing Fusée, vous pouvez même vous contenter d'utiliser Olimar pour éliminer les Bulborbes nains. Allez ensuite chercher le grelot (**Alerte Conjugale** : 120 Pokos) et utilisez les blancs pour déterrer le yoyo (**Laboureur Ardent** : 120 Pokos). Vous pouvez obtenir de nouveaux Pikmin blancs grâce à la fleur.

SOUS-NIVEAU 8 :
Enfin le dernier étage. Revoilà de nouveau cette larve géante monstrueuse, la Reine Bulbax, mais cette fois elle pond des petites larves ! Commencez par envoyer tous vos Pikmin violets sur la corniche, puis faites le tour avec Olimar pour les récupérer. En chemin, détruisez autant de larves que possible, puis rassemblez vos Pikmin violets et envoyez-les sur la tête du boss. Rappelez-les après quelques secondes car le monstre va commencer à rouler sur lui-même et risque fort de les écraser. Recommencez ensuite l'opération en vous méfiant des petites larves. Si vous vous y prenez bien, le boss écrasera ses propres larves avant qu'elles n'arrivent sur vous. Une fois mort, le monstre abandonne un chausson de bébé (**Appendice Répugnant** : 100 Pokos) qui permet de fabriquer le dernier objet du kit d'exploration : les **Bottes Grand V**. Grâce à elles, vous pourrez vous déplacer plus vite et être invulnérable aux souffles des créatures.

Bonne nouvelle, vous avez entièrement complété les trois premières zones du jeu.
Il ne reste plus que la dernière. Comment ça c'est déprimant ?

JOUR 10 : Terre des Promesses

"Je préfère ne pas y penser mais je crois bien que nous touchons au but. Mes ridicules petites troupes qui avancent comme des colonies de fourmis en formant des Z semblent si sûres d'elles que ça me fait presque pitié de savoir ce qui les attend. En arrivant dans cet endroit sinistre, je me doutais que les cavernes qu'il nous restait à explorer seraient bien moins faciles à traverser que les précédentes, et que nous y laisserions peut-être la vie. Alors lorsque je les vois se bousculer bêtement en chantonnant, j'aurais presque envie de leur passer des claques pour leur faire comprendre que non, tout n'est pas rose, et oui, il y des bêtes monstrueuses qui finiront par les dévorer tous. Les souterrains que nous avons traversés n'en finissaient pas, et nous avons dû y affronter les pires créatures que nous avions vues jusque-là. J'étais furieux et dépité de constater qu'il existait des bêtes capables d'hypnotyser mes Pikmin pour les avoir sous contrôle, et encore plus déçu de voir qu'ils ne m'obéissaient plus, moi qui ne peut rien faire sans eux. Cet insecte fou faisait des bonds gigantesques et retombait de façon violente et ridicule à côté de nous. J'aurais presque pu en rire si notre situation n'avait pas été aussi grave. Quand le président m'a demandé ce qui nous attendait au dernier sous-sol de la toute dernière grotte, j'ai surpris les Pikmin en train de nous épier. Je me doute bien qu'ils n'ont pas compris ce que nous disions, mais n'importe qui aurait pu lire dans nos yeux l'effroi qui nous saisissait à cette pensée."

Voici enfin votre ultime destination. L'objet bleu qui se trouve à droite du vaisseau, côté ouest de la carte, ne peut être soulevé qu'à l'aide de 1000 Pikmin. La limite étant fixée à 100, le seul moyen de le récupérer est de venir avec 100 Pikmin violets, puisqu'ils ont la force de 10 Pikmin chacun. Si vous n'avez pas le compte, rendez-vous au huitième étage du Complexe Souterrain de la Forêt de l'Eveil pour développer davantage de Pikmin violets grâce aux fleurs. N'oubliez pas qu'il vous suffit de ramener un seul Pikmin à la sortie pour pouvoir passer au niveau suivant avec tous vos

Pikmin, du moment que les autres sont sous les ordres du second capitaine. Vous pouvez ainsi atteindre le huitième niveau très rapidement sans éliminer un seul monstre. Une fois que vous aurez réuni 100 Pikmin violets, ramenez **l'Haltère Obscur** (3000 Pokos) au vaisseau. En progressant un peu plus loin, vous découvrez l'entrée de la Grotte du Chaos que vous visiterez un peu plus tard. Pour l'instant, allez détruire la barrière d'os à l'ouest du niveau avec un maximum de Pikmin bleus pour libérer un passage vers les moisissures. Détruisez-les avant de vous attaquer au rocher qui permet de baisser le niveau d'eau. Faites ensuite passer un grand nombre de Pikmin jaunes de ce côté pour qu'ils détruisent la barrière électrique à l'entrée de l'étroit passage. Là, éliminez le lanceur de rochers pour atteindre la pomme de pin (**Pousse Conique** : 15 Pokos). La planche vous amène ensuite directement à une nouvelle Grotte d'où émanent des hurlements sinistres : la Grotte des Héros. La zone nord-est est peuplée d'ennemis. Faites le ménage afin de vous emparer du gland. Les Pikmin le ramèneront par le chemin le plus court, c'est pourquoi il faut d'abord détruire la barrière empoisonnée avec les Pikmin blancs. Pendant ce temps, les bleus vont se charger d'éliminer les ennemis qui se trouvent de l'autre côté et de construire le pont au-dessus de l'eau. Lorsque les blancs auront détruit la première barrière empoisonnée, sécurisez la zone suivante avec Olimar, et allez chercher la **Graine Cupide** (70 Pokos). La troisième grotte se trouve juste derrière, c'est le Pays des Rêves. Juste à côté, vous devez déterrer le champignon avec les Pikmin blancs pour le ramener au vaisseau (**Fongus Anti-hoquet** : 30 Pokos). Vous pouvez enfin vous attaquer à la dernière barrière toxique et vous emparer du gland que vous aviez vu tout à l'heure (**Noisette Mélancolique** : 60 Pokos). Vous avez maintenant réuni tous les objets accessibles en surface. Voyons maintenant ce que renferment les grottes.

Grotte du Chaos

SOUS-NIVEAU 1 :
Il vous faut un échantillon de Pikmin de chaque sorte pour compléter cette grotte. Faites un tour d'éclaireur avec Olimar pour désamorcer les bombes, et déasctivez les champs électriques avec les jaunes. Vous pouvez vous arranger pour récupérer les différents objets du niveau simplement en évitant les lanceurs de rochers explosifs. Vous trouvez une bille (**Boule Cosmique** : 85 Pokos) et un chocolat (**Démolisseur d'Email** : 60 Pokos).

SOUS-NIVEAU 2 :
Il va falloir mettre à contribution les Pikmin rouges pour terrasser les Bulborbes enflammés.
Notez qu'Olimar peut toujours mettre la main à la patte. Il faut éliminer les trois pour récupérer **l'Essence du Désespoir** (80 Pokos), **l'Etoile de l'Epouse** (100 Pokos) et la **Pierre de Glace** (100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
Méfiez-vous des fleurs jaunes qui sortent du sol. La plupart marquent en fait la cachette de fleurs carnivores. Allez chercher le **Légume Infernal** (30 Pokos) et occupez-vous de la barrière d'os pour déterrer une pomme de terre (**Enfant de la Terre** : 40 Pokos).

SOUS-NIVEAU 4 :
Tout près du vaisseau devrait se trouver un pot de yaourt (**Bac Lacté** : 60 Pokos). Vous devez ensuite vous occuper des deux Bulbax pour récupérer la boîte de sardines **Conteneur du Savoir** (130 Pokos). Pour cela, attirez-les vers les rochers explosifs avec Olimar pour qu'ils les avalent, et une fois qu'ils sont assommés, achevez-les avec un groupe de Pikmin. Derrière une barrière d'os, vous trouverez une fleur vous permettant d'obtenir n'importe quel type de Pikmin. Je vous conseille les rouges.

SOUS-NIVEAU 5 :
Pas d'ennemis dans ce niveau. Vous y trouverez quelques fleurs bien utiles pour créer des Pikmin rouges et des Pikmin violets.

SOUS-NIVEAU 6 :
Commencez par repérer quelle grenouille possède un objet grâce au radar, puis éliminez-la avec un petit groupe de Pikmin rouges et violets pour récupérer la **Perle de Princesse** (100 Pokos). Ensuite, localisez le champignon (**Champi-pousse** : 50 Pokos) et envoyez des Pikmin jaunes dessus pour le déterrer et le ramener au vaisseau.

SOUS-NIVEAU 7 :

Outre les barrières toxiques à désactiver, il va falloir également vous occuper des souffleurs qui risquent de vous faire perdre vos fleurs. L'un des deux gros abandonne un **Biscuit Impénétrable** (25 Pokos). La zone rectangulaire renferme également une pile à récupérer (**Réservoir d'Energie** : 120 Pokos).

SOUS-NIVEAU 8 :
Un vrai champ de bataille cette zone ! Des poissons s'amusent à vous tirer dessus au milieu de nombreux Bulborbes nains. Profitez-en pour les faire tirer sur ces derniers, et allez chercher la boîte de conserve (**Conteneur du Néant** : 130 Pokos). Ceci fait, dépêchez-vous de quitter cet enfer.

SOUS-NIVEAU 9 :
Faites un tour de reconnaissance avec les Pikmin blancs pour éliminer les éléments toxiques, et profitez-en pour repérer l'emplacement des objets. Vous pouvez éliminer ou éviter les ennemis volants lorsque vous irez chercher le jouet (**Tête Agitée** : 85 Pokos) et la tétine (**Sculpture Maternelle** : 55 Pokos).

SOUS-NIVEAU 10 :
Vous atteignez finalement le dernier étage de cette grotte qui vous oppose à un nouveau boss redoutable (Rempaille Segmenté). Contentez-vous de vous faire accompagner uniquement par un groupe de Pikmin rouges (pas plus de 15 ou 20), et faites venir le boss. Il faut commencer par l'éviter de manière à ce qu'il se cogne contre un mur. Quand il est sur le dos, profitez-en pour déverser une pluie de Pikmin sur son ventre, puis préparez-vous à éviter les chutes de pierres grâce à leurs ombres. Si vous procédez de cette façon, vous n'aurez vraiment aucun mal à le vaincre et pourrez récupérer la tête de bébé (**Silencieux** : 670 Pokos).

Filez ensuite vers la Grotte des Héros avec un assortiment de Pikmin rouges, blancs, jaunes et bleus.

Grotte des Héros

SOUS-NIVEAU 1 :
Dans ce premier niveau, apparemment simple, méfiez-vous des ennemis qui sortent du sol en masse, des Bulborbes qui tombent de nulle part et des plantes carnivores dissimulées. Allez ensuite chercher la **Noisette Corpulente** (80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 2 :
Vous vous rappelez du spécimen d'insecte volant qui bondissait dans tous les sens ? Eh bien le revoilà dans ce niveau. Vous devez l'éliminer pour refaire marcher le radar. Derrière une barrière, vos Pikmin blancs pourront déterrer une **Essence du Grand Amour** (60 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
Attendez de voir quel genre de tirs utilisent les ennemis cracheurs pour les attaquer avec les bons Pikmin, puis allez chercher la bille (**Boule d'Amour** : 85 Pokos) derrière la barrière. Prenez garde à l'araignée explosive qui va vous tomber dessus à ce moment-là. Avec un peu de chance, le trésor se trouvera tout près du vaisseau, il ne vous restera plus alors qu'à atteindre la sortie avec un seul Pikmin pour quitter ce niveau. Dans le cas contraire, vous pouvez toujours faire un Reset pour changer la configuration du niveau.

SOUS-NIVEAU 4 :
Un Snabrek à crête doit être éliminé pour obtenir un nouveau trésor. Procédez comme la première fois, en lançant les rouges pour qu'ils s'agrippent sur sa tête au moment où il sort du sol, et uniquement lorsqu'il en sort plus lentement que d'habitude.
Autrement, évitez ses coups de bec autant que possible et courez vous réfugier dans un coin. Evidemment, prenez garde au sable mouvant qui ralentit vos mouvements. Surtout ne vous aventurez pas trop loin pour ne pas réveiller le deuxième Snabrek. En récompense de vos efforts, vous obtenez la **Pièce Lustrée** (1000 Pokos).

SOUS-NIVEAU 5 :
Un niveau bien facile pour vous remettre de vos émotions. Eliminez les lucioles pour obtenir du nectar, et utilisez les fleurs pour développer davantage de Pikmin rouges.

SOUS-NIVEAU 6 :
Les Pikmin bleus vont vous être d'une grande aide pour éliminer les monstres aquatiques et récupérer le **Conteneur Opulent** (130 Pokos). Bonne nouvelle, c'est le seul objet du niveau. Vous pourrez donc rapidement foncer vers la sortie sans vous occuper de la plupart des monstres de cet étage. Notez qu'une fleur vous permet d'avoir davantage de Pikmin bleus si vous n'en avez pas assez.

SOUS-NIVEAU 7 :
Revoilà une vieille connaissance. Comme la première fois, vous pourrez le vaincre en utilisant vos deux capitaines. L'un fera diversion pendant que l'autre se placera derrière le monstre pour lui envoyer un maximum de Pikmin rouges. Dès que le monstre se retourne vers votre attaquant, reprenez le contrôle de l'autre et lancez une autre série de Pikmin avec celui-là. En appliquant cette technique, vous n'aurez aucun problème à l'abattre sans subir aucune perte. Le problème c'est qu'il vous faudra d'abord vous occuper des lanceurs de rochers avec Olimar. Utilisez les rochers téléguidés des lanceurs rouges pour les vaincre tous. Récupérez enfin la **Pierre Ephémère** (100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 8 :
Pas de trésor dans ce niveau. Attaquez le chef des Bulborbes rouges pour qu'ils se rallient à vous, puis utilisez les fleurs afin d'obtenir davantage de Pikmin rouges. Chassez le petit insecte toxique avec les blancs pour obtenir du nectar.

SOUS-NIVEAU 9 :
Même si la plupart des gros Bulborbes sont en sommeil, vous serez dans l'obligation d'éliminer le Bulborbe enflammé pour obtenir le trésor du niveau. Vous pouvez leurrer les autres avec Olimar pour les écarter de votre chemin. N'oubliez pas que vous pouvez changer la configuration du niveau, ou du moins la position initiale des monstres en faisant Reset. Par exemple, vous pouvez utiliser cette astuce pour attendre qu'ils se trouvent séparés par une barrière, et les attirer d'un côté avec Olimar pendant que l'autre capitaine s'occupe de la barrière de sortie. Vos efforts seront récompensés par un **Testeur de Patience** (130 Pokos).

SOUS-NIVEAU 10 :
Après avoir détruit la source du poison avec les blancs, faites un tour de la zone avec Olimar pour faire partir les deux groupes de vermines, et repérer lequel des deux "boss" possède l'objet. Ensuite, procédez comme vous l'aviez fait la première fois en envoyant tous vos rouges rapidement sur les yeux du monstre de manière à ce qu'il soit quasiment mort quand il sortira du sol. A vous le **Gyrobloc Précieux** (80 Pokos). Evidemment, mieux vaut laisser le second tranquille.

SOUS-NIVEAU 11 :
Comme si la grotte n'était pas assez longue, on continue d'enchaîner les boss avec cette fois le retour de la Reine Bulbax. Vous n'avez pas un instant à perdre car la reine commence à pondre des larves dans votre direction dès que vous arrivez. Tout de suite, frappez la première larve avec Olimar, regroupez tous vos Pikmin et partez en direction de la barrière de sortie pour la détruire. Laissez vos troupes en sécurité là-bas pendant que vous attaquerez la tête du monstre avec les rouges. Rappelez-les dès que le boss commence à s'agiter, et faites-les reculer pour qu'ils ne se fassent pas écraser par les rochers qui tombent du plafond. En roulant, le monstre écrase les petites larves et vous n'avez plus qu'à recommencer pour que mort s'ensuive. Récupérez ensuite le corps de la bête et le **Gyrobloc Fétiche** (80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 12 :
Voilà un niveau assez reposant après le précédent. Premièrement, prenez en chasse les petits scarabées pour récupérer du nectar mais aussi le **Gyrobloc Perdu** (80 Pokos). Ensuite, utilisez les fleurs pour augmenter votre nombre de Pikmin rouges.

SOUS-NIVEAU 13 :
Décidément, tous les boss vont y passer ! Revoilà maintenant le Mécano-pattes, et le terrain vous oblige à l'affronter uniquement avec les Pikmin bleus. Mettez les autres en sécurité, et occupez-vous de lui de la même façon que précédemment en évitant ses tirs et en revenant tout de suite au centre pour l'attaquer. Sifflez vos troupes avant que le boss ne les envoie valser au loin pour avoir le temps de vous cacher. Vous pouvez vous protéger en vous cachant derrière les murets. Récupérez ensuite le **Gyrobloc Inoubliable** (80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 14 :
Ce niveau regorge d'araignées de toutes sortes, et surtout d'un boss que vous n'avez certainement pas oublié : Baba Longues Jambes ! Heureusement, le combat n'est pas difficile. Utilisez uniquement les Pikmin bleus, ne vous préoccupez pas des petites araignées, et restez juste sous le corps du boss pour éviter de vous faire écraser par ses pattes. Dès qu'il abaisse son corps, attaquez-le, et répétez l'opération. Au retour, prenez gardes aux araignées pour ne pas perdre un seul Pikmin. Si l'une d'elles vous dérobe le **Gyrobloc rouge** (80 Pokos), frappez-la avec Olimar.

SOUS-NIVEAU 15 :
Ce dernier sous-niveau n'est pas le plus difficile. Il faut déjà vous débarrasser des diverses méduses pour avoir la paix, ce qui ne devrait poser aucun problème. Ensuite, faites apparaître le boss (Longues Jambes Géantes) en vous aventurant dans l'arène, et munissez-vous d'une quinzaine de Pikmin rouges seulement pour éviter plus facilement ses pattes. Comme pour le boss précédent, restez sous son corps en contrôlant les Pikmin avec le stick C pour ne pas vous faire écraser, et attaquez dès que vous en avez l'opportunité. Le boss abandonne la tête de Rob, le robot de la NES (**Copain d'Antan** : 250 Pokos). Vous pouvez enfin quitter cette grotte infernale.

En route pour la toute dernière caverne ! Je vous conseille de prendre 40 Pikmin rouges, 20 bleus, 20 jaunes et 20 blancs. Vous aurez peut-être besoin de refaire le pont avec les bleus pour atteindre l'entrée de la grotte.

Pays des Rêves

SOUS-NIVEAU 1 :
Comme d'habitude, faites un tour avec Olimar pour localiser le trésor. Les ennemis ne sont guère dangereux mais ils sont nombreux. Attaquez-les en masse avec vos Pikmin un par un. Notez que vous pouvez vous servir des insectes qui sortent des trous pour éliminer quelques Bulborbes nains, et leur faire avaler un Pikmin blanc pour les tuer. Allez chercher le morceau de kiwi (**Délice Caché** : 40 Pokos) avant de quitter ce niveau.

SOUS-NIVEAU 2 :
Un poisson est venu se percher en haut d'une tour, et il vous canarde. Utilisez-le déjà pour éliminer rapidement les petits Bulborbes avec Olimar, puis occupez-vous de lui. Le seul moyen est d'utiliser un capitaine comme leurre (et accessoirement comme cobaye) pendant que l'autre va se faufiler derrière le boss pour lui envoyer une pluie de Pikmin sur la tête. C'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire malheureusement. Le monstre abanbonne un taille-crayon (**Affûteur Manuel** : 130 Pokos), et vous trouvez juste à côté un petit crayon (**Incarnation du Labeur** : 55 Pokos).

SOUS-NIVEAU 3 :
En explorant le niveau avec Olimar, vous constaterez qu'il y a un trésor invisible autour des petits Bulborbes noirs. Vous devez les approcher avec au moins un Pikmin pour faire venir leur chef, puis le détruire pour obtenir le stick N64 (**Tourbillon de Joie** : 140 Pokos). N'hésitez pas à vous servir des bombes rochers pour le faire exploser sans faire prendre de risques à vos Pikmin.

SOUS-NIVEAU 4 :
Ce niveau est très linéaire, mais les lanceurs de rochers sont nombreux à vous barrer la route. Commencez par en éliminer quelques-uns en utilisant Olimar comme leurre pour qu'ils se tirent dessus, puis allez-y doucement en utilisant les jaunes pour éliminer les coléoptères électriques. Vous pourerz ensuite tranquillement récupérer la pièce près de la sortie (**Pièce Miroitante** : 300 Pokos).

SOUS-NIVEAU 5 :
Il n'y a qu'un objet dans ce niveau, mais les ennemis sont en nombre autour de leur trésor. Vous devez impérativement éliminer le gros Bulborbe enflammé pour pouvoir récupérer la pomme (**Gîte des Insectes** : 40 Pokos). Laissez les autres ennemis tranquille et foncez vers la sortie.

SOUS-NIVEAU 6 :
Première chose, attirer les rochers lancés par les vers pour qu'ils se détruisent eux-mêmes. Secondo, faire tomber une pluie de Pikmin sur la grosse méduse pour récupérer la **Boule de Cristal** (200 Pokos). Prenez garde aux sables mouvants et filez au niveau suivant. Vous pouvez trouver du nectar dans les renfoncements.

SOUS-NIVEAU 7 :
Essayez d'attirer les ennemis un par un pour ne pas vous retrouver pris en sandwich dans cette zone. Méfiez-vous tout particulièrement des rochers explosifs et de l'ennemi volant qui essaye d'attraper vos capitaines, et bougez dans tous les sens si jamais il vous surprend. Enfin, les souffleurs ne vous faciliteront pas la tâche non plus, mais l'un d'eux détient **l'Essence du Désir** (90 Pokos).

SOUS-NIVEAU 8 :
Utilisez Olimar pour détruire les nombreuses araignées de ce niveau. Ensuite, allez désactiver tous les pièges avec les Pikmin appropriés, puis seulement attaquez-vous à l'insecte fou que vous rencontrez normalement pour la troisième fois.
Le meilleur moyen de l'avoir est de faire en sorte qu'il retombe au milieu de vos troupes, ce qui nécessite un peu de chance. Quand vous irez chercher la poupée (**Sueur Extrême** : 150 Pokos), une araignée surgira d'en dessous. Ocuppez-vous d'elle avec Olimar, puis allez chercher la **Citrouille Possédée** (180 Pokos).

SOUS-NIVEAU 9 :
Pas de trésor ni d'ennemi véritable dans ce niveau. Tant mieux ! Contentez-vous de chasser les coléoptères avec les Pikmin blancs pour récupérer du nectar, et dirigez-vous sans plus attendre vers la sortie.

SOUS-NIVEAU 10 :
Prenez une escorte de bleus pour éliminer les ennemis les plus gênants, du moins ceux qui vous séparent de la méduse contenant l'objet indiqué par le radar. Utilisez le poisson à votre avantage pour éliminer certains ennemis afin de pouvoir ramener le **Talisman de la Vie** (90 Pokos) au vaisseau.

SOUS-NIVEAU 11 :
Progressez prudemment en attaquant les ennemis un par un et en déjouant les pièges pour atteindre sans encombre le **Tyran Jaune** (100 Pokos). Il se peut qu'entre-temps, l'espèce de brioche à pattes ait caché dans son trou le second trésor. Si c'est le cas, vous devez attendre qu'elle saisisse un cadavre pour tirer de l'autre côté afin de la blesser automatiquement quand elle lâchera prise près du vaisseau. Recommencez deux fois pour la vaincre, et l'objet volé réapparaîtra (**Pierre Supérieure** : 110 Pokos).

SOUS-NIVEAU 12 :
Beaucoup de poison, des grenouilles très pénibles et deux énormes Bulborbes oranges, entre autres. Un insecte fou s'amuse également à perturber votre radar. Prenez garde aux chutes de pierres, et notez que vous pouvez empoisonner certains ennemis avec les blancs, si vous n'avez pas peur d'en perdre un ou deux. L'un des deux Bulborbes abandonne une boîte de conserve (**Réserves Infinies** : 130 Pokos). Derrière une barrière, vous devrez creuser avec les blancs pour trouver un **Moniteur Universel** (100 Pokos).

SOUS-NIVEAU 13 :
Il n'y a qu'un objet dans ce niveau, et c'est l'un des deux Bulborbes oranges qui le détient. Localisez-le sur le radar et occupez-vous de lui dès que vous le pouvez. Vous obtenez ainsi le **Panneau Alien** (80 Pokos).

SOUS-NIVEAU 14 :
Le voilà, l'ultime niveau du jeu. C'est ici que vous retrouvez Louie en très mauvaise posture. Ce boss mécanique gigantesque ressemble à une araignée, et il possède quatre types d'attaques différentes liées au feu, à l'eau, à l'électricité et au poison. A chaque fois, vous devez vous faire escorter du groupe de Pikmin adéquat pour attaquer l'arme qu'il utilise. Le problème est double : non seulement vous avez à peine le temps d'attaquer avant de devoir esquiver, mais en plus votre capitaine se fait assommer quand il se fait toucher. De plus, comme certaines de ses attaques envahissent tout l'écran, vous êtes obligé de garder tous vos Pikmin avec vous et d'esquiver au maximum les attaques. Sifflez régulièrement pour les sauver au dernier moment, et tenez bon car le combat risque de durer. Seule l'électricité aura pour effet de tuer instantanément vos unités. Vous pouvez attaquer les armes du boss dans l'ordre que vous voulez, mais évitez de vous en prendre à plusieurs cibles à la fois si vous ne voulez pas perdre du temps. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez récupérer les cinq derniers objets du jeu : les quatre armes du boss et Louie (qui compte comme un objet à seulement 10 Pokos !), ce qui montera votre total à 201 objets, soit le maximum possible à obtenir dans le jeu.

"Nous avons enfin retrouvé l'idiot, là-bas, au fond de nulle part, trônant fièrement sur un tas de ferailles dans lequel il s'était coincé. Mais Louie ne pouvait pas nous rejoindre. Prisonnier d'une créature métallique faite de pièces détachées à moitié rouillées, mon ancien coéquipier ne pouvait même plus hurler tellement la peur et la souffrance qu'il avait subies avaient dû aller au-delà de l'imagination. Quand j'ai vu cette énorme chose se dresser sur ses pattes et nous tirer dessus, j'ai su que nous avions bien peu de chances de sortir d'ici vivants. En un instant, il m'a semblé revoir l'image de tous les monstres que nous avions vaincus et de tous ceux qui avait trépassé pour nous offrir ces victoires. Mais cette créature-là nous plongeait bien plus loin dans l'antre de l'enfer. Un par un ils y sont passés : noyés, brûlés vifs, étouffés sous l'effet du poison ou même électrocutés. Je me suis mis à siffler dans tous les sens comme un beau diable pour essayer de sauver ce qui pouvait encore l'être, mais les dommages que nous lui infligions n'étaient rien comparés aux nôtres. J'aurais aimé vous dire que ce cauchemar a finalement trouvé une fin heureuse, mais tout ce que nous sommes parvenus à faire, moi, le président et les quelques Pikmin survivants, c'est de nous cacher lâchement sous un tas de déchets à l'abri du regard du monstre.
J'ignore combien de temps nous pourrons tenir dans cette caverne, oubliés de tous, sans eau ni nourriture. A moins que ce ne soit la peur qui nous achève avant. Je vais enfouir les dernières notes de mon journal sous le sable, en espérant que ceux qui viendront à notre recherche nous vengeront de cette abomination et apprennent ce que nous avons vécu sur cette planète bleue. Elle paraissait bien belle pourtant, vue d'en haut, et elle aurait pu l'être si ceux qui la peuplent n'avaient pas la négligence d'abandonner dans des lieux sinistres des trésors tels que ceux que nous avons trouvés. Si seulement ils savaient tout ce que nous avons enduré pour les retrouver."

PIKMIN RARES

Les Pikmin violets et les Pikmin blancs ne pouvant être obtenus que dans les grottes où l'on trouve des fleurs de même couleur, ils sont assez difficiles à se procurer. Le plus rapide pour en trouver est d'aller dans les lieux suivants :

-Pikmin violets : vallée du repos / complexe souterrain / sous-niveau 8
-Pikmin blancs : vallée du repos / complexe souterrain / sous-niveau 4

DESTINATIONS

Forêt de l'éveil

Récupérez l'atlas sphérique dans la Grotte émergente.

Source troublante

Récupérez la projection de cartes dans le jardin blanc de la Forêt de l'éveil.

Terre des promesses

Remboursez la dette de 10 000 pokos à la compagnie.

Pitfall Harry : L'Expédition Perdue

© Activision / Edge Of Reality 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Les manipulations suivantes sont à effectuer à l'écran titre

Hyper punch
Maintenez L + R et faites : gauche, droite, B, haut, B, droite, gauche

Jouer Nicole
Maintenez L + R et faites : gauche, haut, bas, haut, B, haut, haut

Mini-jeu Pitfall (dans l'écran "Nouveau jeu/charger jeu")
Maintenez L + R et faites : B, B, gauche, droite, B, X, A, haut, B

JOUER AVEC "CLASSIC" HARRY

A l'écran titre, maintenez L et R puis appuyez sur Y, gauche, bas, B, X, Y,Y et gauche. Commencez ensuite une partie, vous verrez alors votre personnage prendre la forme d'Harry, version old-school.

Pokémon Box : Rubis & Saphir

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

En disposant de Pokémon dans le magasin, vous pourrez débloquer les personnages suivants :

- Un Pokemon : Swablu
- 60 Pokemon : Zigzagoon
- 500 Pokemon : Skitty
- 1499 Pokemon : Pichu

Pokémon Channel

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRANSFÉRER JIRAICHI

Si vous voulez transférer Jirachi sur votre GBA, vous devez avoir vu tous les épisodes de "La fête des frères Pichu" avant le 6ème jour. Il vous faut aussi le projecteur étoile puis allez au camp des étoiles pour voir à la fois les 5 épisodes et les crédits.

Pokémon Colosseum

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES 3 FLÛTES DU TEMPS

Voici où se trouvent les trois flûtes du temps qui servent à rendre un Pokemon obscur normal :
- la première vous est donnée par Seneq après avoir battu Dakim au Mont Battaille.
- la deuxième se trouve en utilisant le disque H sur la navette de Suerebe.
- la dernière se trouve vers l'escalier du 100ème dresseur du Mont Bataille.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution vous expliquera comment atteindre le bout du mode histoire de cette demi-déception qu'est pokémon colosseum.
Les noms des lieux et des pokémon correspondent à la version française. Nous n'indiquerons pas quand sauvegarder sauf si cela est fortement conseillé. Il est d'ailleurs recommandé de sauvegarder régulièrement, un combat difficile ou la mise hors jeu de tous ses pokémon arrivant plus vite qu'on ne le pense. Notez que nous expliquerons dans ce dossier uniquement l'évolution dans la quête et ne rentrerons pas dans une explication (inutile) des (nombreux) combats auxquels vous aurez à faire face. Pour finir, vous retrouverez le pokédex officiel de nintendo à cette adresse : http://www.nintendo-europe.com/NOE/m.jsp/NOE/players_guide/pokedex/fr/index.html

Commencez une nouvelle partie au menu principal puis entrez un nom pour votre avatar virtuel que vous guiderez tout au long de ce périple.

La Station Service

Commencez d'abord par presser Y ou X et découvrez le contenu des menus dans l'interface et allez choisir le signal pour vos mails. Ensuite, dirigez-vous vers la porte d'entrée du bâtiment qui vous fait face pour voir une scène. Rentrez dans le bâtiment pour tomber sur un flash télévisé. Parlez aux personnes présentes dans le bar puis sortez de ces lieux afin que Billy, un dresseur pokémon, vous interpelle et vous propose un combat. Quittez ensuite ces lieux pour rejoindre la carte du monde : rendez-vous à Phenacit.

La Ville De Phenacit

Débarrassez-vous de vos assaillants puis défaites la corde du sac des kidnappeurs afin de libérer une jeune fille dont vous devrez choisir le prénom : nous avons choisi de la prénommer Amy pour cette solution et l'appellerons ainsi dans ce dossier. Acceptez d'accompagner Amy chez le maire puis montez l'escalier derrière la fontaine en face de vous et pénétrez dans la maison à gauche. Rendez-vous au colisée afin d'avoir à combattre la team snatch quand vous en sortirez. Vous devez maintenant revenir à la station service pour acheter des poké balles.

La Station Service

Entrez dans la station et parlez à l'homme derrière le comptoir pour obtenir 5 poké balles. Revenez ensuite à Phenacit.

La Ville De Phenacit

Après la scène, retournez chez le maire pour retomber sur les types louches de tout à l'heure. Lors du deuxième combat, vous tomberez sur un pokémon obscur (un Makuhita N.30) une fois que vous en aurez éliminé un premier : lancez une poké balle dessus afin de l'attraper et pouvoir le rendre « gentil » par la suite. Attention, comme tout bon pokémon, il faudra parfois l'affaiblir ou lui faire subir un changement d'état pour pouvoir l'attraper sans difficultés ! Si vous le mettez K.O. par contre il ne sera plus possible de le capturer, d'où l'intérêt de sauvegarder régulièrement. En sortant, vous devez affronter un des trois dresseurs à chaque sortie de la ville : chacun possède un des pokémon « du début » des épisodes rubis/saphir au niveau 30 et vous ne pourrez en affronter qu'un des trois dresseurs et donc obtenir qu'un seul de ces trois pokémon. Tirez-vous ensuite sur la carte du monde : rendez-vous au Chantier de construction.

Le Chantier De Construction

Parlez simplement aux ouvriers puis revenez sur la carte du monde : rendez-vous à Pyrite.

La Ville De Pyrite

Commencez, dans cette ville dont l'allure n'est pas sans rappeler les taudis de Midgar dans le septième final fantasy, par aller dans la maison verte en face de vous. Rendez-vous dans le bureau de Doking et pressez le bouton à droite de l'étagère gardée par l'enfant. Parlez aux personnes dans la cachette puis regardez la scène qui aura lieu quand vous sortirez. Sortez de cette maison puis affrontez le dresseur qui traîne à côté des bidons plus loin. Continuez dans cette rue et affrontez la dresseuse que vous croiserez au passage. Combattez les dresseurs sur la place afin de pouvoir capturer un Feuforeve N.30 obscur, un Noarfang N.30 obscur, un Lainergie N.30 obscur, un Floravol N.30 obscur, un Limagma N.30 obscur et un Maraiste N.30 obscur. Traversez le pont à droite de l'éolienne et entrez dans le colisée. Soignez vos pokémon et parlez à l'homme au tee-shirt marron. Sauvegardez puis sortez du colisée et revenez à l'entrée de la ville pour discuter avec Marc afin de l'affronter : il possède un Fouinar N.33 obscur. Filez au colosseum : en chemin vous croiserez un homme qui sortira du moulin et s'effondrera : parlez-lui puis entrez dans la centrale de l'éolienne. Parlez au gars sur le sol puis sortez de la ville et revenez sur la carte du monde : entrez dans le chantier de construction.

Le Chantier De Construction

Prenez l'engrenage en haut à droite puis revenez sur la carte du monde : retournez à Pyrite.

La Ville De Pyrite

Revenez à la base de l'éolienne pour voir une scène avec Doking. Déposez la roue dentée là où le vieux vous montre puis allez régénérer vos pokémon et sauvegardez au colosseum puis participez au tournoi en le demandant à l'hôtesse.

Les quatre combats du tournoi remportés, vous recevez 4646 pokédollars et la CT06 TOXIK. En traversant le pont pour revenir à la ville, vous rencontrerez un sbire de Bouledisco qui vous conduira dans le repère de son chef. Le sbire possède un Yanma N.33 obscur. Prenez le dossier teck sur le comptoir puis affrontez la fille devant l'ascenseur ainsi que l'homme dans la pièce à gauche. Soignez vos pokémon puis montez l'escalier dans la pièce au-dessus. Combattez le dresseur vers le bas de l'écran puis allez vers la droite et affrontez le dresseur. Avancez dans le couloir et passez la porte. Combattez le dresseur puis prenez les 5 super balles dans le coffre. Revenez dans le couloir et affrontez le dresseur à gauche puis gravissez l'escalier. Suivez le couloir en combattant les dresseurs et passez la deuxième porte après le deuxième dresseur afin de trouver un coffre contenant un rappel. Battez les deux dresseurs suivants puis montez l'escalier pour arriver sur le toit. Entrez dans la petite réserve pour voir une scène. Vous combattrez ensuite deux sbires de bouledisco : le premier possède un Remoraid N.20 obscur et le second un Demanta N.33 obscur. Parlez à Silva puis prenez le dossier teck sur le bureau. Descendez l'escalier puis prenez l'ascenseur. Récupérez les 3 hyper potions dans le coffre puis passez la porte. Soignez vos pokémon puis remontez sur le toit et affrontez l'homme devant la cavité à droite : il possède un Qwilfish N.33 obscur. Entrez ensuite dans la caverne.

Commencez par affronter la dresseuse à côté de l'escalier. La pièce au nord contient un coffre recelant 2 hyper potions et celle à l'est 3 huiles. Descendez l'escalier puis combattez le dresseur au-dessus puis allez vers l'est : vous pouvez

monter l'escalier si ça vous chante, vous rencontrerez deux dresseurs et pourrez collecter 3 hyper balles ou continuer tout de suite au nord : le dresseur en chemin possède un Meditikka N.33 obscur. En entrant dans la pièce à droite juste après le couloir, vous trouverez un total soin et un dresseur puis descendez l'escalier plus loin. Dirigez-vous vers l'ouest : en chemin vous combattrez une dresseuse possédant un Insolourdo N.33 obscur. Derrière l'escalier vous trouverez une machine pour restaurer les pokémon et un ordinateur. Gravissez l'escalier et combattez le dresseur puis continuez vers le nord. Combattez le dresseur, qui possède un Tylton N.33 obscur, afin de pouvoir descendre l'escalier. Dirigez-vous ensuite vers le nord pour entendre une musique qui ne vous est pas inconnue... Passez la porte pour tomber sur Bouledisco : il possède cinq pokémon, 4 Ludicolo de niveaux variés et un Simularbre N.35 obscur. Le combat terminé, descendez du promontoire et prenez la CT 49 SAISIE. Passez la porte et prenez le dossier teck et le brac macho dans le coffre puis pressez le bouton d'action au niveau de posipi pour voir une scène.

De retour à la ville et dans le bureau de Doking, Posipi rejoindra vos rangs et vous donnerez votre numéro de PAD à Doking. Allez ensuite voir la voyante afin de déclencher une scène intermédiaire. Quittez à présent la ville (notez que vous pouvez également rester encore un peu en ville pour combattre si le coeur vous en dit) et revenez sur la carte du monde : rendez-vous à Samaragd.

La Ville De Samaragd

Il y a une petite cachette secrète dans ce village où vous trouverez un mouchoir soie et deux hyper balles : montez la petite pente devant vous et contournez la maison à votre gauche par la gauche : allez au bout de l'allée et entrez dans la faille du mur au fond. Allez ensuite dans la maison des grands-parents d'Amy : ils se trouvent dans l'immense tronc d'arbre qui surplombe la ville ! Cependant, rebondissement absolument sans surprise et carrément cliché, ce paisible tableau va être gâché par la venue d'intrus dans la forêt sacrée du village ! Filez rejoindre le grand-père d'Amy dans ladite forêt sacrée : le chemin n'est pas très visible, il se trouve juste à gauche du centre pokémon.

Mettez hors d'état de nuire le gêneur à l'entrée puis entrez dans la caverne au nord en combattant les deux dresseurs qui vous barreront la route. Vous retrouverez alors Adelbert : avancez vers lui pour le voir se prendre une raclée magistrale ! A votre tour, vous affronterez le dresseur. Il possède 4 pokémon dont un Kapoera N.38 obscur.

De retour chez les grands-parents d'Amy, revenez prendre le dossier teck qu'a laissé la personne que vous venez d'anéantir dans la salle de la relique. Revenez en ville et entrez dans la maison près du magasin. Parlez à l'homme assis sur le canapé puis revenez chez les grands-parents d'Amy pour recevoir l'ardoise où est inscrit un texte à propos de Celebi. En voulant sortir, un mail de doking va arriver :
Sujet : Urgent !
Nous avons un problème ! Un ami vient juste de m'informer qu'un mystérieux gang est en train d'attaquer le mont bataille ! S'il vous plaît, ne les laissez pas faire ! Il se pourrait qu'ils fassent partie de la même organisation que BouleDisco. Je compte sur vous.
Notez que comme vous possédez la tablette, vous pouvez à présent allez ouvrir la conscience de vos pokémon dont la barre est vide en allant à la salle de la relique : vous pourrez enfin avoir une équipe valable pour le mode colosseum du jeu. Ensuite, revenez sur la carte du monde et entrez dans le Mont Bataille.

Le Mont Bataille

Entrez dans le bâtiment en face et soignez vos pokémon s'il le faut. Passez la porte à droite du PC puis avancez de plate-forme en plate-forme en combattant vos ennemis. Arrivé à la dixième plate- forme, vous assisterez à un dialogue avec Dakim puis le combattrez : il possède un Entei N.40 obscur. Je tiens d'ailleurs à vous rassurer : le système de capture du jeu est tellement mal foutu et aléatoire que réussir à le capturer relève du miracle : malgré mes essais répétés, je n'ai pas réussi à le capturer à ce combat malgré le fait que Entei n'avait presque plus de vie (barre rouge indiscernable), qu'il soit paralysé et l'utilisation d'hyper balles et de chrono balles après plus d'une dizaine de minutes de combat ! Disposer d'un pokémon à la capacité spéciale lévitation tel que Feuforeve est conseillé car cette capacité permet d'éviter les attaques sol dont use votre adversaire. N'hésitez pas à utiliser des rappels.
A l'issue du combat, ramassez le Disque-A puis parlez à Seneq pour recevoir la flûte du temps. Prenez la CT47 AILE D'ACIER dans le coffre à droite. Revenez ensuite sur la carte du monde et sélectionnez Samaragd.

La Ville De Samaragd

Revenez voir le grand-père d'Amy et donnez-lui votre numéro de PAD. Ensuite, revenez sur la carte du monde et allez au laboratoire mystérieux.

Le Laboratoire Mystérieux

Vous recevrez dès votre arrivée un nouveau mail de Doking :
Sujet : Sous-fifres pris !
Nous venons tout juste de capturer deux sous-fifres de Bouledisco, du moins je crois. On peut peut-être en tirer quelque chose. Ils sont enfermés dans la prison du poste de police de Pyrite. Va vite voir là-bas.
Ni une, ni deux, suivez le conseil de Doking et filez à Pyrite !

La Ville De Pyrite

Retournez dans le poste de police et passez la porte tout de suite à droite. Prenez la clé de la prison sur la table et ouvrez la porte de la cellule. Parlez à Sylla puis prenez la clé accrochée à la ceinture du type qui dort. Vous pouvez ouvrir les autres cellules mais les types ne vous diront rien de plus qu'en leur parlant de l'extérieur. Revenez dans le repaire de Bouledisco et prenez l'ascenseur dont l'accès vous était bloqué jusqu'à présent.

La Ville De Suerebe

Allez vers la gauche pour voir une scène : vous comprendrez qu'ici vous n'êtes pas les bienvenus. Descendez l'escalier à gauche puis utilisez le disque-a sur la machine puis prenez la navette pour rejoindre le colosseum. Parlez à la dame derrière le comptoir pour apprendre que Venus remet en ce moment même les prix du tournoi. Sortez du colosseum en direction de la ville pour voir une scène qui prouve une fois de plus votre omniscience ;). Revenez en ville via la navette et allez à l'auberge puis montez à l'étage pour voir un bulletin télévisé. Passez la porte vitrée en bas et traversez le pont à droite. Entrez dans la maison et descendez l'escalier puis parlez à zack pour obtenir un amplificateur. Revenez au niveau du panneau de commandes de la navette et montez l'escalier à gauche et parlez au gamin à la casquette verte : suivez-le à l'intérieur et descendez l'escalier. Parlez à Nett pour lui donner l'amplificateur. Tentez de remonter pour être interpellé par Selvi qui prendra votre numéro de PAD. Remontez en ville et allez à l'ascenseur puis combattez la fille qui a emprisonné la personne vue précédemment : elle possède un Coxyclaque N.40 obscur. La deuxième dresseuse battue, allez sur le côté de la prison et interpellez Silva pour obtenir le disque-d. Allez l'utiliser sur le panneau de commandes de la navette puis embarquez dans la navette. Vous arriverez alors dans le studio télé et pourrez combattre Venus, mais avant, prenez les 3 super bonbons dans la loge de gauche. Elle ne sera pas facile à vaincre et possède d'ailleurs Suicune N.40 obscur. Si vous n'arrivez pas à la vaincre, n'hésitez pas à retourner dans les contrées précédentes afin d'affronter quelques dresseurs et vous faire quelques niveaux (profitez-en pour aller récupérer la boîte à parfum en parlant à la fille près des racines au-dessus du centre pokémon de Samaragd). Venus battue, prenez le dossier teck sur le bureau et la CT45 ATTRACTION dans le coffre puis descendez l'escalier. Continuez dans le couloir et n'entrez pas dans le passage qu'a pris Vénus mais prenez par l'escalier, à droite : eh oui comme c'est vous le héros, point d'ascenseur pour vous ! Vous vous contenterez de l'escalier, qui n'est pas vide de dresseurs bien entendu. Vous pourrez y capturer un Scorplane N.43 obscur, un Cerfrousse N.43 obscur, un Cochignon N.43 obscur. Après la deuxième dresseuse de l'escalier, notez une petite salle où se trouvent deux coffres, l'un contenant deux chrono balles et le second deux potions max. Arrivé en bas, prenez les quatre hyper balles dans le coffre puis combattrez la dresseuse qui se trouve sous le néon « Station » : elle possède un Farfuret N.43 obscur. Entrez dans le passage puis après la scène entrez à l'avant du train. Avancez vers la droite jusqu'au bout puis sortez sur le quai afin de retrouver Venus. Récupérez les lunettes noires dans la pièce au-dessus puis revenez dans la cage d'escalier et ramassez la clé contact (qui brille) devant le néon. Rendez-vous à l'intérieur du train et mettez les gaz en utilisant la clé contact sur le poste de contrôle tout à fait à gauche du train.

Le Labo Pokémon Obscurs

Parlez aux deux personnes à gauche puis franchissez la porte en haut. Prenez ensuite la clé labo à droite puis remontez dans le train et insérez la clé contact dans le poste de commandes à l'extrême droite du train.

La Ville De Suerebe

Remontez à l'entrée du colosseum et utilisez l'ascenseur à gauche pour revenir sur la carte du monde : entrez dans le laboratoire mystérieux.

Le Labo Pokémon Obscurs

Ouvrez la porte du labo en utilisant la clé précédemment trouvée sur le panneau de commandes. Prenez le total soin dans le coffre à gauche puis longez la barrière électrique de droite pour trouver un coffre contenant trois rappels. Entrez ensuite dans le laboratoire et entrez immédiatement dans la salle aux écrans à droite : appuyez sur le bouton qui contrôle le rideau de fer. Ressortez et entrez dans le passage que vous venez d'ouvrir puis descendez l'escalier dans la pièce à droite. Vous pouvez descendre le second escalier pour trouver un coffre avec trois élixirs à l'intérieur. Remontez et allez à la rencontre du scientifique en haut. Une fois battu, prenez la clé magnétique laissée par le scientifique : remontez jusqu'à l'extérieur du labo et entrez par le passage de droite. Utilisez la clé magnétique sur le digipad à droite de la porte pour l'ouvrir puis prenez l'ascenseur derrière.
A l'intersection, allez combattre tout d'abord le dresseur dans la salle en bas puis prenez à gauche et passez la porte électronique pour ramasser l'échantillon d'ADN puis combattez le dresseur à gauche : il possède un Capumain N.43 obscur. Prenez ensuite l'ascenseur et combattez le scientifique puis montez l'escalier : vous serez immédiatement assailli par un autre scientifique. Prenez la clé du sous-sol sur le bureau puis revenez à la précédente intersection et retournez dans la salle du bas : passez la porte grâce à votre nouvelle clé. Battez la dresseuse qui vous attend derrière : elle possède un Cornebre N.43 obscur. A la bifurcation allez à gauche et entrez tout de suite dans la pièce vitrée pour y prendre l'échantillon d'ADN. Revenez dans le couloir et continuez vers le bas puis à la seconde intersection continuez vers la gauche pour arriver à un ascenseur : prenez-le après avoir battu le dresseur possédant un Fortress N.43 obscur. En sortant de l'ascenseur, récupérez l'échantillon d'ADN dans le bureau à gauche puis combattez le dresseur à droite : il possède un Migalos N.43 obscur. Prenez le guérison dans le coffre à droite de la bifurcation puis allez vers le haut. N'allez pas tout de suite aux ascenseurs, allez plutôt dans la pièce en haut et combattez-y le scientifique. Combattez la dresseuse devant les ascenseurs à droite dans le couloir : elle possède un Granbull N.43 obscur. L'ascenseur de droite vous permettra d'accéder à l'analyseur d'ADN pour révéler de quel pokémon provient l'ADN que vous avez ramassé. Prenez ensuite l'ascenseur de gauche puis combattez le scientifique sur votre gauche en sortant de l'ascenseur (un de plus…). Combattez la dresseuse plus loin dans le couloir (elle possède un Vibraninf N.43 obscur) puis passez la porte derrière elle : pour cela vous devez la déverrouiller en utilisant le digipad. Activez les cases suivantes :
- haut-droite
- milieu-droite
- bas-droite

Cela correspond aux trois pokémon à qui appartiennent les trois échantillons d'ADN trouvés. Vous combattez ensuite de nouveau Skrub qui possède un Kapoera N.38 obscur. Descendez l'escalier en bas afin de rencontrer et combattre Teck : un pokémon électrik fera des ravages pour ce combat ! Celui ci possède d'ailleurs Raikou N.40 obscur. Après le combat, prenez le disque-rom sur le bureau puis prenez l'ascenseur en haut pour vous barrer.
En sortant du labo vous recevez un mail de Nett :
Sujet : Données LABO
Si vous trouvez des données dans le labo pokémon obscurs, surtout venez me les apporter à Suerebe. Je vous attends, Nett.
Vous l'aurez compris, direction Suerebe !

La Ville De Suerebe

Revenez donc voir Nett et donnez-lui le disque-rom. Revenez ensuite sur la carte et rendez-vous à la tour titanite.

La Tour Titanite

Entrez dans le bâtiment devant vous puis prenez à droite. Utilisez ensuite la navette vers le haut pour retrouver Dakim : il possède Entei N.40 obscur, qui est d'ailleurs largement plus facile à capturer que la première fois. A l'issue du combat vous obtiendrez le passe vert. Revenez à l'entrée et prenez le passage de gauche pour rencontrer cette fois Bouledisco. Une fois battu, il vous cèdera le passe rouge. Revenez encore une fois à l'entrée et prenez logiquement le passage vers le haut. Combattez le dresseur puis notez la présence ici d'une machine de soin et d'un PC. Continuez en suivant le tunnel vers l'ouest. Combattez la dresseuse (elle possède un Heliatronc N.45 obscur) puis entrez dans son passage pour retrouver Venus. Celle-ci mise hors d'état de nuire, elle vous donnera le passe bleu. Revenez à la pièce

précédente et combattez le dresseur de droite : il possède un Cadoizo N.45 obscur. Empruntez ensuite ce tunnel pour arriver dans une salle avec quatre machines de couleurs différentes sur le mur. Enclenchez les passes rouge, bleu et vert dans chaque machine correspondante puis utilisez le conduit à droite pour récupérer le passe jaune en combattant Teck qui possède un Raikou N.40 obscur. Le boss battu, vous recevrez un mail de Adelbert :
Sujet : Enchanté.
Cher monsieur Dirlo.
Je vous présente mes salutations. Je suis Adelbert, du village de Samaragd.
Je ne suis pas une personne qui est à l'aise avec la technologie mais je suis enfin parvenu à comprendre comment écrire un mail. Au fait, si
Comme vous pouvez le constater et comme vous l'explique Amy avec une merveilleuse faute de français qui témoigne de l'éblouissante traduction de ce jeu (« de assez de place »), le mail est incomplet : vous pouvez revenir à Samaragd voir ce qu'il avait à dire, enfin, à vous donner, ou continuer le jeu. Vous vous en douterez, la seconde option est conseillée : sortez donc de ce trou à rats et profitez-en pour aller vous acheter quelques rappels et autres potions.

La Ville De Samaragd

Allez voir Adelbert pour récupérer la master ball. Comme dans les précédents (et nombreux) autres jeux pokémon, la master ball est la plus puissante des balles avec un taux de capture de 100 % ! Aucun pokémon, quel que soit son niveau de vie ne peut échapper à cette balle ! Usez-en avec soin !

La Tour Titanite

Revenez à la salle aux machines et enclenchez le passe jaune dans la machine jaune pour ouvrir un nouveau passage : combattez le dresseur qui vous tombera dessus quand vous tenterez de passer la porte (il possède un Scarhino N.45 obscur) puis entrez dans le passage vers le haut. A votre sortie du chariot, vous recevrez un nouveau mail en provenance de Nett :
Sujet : Pkmn Obscurs !
J'y suis arrivé ! J'ai réussi à décoder les données du disque-rom et à en analyser une partie ! Pour le moment je ne suis parvenu qu'à décoder 29 des pokémon obscurs de la liste. J'enverrai un mail quand j'en aurai d'autres !
Combattez le type à l'entrée et les autres personnes dans la salle puis entrez dans le bar en utilisant la porte à droite si vous voulez affronter le dresseur qui vous y attend. Le combat final aura lieu bien entendu dans le colosseum au sommet de la tour : pour vous y rendre, utilisez le gigantesque ascenseur que garde Silva. Après la scène (notez la présence d'une salle de sauvegarde et de soin sous l'escalier à gauche.), montez l'escalier de droite puis tentez de prendre le second ascenseur : le boss de la team snatch va alors vous tomber dessus et vous affrontera : mettez-le en charpie, il possède d'ailleurs un Airmure N.47 obscur. Montez ensuite dans l'ascenseur pour rejoindre le colisée : la fin du jeu est à portée de main ! Vous devez battre quatre dresseurs de suite ! Gérez bien vos pokémon : vous ne pourrez pas les soigner entre les combats. Les équipes sont assez simplistes finalement, centrées autour d'un même élément et donc d'un même point faible. Mais ce n'est pas fini puisque après cela vous combattrez sans pouvoir sauvegarder Jakylla qui possède une équipe de six pokémon surpuissants (votre équipe sera fort heureusement régénérée pour ce combat) ! Et ce ne sera toujours pas fini puisque vous aurez immédiatement après un nouveau combat mais cette fois contre la personne qui est derrière tout ça à savoir... le maire de Pyrite, insoupçonnable et insoupçonné jusque-là (heureusement vos pokémon sont soignés !)
Si vous ne parvenez pas à réussir cette épreuve à la difficulté élevée, n'hésitez pas à faire demi-tour pour augmenter le niveau de vos pokémon à la tour de combat et pendant les tournois, acheter un stock d'hyper potions et de rappels, booster vos créatures avec divers objets fortifiants (pv plus, protéine...) et améliorer leurs attaques avec des CT ! C'est le seul moment dans le jeu où le levelling devient la condition de la réussite !
Le maire battu, l'aventure aura bel et bien touché à son terme, le plan pokémon obscurs étant déjoué et le groupe ombre démantelé ! Néanmoins, il est toujours possible d'explorer le jeu et d'effectuer les quelques quêtes annexes qui subsistent sur lesquelles vous serez dirigé à grands coups de mails par vos contacts. Vous pourrez également tenter l'objectif suprême à savoir l'acquisition du pokémon Ho-oh : vous devez capturer tous les pokémon obscurs du mode scénario et tous les purifier. Cela fait, il faudra finir le mont bataille dans le mode Colosseum (et non histoire) : le pokémon rejoindra vos rangs après avoir battu le maître ! Une quête de longue haleine en somme pour les poképhiles les plus invétérés d'entre vous ! Sur ce à bientôt et même si le slogan se fait vieillissant... Attrapez-les tous :o) !

SOIGNER SES POKÉMON

S'il n'y a aucune machines pour soigner les Pokémon à proximité vous pouvez utiliser l'ordinateur : quand vous plaçez un Pokémon dans l'ordinateur il retrouve tous ses points de vie.

LANCE-SOLEIL RAPIDE

Choisissez un Pokémon avec lance-soleil et un autre avec zénith, commencez par faire zénith avec le premier Pokémon puis faites lance-soleil avec le deuxième, vous pourrez ainsi faire lance-soleil du premier coup sans attendre le tour suivant.

LISTE DES POKÉMON OBSCURS

Noctali Niveau 26 (ténèbres) -pokémon de départ-
Mentali Niveau 25 (psy) -pokémon de départ-
Makuhita Niveau 30 (combat) -Phénacit-
Macronium Niveau 30 (plante) -Phénacit-
choix entre **Feurisson** Niveau 30 (feu) et **Crocrodil** Niveau 30 (eau)
Fouinar Niveau 33 (normal) -Pyrite-
Feuforêve Niveau 30 (spectre) -Pyrite-
Noarfang Niveau 30 (normal/vol) -Pyrite-
Lainergie Niveau 30 (électrik) -Pyrite-
Floravol Niveau 30 (plante/vol) -Pyrite-
Maraiste Niveau 30 (eau/sol) -Pyrite-
Limagma Niveau 30 (feu) -Pyrite-
Yanma Niveau 33 (insecte/vol) -Pyrite-
Remoraid Niveau 20 (eau) -Pyrite-
Demanta Niveau 33 (eau) -Pyrite-
Qwilfish Niveau 33 (eau/poison) -Pyrite-
Meditikka Niveau 33 (combat/psy) -Pyrite-
Insolourdo Niveau 33 (normal) -Pyrite-
Tylton Niveau 33 (normal/vol) -Pyrite-
Simularbre Niveau 35 (roche) -Pyrite, Bouldisco-
Posipi Niveau 13 (électrik) -Pyrite, Doking-
Kapoera Niveau 38 (combat) -Samaragd, relique de Célébi-
Entei Niveau 40 (feu) -Mont Bataille, Admin Dakim-
Coxyclaque Niveau 40 (insecte/vol) -Suerebe-
Suicune Niveau 40 (eau) -Suerebe, Admin Vénus-
Scorplane Niveau 43 (sol/vol) -Laboratoire PKMN obscurs-
Cerfrousse Niveau 43 (normal) -Laboratoire PKMN obscurs-
Cochignon Niveau 43 (glace/sol) -Laboratoire PKMN obscurs-
Farfuret Niveau 43 (glace/ténèbres) -Laboratoire PKMN obscurs-
Capumain Niveau 43 (normal) -Laboratoire PKMN obscurs-
Cornèbre Niveau 43 (ténèbres) -Laboratoire PKMN obscurs-
Foretress Niveau 43 (acier/insecte) -Laboratoire PKMN obscurs-
Migalos Niveau 43 (insecte/poison) -Laboratoire PKMN obscurs-
Granbull Niveau 43 (normal) -Laboratoire PKMN obscurs-
Vibraninf Niveau 43 (dragon/sol) -Laboratoire PKMN obscurs-

Raikou Niveau 40 (électrik) -Laboratoire PKMN obscurs-
Cadoizo Niveau 45 (glace/vol) -Tour Titanite-
Héliatronc Niveau 45 (plante) -Tour Titanite-
Scarhino Niveau 45 (insecte/combat) -Tour Titanite-
Airmure Niveau 47 (acier/vol) -Tour Titanite, Helgonza-
Ecremeuh Niveau 48 (normal) -Tour Titanite, colosseum-
Absol Niveau 48 (ténèbres) -Tour Titanite, colosseum-
Démolosse Niveau 48 (feu/ténèbres) -Tour Titanite,colosseum
Tropius Niveau 49 (plante/vol) -Tour Titanite-
Métalosse Niveau 50 (acier/psy) -Tour Titanite, Jakylla-
Tyranocyf Niveau 55 (ténèbres/roche) -Tour Titanite,Nosfrat
Queulorior Niveau 45 (normal) -Repaire team Snatch-
Ursaring Niveau 45 (normal) -Repaire team Snatch-
Caratroc Niveau 45 (insecte/roche) -colosseum de Targare-
Togétic Niveau 20 (normal/vol) - ? -
Ho-oh Niveau 70 (feu/vol) - ? -

Si vous parvenez à capturer tous les Pokémon obscurs, vous pourrez avoir Togétic.

Pokémon XD : Le Souffle des Ténèbres

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PURIFICATION FACILE

Pour accélérer le processus de purification, gardez un Pokémon avec vous au moins 10 minutes avant de le placer dans la chambre de purification.

BOSS FINAL

Le boss de fin de jeu possède 6 Pokémons obscurs que vous devez capturer. Pour cela, ne faites pas de reset si jamais l'un des Pokémons obscurs meurt. Remportez le combat et recommencez. Vous pourrez refaire une tentative pour les Pokémons que vous aviez tués.

RETROUVER LES POKÉMONS OBSCURS

Il existe un moyen de retrouver les Pokémons obscurs que vous avez tués. Attendez d'avoir le Radar Miroir B et allez affronter le dresseur à l'endroit qu'on vous indique. Votre adversaire possédera l'un des Pokémons obscurs que vous aviez tués, et vous pourrez à nouveau tenter de le capturer.

CLIN D'OEIL À POKEMON COLOSSEUM

Parlez à l'homme aux cheveux roses à Outpost pour qu'il vous propose un duel. Si vous acceptez, vous combattrez contre Rider Willie, le premier dresseur de Pokemon Colosseum, avec l'ancienne musique des duels.

SOIGNER À PARTIR D'UN PC

Pour soigner vos Pokémons lorsqu'il n'y a pas de machine de soin dans les parages, utilisez un PC pour y entreposer vos Pokémons blessés et retirez-les pour les retrouver avec la totalité de leurs points de vie.

Pool Paradise

© Moon Byte

+ D'INFOS FORUM

GROTTE SECRÈTE

Pour débloquer la grotte secrète, vous devez tout d'abord acheter la carte de la grotte secrète pour $5000 dans la rubrique sous-jeux de la boutique, puis aller sur la table d'entraînement. Démarrez une partie et dirigez votre curseur sur la droite pour trouver l'emplacement de la grotte en fonction des indications de la carte. Si vous avez réussi à trouver le bon endroit, la grotte secrète sera accessible dans la section boutique/sous-jeux du menu pause. Sélectionnez-la et répondez "oui" pour quitter le mode entraînement et arriver dans la grotte secrète où vous trouverez un coffre rempli d'argent. Par la suite, la grotte sera accessible directement depuis le menu principal.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX MINI-JEUX

Skeepool

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 3000 euros.

Coconut Shy

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 3000 euros.

Darts

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 4000 euros.

Hidden

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 5000 euros.

Dropzone

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 8000 euros.

DÉBLOQUER DE NOUVEAUX ITEMS

La visée laser

Achetez-la dans la boutique secrète pour la somme de 100 euros.

Stuffed Dodo

Achetez-le dans la boutique secrète pour la somme de 2500 euros.

Les lunettes HUD

Achetez-les dans la boutique secrète pour la somme de 5000 euros.

Power Rangers : Dino Tonnerre

© THQ 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CINÉMATHÈQUE

1. Gagner une Power Partie avec le Tyranno Zord Rouge.
2. Gagner une Power Partie avec le Ptera Zord Jaune.
3. Gagner une Power Partie avec le Tricera Zord Bleu.
4. Gagner une Power Partie avec le Parasaur Zord Vert.
5. Gagner une Power Partie avec le Dimetro Zord Cyan.
6. Gagner une Power Partie avec le Cephala Zord Pourpre.
7. Terminer la mission 12.
8. Terminer la mission 23.
9. Gagner une Power Partie avec le Faucon Zord Rouge.
10. Gagner une Power Partie avec le Lion Zord Jaune.
11. Gagner une Power Partie avec le Dauphin Zord Bleu.
12. Gagner une Power Partie avec l'Insecte Zord Pourpre.
13. Gagner une Power Partie avec le Scarabée Zord Bleu Marine.
14. Gagner une Power Partie avec le Croiseur Samouraï MegaZord.
15. Toujours disponible.
16. Terminer la mission 24.

Prince of Persia : L'Ame du Guerrier

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MEILLEURE FIN

Terminez le jeu en ayant les 9 upgrades de vie.

GALERIE

Terminez le jeu pour débloquer la galerie.

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après une superbe cinématique, vous commencerez le jeu sur un bateau en feu. Commencez votre partie de tutorial en tuant les quelques démons qui arrivent devant vous, puis dirigez-vous vers la gauche du navire. Vous verrez un homme tomber du mât qui vous créera un trou dans le plancher. Vous vous retrouverez dans le bateau à poursuivre votre tutorial. Allez dans la petite pièce pour tuer les deux hommes et prenez l'autre couloir à gauche. Vous allez vous retrouver sur le pont du navire. Montez les escaliers pour affronter cette charmante dame et tenez-lui tête au combat jusqu'à ce qu'elle vous retire votre épée.

Vous voici sur la plage, démuni de vos armes, vous compensez par un bâton. Dirigez-vous vers la gauche, il y a des escaliers (à gauche des escaliers se trouve un coffre avec une image). Montez les escaliers, vous apprendrez à sauter puis vous pourrez sauvegarder à une fontaine. Vous allez ensuite apprendre les mouvements sur un rebord puis courir sur les murs. Vous apprendrez ensuite comment se servir de la colonne et en haut se trouvera un coffre. Prenez l'image et allez vers la gauche pour passer en roulade dans la porte. Vous affronterez deux démons et vous pourrez récupérer une arme secondaire. Vous devrez ensuite approfondir vos connaissances sur le saut puis vous passerez une immense porte. Vous serez bientôt face à une grande grille noire, passez par le mur à gauche de la porte. Après cette porte, vous verrez de nouveau la femme du bateau et vous gagnerez une épée. Tuez les démons qui vous attendent, retournez ensuite vers la grille noire et prenez la nouvelle porte à gauche. Vous pourrez sauvegarder dans une fontaine.

Traversez les trous à l'aide des murs et vous verrez une sorte de spectre. Commencez votre combat, il partira se réfugier en hauteur. Faites demi-tour et montez le mur à gauche. Parvenez tout en haut sur le bloc, puis allez sur les colonnes. Vous pourrez de nouveau affronter le spectre. Partez sur le mur de droite et une fois sur l'autre bloc, courez sur le mur pour prendre le prochain bloc, mais seulement la partie du haut. Montez ensuite le plus possible et prenez le pilier au milieu du vide, puis allez vaincre le spectre. Pour ouvrir la porte, courez sur la dalle et entrez. Descendez par le rideau rouge à droite, tuez tout le monde puis montez sur le bloc de pierre à côté de la colonne. En haut, contournez l'obstacle et allez tuer le démon. Courez ensuite sur le mur pour arriver sur la corniche et passez dans la porte à gauche. Vous retomberez dans un long couloir sombre avec deux pièges simples. Après cette étape, vous traversez une petite chute d'eau et vous pourrez boire et sauvegarder.

Allez vers la grande salle et après une cinématique vous aurez le pouvoir de rappel.
Le faisceau jaune vous permet de changer le temps, laissez-le tel qu'il est pour le moment et retournez en arrière dans le couloir piégé. Les pièges seront à présent mobiles et actifs. Traversez-les et allez affronter le démon. Pour ouvrir la porte, prenez la colonne de gauche et grimpez en haut grâce au mur opposé. En haut, prenez le coffre et allez vers la gauche de la passerelle. Sautez sur le pilier avec la chaîne et contournez-le. Vous retomberez sur une passerelle et au bout se trouvera l'interrupteur pour la porte. Courez dessus et accrochez-vous au rideau. Vous reviendrez au premier endroit de votre rencontre avec le spectre. Avancez vers les pièges et à la fin du couloir piégé, sauvegardez.

Allez dans la grande porte avec les rideaux rouges et tuez les deux spectres qui arrivent. Montez ensuite les grands escaliers qui mènent à la forteresse. Entrez et passez au prochain piège par la gauche. Allez sur la corniche en face et montez le plus haut possible pour atteindre le côté droit de la corniche. Traversez les deux prochains pièges en marchant sur le mur, puis affrontez les démons dans la nouvelle pièce. Une fois que vous avez fait le ménage, montez sur le bloc à gauche pour atteindre le pilier. Allez sur le pilier le plus proche de l'autre rocher. Ne vous placez pas trop haut et sautez pour atteindre le bord du roc. Montez et atteignez le balcon pour affronter un démon. Traversez les deux pièges en colonne en courant sur le mur puis descendez l'échelle. En bas, tuez le démon et traversez ce piège. (Il faut avoir une bonne synchronisation). Prenez ensuite l'échelle pour descendre et traversez les pièges en ligne puis en bas, tuez les deux démons. Entrez à présent dans une nouvelle pièce avec un simple piège et une fontaine au bout.

Traversez les corridors de pièges et une fois dans le couloir avec les démons et la femme en rouge, livrez ce combat puis à la fin, placez-vous sur le pilier à droite avec la barre au dessus.
Montez la prochaine barre et allez sur le balcon à droite. Tuez le démon et dirigez-vous sur la poutre. Tuez les deux pirates et prenez la barre à droite pour monter à l'étage suivant. En haut, vous rencontrerez de nouveau la femme rouge, tuez-la et partez sur le milieu grâce au balcon. Allez sur le nouveau balcon et tuez le spectre et le démon. Accrochez-vous ensuite au rideau rouge et préparez-vous à sauter sur le balcon à gauche. Vous affronterez de nouveau une femme rouge, si vous possédez une arme à lancer, ça vous facilitera les choses. Montez grâce aux poutres et affrontez les deux monstres sur le balcon. Pour achever la femme en rouge, lancez une dague c'est très utile. Allez ensuite au centre de la pièce sur les poutres et combattez la femme rouge sur la poutre. Rien de plus simple, elle va vous foncer dessus, sautez et tuez-la en un coup. Si vous voulez récupérer une image, allez sur le balcon de gauche mais attention deux femmes rouges vous attendent. Je vous conseille d'ouvrir la porte avec la grande barre pour commencer et ensuite d'aller chercher l'image pour fuir sur le mur et le rideau rouge. Une fois devant la porte tout en bas, descendez les escaliers. Vous arriverez à un rideau et en descendant ce rideau vous devrez enchaîner un saut sur une poutre. Parvenez ensuite de l'autre côté du trou en évitant les derniers piquants, enregistrez.

Entrez dans la prochaine salle et tuez la femme que vous poursuivez depuis si longtemps. Après le combat et la cinématique, allez dans la petite voûte qui cache une image. Montez ensuite sur le bloc qui est tombé et sautez sur les piliers en face. Montez et dirigez-vous vers la gauche. Tout en haut, vous devrez prendre une corde et parvenir à une poutre. Une fois sur la poutre, sautez à droite pour boire et sauvegarder.

Pour passer ce cratère dans le pont, vous devrez descendre sur le point juste en dessous et sauter en face. Grimpez grâce aux piliers et aux barres puis en haut, prenez la corde. De la corde, sautez sur la barre au centre de la pièce pour fermer la porte. Traversez le vide grâce au mur et la prochaine corde vous fera monter sur le balcon. Activez le bouton au dessus des piques et entrez dans la petite salle ronde derrière vous. Alors là, j'avoue qu'au début on se demande si c'est faisable. Vous voilà face à quatre femmes rouges simultanément. Je vous conseille de vous battre dans cette petite pièce où les murs vous seront d'une grande utilité. Servez-vous du lancer de dague ça vous débarrasse d'une de ces vipères en un coup lorsqu'elles sont faibles. Après ce combat, grimpez les murs de cette pièce et accrochez-vous aux barres au centre. En haut, vous devrez éviter un piège en va-et-vient. Baissez-vous quand il vous arrive dessus puis partez sur l'autre bordure. Vous allez arriver, une fois en haut, dans un long couloir vide avec des scies sur le côté et des cordes. Sautez sur la corde puis accrochez-vous à l'autre corde pour arriver de l'autre côté. Vous allez arriver dans une salle du temps. Vous pourrez sauvegarder.

Vous devez remettre en marche le portail, commencez par marcher sur le deuxième mur de droite puis sur le premier, puis sur le premier de gauche puis le deuxième de gauche et les portails s'activeront. Retournez en arrière pour voir le changement et descendez le grand trou grâce à la petite bordure. Tout en bas, vous apprendrez à vous servir de votre nouvelle faculté dans un long couloir. Appuyez sur le bouton au sol et de suite après, sur la gâchette gauche pour ralentir le temps et passer dans la porte. Tuez les deux soldats et descendez. Vous verrez un gros monstre sombre et

vous devrez passer par le mur à droite. Suspendez-vous aux poutres pendant un long moment et descendez grâce à celle du milieu. Tout en bas, vous affronterez trois soldats et quatre femmes rouges !! Ce n'est pas facile, je vous l'accorde. Servez-vous de votre nouvelle faculté et des dagues pour achever les femmes. Montez sur le bloc de pierre noire à droite. Vous êtes entre un poteau et un mur et vous devez grimper de saut en saut, jusqu'à être au dernier palier. Une fois en haut, sautez sur la branche à droite et sur le mur. Sauvegardez.

Sortez et préparez-vous à une course de folie, vous devez arriver au dahaka. Ce n'est pas très long, courez sur le premier mur puis sur le deuxième et enchaînez assez vite les barres puis la course sera finie. Vous reprendrez la partie dans une pièce sombre avec un ennemi à droite. Tuez-le et traversez le vide pour vous accrocher à la colonne au centre de cette pièce. Atteignez le balcon, vous entrerez dans une grande pièce où vous devrez parvenir tout en bas. Pour cela, prenez le rideau rouge pour arriver sur le sol puis montez la colonne de gauche. En haut, courez le long du mur sur le bord en face et contournez le pilier de gauche. Vous allez arriver sur une nouvelle course, vous devez juste traverser un trou pour éviter le dahaka. Vous pourrez ensuite sauvegarder.

Allez dans le rayon lumineux et ressortez de cette salle. Les pièges seront activés. Dans la prochaine pièce, montez la colonne et ouvrez la porte grâce à l'interrupteur sur le mur. Sortez et traversez les pièges. Vous pourrez sauvegarder. Traversez tous ces couloirs que vous connaissez déjà jusqu'à être dans une grande salle où vous verrez une grande porte au loin et un point de sauvegarde.

Traversez les escaliers piégés et le prochain couloir sera plus dur. Courez sur le mur de gauche pour sauter sur le mur de droite et vous accrocher à la corniche. Montez lorsque le rouleau est en bas puis redescendez pour l'inverse. Contournez les piliers tranchants et au bout du couloir, prenez l'échelle. En face, sautez sur la petite barre et allez vers la porte. Vous devez ralentir le temps pour arriver avant la fermeture. Vous allez arriver dans une grande pièce, une femme en rouge vous parlera. Vous l'aurez compris, vous devez retourner dans la salle avant tous ces pièges. Allez implanter votre nouvelle épée et combattez les ennemis qui arrivent. La roche qui est sortie est en réalité un levier, tournez-la d'un quart de tour de gauche à droite. Des blocs apparaîtront pour vous donner l'accès à une nouvelle porte. Montez les nouveaux blocs et en haut tuez les soldats. A gauche, avant la porte, si vous le désirez se trouve un coffre avec une nouvelle image. Traversez les deux toupies avec les doubles-lames et placez-vous sur la petite dalle au sol. Une fois actionné, ralentissez le temps et courez à l'autre bout. Au centre de cette plate-forme éclairée du soleil jaune, aidez-vous du mur pour prendre la barre et allez sur l'interrupteur. Dès que vous l'avez touché, activez le ralentissement de temps et courez à la prochaine passerelle. Vous pourrez sauvegarder après cette étape.

Marchez un peu et vous arriverez dans de beaux jardins infestés de soldats. Tuez-les et allez récupérer le coffre vers la gauche du jardin puis revenez à l'entrée. Il y a une échelle vers le pilier gauche. Vous devez courir sur le mur et sauter sur l'échelle. Montez et en haut tuez le spectre. Il se téléportera à plusieurs endroits, suivez-le et il vous amènera sur une bordure d'un mur. Vous pourrez alors prendre une petite barre pour entrer dans une porte. Descendez grâce aux petites bordures et remontez à l'autre porte de la même manière que vous êtes descendu. En haut sauvegardez.

Vous serez dans un grand balcon avec vue sur le ciel jaune. Ouvrez la porte en tournant le levier et allez tuer le soldat au fond. Vous allez ensuite être de nouveau dans un jardin, tuez tous les soldats et les spectres pour commencer. Allez ensuite face au pilier central et accrochez-vous à la barre au dessus. Une fois accroché, ralentissez le temps, descendez et allez sur les blocs de gauche. Grimpez le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez sur la branche d'arbre et sautez sur les colonnes à droite. Prenez ensuite la barre et retrouvez-vous sur un autre arbre un peu plus loin pour sauter sur une corde. Allez sur l'autre barre et atteignez le balcon. Tuez le spectre puis, montez la colonne par la gauche. Allez tuer le spectre à droite et activez la barre en vous aidant du mur. Une fois que le pont s'est baissé, allez placer le bloc en bois sur l'interrupteur au centre du bloc à gauche. La porte du bas sera alors ouverte. Allez tourner la manivelle derrière la porte. Descendez par le petit chemin d'eau et contournez le bloc pour revenir tout en bas. Faites tourner la manivelle pour ouvrir la porte et enregistrez.

Vous n'allez pas tarder à retourner sur vos pas. Descendez le creux et remontez à l'autre bout puis atteignez le sol. Vous revoici dans les jardins, enclenchez les manivelles pour que les cours d'eau se dirigent vers les statues respectives. Une porte s'ouvrira. Allez derrière la statue du centre et prenez la porte. Vous êtes à présent dans un couloir avec un trou au bout. Grimpez sur les corniches à droite à l'aide du mur et atteignez le haut de la pièce en sautant de corniche en corniche. En haut vous pourrez sauvegarder.

Vous voici dans une pièce que vous connaissez bien. Pour activer la magie au centre du tourbillon, touchez l'interrupteur du pilier au fond à gauche, au fond à droite, puis au début à droite et enfin celui qui reste.
Le cercle s'illuminera et vous donnera un nouveau pouvoir. Retournez dans les jardins en bas et dans le premier couloir avant la statue, montez sur la pierre à gauche. Courez verticalement sur le mur et sautez sur une corniche qui se trouve au milieu du couloir. Dirigez-vous ensuite vers la statue, faites le tour des piliers et montez sur le bloc en face. Un pirate va venir vous attaquer, allez ensuite sur les corniches de gauche. Montez et en haut allez tuer les deux pirates et les deux femmes qui vous attendent. Allez ensuite sur la petite corniche à droite en courant sur le mur et atteignez le mur de gauche. Descendez sur la branche du bas pour atteindre une corniche au centre du couloir et montez sur le bloc avec la tête de la statue. Montez ensuite sur la branche puis descendez les corniches. Aidez-vous des arbres pour atteindre le bloc du milieu et reprenez les branches pour arriver à d'autres corniches. Montez-les et sauvegardez.

Vous voici dans le jardin (présent), tuez les deux pirates et descendez les corniches à gauche. Par le bas, atteignez le côté droit et tuez les autres pirates. Montez ensuite les corniches et en haut, préparez-vous à exécuter un saut miraculeux. Là où se trouve une sorte de petite barque en U, courez sur le mur assez longtemps et sautez sur la corniche de droite. Vous allez être attaqué par énormément de femmes. Une fois que vous les aurez toutes tuées, montez sur un pilier vers la gauche et prenez la corniche pour atteindre une colonne. Vous atteindrez ensuite une poutre, montez sur le mur en pierres et atteignez le bloc à gauche. Atteignez les pirates et tuez-les à l'aide du pilier au centre du rocher. (Tournez autour et découpez les pirates). Pour quitter ce bloc, collez-vous au mur de gauche et courez sur le mur pour atteindre une petite corniche au fond. Vous pourrez sauvegarder.

Montez sur le petit mur à droite et sautez sur l'arbre, enchaînez le saut avec les trois autres arbres et atteignez le bloc à gauche par la petite branche. Tuez la femme pirate et courez sur le mur de gauche pour atteindre la petite corniche. Vous serez enfin dans une pièce fermée, mais le changement de décor est dur. Attendez que les deux blocs aient fini leur période et sautez sur le premier puis le deuxième et enfin la fontaine. Traversez les autres blocs mobiles puis accrochez-vous à la corde. Vous devrez sauter sur la colonne de droite puis celle d'en face pour atteindre la terre ferme. Tuez ensuite vos ennemis puis sautez sur la colonne en sortant de la pièce. Sur le bloc prochain, allez à gauche et reprenez la colonne. Vous arriverez dans une pièce avec deux femmes invisibles comme ennemi. Sortez de la pièce et vous verrez votre nouveau trajet. Courez sur le mur à votre droite vous arriverez sur un petit bout de terre. Une fois sur ce rocher vous pouvez sauter sur la colonne et les enchaîner jusqu'à être sur un balcon. Descendez par la droite du balcon puis entrez dans la petite pièce. Deux femmes invisibles vous attaqueront. Courez verticalement sur le mur pour arriver face à un coffre et ressortez de cette pièce. Retournez au balcon en haut et revenez sur l'arbre qui sert de colonne. Vous pouvez aller derrière, sur une barre verticale. De cette barre, vous devrez sauter sur une autre colonne puis sur un bloc de terre. Prenez la barre à gauche et sautez sur le prochain bloc. Vous allez être face au dahaka. Courez sur le mur de gauche pour atteindre l'échelle et descendez-la pour attraper la barre derrière. Continuez d'enchaîner les barres et une fois sur terre partez à droite. Courez le long du mur et une fois dans la pièce fermée faites de même par la gauche. Après la porte qui vous ramènera à l'extérieur prenez à gauche pour prendre l'échelle et en bas de celle-ci courez sur le mur pour atteindre le balcon du bas. Brisez les tonneaux et commencez à monter. Vous devrez un moment courir sur le mur et ressortir à l'extérieur. (La première fois qu'on sort on se demande vraiment où aller). Allez sur le mur de gauche et courez dessus. Il y aura une corde, ne perdez pas votre élan et sautez sur le bord de pierre. Allez au fond et descendez les échelles pour arriver dans une pièce pour changer le temps. Une fois dans la nouvelle pièce, sauvegardez.

Pour activer les sables, courez sur le pilier à droite puis au fond à gauche puis devant à gauche et le dernier au fond à droite. Entrez dans la magie et retournez dans le passé. Vous gagnerez un réservoir de sable.

Ressortez de cette pièce et remontez les échelles. En haut tuez les ennemis et prenez la corde pour arriver sur le balcon au bout. Passez ensuite par la droite pour arriver à la porte gardée par deux hommes. Une fois devant la porte, prenez le trou à gauche et allez sur l'échelle pour faire descendre le levier en face qui ouvre la porte à côté.
Entrez dans la nouvelle pièce sombre et allez au bout tuer les ennemis. Prenez ensuite les corniches à gauche pour arriver sous la voûte fleurie en haut et prenez l'échelle. Traversez les lames sur le mur et entrez dans la prochaine salle. Traversez ensuite le trou rempli de piques et allez sauvegarder.

Grimpez sur le mur juste à côté et dirigez-vous vers l'extérieur. Vous devrez tuer sept ennemis au total dans cette cour fleurie. Une fois que vous avez effacé toute trace de vie, dirigez-vous au centre de la cour et tournez la torche pour que la corniche sur la tour de gauche soit vers la colonne à sa gauche. Allez ensuite sur la colonne grâce au passage que

vous venez de vous faire et sautez sur la bordure. Placez-vous sur le rebord à gauche et courez sur le mur pour prendre la corde. Vous arriverez sur une autre torche, placez la grande barre vers le côté droit. Dirigez-vous sur votre nouveau passage. Sautez sur la voûte et reprenez une autre colonne qui vous mènera sur une torche. Tournez cette torche pour que la grande barre soit en perpendiculaire du mur en face (pas celui où vous allez courir dessus). Courez ensuite sur le mur pour prendre la corde et sautez sur la colonne. De la colonne, allez sur la tour et sautez sur la petite bouche d'égout avec un pieu. Montez prendre le coffre et faites une roulade pour entrer dans la pièce à gauche. Tournez la torche et vous ferez monter le niveau de l'eau. Revenez sur la cour et tuez les pirates qui sont arrivés. Une fois que tous les pirates sont morts, faites tourner la torche du milieu pour ouvrir le premier verrou de la porte du château. Votre objectif sera la mise à jour et vous pourrez retourner dans la porte à droite pour sauvegarder.

Retournez à l'extérieur de cette pièce et redescendez à l'aide du mur avec les scies. Vous devez revenir au dessus de la forêt avec la statue, là où trois barres se succèdent pour arriver sur un balcon. Sur ce balcon prenez le côté gauche à présent et allez à l'autre balcon grâce à la corde sur le mur pour activer la plaque rouge. Le mur va ressortir de l'autre côté, courez dessus, le temps vous est compté. Sautez sur la barre grâce au bloc. Dirigez-vous à droite vers le mur avec la corniche et contournez tous les piliers pour aller trouver une échelle vers la droite. Retournez tout en bas dans le jardin, et reprenez le couloir d'arrivée pour vous retrouver dans le long couloir illuminé de jaune. Traversez ce couloir, et revenez dans une grande pièce. Vous retrouverez la femme en rouge, elle vous donnera l'épée du lion. Dans cette pièce se trouve une flamme au centre, tournez-la pour que des blocs apparaissent à droite et vous donnent l'accès à une autre porte en hauteur.

Pour monter ces blocs, vous devez vous placer vers la fontaine. Courez sur le mur de gauche et atteignez le bloc puis la porte. (Vous pouvez également prendre un coffre à droite). Une fois dans la nouvelle entrée, faites descendre le levier et ralentissez le temps pour traverser le couloir. Dans ce prochain couloir, vous devez atteindre le haut du mur avec les bougies. Vous devez sauter sur un mur puis l'autre ainsi de suite jusqu'à atteindre le haut de la pièce. Sauvegardez au bout de la pièce et descendez les marches.

Tuez les quelques pirates et descendez le mur grâce à la corniche par la droite. Une fois en bas, apprêtez-vous à rencontrer un nouvel adversaire. Cet énorme monstre n'est pas si dur que l'on peut le croire. Passez entre ses jambes et touchez-le de quelques coups, lorsqu'il s'accroupit, courez sur son dos et tapez de toutes vos forces sur sa tête. Il va disparaître et d'autres pirates arriveront de droite. Tuez-les et prenez la porte. Allez vers la gauche dans cette nouvelle pièce d'eau et activez la plaque rouge pour que le bloc de droite monte. Grimpez en haut et sauvegardez.

Partie 2

Allez vers la roue qui tourne et sautez avec le ralentissement du temps. Sur la nouvelle terre, tuez les pirates et sautez sur les cheminées en face pour atteindre le bloc de droite. Courez sur le bloc rouge et ralentissez très vite le temps pour pouvoir sauter sur la porte qui se déplace latéralement vers la gauche. Une fois dessus, contournez le bloc et retrouvez-vous de l'autre côté. Sautez sur la barre et tournez la flamme pour que la barre précédente se trouve à gauche. Replacez-vous ensuite sur cette barre et sautez sur celle qui monte et descend en va-et-vient.

En haut, vous affronterez trois nouveaux ennemis assez coriaces, et qui explosent après leur mort. Faites descendre la barre et un plateau montera. Allez dessus et dirigez-vous vers la gauche. Pour traverser ce bloc, allez à droite et montez les corniches pour pouvoir atteindre la partie de gauche du grillage. Entrez et prenez le coffre puis tuez le pirate. Montez l'échelle et sautez sur le mur qui pivote à gauche. Allez ensuite tourner la torche et placez-vous sur la barre. Vous devez sauter lorsque la dent de l'engrenage est vers vous pour vous y accrocher. Elle vous fera alors changer de côté et vous pourrez atteindre un bouton rouge. Activez le bouton et courez sur le mur de gauche. Tuez le démon au passage et sautez sur la planche. Elle reviendra à sa position initiale et vous pourrez atteindre l'autre partie du pont. Tuez les démons et allez dans la pièce de droite activer le levier. Un plateau viendra se placer à votre étage de l'engrenage, allez dessus et montez sur la grande barre. Placez-vous face au mur sur la petite corniche et ralentissez le temps pour passer entre la roue et atteindre le mur. Montez ensuite les corniches pour atteindre une porte en haut (à gauche de cette porte se trouve un coffre). Evitez les pièges et au bout du couloir pour ouvrir la porte placez-vous sur l'encadrement de la porte de gauche et montez sur le grillage. Allez ensuite enregistrer en bas des prochains escaliers.

Sortez de ces couloirs d'escaliers et placez-vous devant l'interrupteur rouge. Ralentissez le temps, touchez l'interrupteur et allez vers la gauche en dessous de la corde pour vous aider du bloc. Une fois que vous êtes sur la corde, partez à

gauche et tuez les pirates. Au croisement si vous désirez un coffre, partez ensuite vers la gauche, éliminez les démons et entrez dans ce couloir illuminé et piégé. Au bout, ouvrez la porte et récupérez le coffre. Revenez ensuite au croisement et prenez à droite, après une vue rapide de vos ennemis traversez le mur. Une fois sur ce pont, vous êtes face à une grande roue avec de l'eau et vous devez passer en temps ralenti. Accrochez-vous ensuite à la poutre puis en enchaînant les poutres, atteignez la torche à gauche. Tournez-la et prenez, à l'aide du mur, le petit ascenseur qui monte et descend. Une fois en haut du point de montée, vous devez courir sur le mur de gauche et sauter sur le mur de gauche puis de droite puis de gauche. Une fois en haut à gauche, il se trouve un coffre et vous devez ensuite aller à droite voir un gros monstre. Vous l'avez déjà vu, frappez ses jambes et montez sur son dos afin de lui taper la tête. Une fois votre victoire acquise, prenez la porte de droite. Tuez le démon sur le mur et prenez la corde pour atteindre le petit bassin. Vous êtes face à une sorte de roue d'eau, pour la traverser, roulez sous les lamelles. Une fois au milieu, allez ouvrir la porte à l'aide de la barre à droite. Atteignez ensuite la porte en arrivant à la fin de la roue d'eau et en courant sur le mur. Entrez et traversez ce long trou à l'aide du mur et de la corde sur le mur. Traversez la suite des pièges et atteignez la prochaine salle pour modifier le temps.

Pour activer la magie du temps, marchez sur l'interrupteur de gauche puis au fond à droite puis au fond à gauche puis à droite. Entrez dans la magie pour changer le temps et gagner un nouveau sort. Sortez à présent de cette pièce et traversez le couloir de pièges. Dehors vous verrez un aperçu de votre parcours mais commencez par tuer vos ennemis. Descendez ensuite le rideau rouge sur le bord de votre sol. Vous allez revenir vers l'ascenseur qui monte et descend. En haut, entrez dans la pièce de droite et tuez tous les pirates. Vous devrez ensuite à l'aide des démons exploser la porte. Une fois devant la porte ouverte, accrochez-vous à la corde et sautez dans le bassin. Buvez un bon coup et traversez la roue d'eau. A la moitié de la roue, allez vers le reste de pierre qui se trouve à droite et descendez par la droite du rocher. En bas, tuez les pirates et partez vers la gauche.
Dans la prochaine salle, vous serez face à un spectre. Au fond de ce couloir, vous entrerez de nouveau (si vous êtes allé chercher le coffre avant) dans la pièce ronde et petite de l'engrenage. Tuez les monstres à l'intérieur et placez-vous sur l'échelle. Une fois tout en haut de l'échelle, je vous conseille d'appuyer sur la touche blanche pour avoir une meilleure vue. Il y a un trou dans le plafond, lorsque le trou est à votre niveau sautez sur un bord. Montez à l'étage et prenez le rebord pour atteindre l'engrenage. Montez les échelons et gagnez encore un étage. Sur cet étage, montez au dernier niveau et sautez sur le bouton rouge pour ouvrir la porte temporairement. Vous devez toucher le bouton rouge et partir directement de votre position pour arriver à la porte. Dans le nouveau couloir, vous pourrez sauvegarder directement.

Montez les escaliers et tuez les pirates, vous serez ensuite face à des démons. Avec tous ces démons, vous devez détruire la porte légèrement fissurée sur la droite pour atteindre l'extérieur. Une fois dehors, montez le mur blanc derrière vous à l'aide des deux murs proches en sautant d'un mur à l'autre. Une fois en haut, tuez les pirates et montez sur le rocher à droite. De ce rocher, montez sur le cercle au centre puis sautez sur les planches collées au mur. Montez face aux planches et courez sur le mur pour atteindre l'autre partie identique à celle-là. Vous pourrez ensuite atteindre l'échelle et gagner un étage. Tuez les pirates et sur le balcon, accrochez-vous à la barrière en bois et descendez pour vous accrocher à la corniche. Contournez le pilier et atteignez la partie à gauche. Vous affronterez quatre femmes pirates, par la suite prenez l'échelle. Accrochez-vous à la barre puis atteignez le bout abrité. De là, courez sur le mur pour atteindre la corde et sautez sur le mur à gauche en continuant la course de la corde. Montez sur la partie au dessus et courez sur le mur pour atteindre le rocher en bas. Descendez, affrontez les pirates et prenez le rocher de gauche. En haut, montez sur la corniche et atteignez la porte. En entrant, le dahaka vous pourchassera. Cette poursuite sera courte, arrivé au bout, vous devez appuyer sur un bouton rouge et sauter de mur en mur pour atteindre le sommet d'une pièce d'eau. En haut, tuez les pirates et les démons puis sautez dans le prochain couloir. Le dahaka se remettra à votre poursuite pour une aussi courte durée. A la fin du parcours, vous arriverez dans une salle du temps. La combinaison pour activer la magie est : celui de gauche, celui du fond à droite, fond gauche et droite. Vous récupérez un nouveau réservoir de sable.

Sortez à présent de cette pièce et détournez tous les pièges jusqu'à affronter deux pirates après un trou. Tuez-les et l'étape d'après n'est pas toute simple à trouver. Pour descendre le creux, il faut descendre de la même manière que vous êtes monté. Accrochez-vous à la corniche et sautez sur le mur pour sauter sur l'autre en perdant un peu de hauteur à chaque saut. Une fois en bas, allez affronter les pirates. Traversez ensuite les couloirs pour arriver dans la pièce des engrenages avec un énorme monstre qui vous tire des démons explosifs. Tuez les quelques pirates et entraînez le gros monstre à tirer sur la porte à droite. Une fois détruite entrez et sauvegardez.

Faites descendre le levier et je vous conseille de ralentir le temps, courez sur le mur entre les dents de la roue et atteignez la plate-forme qui s'est abaissée. Montez le bloc pour descendre sur la place et tuez les pirates. Une fois sur cette place, montez l'échelle à gauche. Sautez sur le gros bloc au centre et faites tout pour que le monstre tire sur ce bloc. Il fera tomber la pierre et vous gagnerez en hauteur. Atteignez à présent la partie en bois et courez sur le mur pour atteindre l'autre et enfin l'échelle. En haut de cette échelle, tournez le levier pour sortir l'engrenage et partez à gauche. Traversez les trous à l'aide des blocs de pierre qui montent et descendent à gauche et atteignez la partie juste au dessus des engrenages. Une fois dessus, descendez sur une dent puis encore une en dessous. Attendez d'être au dessus des barres et lâchez-vous. Balancez-vous ensuite pour atteindre la droite. Vous reprendrez des barres et vous atteindrez le sol. Vous arriverez dans une salle avec une autre pierre au dessus, faites la même manœuvre que dans la précédente et en haut de l'échelle faites tourner le levier. Tuez les ennemis puis traversez à l'aide du mur. Au bout, faites tourner la torche pour ressortir le prochain engrenage.
Courez encore sur le mur et descendez. Pour descendre, vous devrez là aussi, sauter de mur en mur en descendant petit à petit. Descendez jusqu'à être devant le gros monstre. Avancez et tuez-le. Une fois gagné, dirigez-vous vers la porte à droite et sauvegardez.

Allez proche de l'emplacement du monstre et montez vers les engrenages à l'aide des barres sur le centre des roues. Montez et activez la torche. Vous ouvrirez alors la porte du château et une autre porte derrière vous. Sortez et traversez les prochains couloirs. Vous ressortirez au début de votre entrée dans l'horloge. Descendez l'échelle au centre de la plate-forme. Vous arriverez devant la grande roue qui tourne très vite, traversez-la et enregistrez.

Descendez ensuite le trou à droite en vous pendant à la corniche et sortez. Vous n'allez plus tarder à ressortir au milieu d'une pièce bien connue où vous avez planté l'épée en guise de clé. Une fois sur le sol le dahaka viendra vous embêter un court moment. Dirigez-vous ensuite vers la porte avec la fontaine à côté. Au bout de ce couloir déjà parcouru, vous retrouverez Kaileena et la porte ouverte. Enregistrez et partez en avant.

Vous allez arriver face à l'impératrice qui n'était autre que kaileena. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, triompher. Suite à votre victoire, vous voici en train de savourer la paix, mais voilà que le dahaka surgit par derrière. Echappez-lui et après une belle cinématique, vous reprendrez la poursuite. A la fin de cette poursuite, vous serez sur une hauteur, allez sur le bloc de droite et tirez le bloc gris pour descendre. Dirigez-vous ensuite vers le trou que le dahaka a fait dans les escaliers. La poursuite va alors reprendre. Vous allez arriver à un prochain bloc, faites-les tous descendre, il y en a trois au total. Montez ensuite sur le tombeau et prenez la porte d'eau en face. Sauvegardez en sortant. Vous allez être dans un long couloir, tuez tous les pirates et traversez ces couloirs très faciles jusqu'à être en haut d'une échelle à sauvegarder.

Vous allez affronter des pirates et même des femmes pirates. Sortez ensuite de cette pièce par la droite et grâce aux poutres, arrivez sur un bloc avec une femme sur un autre en face. Courez sur le mur et tuez-la en course. Partez ensuite sur le bloc de gauche et descendez le rideau qui est juste au pied du bloc (pas contre le mur). Vous allez à présent devoir essayer de prendre l'arme mais le dahaka vous en empêchera. Suite à sa poursuite vous vous retrouverez dans une salle du temps.

La combinaison pour ouvrir ces sables est : gauche, puis gauche fond et droite fond, droite. Entrez ensuite dans les sables et vous obtiendrez le souffle du destin. Sortez de la salle du temps et traversez les pièges dans ce couloir. Au bout, vous récupérez l'épée du scorpion qui a la faculté de démolir les murs fragiles. Plusieurs pirates vont arriver, tuez-les tous et prenez la deuxième porte qui s'est ouverte. Traversez les quelques pièges de ce corridor et au bout, défoncez le mur à l'aide de votre nouvelle épée. Dans cette salle, vous allez pour commencer, rencontrer de nouveaux ennemis très robustes. Allez tourner la torche en haut des escaliers et prenez la cage pour l'amener sur l'interrupteur rouge. Une porte restera constamment ouverte. Descendez l'échelle et en bas, tuez vos attaquants. Placez-vous ensuite devant le piège avec les deux grandes lames qui vous arrivent dessus et ralentissez le temps pour les franchir. Traversez ensuite ce couloir et détruisez la prochaine porte. Dans la prochaine salle, vous devez tourner la torche au centre de la pièce pour ouvrir les portes et tuer vos ennemis. Dans la porte de gauche se trouve un interrupteur rouge qui ouvre la porte. Ralentissez le temps pour arriver à passer et dans la prochaine salle, un rude combat vous attend. Le ralentissement dans des combats pareils est très efficace. Allez ensuite tourner la torche et sauvegardez dans la fontaine qui est apparue.

Pour poursuivre, courez sur le mur de gauche et sautez de mur en mur jusqu'en haut. Vous allez affronter un démon

géant très robuste. Je vous conseille, vu sa robustesse, de ralentir le temps lorsque vous vous trouvez sur son dos. Dirigez-vous ensuite dans le trou où le monstre était caché et prenez l'échelle sur le mur de droite. En haut, ouvrez la porte et battez-vous contre les pirates. Vous pouvez détruire deux murs dans cette pièce, dont un avec un interrupteur rouge. L'interrupteur rouge vous permet d'ouvrir la porte dans l'autre cratère fait pour obtenir un upgrade de vie. Ressortez ensuite et montez à l'aide des poutres et des murs.
En haut vous pourrez sauvegarder.

Continuez ensuite de monter, toujours à l'aide des murs et poutres. En haut, vous serez dans des grands escaliers éclairés par le soleil et deux femmes vous attaqueront. Vous êtes à présent dans une bibliothèque, avancez et combattez tous les ennemis présents. Dirigez-vous ensuite vers la torche du fond et tournez-la. Vous bougerez des bibliothèques et vous pourrez faire descendre une corniche qui ouvrira la porte. Je vous conseille de prendre un ralenti puisque vous devez revenir à la torche, la tourner et entrer dans la porte. Une fois dedans, prenez l'échelle et en haut, tuez les deux femmes. Prenez le coffre à gauche et continuez par la porte à droite qui mène à une sorte de pont dans la bibliothèque. Vous tuerez plusieurs ennemis tout le long puis au bout, sortez les deux armoires et servez-vous en pour grimper. Utilisez les poutres pour atteindre le haut puis à droite, les barres avec des torches pour atteindre la prochaine pièce. Prenez le coffre dans celle-ci puis prenez les corniches en dehors à droite. Vous monterez sur des poutres en boucle et vous atteindrez une pièce sombre avec un couloir rempli de poutres. Traversez-la et enregistrez en descendant.

Avancez et vous vous apercevrez que vous êtes revenu dans l'horloge. En entrant dans l'horloge, montez sur la plate-forme et prenez directement à droite. Sortez de l'horloge. Vous rencontrerez de nouveau un gros démon qui lui n'est pas aussi robuste que le précèdent. Tuez-le et remontez à l'aide des corniches au fond à gauche. En haut sauvegardez et vous reviendrez de nouveau dans la salle dans laquelle vous avez placé l'épée pour clé. Retournez dans la salle du trône et sauvegardez. La porte du trône est fermée mais à côté du sablier à gauche se trouve une porte. Tournez la torche et traversez ce couloir pour atteindre la salle. Une fois à l'intérieur, vous devez briser le mur (si ça n'est pas déjà fait, récupérez les coffres dans la pièce). Derrière le trône se trouve une salle du temps, sauvegardez et activez les sables.

Sortez de cette pièce et affrontez vos nouveaux ennemis. Montez ensuite sur le rocher de gauche et à l'aide des murs, parvenez en face. Vous n'allez pas tarder à arriver dans une sorte d'arène où vous vous battrez contre de nombreux ennemis. (Une dizaine de nouveaux démons et quatre spectres). Sautez ensuite sur le bord et sauvegardez. Passez par la petite porte à droite et vous vous retrouverez dans des catacombes. Traversez les pièges et appuyez sur le bouton rouge. Sautez sur la trappe et courez sur le mur pour atteindre la poutre à gauche. Une fois sur la poutre, montez et à l'aide du mur, parvenez au sommet du muret. Allez activer le bouton rouge et revenez vite sur le muret pour prendre la passerelle qui est sortie et atteindre l'autre bouton. Utilisez cette technique jusqu'à être sur un rideau rouge pour sauter sur la terre. Tuez les démons et détruisez le mur en face de vous. Sortez de ces catacombes et à l'aide de la voûte, atteignez la partie de gauche. Vous atteindrez le masque. Vous reprendrez la partie sous le nom de Sand Wraith. Votre vie descend vite, dépêchez-vous de traverser tous les pièges à l'aide du temps. Prenez la porte et servez-vous du mur pour atteindre le poteau puis ensuite la terre à l'aide du mur de gauche. Traversez tous ces pièges simples pour arriver dans une salle du temps. Sauvegardez et reprenez des forces.

Vous gagnerez un nouveau pouvoir, cyclone du destin. Ressortez ensuite de cette pièce et dépêchez-vous !! Traversez le couloir de pièges identiques aux précédents et atteignez la prochaine fontaine. Je vous conseille de rester près de la fontaine et d'attendre que tous vos temps soient rétablis avant de partir. Vous allez affronter un griffon dans l'arène. Il n'est pas facile, utilisez les ralentissements lorsqu'il se trouve au sol pour lui couper les pattes et lorsqu'il est en l'air pour vous empaler, faites des roulades. Après votre victoire, partez vers la porte et à l'aide du bloc de droite, montez tout en haut et atteignez une porte à gauche. Vous retournerez dans les catacombes, et vous descendrez à l'aide des rideaux rouges. Traversez ensuite tous les pièges. Vous reviendrez dans les jardins, revenez au plus vite à droite lorsque vous vous retrouvez sur le balcon avec deux barres d'un coup, prenez le passage du milieu avec le spectre en bout. A la fin de ce couloir vous entrerez dans une chambre du temps. (Petit conseil pour garder votre vie, quand vous courez, ralentissez le temps). Entrez dans le temps pour revenir au présent et sauvegardez.

Ressortez et vous reviendrez dans une des premières pièces que vous avez parcourues. C'est une grande pièce sombre avec des colonnes défoncées. Ce passage est, je trouve très difficile à trouver. Commencez par sauter de mur en mur à côté de la porte effondrée. En haut, faites le parcours habituel et arrêtez-vous après être sur un morceau de

terre avec un gros carré à droite du bloc. Montez sur le carré et courez sur le mur verticalement pour en sortir. Sortez ensuite de cette pièce puis la prochaine grâce au mur de droite et aux corniches. En haut, vous arriverez dans une salle du temps. Revenez dans le passé et sortez.

Traversez tous les pièges jusqu'à être dans une pièce immense avec une fontaine au bout de quelques ponts. Appuyez sur le bouton rouge et allez vers le pont. Vous verrez une des scènes du début. Dans votre prochain couloir, traversez tous les pièges à nouveau et à la fin, buvez un bon coup.

Sortez enfin à l'extérieur, tuez tous les démons et débrouillez-vous pour qu'un démon explose le mur pour prendre le rideau. Sautez sur les mâts qui ne tiennent pas longtemps en place et atteignez la terre à droite. Tuez tout le monde et accrochez-vous à l'arbre pour atteindre le muret puis le rideau. Montez ensuite de mur en mur et en haut, prenez le rideau qui se trouve vers la gauche. En descendant, sautez sur le mât puis enchaînez de suite sur le mur pour revenir sur un autre mât. C'est une petite course qui se démarre, tout s'effondre et attention sur le dernier bloc de bois qui tombe, une femme vient sur le mur vous attaquer. Une fois sur la terre en hauteur, ralentissez le temps car tout s'effondre. Récupérez le coffre et détruisez le mur. Vous serez dans un sombre couloir avec des scies sur le côté gauche. Attendez que les scies soient le plus éloignées possible et courez sur le mur pour atteindre l'extrémité. Vous vous verrez vous sauver la vie, courez sur les colonnes. Vous atteindrez ensuite une fontaine.

Traversez les pièges et vous arriverez dans une fonderie. Dirigez-vous au fond et prenez l'échelle pour monter et tourner le levier. Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme à gauche et tournez le levier également. Il ne vous reste plus qu'un tuyau à bouger et la fonderie se mettra en marche. La plate-forme s'effondrera, allez dans la porte qui s'est libérée. Buvez un bon coup et repartez.

Traversez tous les pièges et faites tourner le levier pour poursuivre. Montez sur les poutres et ralentissez le temps. Pour descendre le mur rempli de scies, ralentissez le temps et passez entre la scie le plus vite possible. En bas, vous vous retrouverez dans une ancienne pièce, partez à droite et montez les poutres pour atteindre le haut de la salle. Sauvegardez une fois en haut. Retournez dans la bibliothèque et remplissez le même parcours que la première fois. Une fois que vous avez traversé les deux barres et que vous êtes sur un mur proche d'une porte, descendez et le dahaka surgira dans la porte. Contournez-le par la gauche et montez sur les corniches pour être derrière lui. Au bout du couloir, vous commencerez la poursuite, elle est courte et au bout sauvegardez.

Entrez dans la grotte en forme de long couloir sombre sous un fort brouillard et tuez vos ennemis. Traversez ce couloir et au fond, montez de mur en mur. Une fois en haut, sautez sur la corniche en face et atteignez le bord de droite. Vous allez être face à 4 démons, je vous conseille de courir en ralentissant le temps, traversez tous les pièges et vous sortirez de la grotte pour avoir une fontaine.

Vous reviendrez dans le gouffre mécanique. Vous vous verrez et les tours s'activeront malgré votre envie. Une fois que vous vous réveillerez, dirigez-vous vers la porte de gauche. Traversez la roue d'eau et atteignez le balcon en face de cette dernière. Vous verrez alors votre parcours. Descendez par le rideau et traversez le demi-cercle à gauche pour atteindre la porte en bas. Montez ensuite les escaliers pour sauvegarder et continuez votre route. Vous reviendrez dans une salle d'engrenage, descendez la roue et sur les plates-formes, sautez sur le grillage pour atteindre le bas puis la fontaine. Vous allez vous revoir de nouveau et vous perdrez votre masque. Rejoignez la salle du trône et avant sauvegardez. Une fois dans la salle du trône vous verrez une cinématique puis vous vous retrouverez dans la salle du temps.

Passez sous la cascade et allez jusqu'à la salle suivante. Allez vous agripper à la plate-forme au bout à gauche. Montez puis courez sur le mur pour rejoindre la plate-forme suivante. De là, courez sur le mur et sautez en fin de course pour atteindre le piton rocheux en face.
Courez sur le mur pour prendre de la hauteur et vous accrocher à la corniche au dessus. Décalez-vous vers la gauche puis sautez sur la plate-forme en face. Avancez dans le couloir et tombez dans le fossé d'eau. Accrochez-vous à la faille dans le mur de gauche. Longez-la pour rejoindre la suite du couloir. Tout au bout, sautez sur la grande plate-forme pour commencer le combat final.

Vous affrontez une nouvelle fois l'impératrice. Elle a tout comme vous lors de ce combat le pouvoir de ralentir vos mouvements. Lorsqu'elle l'utilise, restez le plus possible loin d'elle, ou suspendez-vous au rebord de la plate-forme. A la

différence de votre premier affrontement, ce ne sont plus des gardes qu'elle fait apparaître en cours de combat mais des tornades. Evitez-les jusqu'à ce qu'elles se dissipent laissant derrière elles des doses de sable. Pour vous débarrasser de l'impératrice, effectuez des roulades pour la contourner et la frapper. Economisez votre sable et réservez-le pour les attaques frontales.

Après ce combat Prince of Persia : L'Ame du Guerrier sera terminé.

Prince of Persia : Les Deux Royaumes

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES CACHÉES

Tout d'abord, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement :

Jouet mortel
Gauche, Gauche, Droite, Droite, X, Y, Y, X, Haut, Bas

Téléphone
Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, X, Y, X, X, Y, Y

Tronçonneuse
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, X, Y

Espadon
Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X, Y, X, Y

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

LES REMPARTS

Après avoir sauvegardé grâce à la fontaine, utilisez l'échelle et poursuivez pour que notre héros puisse entrer en possession de son arme favorite. Par la suite, retenez qu'il vous est possible d'utiliser deux dagues simultanément en ramassant les armes sur les cadavres de vos ennemis. Lorsque l'ennemi aura été repéré, suivez les indications à l'écran pour apprendre l'art de l'élimination éclair. L'élimination éclair est une méthode de combat expéditive divisée en deux phases. Dans la première vous devez trouver une position d'attaque apte à surprendre votre opposant (signalée dans le jeu par un écran flou). Dès lors, la phase d'attaque débute et vous devez, aux moments adéquats, appuyer sur les touches de frappes pour terrasser votre adversaire. Votre première leçon effectuée, basculez derrière le balconnet et positionnez-vous face à la colonne. D'un saut, suspendez-vous sur celle-ci, puis mettez pied à terre pour vous occuper du mercenaire patrouillant plus bas (essayez de rester furtif pour pouvoir à nouveau vous exercer à l'élimination éclaire). Pour atteindre la plate-forme en face, il va vous falloir courir sur le mur. Prenez alors de l'élan et appuyez sur la touche indiquée à l'écran en orientant le stick de direction vers le mur. Gagnez ensuite d'un simple saut la plate-forme. Poursuivez par la droite et aidez-vous de l'accroche de la gouttière pour continuer. Lorsque le chemin s'arrêtera, laissez_vous tomber plus bas et trouvez l'échelle. Utilisez celle-ci puis partez éliminer le garde. Arrivé au point d'eau, il vous faudra réaliser un saut en équerre. Suivez les instructions tutoriales pour cela. Hissez-vous ensuite grâce au rebord de la cascade et gagnez le grenier non loin. Grâce au rideau rouge sur le mur, laissez-vous glisser vers le bas niveau où trois ennemis vous attendent. Luttez avec eux en enchaînant les combos. Continuez ensuite sur la droite et

empruntez l'échelle dans la sombre pièce. Grimpez jusqu'au prochain point de sauvegarde. Redescendez pour poursuivre par l'est. Montez sur la plate-forme et allez éliminer l'archer. Une nouvelle échelle vous permet de descendre. Tuez l'archer et le garde plus bas puis poursuivez à gauche. Le dernier point de sauvegarde n'est plus très loin, courage !

LE QUARTIER DU PORT

Un saut en équerre plus loin, et une corniche outrepassée, vous atteignez un décor de planches en suspension au-dessus du vide. Laissez-vous tomber de planche en planche pour pouvoir gagner le sol sans bobo puis éliminez vos adversaires. Avancez dans les décombres et repérez l'endroit où une nouvelle poutrelle vous attend. Aidez-vous du mur pour l'atteindre, puis hissez-vous sur sa grande soeur juste au-dessus. Poursuivez jusqu'aux deux ennemis suivants et faites leur comprendre que leur compagnie vous déplaît (juste avant, laissez-vous glisser entres les deux murs pour atteindre le sol). Au-dessus du vide, plus loin, sautez de poutre en poutre jusqu'à regagner la terre ferme. Poursuivez en éliminant tout opposant puis empruntez l'échelle menant au poste de guet. Une poutre, deux cabrioles et un archer plus loin, vous trouverez enfin un nouveau point de sauvegarde. De quoi vous désaltérer complètement avant d'entamer le prochain niveau...

LES RUES DE BABYLONE

Foncez jusqu'au balcon, et utilisez le mur sur votre droite pour poursuivre grâce à une petite course à l'horizontale. D'un saut de côté, agrippez-vous à la poutrelle au milieu de la pièce, puis allez zigouiller vos ennemis plus bas, si le coeur vous en dit. Continuez ensuite vers l'inexploré et sautez jusqu'à la prochaine poutre pour poursuivre jusqu'au mur visible non loin. Accrochez-vous à cette prise puis marchez jusqu'au fond de la pièce. Suivez les indications à l'écran pour monter de mur en mur puis gagnez la corniche. De planche en planche, vous voilà rapidement au-dessus de la cité. Grimpez sur celles-ci (quatre) à tour de rôle afin d'atteindre un niveau supérieur. Marchez vers l'est et allez à nouveau jouer les acrobates téméraires en flirtant avec le vide. L'ennemi repéré, lâchez-vous sur celui-ci pour effectuer une petite élimination éclair. Ceci étant, hissez-vous sur la poutre dans le cul-de-sac puis grimpez grâce aux poutres de gauche. Dès que votre ascension ne pourra se poursuivre, gagnez d'un saut le balconnet juste en face de vous. Peu de temps après, il vous faudra à nouveau courir sur les murs pour atteindre une autre planche. Lorsque vous vous serez perché là-dessus, effectuez un double saut pour atteindre sa voisine du dessus. Il ne vous reste plus qu'à vous hisser sur la plate-bande supérieure pour aller sauvegarder.

LE BALCON DU PALAIS

Laissez-vous tomber sur les toits plus bas en sautant par-dessus la rampe, puis utilisez les murs pour atteindre le balcon qui vous fait face. Partez vers la gauche et montez sur le meuble placé contre le mur après avoir éliminé les gardes de la zone. Sprintez sur le mur puis allez planter le tranchant de votre arme dans l'accroche prévue à cet effet. Hissez-vous sur le second point, puis gagnez le balcon. Repérez le volet pour effectuer un saut dévié et ainsi atteindre la plate-forme suivante. Marchez sur l'interrupteur pour déclencher l'ouverture de la porte et hâtez-vous pour quitter la pièce. Poursuivez vers l'est et éliminez le garde posté non loin. Sautez ensuite sur la colonne puis effectuez un saut sur la poutrelle légèrement plus loin au-dessus. Enjambez le balcon puis prenez à droite. Frayez-vous ensuite un chemin jusqu'à l'ennemi suivant, puis sprintez sur le mur de gauche pour vous envoler vers les grilles où vous planterez votre dague. Deux grilles plus tard, vous vous retrouvez à nouveau vers votre foufou en courant sur les murs (ha ces jeunes je vous jure...). Utilisez le volet sur le mur pour effectuer une élimination éclair puis poursuivez grâce aux poutrelles. Après une courte progression à pas furtifs, deux nouveaux ennemis s'offrent au tranchant de votre dague. Faites-leur comprendre que peu de points communs vous rattachent puis poursuivez sur la gauche pour trouver un nouveau point d'ancrage. En courant sur le mur de droite, vous atteignez un nouveau balcon qui vous mène jusqu'à un prochain passage. Allez sur la gauche et appuyez sur l'interrupteur. Montez ensuite sur la poutre grâce au muret, puis marchez jusqu'au prochain point de sauvegarde.

LE PALAIS

La zone dans laquelle vous débutez est truffée de pièges. Courez sur le mur de gauche pour éviter le moindre problème. Une scie circulaire et quelques pics plus loin, gagnez le balcon pour vous sortir vivant de ces nouvelles espièglerie. Le passage qui suit peut poser quelques soucis. Calculez bien votre timing et courez sur le mur de droite

pour pouvoir bénéficier de la face « plate-forme du piège » pour ainsi grimper sur le mur du haut. Le piège suivant se déjoue en utilisant le volet sur le mur. Avancez ensuite jusqu'aux pics sortant du sol puis progressez en évitant ces derniers et en calculant avec précision vos courses. Allez ensuite jusqu'au brasero à levier, et abaissez celui-ci pour ainsi ouvrir la trappe au plafond. Une fissure dans un mur vous indique la dernière marche à suivre pour espérer ressortir en un seul morceau de ce niveau plutôt sadique. Allez-y, plantez votre dague puis courez sur le mur à proximité pour atteindre le dernier balcon avant la sauvegarde.

LA SALLE DU TRONE

A partir de la fontaine, marchez en direction de la statue de droite, puis allez grimper sur le mur pour vous accrocher à la grille. Sautez sur la plate-forme qui suit puis utilisez le volet sur le mur à côté pour fondre sur votre ennemi. Continuez sur la droite et cavalez à nouveau sur le mur pour atteindre la haute plate-forme. Grâce au volet, grimpez sur la corniche de la grande colonne puis sautez plus loin pour vous accrocher avec la dague. Sautez sur la poutre visible au loin et laissez-vous chuter sur le garde suivant. En atteignant la corniche de droite, hissez-vous sur la plate-forme et allez planter votre dague dans le nouveau point d'ancrage qui s'offre à vous. Habilement, poursuivez par le mur de droite puis laissez-vous tomber dès que possible sur vos ennemis inattentifs. Faites le ménage et poursuivez vers l'est. Une cinématique s'enclenchera alors. La dague des sables vous sera acquise et il vous sera alors possible d'utiliser le pouvoir de revenir dans le passé. N'hésitez pas à présent à briser les nombreux objets des niveaux pour récupérer des points de sable. Rentrez dans le bâtiment et trouvez l'espace dallé pour courir à la verticale et ainsi ouvrir un nouveau passage. Une plate-forme plus tard, le sol s'effondre sous vos pieds. Courez verticalement sur le mur de droite pour vous accrocher au point d'ancrage grâce à votre arme, puis trouvez le rideau rouge pour pouvoir redescendre. Gagnez rapidement l'intérieur du prochain bâtiment pour aller sauvegarder.

LE COULOIR PIEGE

Marchez dans le couloir et évitez les rondins de pics. Un peu plus loin, esquivez les colonnes dentelées qui suivent (frôlez les murs pour cela). Les pièges suivants sont tous aussi faciles à franchir. Courez le long des murs et sprintez jusqu'à la porte pour ne pas finir en bouillie lorsque les murs se refermeront sur notre héros. Après les escaliers de la salle suivante, enclenchez l'interrupteur sur votre droite puis passez par l'issue alors ouverte en contrebas. Le sol de la pièce dans laquelle vous débouchez est quelque peu fragilisé. Gagnez la porte suivante en passant par les dalles de gauche. Lorsque vous serez parvenu au pied d'une des colonnes, sautez sur celle accessible puis cramponnez-vous sur sa voisine à l'aide d'un simple saut. Réalisez la même manipulation pour vous hisser sur la troisième puis grimpez sereinement sur la corniche. Filez ensuite sur la droite et hissez-vous sur la corniche suivante. Poursuivez jusqu'aux rideaux rouges et laissez-vous glisser grâce à ceux-ci vers le bas. Trouvez le couloir vous permettant de descendre puis marchez jusqu'à la fontaine pour sauvegarder.

LE PALAIS EN RUINE

Au commencement, avancez dans le couloir pour aller en direction de la série de pièges qui vous attend. Dans la salle qui suit, sautez par-dessus le trou, puis faites le ménage après le second trou. Grimpez sur la plate-forme aux colonnes puis sautez sur la corniche en face. Eliminez vos adversaires sur la gauche, puis fouillez le renforcement sur la droite pour y trouver un joli petit coffre rempli d'items de sable. Poursuivez votre chemin et sautez de plate-forme en plate-forme pour atteindre le mur au volet. Propulsez-vous alors astucieusement pour atteindre la corniche suivante. Enfin, filez vers la gauche pour y trouver une fontaine.

LES EGOUTS

Voilà un niveau qui est bien loin d'être court ! Face aux barres fixes, utilisez celles-ci pour vous hisser jusque sur la plate-forme en hauteur. En partant vers la gauche, courez sur le mur pour pouvoir vous accrocher à la barre suivante. Sautez ensuite sur la plate-forme de gauche puis laissez-vous tomber sur la terre ferme. Montez les escaliers et grimpez sur la barre pour sauter sur la prochaine corniche. Poursuivez par la gauche et utilisez les deux murs parallèles pour descendre. Rapidement, vous tombez sur quelques nouveaux ennemis (n'oubliez pas que ceux-ci sont vulnérables dans les zones de lumière). Plus loin, effectuez une course à l'horizontale sur le mur et utilisez votre dague comme d'un levier pour ouvrir le passage dans le sol. Laissez-vous glisser, et sautez sur la barre fixe dès que possible. De barre en barre, vous regagnez le sol. A l'aide de votre fidèle dague, accrochez-vous sur l'encoche du mur de gauche pour

pouvoir sauter sur les dalles puis sur la corniche suivante. Continuez votre ascension et déclenchez le mécanisme déverrouillant une porte plus bas. Redescendez afin d'emprunter ce nouveau passage. Après la poutre, calez-vous entre les deux murs pour pouvoir vous laisser glisser vers le sol. Approchez-vous du bord de la plate-forme et sautez sur la corniche plus à gauche. D'un bond, agrippez-vous à celle juste au-dessus puis cramponnez-vous dans la faille murale pour pouvoir attraper le poteau dans votre dos. Sautez ensuite sur la barre suivante. Votre tâche suivante est de calculer un parfait timing pour atteindre le bloc alternatif. Courez sur le mur pour l'atteindre. Après la transformation du Prince, hâtez-vous d'en finir avec les ennemis venus en nombre, en usant sans retenue de vos nouveaux pouvoirs. Veillez à ne pas perdre de temps et à dégoter un nombre suffisant de sables pour ne pas mettre en danger la santé du Prince. Près de la sculpture murale, utilisez la chaîne pour déverrouiller une nouvelle issue. Commencez par descendre dans la fosse afin d'y trouver un coffre. Remontez ensuite, et accrochez la barre avec votre chaîne pour franchir le précipice. Rejoignez les deux murs de cette même façon puis laissez-vous choir sur le comité d'accueil. Usez ensuite de votre chaîne sur le mécanisme et passez dans le passage d'en face. Hâtez-vous de vous glisser par l'ouverture et approchez du mur de bois pour courir verticalement sur celui-ci et ainsi pouvoir vous accrocher à la corniche de gauche. Sautez pour gagner la plate-forme plus haut puis courez sur le mur de droite pour atteindre l'échelle. Grimpez ensuite sur la caisse et usez de votre dague pour enclencher le mécanisme. Lorsque le mur sera en mouvement, sautez sur la barre de gauche et retournez-vous pour atteindre la suivante. La prochaine phase vous oblige à rebondir sur le coin de mur pour poursuivre votre ascension. N'oubliez pas le pouvoir du temps en cas de chute malencontreuse. Poursuivez vers l'inconnu et allez vous agripper à la corniche suivante pour sauter sur la dalle ascenseur en y plantant votre dague. Poursuivez en courant sur les murs et hissez-vous sur la nouvelle plate-forme. Quelques adversaires et péripéties plus loin, marchez jusqu'aux murets pour glisser sur le sol. Le Prince se métamorphose alors à nouveau. Poursuivez en vous hissant sur la plate-forme suivante et trouvez la plaque sur le mur pour pouvoir y planter votre dague. Avancez et allez affronter les 4 nouveaux ennemis que vous rencontrerez. La prochaine encoche repérée, courez verticalement sur le mur pour planter le tranchant de votre arme dans celle-ci. Poursuivez par le passage aux rideaux et sauvegardez après les nombreux pièges (fléchettes, scies circulaires...).

LES TUNNELS

Avancez jusqu'au mur de gauche et courez sur celui-ci pour sauter en direction de la plate-forme. En courant à présent sur le mur de droite, vous atteignez aisément une échelle. Montez sur celle-ci. D'un bond, rejoignez la corniche et, tout en esquivant les flèches, grimpez sur la corniche suivante pour vous hisser sur l'autre plate-forme. Avancez ensuite en direction de vos adversaires et vengez-vous copieusement. En sautant de corniche en corniche, trouvez la fissure pour y dégoter un point d'ancrage. Allez sur la droite et laissez-vous tomber pour sauter instantanément vers la seconde fissure dans votre dos. Poursuivez votre ascension et évitez les flèches jusqu'à la corniche suivante. Glissez alors vers la droite et accrochez-vous sur la suivante. Deux corniches temporaires vous permettent ensuite d'atteindre le sommet. Sauvegardez après la cinématique.

LA FORTERESSE

Descendez entre les deux murs et usez de l'attaque éclair pour vous débarrasser des ennemis présents sur les lieux. Dirigez-vous vers le tronc couvert de pics et courez sur le mur pour sauter vers la barre. Continuez et éliminez vos adversaires postés sur les toits. Sautez vers la chaîne et éliminez vos nouveaux ennemis. Trouvez la rambarde derrière le bâtiment et accrochez-vous sur celle-ci pour vous laisser tomber vers le sol. En farfouillant quelque peu dans la zone, vous trouverez aisément un coffre au contenu intéressant. Remontez et marchez en direction de la plate-forme faisant l'angle. A l'aide de votre dague, accrochez-vous deux fois aux encoches puis courez sur le mur et utilisez les deux volets pour atteindre la corniche d'après. Gagnez la corniche juste en face et éliminez vos ennemis. En utilisant le levier sur le brasero, vous débloquez une nouvelle issue derrière la grille. La série de pièges passée, le Prince de l'ombre reprend alors du service. Courez sur le mur et balancez-vous dans le vide tel un Indiana Jones grâce à votre chaîne. En descendant, utilisez à nouveau l'attaque éclair pour maîtriser vos adversaires. A proximité des colonnes dans la cour, sautez de barre en barre pour atteindre le bâtiment et utilisez votre dague comme d'un vulgaire levier. Poursuivez par la gauche et assistez à la cinématique avant de vous lancer dans la fameuse session de chars. Rien de bien compliqué durant cette course. Poussez vos adversaires et évitez du mieux que vous le pouvez les obstacles. Serrez les virages et faites preuve de sang froid. La course terminée, marchez en direction des corniches et glissez sur la gauche afin de pouvoir atteindre celle donnant sur la plate-forme suivante. Empruntez ensuite l'échelle et poursuivez jusqu'à la suivante en vous accrochant à la corniche. Continuez par l'issue de droite puis bifurquez vers la gauche pour trouver l'échelle suivante. Plus qu'une série de barreaux à monter et vous serez enfin arrivé au bout de vos peines pour ce niveau !

LA VILLE BASSE

Avancez sur la planche et laissez-vous tomber sur les corniches en contrebas. Galopez sur le mur jusqu'au volet et utilisez-le pour rebondir jusqu'à une plate-forme. Eliminez rapidement le gardien puis passez votre chemin pour aller trouver le second. Réglez-lui son compte à son tour puis suspendez-vous au balcon près des rideaux pour vous laisser tomber et vous rattraper sur l'encoche grâce à votre dague. Plus bas, deux nouveaux ennemis n'attendent que vous. Lorsqu'ils ne seront plus de ce monde, dirigez-vous vers les poutres et barres et sautez sur la dernière d'entre elles afin de pouvoir atteindre les deux murs et vous laisser glisser. Tuez vos ennemis et poursuivez vers l'inconnu. Montez sur la caisse et courez verticalement sur le mur pour atteindre l'encoche légèrement plus haute. En courant sur le mur de droite, vous atteignez une ouverture. Laissez-vous tomber sur la caisse et tuez les deux chiens. Courez sur le mur suivant pour atteindre la prochaine plate-forme puis sautez en direction de celle de gauche. D'une course verticale, accrochez-vous au balcon puis montez jusqu'à la rambarde brisée pour atteindre la plate-forme suivante d'un simple saut. La métamorphose terminée, sautez dans le vide sans vous soucier des chiens, et utilisez la chaîne pour vous balancer de l'autre côté. Courez sur le mur suivant pour atteindre la barre fébrile et montez rapidement sur la plate-forme au-dessus. Récupérez les points de sables puis cavalez sur le mur. Sur la plate-forme défaillante, aidez-vous de votre chaîne pour vous accrocher quelque part. Attrapez la barre pour atterrir sur l'échelle puis poursuivez calmement, les péripéties sont terminées pour ce niveau...

LES TOITS DE LA VILLE BASSE

Sautez dans le vide et allez éliminer l'archer avant de redescendre pour poursuivre le massacre. Courez sur le mur de droite pour rebondir plus loin grâce aux deux volets puis posez-vous en spectateur pour la cinématique qui s'en suivra. Poursuivez par la droite et sautez sur le toit suivant. Ramassez la hache et sprintez sur le mur. Occupez-vous du garde à l'arc avant de récupérer le point de sable. Les deux nouveaux archers repérés, avancez à pas feutrés pour ne pas qu'ils se rendent compte de votre présence puis réglez-leur leur compte avant de grimper sur le toit suivant. Descendez ensuite en suivant le chemin montré par la cinématique. A partir de la sauvegarde temporaire, courez verticalement sur le mur où l'on aperçoit une encoche et plantez votre dague dans celle-ci. Sautez d'ici sur la corniche et hissez-vous sur la plate-forme. En courant sur le mur de droite, vous pouvez vous accrocher à une nouvelle encoche et ainsi atteindre le sol. Sur le mur en face, aidez-vous des deux encoches pour monter puis allez enclencher le mécanisme sur la droite pour ouvrir la porte et terminer ainsi ce niveau.

L'ARENE

Filez vers la droite pour faire connaissance avec le tout premier Boss du jeu : Klompa. Dans l'arène, trois points d'ancrage vous permettent de vous hisser sur votre adversaire via l'accession à un tremplin. Lorsque vous serez positionné sur son épaule, frappez ses yeux à l'aide d'attaques éclairs (un seul coup à la fois). Le monstre aveuglé, passez sous ses jambes et enchaînez combos et coups spéciaux pour le faire fléchir. Montez sur la bête pour procéder à la mise à mort. Le Prince obscur fera ensuite son apparition et il vous faudra sauvegarder avant de poursuivre.

LE TUNNEL DE L'ARENE

Courez sur le mur de droite pour passer outre le gouffre puis hissez-vous sur la corniche en face. Allez vers la gauche afin de vous saisir de la plate-forme en mouvement. De celle-ci, sautez dans le vide pour attraper la poutre à l'aide de votre chaîne. Grimpez ensuite sur la plate-forme et patientez jusqu'à ce que les deux blocs suivants se positionnent de manière favorable pour vous laisser passer. Descendez par l'échelle et allez vous suspendre au bord de la plate-forme. Le mécanisme à chaîne déclenché, foncez jusqu'à la porte temporairement ouverte. Courez ensuite sur le mur de droite et aidez-vous de votre chaîne pour vous hisser sur la corniche qui suit. Basculez sur la gauche et sautez en direction de la barre. Utilisez alors à nouveau la chaîne pour atteindre la porte suivante. Un passage dans la flotte vous fera redevenir comme avant. Marchez vers la droite pour enclencher une nouvelle cinématique.

LES BALCONS

En courant sur le mur de droite, propulsez-vous en face grâce au volet. Fracassez vos ennemis et grimpez de suite sur la caisse vers la gauche. A nouveau, courez sur le mur pour utiliser le volet. Une élimination éclair plus tard, allez planter votre dague dans les dalles adaptées et laissez-vous tomber en contrebas grâce au râtelier. Plus loin, éliminez

les nombreux ennemis que vous rencontrerez puis dirigez-vous vers la source de lumière. Vous gagnez le pouvoir de l'oeil du cyclone vous permettant alors de ralentir le temps. Remontez par les escaliers et occupez-vous des deux gardes. Actionnez l'interrupteur situé sur l'un des murs de droite. Et usez de votre nouveau pouvoir pour freiner le temps et atteindre ainsi la porte dans les temps. Roulez sur les planches pour franchir le dernier obstacle.

L'ALLEE OBSCURE

Brisez les râteliers vers la fontaine et utilisez les deux murs pour monter jusqu'à l'encoche où vous planterez votre dague. Courez sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Poursuivez par l'échelle. Vous vous retrouvez rapidement sur les toits. Traversez le ponton et allez éliminer le garde patrouillant dans la zone. Hissez-vous sur le toit suivant (attention un deuxième ennemi n'est pas loin). Une cinématique plus tard, descendez par la gauche et tuez votre ennemi. Repérez l'encoche pour votre dague et plantez-y cette dernière. Hissez-vous de cette façon sur la prochaine plate-forme et éliminez les gardes sur les toits suivants. Après la seconde cinématique, pénétrez dans la pièce suivante et sautez entre les deux murs après la poutre pour vous accrocher sur la plate-forme suivante. Courez ensuite sur le mur pour vous accrocher aux rideaux. Laissez-vous descendre et sortez à l'extérieur. En poursuivant, vous trouverez un second rideau pour vous livrer à vos cabrioles. Gagnez la plate-forme et pénétrez dans le passage pour poursuivre entre les deux murs et ainsi pouvoir atteindre le balcon. Utilisez ensuite la poutre pour sauter vers le suivant puis gambadez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme. Empruntez pour finir les deux échelles.

LES TOITS DU TEMPLE

Après la cinématique, allez vous suspendre au balcon de manière à vous laisser tomber d'un niveau. Eliminez les ennemis qui vous traquent puis partez vers l'escalier pour repérer le prochain pilier. Derrière se trouve une encoche pour votre dague. Accrochez-vous à celle-ci puis agrippez-vous d'un saut dans l'encornure légèrement plus haut. Sautez ensuite vers la colonne à proximité puis gagnez la dalle suivante d'un petit bond. Le volet suivant vous aidera à atteindre la prochaine colonne. Dirigez-vous ensuite vers la cloche et poussez celle-ci vers l'icône du soleil. Passez par l'ouverture et utilisez votre dague comme d'un levier pour que Farah puisse poursuivre. Passez par l'ouverture avant qu'elle ne se referme. Galopez ensuite sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante, puis passez par la gauche pour vous suspendre à une corniche et vous glisser vers la droite de manière à atteindre une encoche à dague. Partez vers la gauche pour trouver à nouveau une corniche. Poursuivez et lorsque vous aurez usé à nouveau de votre arme comme d'un levier, utilisez les plates-formes pour continuer. Aidez-vous ensuite de la fissure pour progresser vers droite, puis sautez vers la dalle. Gagnez la plate-forme sur la gauche puis utilisez la prochaine corniche pour atteindre la suivante. Eliminez les chiens puis faites une course sur le mur de gauche. Sautez dès que la barre sera accessible. Suspendez-vous ensuite au renforcement et utilisez pour la troisième fois votre dague comme d'un levier. Un bloc de pierre fait alors son apparition. Foncez puis courez sur le mur de gauche pour atteindre le ponton de bois. En courant sur le prochain mur, propulsez-vous sur la barre puis sautez vers le mur en ruine. Enjambez celui-ci puis sautez vers la plate-forme d'où il vous sera possible d'atteindre l'encoche à dague. Courez sur la gauche et sautez de poutre en poutre pour atteindre la plate-forme qui suit. Eliminez vos adversaires de la manière qui vous convient le mieux puis acharnez-vous sur la réserve de sable pour gagner un réservoir de sable en plus. Poussez ensuite la cloche dans l'espace entre les deux plates-formes et montez. Une cinématique plus tard. Suspendez-vous au-dessus du vide pour atteindre la plate-forme derrière vous puis tournez le levier avant de redescendre. Montez ensuite sur le bloc de pierre et faites en sorte de tourner le bon levier pour que Farah puisse poursuivre jusqu'à la tour (attention l'un des deux leviers a pour effet de faire débouler plusieurs chiens). Revenez plus haut vers l'autre levier et actionnez-le. En revenant vers la cloche, déplacez celle-ci de manière à pouvoir vous suspendre vers l'encoche. Après la nouvelle cinématique, actionnez à nouveau le levier et poursuivez. Le chemin restant s'en déduit facilement, déplacez-vous agilement de plate-forme en plate-forme pour rejoindre la présence rassurante de la fontaine.

LE TEMPLE

En usant de votre dague comme d'un vulgaire levier, il vous est possible d'ouvrir la porte qui vous bloque le passage. Après la cinématique, vous contrôlez le Prince de l'ombre. Suspendez-vous au balcon et sautez jusqu'à la corniche de manière à pouvoir atteindre les deux poutres successivement. Eliminez le chien puis sautez sur la dalle de gauche pour courir sur le mur et vous élancer ainsi dans le vide pour vous accrocher à l'aide de votre chaîne à la barre. De ce point, accrochez la suivante puis gagnez la plate-forme juste derrière. Progressez jusqu'à la sculpture et déplacez celle-ci

grâce à la chaîne. Sautez sur le bloc puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme au-dessus de votre tête. Après la prochaine porte, laissez-vous pendre à la corniche et faites venir vers vous la statue. Sautez sur le bloc et courez sur le mur. Deux fois de suite, accrochez votre chaîne aux poutres puis utilisez les volets pour bondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Eliminez vos ennemis puis marchez vers le balcon esquinté. Courez sur le mur et suivez les indices aptes à vous diriger. Après la statue suivante, courez verticalement sur le mur pour atteindre la plate-forme en hauteur. Abattez vos ennemis puis poursuivez grâce à la combinaison de la chaîne avec les barres. De nouveaux ennemis vous attendent en contrebas. Récupérez le contenu du coffre derrière les piliers puis actionnez l'interrupteur en marchant dessus. Franchissez le nouveau passage puis marchez sur le deuxième interrupteur. Enclenchez alors l'oeil du cyclone et foncez pour franchir l'issue suivante. Lorsque le Prince aura retrouvé son état normal, éliminez les ennemis puis courez verticalement sur le mur pour vous accrocher à la colonne brisée. Escaladez son montant puis gagnez d'un saut la seconde à proximité. Sautez ensuite sur la plate-forme. Plusieurs poutres très peu visibles sont présentes au-dessus de vos têtes. Sautez sur celles-ci pour atteindre l'étage suivant. Ceci étant, actionnez le nouveau mécanisme et pénétrez dans la nouvelle salle. Courez sur le mur de droite à proximité du rideau et sautez en face. Plantez votre dague dans le mécanisme et passez l'issue suivante. Courez sur le mur pour atteindre le balconnet et prenez l'échelle pour vous diriger vers la sauvegarde (à noter qu'un upgrade de vie est également disponible si vous le désirez).

LA PLACE DU MARCHE

Assistez à la cinématique puis prenez le sabre. Sautez sur la plate-forme de gauche puis descendez entre le pilier et le mur. Sautez sur la poutre puis éliminez les deux gardes. Repérez l'interrupteur sur le sol et déplacez la malle sur celui-ci de manière à maintenir l'ouverture de la porte. Montez ensuite sur la plate-forme et tuez ses 3 gardiens. Vous ne tardez pas à trouver une nouvelle malle. Poussez-la jusqu'aux alcôves et sautez vers celle-ci. En sautant sur la poutre, vous distinguez une encoche pour le pointu de votre arme. Utilisez votre dague dans le mécanisme et observez la nouvelle séquence narrative. Après cela, positionnez la malle sur l'un des interrupteurs puis foncez vers l'ouverture. Prenez l'échelle et utilisez les encoches pour progresser. Suspendez-vous plus haut à la corniche et glissez vers la gauche. Après le volet, usez à nouveau d'une encoche puis courez vers la droite pour vous laisser choir sur une des corniches en dessous. Sautez ensuite sur les poutres pour atteindre une nouvelle encoche. Lorsque vous y serez suspendu, utilisez les deux volets pour vous propulser jusqu'à la plate-forme du fond. Poursuivez à gauche pour sauter sur la poutre puis sur la dalle. Courez à gauche et hissez-vous jusqu'au balcon pour sauvegarder grâce à la fontaine.

LE QUARTIER DU MARCHE

Laissez-vous tomber puis courez sur le mur de droite pour atteindre la corniche en face de vous. Suspendez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Utilisez les deux encoches pour descendre puis gagnez la plate-forme suivante. Remontez sur la corniche afin qu'une nouvelle cinématique vienne à s'enclencher. Contournez la zone pour apercevoir une poutrelle. Sautez entre les deux murs et descendez. Eliminez les gardes au-dessous de vous et récupérez la masse d'armes ainsi que les points de sable. Glissez votre arme dans le mécanisme de levier puis ralentissez le temps pour passer par l'ouverture nouvellement ouverte. Marchez vers le puits et utilisez la poutre pour atteindre et éliminer les quatre gardes patrouillant dans la zone. Prenez le nouveau réservoir de sable puis tirez la nouvelle malle sous le mécanisme à dague pour pouvoir l'actionner. Courez jusqu'à la porte et empruntez l'échelle. Au bout du couloir, courez sur le mur et propulsez-vous grâce aux volets vers la nouvelle plate-forme. Admirez la cinématique puis sauvegardez...

LA FABRIQUE D'ARCS

Commencez votre gymnastique quotidienne en effectuant une course mesurée sur le mur de gauche. Accrochez-vous légèrement plus loin pour grimper sur la corniche. Une fois la plate-forme atteinte, éliminez votre opposant puis passez le balcon de gauche pour pouvoir sauter sur la poutre. Poursuivez en sautant sur la corniche voisine et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les problèmes schizophrènes du Prince réapparaissant, vous poursuivez avec le personnage ténébreux. Sautez vers la barre et accrochez votre chaîne à celle-ci. Laissez-vous tomber sur la corniche et éliminez les ombres. Récupérez le contenu du coffre puis montez vers les corniches au-dessus. Usez de votre chaîne pour poursuivre et actionnez l'interrupteur pour franchir la porte suivante. Sautez du balcon et glissez le long du rideau. Plusieurs ennemis viennent s'en prendre à vous, luttez avec bravoure puis montez sur le grand pilier pour rejoindre l'archer perché plus haut sur sa plate-forme. Courez sur le mur de droite et tuez les deux sorcières. Quelques sauts plus

tard vous trouvez de nouveau un interrupteur, actionnez-le et courez sur le mur pour atteindre le chandelier venant de descendre, puis balancez-vous jusqu'à la plate-forme grâce à celui-ci. Lorsque vous redeviendrez le Prince d'origine, une nouvelle série de pièges viendra ralentir votre traversée. Effectuez plusieurs roulades pour éviter les scies circulaires. Traversez le couloir, et grimpez le long du mur en vous servant des accroches. Tuez vos ennemis, assistez à la cinématique, puis dirigez-vous dans la salle suivante pour sauvegarder.

LE LUNAPAR

Récupérez les points de sables et foncez vers ce nouveau Boss. Vous bénéficiez d'un nouvel allié pour cette bataille : votre pouvoir de ralentir le temps. Enclenchez celui-ci et multipliez les combos dans le dos de l'enchanteresse. Lorsque vous aurez entamé un tiers de la barre de vie du boss, le Prince basculera à nouveau du côté obscur de la force et la chaîne viendra alors vous prêter main forte. L'arme se révèle diablement efficace sur votre adversaire, usez-en donc sans retenue.

LA PLACE

Passez par la porte et plantez votre arme dans les rideaux pour descendre d'un niveau (plutôt coûteuse comme méthode). Arrivé en bas, gagnez d'un saut la corniche puis déplacez vous sur la droite de manière à pouvoir atteindre une estrade. Poursuivez par la corniche et glissez sur le côté droit pour sauter jusqu'à la prochaine plate-forme. Dès que vous apercevrez une poutre, usez de la chaîne pour l'atteindre et vous balancer jusqu'à la plate-forme suivante. Courez sur le mur de droite et servez-vous des volets pour vous propulser vers la corniche. Laissez-vous tomber sur celle du bas et hissez-vous jusqu'à la suivante. Courez ensuite sur le mur de gauche et d'un coup de chaîne, accrochez-vous à l'espèce de lampion pour vous balancer jusqu'aux dalles. Terrassez vos ennemis qui vous attendent puis prenez ensuite à gauche. Effectuez une course verticale sur le mur près de la barre drapée de rouge de manière à l'atteindre avec l'aide de votre chaîne. Sur la plate-forme suivante, sprintez sur le mur de droite usez à nouveau de votre chaîne. Deux volets vous propulsent plus loin sur le montant d'une colonne. Déplacez-vous sur la droite pour atteindre le balcon puis passez par la fenêtre afin de poursuivre. Plus loin, courez sur le mur à votre droite pour pouvoir d'un bond atteindre la corniche suivante. Glissez alors sur le côté droit et bondissez sur la barre derrière vous en utilisant votre chaîne. Un garde patrouille plus bas et une attaque éclaire s'avérera efficace pour vous en débarrasser facilement. Pour ne pas faire de jaloux, faites connaître le même sort à son collègue qui devrait normalement se trouver dans les parages. Enclenchez l'interrupteur et faites face aux ennemis. Une nouvelle fois, appuyez dessus puis utilisez le pouvoir de l'oeil du cyclone pour gagner rapidement la porte du couloir. Poursuivez en tuant vos ennemis. Un petit passage rafraîchissant dans les eaux aidera le Prince à mettre ses idées au clair. Enfin sauvegardez à la fontaine.

LA VILLE HAUTE

Grimpez sur le bloc au T de bois au-dessus. Courez sur le mur pour sauter vers la plate-forme plus loin. Actionnez le mécanisme puis déplacez le bloc sous les volets. Servez-vous des volets pour atteindre la poutre. Poursuivez en escaladant grâce aux deux murs parallèles puis allez vous occuper des deux gardes avant d'enclencher l'interrupteur près des flammes. Passez la porte et éliminez l'ennemi que vous rencontrerez. Longez le couloir suivant puis courez sur le mur arrivé devant le précipice. Trois volets vous aideront à rebondir jusqu'à la prochaine plate-forme. Après la cinématique, sautez sur la poutre de manière à vous saisir de la chaîne. Descendez ensuite sur la terre ferme et luttez contre les ennemis s'y trouvant. Poursuivez en courant sur le mur et en actionnant l'interrupteur sur celui-ci. Grimpez ensuite à l'échelle puis aidez-vous des murs pour monter plus haut. Sur la plate-forme, utilisez le mur de gauche pour prendre une course d'élan et vous réceptionner ainsi à la poutre. Attrapez ensuite les corniches sur votre gauche afin de pouvoir redescendre de plusieurs niveaux. Plus bas, courez sur le mur de droite et usez des volets pour rebondir vers la corniche. Gagnez la terre ferme et zigouillez les ennemis patrouillant dans le coin (frappez également le réservoir de sable pour gagner un nouveau pouvoir). Trouvez le prochain mécanisme pour l'enclencher et poursuivre. Arrivé vers la malle, tirez sous l'encoche pour pouvoir escalader à renfort de courses murales. La plate-forme supérieure atteinte, allez sauvegarder à la fontaine.

LES JARDINS DE LA VILLE

A partir du balcon, sautez en direction de la poutre, puis repérez l'encoche à dague pour y planter votre arme. Gagnez

la seconde dalle, puis laissez-vous tomber sur la corniche pour vous hisser sur la droite. Attrapez la corniche au-dessus de vous puis à nouveau, allez vers la droite. Sautez ensuite sur la poutre puis hissez-vous grâce à votre arme et aux encoches. Légèrement plus loin, abattez les gardes puis déplacez-vous jusqu'au balcon pour vous y suspendre et ainsi gagner la poutre. De là, faites un bond en direction du balcon puis accrochez vous à nouveau à l'arrière de celui-ci pour vous laisser choir sur la corniche plus en contrebas. Quatre gardes anéantis et quelques mouvements de gymnastique sur poutre plus loin, vous tombez sur un nouveau réservoir de sable. Usez ensuite de votre dague dans le mécanisme puis grimpez sur le palmier pour sautez vers la poutre, et enfin sur la corniche. Hissez-vous alors sur la gauche et laissez-vous tomber sur la poutre en dessous. Accrochez-vous sur la corniche à proximité et faites le tour de la structure pour atteindre la corniche suivante. Eliminez les gardes puis gagnez le sol après avoir récupérer le coffre et son contenu. Vous affrontez alors un nouveau Boss de fin de niveau. Frappez-le aux jambes pour qu'il se courbe puis grimpez sur la bête pour lui porter des coups destructeurs. Le monstre se mettra alors à cavaler à travers la zone avec vous sur son dos. Vous devez alors éviter au mieux les obstacles (vous contrôler la marche du Boss). A la fin du parcours, montez à l'échelle pour finir.

LE CANAL

Effectuez une roulade pour passez sous le passage en pierre puis dirigez-vous sur la droite. Courez sur le mur pour vous suspendre plus loin à la corniche et laissez-vous tomber sur celle du dessous. Gagnez l'échelle puis marchez vers la fontaine lumineuse. Repérez ensuite la barre et sautez sur celle-ci pour atteindre la plate-forme suivante. Enfin, allez sauvegarder à la prochaine fontaine.

LA PROMENADE

Saisissez le sabre et les deux points de sable, puis allez éliminer le garde. Poussez la caisse contre le mur, et courez vers la droite pour sauter de paroi en paroi et atteindre ainsi les hauteurs. Un ennemi de plus vous attend là-haut. Tuez-le. Fermez la vanne en appuyant sur l'interrupteur, puis gagnez le balcon d'en face. Grâce à la chaîne, descendez éliminer les gardes et leurs chiens puis courez sur le mur de droite pour accrocher le rideau à l'aide de votre chaîne une fois les 3 points de sable récupérés. Toujours grâce à votre chaîne, servez-vous des volets nouvellement fermés pour atterrir sur la prochaine plate-forme. Avancez jusqu'au prochain mécanisme, et enclenchez celui-ci pour faire apparaître deux volets. Progressez vers le haut, et dès lors que vous vous serez retransformé en Prince, fondez sur les gardes en contrebas. Poursuivez ensuite par l'issue de gauche et glissez-vous derrière les caisses pour progresser jusqu'au point de sauvegarde suivant.

L'ATELIER ROYAL

Utilisez votre arme dans le mécanisme apte à l'accueillir puis admirez la cinématique. Rendez-vous sur l'échafaudage et sautez sur la poutre en prenant appui sur le mur de gauche. De planche en planche, vous accédez à un nouvel interrupteur. Celui-ci vous permet de déplacer la statue d'avant en arrière et vice versa. L'autre permet d'entreprendre des changements dans l'axe opposé. Enclenchez donc le premier puis ruez-vous sur le second pour l'actionner à son tour. Montez ensuite à l'échelle et vous trouverez dans la salle suivante un nouvel interrupteur. Celui-ci sert à faire pivoter la statue. En coordonnant ces différents mouvements, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Arrangez-vous donc pour que la statue finisse dans le mur pour vous dégager un passage.

LA ROUTE DU ROI

Les courses de chars vous ont manqué ? Qu'à cela ne tienne voici une séance de rattrapage. Procédez lors de ce niveau comme pour la première session rencontrée précédemment. Restez donc vigilant et méfiez-vous des obstacles et des pièges encore plus nombreux qu'auparavant. La course folle vous amène à l'affrontement d'un nouveau Boss ou devrais-je plutôt dire de deux nouveaux Boss. L'un d'eux manie le sabre alors que l'autre possède une hache non moins dangereuse. Concentrez-vous dans un premier temps sur le possesseur du sabre et attaquez-le directement. Le porteur de hache tentera alors de rentrer dans la partie et vous attaquera à son tour. Esquivez sa hache pour que celle-ci aille se planter dans le sol. Frappez-le alors autant que vous le pourrez. Répétez l'opération jusqu'à ce que l'écran se brouille. Effectuez alors une attaque éclair pour en finir avec ses deux ennemis. Une cinématique plus tard, de

nombreux ennemis viendront vous chercher des noises. Sortez victorieux de se nouveau combat pour pouvoir poursuivre. Passez alors par l'ouverture de la porte et accrochez-vous sur le balcon pour vous hisser vers la droite. Passez derrière le rideau pour finir.

L'ENTREE DU PALAIS

Avancez vers les marches pour enclencher la cinématique. Récupérez les points de sables à l'intérieur du coffre puis avancez entre les deux murs donnant sur le vide. Courez sur l'un d'eux et rebondissez grâce au volet pour atteindre la corniche. Sautez entre les deux murs et allez plus haut, allez plus haut (ha ha ha...). Retournez-vous et sautez vers le mécanisme à levier pour l'actionner. Avancez vers l'ouverture de la porte et traversez le couloir jusqu'au rideau rouge. Sautez vers la corniche pour vous y suspendre et longez le côté gauche jusqu'à la plate-forme. En effectuant une course verticale sur le mur de gauche, attrapez la corniche suivante pour vous hisser sur le mur plus haut. Sur le prochain balcon, faites le ménage puis courez sur le mur d'où vous pourrez atteindre une barre. De celle-ci, sautez vers la suivante puis gagnez la sécurité de la dalle. Plantez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet, puis allez gambader gaiement sur le mur de droite de manière à atteindre le balcon. Poursuivez, et utilisez la nouvelle encoche pour pouvoir continuer. Une plate-forme intermittente vous permettra d'avancer à grands renforts de cabrioles. Vous ne tarderez pas également à croiser un nouveau groupe d'ennemis. Réglez-leur leur compte et actionnez le levier près du mécanisme.

LES JARDINS SUSPENDUS

Au commencement, laissez-vous tomber sur la corniche au-dessous. Agrippé au montant, glissez vers la droite pour pouvoir atteindre la corniche au-dessus. Après la cinématique, effectuez une course sur le mur de gauche et bondissez vers la barre à partir de celui-ci. Rendez-vous entre les deux murs, et occupez-vous des deux gardes. Poursuivez par le mur de droite et accrochez votre dague dans l'encoche prévue à cet effet. D'un bond de côté, gagnez la plate-forme alternée puis filez sur la droite de manière à atteindre la barre d'un simple saut. Déplacez-vous ensuite de barre en barre et allez éliminer les gardiens du puit de sable (obtention du pouvoir tempête de sable) en contrebas. Une cinématique plus tard, poursuivez par la corniche puis laissez-vous tomber sur vos ennemis. Une nouvelle séquence narrative ne tardera pas à pointer le bout de son nez. Accrochez votre dague à l'encoche prévue à cet effet. Gagnez la dernière puis effectuez des sauts de mur en mur jusqu'à ce que vous puissiez atteindre la fissure. Traînez-vous alors vers la gauche et relevez-vous dès que possible. Sautez sur la corniche du dessus et déplacez-vous sur la gauche jusqu'à son extrémité. Laissez-vous tomber puis utilisez les deux murs rapprochés pour vous laisser choir sur le garde plus bas. Progressez par le mur de droite en courant sur son montant pour atteindre la prochaine corniche. En vous déplaçant vers la droite vous gagnez une plate-forme. Sautez vers le balcon et dirigez-vous vers la sauvegarde pour finir.

LE CERVEAU DE LA STRUCTURE

Sautez entre les deux murs et passez les scies circulaires. Descendez et préparez-vous à affronter toute une série de pièges. Il vous faudra alors faire preuve d'un bon timing et éviter au mieux les flèches. La première scie passée, pas moins de trois vous attendent au tournant. Utilisez alors un mur pour courir et ainsi passer outre ces obstacles gênants. La dernière épreuve se décline en une sorte d'énigme. Pour triompher, il vous faut faire monter les plates-formes dans l'ordre suivant : celle au centre, celle de droite, celle de gauche, celle de droite, celle du milieu, et enfin celle de gauche. Poursuivez par le pont pour finir

LE PUITS DES ANCETRES

La vie du Prince de l'ombre s'épuise à vue d'oeil. Ne traînez donc pas dans ce niveau et évitez de vous castagner avec tout ce qui bouge si possible... Au commencement, prenez à gauche et courez sur le mur de droite en utilisant votre chaîne sur l'accroche pour atteindre la plate-forme suivante. A nouveau, usez de vos talents de sprinter sur le muret pour pouvoir utiliser la chaîne un peu plus loin. Au bout, sautez en utilisant à nouveau votre chaîne pour vous accrocher à la barre. Poursuivez vers le bas et hâtez-vous de gagner la plate-forme de gauche sans trop traîner sur les poutrelles

(l'une d'elles ne demande qu'à céder). En courant sur le mur de droite, utilisez la chaîne pour vous guider jusqu'à une courte salle où vous trouvez quelques items de sable. Ressortez ensuite de la pièce et, à l'aide des poutres, laissez-vous tomber en contrebas. Sprintez sur le mur de gauche et faites claquer deux fois consécutives votre chaîne pour atteindre la plate-forme suivante. Pour atteindre les deux corniches qui suivent, usez à nouveau des murs et de votre talent de sprinter. Poursuivez ensuite jusqu'à la plate-forme dans l´angle. Marchez vers le vide et laissez-vous glisser jusqu'au sol. Une nouvelle pièce dissimulant des items de sables vous y attend. Ne vous arrêtez pas si vous n'en trouvez pas d'utilité. Ensuite en direction de la barre au centre du puits, et utilisez votre chaîne pour vous accrocher à deux reprises et ainsi sauter vers la plate-forme juste en face. De celle-ci, laissez-vous tomber sur la suivante puis gagnez la plate-forme. Sprintez sur le mur de droite et usez 4 fois de votre chaîne pour poursuivre jusqu'à la plate-forme suivante. Le prochain gouffre est à franchir en utilisant votre chaîne sur la barre. En bas des marches vous attendent quelques adversaires. Dirigez-vous sur la droite et gagnez la corniche pour pouvoir courir sur le mur de droite afin d'atteindre la prochaine plate-forme. Quelques ennemis plus loin, utilisez la poutre pour vous hisser entre les 2 murs de droite. Poursuivez, puis allez gambader gaiement sur le mur de gauche tout en évitant les scies circulaires qui ne demandent qu'à vous démembrer. Vous devez ensuite progresser sur une série de corniches prêtent à rompre. Filez sur la gauche pour sauter en direction de la corniche à l'arrière puis laissez-vous tomber d'un niveau un peu plus loin tout en évitant de ne pas vous réceptionner sur le piège de la scie. Les deux lames circulaires passées, repérez la barre qui permettra à votre chaîne de trouver un prochain point d'encrage. Sur la plate-forme suivante, courez à la verticale sur le mur de droite pour vous accrocher à la fissure. Glissez ensuite sur la droite pour pouvoir vous agripper à la deuxième fissure, dans votre dos. Laissez-vous tomber deux fois vers le bas puis dirigez-vous vers la droite. Prenez les escaliers, et avancez vers la série de pièges qui vous attend. Lorsque vous parviendrez au niveau de la seconde scie, courez sur les murs et utilisez la lame pour vous suspendre au point d'encrage. Accrochez ensuite la statuette blanche pour faire parvenir le bloc jusqu'à vous. Grimpez dessus et à l'aide de la fissure sur le mur juste en face, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Les dernières lames maîtrisées, marchez sur l´interrupteur. Une cinématique plus tard, vous êtes en possession de l'épée du papa. Cette nouvelle arme est particulièrement utile pour vaincre les créatures redoutant la lumière. Poursuivez en direction de la porte fissurée et brisez-la de votre nouvelle arme. Sauvegardez à la fontaine puis allez sur la gauche. En courant sur le mur, poursuivez jusqu'à la nouvelle plate-forme vers le pilier. Gagnez celle d'en face et éliminez les adversaires de l'invisible. Courez sur le mur de gauche pour atteindre la plate-forme suivante et sautez sur la prochaine. Dirigez-vous vers la droite et usez des deux murs pour atteindre la plate-forme en hauteur. D'autres adversaires vous attendent là-haut. La suite n'est que saut et plates-formes. Créez vous un passage jusqu'à la prochaine fontaine à sauvegarde et courez sur le mur pour l'atteindre.

LE LABYRINTHE

Marchez sur l'interrupteur afin d'enclencher l'ouverture de la porte. Avancez prudemment jusqu'au gouffre puis bondissez pour vous suspendre à la corniche. Poursuivez votre chemin et vous ne tarderez pas à apercevoir une seconde corniche accessible sur l'autre rive. Rejoignez-la d'un saut bien calculé. Avancez vers la barre et poursuivez de corniche en corniche en vous laissant tomber et glisser aux bons moments. Dans la zone suivante, utilisez le mur de gauche pour courir à la verticale et ainsi atteindre la corniche. En bondissant de corniche en corniche, saisissez la barre derrière vous puis glissez sur la droite pour trouver deux belles encoches pour votre dague. Accrochez-vous à la première en effectuant un simple saut puis gagnez la suivante en courant sur le montant des murs. Plus loin, brisez les murs pour poursuivre. Enfin, tuez vos ennemis puis récupérez les items de sables avant de vous en allez sauvegarder.

LA GROTTE SOUTERRAINE

Brisez le mur de droite pour avancer, puis effectuez un double saut pour gagner la pièce suivante. Tout en prenant garde d'éviter les pièges, montez sur le rempart donnant accès vers le haut. Un point de sable plus loin, allez lutter contre vos ennemis puis gagnez la plate-forme de droite pour vous suspendre à l'encoche prévue à cet effet et ainsi attraper la barre. Poursuivez entre les deux murs et approchez-vous de l'interrupteur pour l'actionner. Cela aura pour effet de mettre en mouvement deux pièces avoisinantes. En vous aidant du mur pour courir, sautez sur la colonne pour descendre de bloc en bloc. Trouvez ensuite la nouvelle encoche, puis plantez votre dague dans celle-ci pour atteindre celles du dessus. Après avoir mis à mal vos ennemis, brisez le mur fébrile pour pouvoir poursuivre. La suite n'est qu'affrontements et cabrioles de bas étage. Arrivé près des derniers pièges, pensez juste à contourner les obstacles par la gauche, mais aussi de vous aider des murs (courir dessus) pour passer la zone sans encombres.

LES CUISINES ROYALES

L'interrupteur à dague enclenché, passez la porte et apprêtez-vous à livrer bataille à toute une horde d'ennemis. Les points de sables récupérés, suspendez-vous à l'encoche sur le mur et effectuez un saut sur le côté pour atteindre la poutre. La plate-forme suivante s'atteint grâce à la barre et à l'autre encoche. Courez ensuite pour vous suspendre à la barre et sautez sur le balcon. Accrochez-vous à l'autre poutre et marchez jusqu'à son extrémité pour pouvoir atteindre la dalle d'en face. Courez ensuite sur le mur de droite de manière à activer l'interrupteur placé sur celui-ci puis passez rapidement la porte. Montez les escaliers pour finir.

LE PASSAGE SECRET

Avancez jusqu'au précipice et sautez en direction de la barre. Avec un bon timing, calculez votre saut jusqu'à la corniche suivante. En courant sur le mur de gauche, il vous est possible d'atteindre un balcon. Marchez vers l'inconnu pour finir. Un niveau bien pépère ! Mais ne dit on pas que le calme précède la tempête ?

LA TOUR BASSE

Grimpez sur l'échafaud puis courez sur le mur pour atteindre d'un saut la poutrelle. Montez sur la plate-forme et terrassez vos adversaires présents sur place. En effectuant une course verticale sur le mur, accrochez le montant de la corniche pour atteindre le plat en bois. Continuez grâce aux deux murs parallèles et laissez-vous glisser. Sautez sur la poutre, puis sur la plate-forme et éliminez les ennemis qui s'y trouvent. Marchez ensuite jusqu'au levier et actionnez-le. Vous allez devoir mettre en marche tout un tas de mécanismes pour déplacer un bloc de pierre. Montez ensuite sur les structures de l'échafaud pour trouver le second pilier puis poursuivez sur la seconde partie. Au bout de la session d'escalade, vous trouvez une nouvelle entrée qui vous mène tout droit vers un piège. Ralentissez le temps pour courir sur le mur et atteindre le volet qui vous propulsera vers un second qui à son tour vous mènera sur une plate-forme. Poursuivez dans le couloir piégé puis au bout, plantez votre arme dans l'encoche pour vous hissez vers le haut et finir votre course murale à gauche du mur afin d'atteindre la dernière plate-forme sécurisante.

LA TOUR CENTRALE

Commencez par ouvrir la porte en insérant votre dague dans le mécanisme. Tuez les gardes et utilisez les deux encoches pour monter sur la plate-forme. Trois encoches suivent ce parcours du combattant. Usez ensuite du volet pour vous propulser jusqu'à la corde. Gagnez la plate-forme et sautez de barre en barre pour atteindre la suivante. Tuez les ennemis sur place puis tirez le bloc en direction de l'ascenseur. Courez verticalement sur le mur de droite et suspendez-vous à la corniche plus haut. Glissez vers la droite de manière à atteindre la plate-forme en bois, puis sautez sur l'ascenseur. A partir de celui-ci, il vous est possible d'atteindre une nouvelle plate-forme. Sautez ensuite de mur en mur jusqu'à la prochaine corniche, puis déplacez-vous vers la droite pour sauter vers la poutre derrière l'angle. Bondissez ensuite sur le ponton puis repérez l'encoche à dagues pour y planter le pointu de votre arme. Galopez ensuite sur le mur en vous dirigeant vers la gauche pour atteindre la prochaine barre. Gagnez sa petite soeur puis le ponton. Courez sur le mur de gauche (vous pouvez ralentir le temps pour vous faciliter la tâche) puis servez-vous des encoches et des volets pour poursuivre acrobatiquement. Lorsque vous aurez gagné le tourniquet, placez-vous sur la dalle tournante afin de pouvoir au moment opportun atteindre les encoches. Plus loin, courez sur le mur de droite puis passez par les deux barres et la corniche pour atteindre la plate-forme suivante. Tirez le bloc de pierre vers l'ascenseur puis suspendez-vous à l'échafaud pour atteindre la plate-forme aux pigeons. Gagnez la suivante puis sautez vers la barre au bout du chemin pour vous hisser jusqu'au mécanisme à levier. Bien évidemment, abaissez celui-ci et sautez sur la plate-forme située juste en face pour effectuer une course verticale sur le mur afin d'atteindre le balcon supérieur. Déplacez-vous vers l'ouverture et sautez sur la poutre au-dessus. De celle-ci, gagnez l'échafaudage au centre où d'autres ennemis vous attendent. Déplacez à présent le bloc en direction du deuxième ascenseur. La cinématique passée, grimpez dans cet ascenseur et suspendez-vous à la rambarde face au balcon de manière à pouvoir l'atteindre d'un saut. Luttez contre les opposants qui vous attendent de pied ferme puis sautez vers la poutre et attrapez la fissure pour vous déplacer vers la gauche et ainsi poursuivre grâce à un pilier. Montez et observez les lieux. Une nouvelle encoche est décelable. Allez-y planter votre dague puis effectuez une course sur le mur en partant vers la gauche. Usez du volet pour vous propulser jusqu'à la plate-forme suivante, puis laissez-vous tomber jusqu'à la suivante pour atteindre facilement la corniche. Pénétrez dans la salle suivante et dégommer les gêneurs. Poursuivez par l'ouverture, effectuez une course verticale sur le mur près de l'accroche dédiée à la dague puis accrochez-vous à la dalle juste au-dessus en sautant. Gagnez la poutre et sautez sur celle à proximité pour pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Une poutre plus loin, gagnez celle du dessous. Sautez ensuite en face et laissez-vous tomber d'un niveau pour pouvoir repérer les

encoches pour votre arme. Hissez-vous sur celles-ci puis courez sur le côté gauche du mur pour vous propulser vers le pilier grâce au volet. Montez plus haut puis sautez en direction de la corniche. Déplacez-vous alors vers la droite pour accéder à la dernière plate-forme avant de pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

LA TOUR HAUTE

Effectuez une course sur le mur de droite et prenez appui grâce à l'encoche en y plantant votre dague. Courez à nouveau en direction de la corniche. Déplacez alors le Prince sur la gauche et effectuez une succession de sauts entre les deux murs pour monter d'un niveau. Sur la corniche du dessus, déplacez-vous à nouveau vers la gauche puis sautez pour atteindre la plate-forme derrière vous dès que celle-ci deviendra accessible. Poursuivez votre ascension et usez des barres et des corniches comme à l'habitude. Les choses se compliqueront légèrement par la suite car vous rencontrerez alors plusieurs corniches alternatives. Calculez donc vos sauts en fonction d'un timing bien défini. Au pire des cas n'oubliez pas vos pouvoirs...

LA TERRASSE

Commencez par monter les escaliers. A droite au fond du couloir se trouve un coffre. Allez dérober son contenu avant de poursuivre par la gauche au premier carrefour. Actionnez l'interrupteur et pénétrez dans le nouveau passage qui s'ouvre alors (sautez par-dessus le balcon pour ne pas perdre de temps). Traversez le couloir suivant et sautez sur le balcon de face. A l'aide de votre arme brisez le mur frêle et poursuivez vers l'inconnu. Après la cinématique, vous voilà face au vizir... Vengeance !! Lors de la première phase du combat, effectuez des roulades pour évitez les coups ou les blocs que vous envoie votre adversaire puis attaquez uniquement lorsque celui-ci déplie ces ailes pour s'envoler. Lorsque vous serez parvenu à bien entamer la jauge de vie du vizir une cinématique débutera alors. Non ne rêvez pas, le combat est encore loin d'être terminé. Evitez alors les blocs de pierre qu'il projette sur vous de plus en plus violemment et repérez les mouvements de vol de l'ennemi. Parfois (et une fois sur deux même), il s'arrête sur un pilier un court instant. Profitez de celui-ci pour effectuer une course verticale sur le pilier pour frapper. Frappez dès que l'écran se colore de la façon habituelle. Lorsque que vous aurez déchiqueté les ailes du vizir frappez-les à nouveau pour mettre fin à cette seconde phase de combat. L'ennemi se réfugie dans les hauteurs et lance à présent des boules de feu. Rejoignez-le en escaladant du mieux que vous le pouvez. Le parcours est relativement simple mais le danger provient des attaques du vizir. Restez donc vigilant et progresser avec patience jusqu'au sommet de la tour. Lorsque vous aurez enfin atteint votre adversaire, il vous faudra lancer une attaque éclair. Réussissez celle-ci pour en finir avec ce Boss de fin. Vous devez ensuite vous enfuir avec la belle Farah. Collez-lui aux basques et n'hésitez pas à lui accorder toute votre confiance.

LES SOURCES DE VIE

Comme dans le second volet, il existe un certain nombre de sources cachées qui permettent de rallonger la vie du prince. Il en existe 6 en tout dans cet épisode, et les trouver toutes ne débloque pas de bonus particulier.

1. Les égouts

Juste après être passé du Dark Prince au prince, vous arrivez à un embranchement. A droite se trouve un couloir avec une série de pièges, à gauche un autre couloir derrière un rideau. Choisissez le passage de droite et abreuvez-vous à la source pour être transporté ailleurs. Traversez le parcours piégé pour recevoir votre premier bonus de vie.

2. Les toits de la cité-basse

Juste avant d'affronter le boss de l'arène, vous devez planter votre dague dans un mécanisme mural pour ouvrir la porte qui mène vers l'arène. Ne passez surtout pas cette porte, autrement il faudrait recharger votre partie. En activant le mécanisme mural, il y a une seconde porte qui s'ouvre de l'autre côté de la salle. Allez-y pour atteindre un passage secret qui mène au bonus de vie.

3. Le temple

Juste après être passé du Dark Prince au prince, grimpez vers le haut de la tour jusqu'à ce que vous atteigniez le troisième barre. Au lieu d'aller plus haut, retournez-vous et inspectez le mur pour localiser une ouverture par laquelle vous pouvez sauter. Aidez-vous du rideau pour atteindre la fontaine qui mène au parcours piégé.

4. Le canal

Rejoignez la fontaine après avoir battu le gardien de pierre, tournez à droite et glissez dans le trou. Prenez à gauche et longez la corniche sur le mur de droite. Plus loin, laissez-vous tomber sur la corniche suivante avant de vous lâcher sur la plate-forme. Prenez ensuite à gauche et suivez la corniche le long du mur de droite jusqu'à ce que vous trouviez une échelle sur laquelle sauter. En bas, vous atteindrez la source qui mène au parcours piégé.

5. L'entrée du palais

Dans la grande salle de l'ascenseur, escaladez la pièce pour atteindre la seconde fissure. Tournez à droite, accrochez-vous en face de l'ascenseur, puis sautez sur les trois plates-formes. Activez l'Oeil du Cyclone et regagnez la plate-forme centrale. Sautez vers la droite et courez pour passer la porte qui vient de s'ouvrir. Le passage mène directement à la fontaine et aux pièges qui l'accompagnent.

6. La tour centrale

Escaladez l'extérieur de la tour jusqu'à ce que vous arriviez sur une plate-forme en-dessous de laquelle se trouve une ouverture. Lâchez-vous en contrebas à l'aide de la poutre pour atteindre l'entrée du passage. Au bout, grimpez le long du mur jusqu'à ce que vous trouviez la plate-forme où se trouve la source.

Prince of Persia : Les Sables du Temps

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE DES NIVEAUX DE PRINCE OF PERSIA 1

2. KIEJSC
3. VNNNPC
4. IYVPTC
5. RWSWWC
6. GONWUC
7. DEFNUC
8. SVZMSC
9. DBJRPC
10. MZFYSC
11. BRAYQC
12. UUGTPC
Jafar. LRARUC

PREMIER NIVEAU DE PRINCE OF PERSIA ORIGINAL

Après avoir branché un pad dans le port 4 de la console, lancez une nouvelle partie, restez sur le balcon, maintenez B sur le pad 4 et faites A, B, Y, X, Y, A, B, X sur le pad 1. Vous entrez alors dans le premier niveau du Prince Of Persia original remis au goût du jour. Ce niveau n'a pas de fin mais vous pourrez y trouver une photo de l'équipe de développement.

TUEZ LES OISEAUX (BIS)

Les oiseaux attaquent toujours de face. Tournez leur le dos le temps qu'ils vous approchent et frappez les rapidement.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant propos

"Connais-toi toi-même."

La clé pour ne pas resté empêtré dans Prince Of Persia, c'est de bien connaître le Prince et ce qu'il est capable de faire. Une vaste panoplie de mouvements vous permet d'atteindre des lieux qui semblent hors de portée. Outre la possibilité de courir le long des murs à l'horizontale ou à la verticale (wall run) le Prince peut aussi sauter une fois au bout de sa

course par exemple. Tous ces mouvements vous sont enseignés durant les premiers moments du jeu, c'est pourquoi je ne reviendrai pas dessus. L'un d'entre eux pourtant vous est caché malgré son importance. Il n'est pas rare qu'à la suite d'un bond un peu trop haut, le Prince perde un peu de vie à l'atterrissage. Pour évitez cela, au moment ou vous touchez le sol, appuyez rapidement sur la touche de saut pour faire une roulade et atténuer le choc.
N'oubliez pas non plus que lorsque vous êtes suspendue à un rebord, vous pouvez vous mettre debout ou au contraire restez accroché par les mains pour passer sous un obstacle. De même, il est tout à fait possible de passer un angle dans cette position. Il n'est pas question ici de lister l'ensemble des cas, mais simplement d'attirer votre attention sur ce point : votre héros est capable de nombreuses choses et beaucoup de personnes sont bloquées parce qu'elles oublient cela.

Gardez les yeux ouverts

Bien sûr, l'autre raison majeure, c'est que l'on ne comprend pas ce que l'on attend de nous. Malgré la linéarité du jeu, il est possible que par un manque d'observation, on n'ait pas vu la plate-forme ou la hampe de drapeau qui nous permettent de progresser. Gardez les yeux ouverts ! Trouver le "truc" sur lequel vous êtes censé monter.

Les combats

Point important du jeu à ne pas prendre à la légère : les combats. Avant tout, ne sous-estimez l'importance de la garde ou vous finirez vite en charpie. Ne restez pas statique non plus, sinon vous serez submergé par la masse d'ennemi. Sautez, roulez, esquivez et parez. A ce titre, sachez qu'il est possible de réaliser des contre-attaques. Lorsque vous venez de parer un coup, attaquez immédiatement après pour profiter du fait que votre ennemi est vulnérable. Sans être indispensable, cette possibilité s'avère pratique pour casser la garde d'adversaires trop bien protégés. Apprenez également à connaître les adversaires. Il est par exemple déconseillé d'utiliser les attaques sautées contre certains car il la contreront et vous enverront au tapis. D'autres en revanche y sont particulièrement vulnérables (les mastodontes au marteau). Et enfin observez. N'essayez pas d'achever un adversaire au sol avec la Dague si d'autres préparent une attaque à proximité.
Dernier point : s'il est possible de boire pour remonter son niveau de santé au cours d 'un combat, je le déconseille. Le Prince met longtemps à remonter son énergie et vous êtes vulnérables lorsque vous buvez (mais également après puisque le Prince range son épée). Il n'est pas rare de perdre plus de vie qu'on en regagne en voulant refaire le plein. Si toutefois cela s'avère nécessaire, commencez par éloigner les ennemis du point d'eau, rangez votre arme et courez ensuite vers la fontaine. Pensez à utiliser la dague non seulement pour achever un ennemi mais pour remonter le temps après avoir subie une attaque, votre santé remontera, ce qui vous évitera d'aller boire.

La Dague

Usez et abusez de la Dague ! Vous serez rarement à court de sable et ses possibilités sont vastes. Ralentir le temps vous sauvera parfois la mise pour traverser des pièges complexes, le remonter vous évitera de perdre de l'énergie en combat ou de mourir d'une mauvaise chute, la super immobilisation vous débarrassera d'un grand nombre d'ennemis en un minimum d'efforts. Lorsque vous en serez séparé, vous verrez qu'elle vous manquera.

NB : La partition de cette solution est basée sur les checkpoints du jeu, indiqués en guise de titre de chaque section.

Prologue

Au commencement

Vous voilà dans le palais. Les débuts seront simples et ne devraient pas poser de problème puisqu'il s'agit d'un tutorial. Commencez par grimper sur les débris sur votre droite. Sautez pour rejoindre l'autre côté et faites un wall run pour monter sur les remparts. Une explosion va se produire et détruire une partie du rempart, avancez et sautez au-dessus du trou béant. Partez sur la droite et entrez dans la petite pièce. Dégagez la voie comme on vous l'indique et affrontez le garde avant d'emprunter l'échelle. Tuez deux gardes supplémentaires et poursuivez vers le point d'eau avant de descendre vers la cour pour combattre les 3 gardes. Suivez ensuite le seul chemin possible vers l'intérieur du palais. Empruntez le chemin de ronde détruit et montez sur l'échelle. Avancez jusqu'au groupe de soldats. Une fois ces

derniers éliminés, allez vers le mur, suivez les instructions pour vous accrocher au rebord et allez vers la gauche, passez l'angle et faites votre chemin jusqu'au trou dans le mur que la cut scene vous a montré. Entrez. Après votre combat, vous pouvez reprendre un peu de santé au point d'eau situé entre les deux bancs. Montez ensuite sur la colonne non détruite et qui n'a pas de base carrée. De là sautez sur celle qui se trouve derrière vous, face au trou par lequel vous êtes entré. Enchaînez avec celle qui monte jusqu'au plafond et enfin, bondissez vers le balcon.
Vous voilà dans un couloir humide.

La salle au trésor du Maharadjah

2%

Franchissez le premier fossé en effectuant un wall run sur la gauche afin d'éviter la statue qui vous ferait chuter. Faites de même ensuite mais enchaînez cette marche avec un saut dès que vous serez face au second couloir. Poursuivez de la même manière. Vous voilà entre deux murs, marchez sur le mur avant de sauter d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Marchez jusqu'à la salle où se trouve la **Dague Du Temps**. De l'entrée de cette salle, courez sur le mur vers la droite, arrêtez-vous sur la plate-forme, recommencez. La dague est là, mais vous ne pouvez l'atteindre. Grimpez sur le mur à gauche et filez en courant sur le mur vers la gauche pour rejoindre une sortie.
Il est temps de faire connaissance avec vos premiers pièges. Eviter les pieux ne devrait pas vous poser de problèmes, si c'est le cas, mieux vaut arrêter de suite. Courez maintenant sur le mur gauche pour atteindre le rebord. Longez-le avant de sauter sur celui d'en face et ainsi de suite jusqu'à la terre ferme. Attention toutefois aux pieux qui viennent de se mettre en marche. Quittez le rebord au bon moment. Faites un wall run sur le mur gauche et en bout de course, sautez sur le rebord droit.
La phase suivante ne présente pas de difficulté, il vous suffit de vous agripper sur le rebord en évitant d'aller trop vite. Ils ont tendance à casser alors regardez-les bien. Descendez et accrochez-vous. A votre gauche, une plaque tombe, de même qu'en dessous. N'ayez pas peur, lâchez prise pour vous accrocher deux étages plus bas. Remettez-vous sur pieds et poursuivez, un autre morceau tombe à gauche, montez à l'étage supérieur en vous mettant debout, montez une fois de plus mais en vous accrochant avec les mains. Poursuivez selon la même méthode jusqu'à rejoindre le mur au dernier étage. Marchez prudemment sur le rebord (un morceau tombera). Repérez la colonne et sautez dessus. Sautez de colonne en colonne pour descendre.
Vous devez maintenant escalader la statue. Montez sur l'escalier, puis sur le mur. Un pan de mur lisse vous permet de grimper sur la main de la statue. Faites ensuite un wall run sur le mur droit pour sauter sur la seconde main. Avancez pour atteindre la tête. Ici vous devez sauter d'un mur à l'autre pour monter. Vous voici face à la **Dague Du Temps**.
Il faut partir, en l'occurrence par la gauche (ou la droite de l'écran si vous préférez), en rejoignant la porte ouverte. Dans le couloir qui suit, le sol a la fâcheuse manie de s'effondrer. Courez sur les murs pour passer et sautez pour atteindre les plates-formes. Attention, la première va partiellement s'écrouler alors prenez garde. Faites cela deux fois pour vous rendre dans le couloir. Eviter la première série de pieux sera simple. Pour la seconde, attendez que la rangée soit loin et foncez vers la gauche ou la droite pour vous abriter dans un recoin. Descendez. Franchissez les pieux cloutés et montez sur le mur. Et voilà, l'échauffement est terminé.

Le Palais

Vous avez libéré les Sables Du Temps

5%

Admirez la cinématique. Et voilà, vous avez cédé au Côté Obscur et libéré les Sables Du Temps. Les choses sérieuses commencent maintenant que le Palais est envahi par les Sables. Pour vous mettre en jambe, que direz-vous d'un combat avec des adversaires un peu plus robustes que de simples gardes humains ? Vous allez apprendre à manier la Dague Du Temps au cours d'un combat. Rien de plus simple, il vous suffit de frapper les ennemis une fois qu'ils sont à terre afin de les achever et de remplir votre Dague. Dans le cas contraire, les créatures se relèveront sans cesse. Vous pouvez également les frapper directement avec la Dague en prenant appui sur un mur. En cas de besoin, vous pouvez retrouver un peu de force en allant boire dans le bassin qui se trouve au fond de la salle. Une fois le combat terminé, allez sauvegarder. La sortie de la salle se situe sur votre gauche, en faisant face au bassin. Sur le côté de la porte en ruines se trouve une ouverture, passez par là et empruntez l'escalier pour tenter de retrouver Farah. La voie est bloquée

par un éboulement, prenez la porte voilée.
Courez sur le mur pour descendre, notez qu'il y a du **Sable** sous l'escalier. De là, en ayant le lit sur votre droite, avancez jusqu'aux colonnes et repérez la barre sur laquelle vous pouvez vous suspendre, prenez votre élan et sautez de barre en barre jusqu'au mur en face et élancez-vous sur le rebord. Longez-le pour atteindre la plate-forme, courez sur le mur vers la suivante et encore une fois, mais cette fois sautez du mur pour vous accrocher à la barre et finir sur le balcon. Dans le couloir, escaladez les débris pour trouver du **Sable** avant de suivre votre route. Avancez et sautez ensuite de barre en barre, attention, la dernière est plus courte, ne vous laissez pas surprendre. Faites le plein de vie au point d'eau.
Faites un wall run pour parvenir aux barres, avancez en sautant jusqu'à la plate-forme d'où vous partirez en courant sur le mur pour vous retrouver encore une fois sur une barre. Lâchez prise pour descendre jusqu'au sol. Combattez et apprenez un nouveau pouvoir de votre **Dague du Temps**. Traversez la salle pour aller du côté gauche, dans le coin, là où est suspendue une lanterne, faites un wall run et sautez pour vous suspendre. Tournez-vous pour faire face à la paroi, prenez votre élan et sautez, reprenez ensuite appui sur le mur pour atteindre la seconde barre. Une fois de plus, faites face au mur et sautez vers le rebord, grimpez jusqu'à l'ouverture. Voici un nouveau **save point**.

L'ai-je vraiment vue ?

7%

On poursuit notre quête. Avancez et libérez le passage à coup d'épée. Sur la droite, allez chercher le **sable**, puis revenez à gauche pour courir sur le mur et sautez vers la barre qui vous donnera accès à l'ouverture en haut. Dans la zone suivante, descendez le long des gravats (prudemment) et entrez dans le trou sur la droite. Suivez votre chemin pour arriver à la première **Fontaine**. Votre jauge de vie va augmenter. Vous voilà revenu dans les gravats, poursuivez la descente. Dans le couloir, sautez simplement au-dessus du précipice et prenez le **sable** avant de descendre sur les gravats sous le trou. Avancez. Vous rencontrez enfin Farah, même si l'entente n'est pas cordiale. Débarrassez-vous des scarabées et filez par où vous êtes venus. Au bout du couloir, prenez la porte à droite. La prochaine salle est un peu plus complexe. On commence doucement à vous faire cogiter. Votre objectif est d'atteindre le rez-de-chaussée, mais bien entendu, pas en sautant directement, à moins de vouloir y arriver comme un vieux flanc.
A l'entrée, sautez puis partez sur la droite pour vous rendre à l'extérieur. Voyez les créatures qui emmènent le Sablier. Prenez garde, une grande partie du balcon va s'effondrer lorsque vous tenterez de vous y aventurer. La solution : courir sur le mur pour atteindre l'autre côté. Rentrez de nouveau dans la salle et montez sur la colonne. De là, sautez sur celle qui se trouve à votre droite, puis sur la suivante derrière vous, une fois arrivé sur la dernière (la plus courte) sautez vers la petite plate-forme. Maintenant courez sur le mur et sautez sur la colonne en bout de course. Servez-vous de son ombre pour ne pas vous louper. Descendez et pensez à prendre le **sable**. Repartez sur le mur à droite et une fois de plus, sautez sur la colonne, puis sur l'autre dans votre dos jusqu'à atterrir sur le balcon. Ici, escaladez les débris et appuyez-vous sur le mur de droite pour atteindre l'étage supérieur d'un bon. Récoltez le **sable**. Vous devez voir des colonnes brisées. Grimpez dessus et progressez par bonds de l'une à l'autre. Une fois sur la dernière, sautez vers le mur, là où se trouve un rebord susceptible de vous recevoir.
Vous voyez maintenant une grosse fissure dans le mur, suspendez-vous au bord de la plate-forme et dirigez-vous vers cette fissure. En-dessous de vous, d'autres fissures horizontales vous permettent de descendre. Une fois en bas, vous trouverez un mur sur avec une rangée de barres horizontales, utilisez-les pour passer de l'autre côté. Ici, derrière la balustrade. Repérez des colonnes. Passez par dessus la rembarde et sautez vers le pilier. Une fois, en bas, vous aurez droit à un petit combat. Ensuite, direction le point de sauvegarde, après avoir récupéré le **sable** sur la gauche de la salle.

Un passage secret

10%

Faites face au lit en ayant le point de sauvegarde dans le dos, partez sur la gauche pour déplacer l'armoire et libérer un passage secret que vous allez emprunter. Descendez l'escalier, attention, il y a un gros trou. Pour le franchir, faites un wall run et sautez vers l'autre bord en bout de course. Un peu de **sable** pour la route ? Appuyez sur l'interrupteur en marchant dessus pour ouvrir la porte suivante. Et poursuivez. Ah ! Dommage, le chemin vient d'être bouché. Courez sur le mur de droite et sautez une fois que vous serez au niveau du débit de l'autre morceau de pont de l'autre côté. Déplacez la caisse pour qu'elle active l'interrupteur au sol. Une fois de l'autre côté, il va falloir faire vite. Tirez sur le

mécanisme sur la droite et foncez vers la passerelle avant qu'elle soit trop rétractée. Sautez pour ne pas finir en crêpe. Bien maintenant résolvons cette énigme, pas si compliquée que ça en vérité.

- Commencez par prendre l'axe de la **pleine lune** qui vous tend les bras.
- Tournez ensuite une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, à droite donc.
- Montez maintenant d'un niveau, puis tournez 3 fois à gauche.
- Descendez une fois et prenez la **nouvelle lune**.
- Remontez d'un cran et tournez deux fois à droite.
- Montez encore 2 fois pour prendre la **demi-lune**.
- Allez vers la droite (1 cran) puis vers le bas et prenez le **croissant de lune**.
- Voilà, maintenant vous devez remonter. Allez une fois vers le haut, alignez les axes avec les engrenages et montez une dernière fois pour activer le mécanisme.

Empruntez maintenant la passerelle pour allez tirer le levier. Après la passerelle, prenez l'échelle à gauche et suspendez-vous au levier. D'un point de vue scénaristique, c'est bien l'un des trucs les plus pervers qu'on ait vu. Vous venez d'activer vous-même le système de défense du palais. En gros vous avez posé les pièges qui vont entraver votre route alors que les créatures des sables peuvent se téléporter et n'ont que faire de quelques pics pointus. Enfin, redescendez et filez par l couloir, le **point de sauvegarde** est au bout.

Le système de défense du palais

12 %

En avant ! Maintenant que le système de défense est réactivé, les choses vont être un peu plus délicates. Prenez garde aux poteaux hérissés de pics et surtout notez les dalles au sol qui sont marquées de petits trous. Passez dessus très lentement, sinon des pieux en sortiront. Franchissez cet obstacle lentement pour arriver à un levier que vous devez tirer. C'est l'exemple type de l'interaction avec le système de défense. La porte ne s'ouvre que si les pièges sont actifs et seulement pour un temps limité. Foncez à travers les 4 poteaux mobiles, prenez à gauche puis courez sur le mur droit. Sautez d'un bord à l'autre pour éviter les scies et ne vous mettez pas debout. Vous aurez ensuite un autre passage similaire. Courez sur le mur gauche pour vous accrocher au rebord. Attendez que la scie s'éloigne pour avancer un peu et bondir de l'autre côté, avancez et revenez à gauche pour rejoindre le sol. Sortez.
Livrez un combat. Une fois fini, trouvez un interrupteur sur un mur, faites y face et partez sur la gauche, dans le coin, vous trouverez un réservoir de **sable**. Vous pouvez aller **sauvegarder**.

La cour piégée

14 %

Allez activer l'interrupteur en effectuant un wall run. Un pilier va sortir du sol au milieu de la place, grimpez dessus, au sommet, accrochez-vous à la barre et sautez pour monter sur l'arche en ruines. De là, gagnez le chemin de ronde. Un nouveau piège fait son apparition. Vous pouvez soit l'éviter en passant au bon moment et en effectuant une roulade, soit en vous suspendant sur la rambarde. A vous de voir. Continuez en passant par le mur et sautez pour aller de l'autre côté. Franchissez le nouvel obstacle et actionnez le levier en sautant depuis le mur. Après la porte, vous trouverez une échelle dont l'accès est bloqué par des pieux. Faites un wall run pour passer au-dessus et sautez sur l'échelle. Changez de côté et montez. Avancez tout droit, passez le fossé et suspendez-vous au rebord pour passer.
Ramassez le **sable**. Il y a ici un autre accès à la **Fontaine de Vie**. Près de l'endroit où vous avez trouvé le **sable**, grimpez sur le bloc et courez sur le mur pour vous agripper au rebord au-dessus des pics, entrez dans l'ouverture au-dessus.
Une fois de retour, dirigez-vous de l'autre côté pour voir des hampes sur lesquelles sont pendues des lanternes. Vous connaissez la suite : wall run et zou, on s'accroche. Sautez sur la suivante et enfin sur le mur. Vous arrivez sur un petit bourrelet de la paroi, allez sur la gauche pour changer de mur et sautez sur la zone suivante. Partez en courant sur le mur et en prenant garde à la scie, c'est une question de timing. Pour l'instant, elle est lente et il n'y en a qu'une seule, plus tard, les choses se corseront. En bout de course, sautez sur la plate-forme. Suspendez-vous au bord au-dessus de vous et visualisez la barre que vous devez atteindre. Une fois accroché, tournez-vous (la scie dans le dos donc) et sautez vers l'étage supérieur. La suite est du même tonneau, un premier wall run, puis un second qui se conclura par un

saut sur le côté. Sur le chemin de ronde, vous pourrez trouver un point d'eau. Faites un dernier passage sur le mur pour atteindre une porte et un interrupteur. Je suppose que vous avez vu la porte s'ouvrir ? Je vous laisse donc vous y rendre.
Mais que voilà ? Un levier à tirer. Allez-y, faites vous plaisir. Foncez et courrez sur le mur droit ou gauche. Evitez la lame tournoyante, faites un wall run vertical sur le mur gauche pour activer l'interrupteur et sautez directement sur la plate-forme qui sort du mur. Montez sur le rebord au-dessus, sautez de l'autre côté, longez-le pour être face à la suite du couloir et poursuivez. La suite est simple : un fossé avec des pieux, des scies et de l'autre côté une porte. Une fois passé, allez vite franchir la porte en faisant une roulade.
Il est maintenant temps d'aller affronter vos démons. Profitez de cette tragédie pré-parricide et lancez-vous dans le combat. Souvenez-vous qu'il y a de l'eau au fond de la salle et un save point que vous pouvez déjà utiliser. N'attaquez pas votre père tout de suite, cela ne servirait à rien, vous devez d'abord éliminer les autres créatures et veiller sur Farah dont la vie apparaît en rouge sur votre écran. Quand il ne restera que le père du Prince à vaincre, soyez vifs, virevoltez en tout sens et surtout, ne tentez pas de le paralyser en le frappant avec la **Dague**, cela ne lui fera aucun effet mais vous perdrez tout de même un réservoir d'énergie. Si le combat vous paraît interminable, c'est normal. On se retrouve tout à l'heure.

Mort d'un Roi Des Sables

17 %

Ca y est ? Pas trop éprouvé ? Alors on y retourne. Buvez un peu à la fontaine et suivez simplement Farah en faisant des wall runs et combattez autour du bassin. Voilà, vous pouvez sauvegarder et passer à la suite.

Je dois trouver un moyen d'entrer

19%

Bien, montez l'escalier et prenez le **sable** à droite. A côté de la porte, le sol se dérobe. Passez en courant le long du mur. Surprise, le passage va s'effondrer une fois de plus. Pas de chance, vous tombez sur une tourelle. Ca fait peur hein ? Bien maintenant, courez sur le mur pour rejoindre l'autre petite tourelle au toit vert, et encore une fois pour aller vous suspendre à la hampe de drapeau. Avancez pour finir sur une autre tourelle. Sous les drapeaux se trouve un promontoire que vous rejoindrez en effectuant un wall run pour descendre en douceur (ne sautez pas). De là, faites de même pour aller dans la petite cour et actionnez le levier. Descendez en vous suspendant et tenez-vous prêt pour un nouveau combat avant de pouvoir sauvegarder.

L'escalade de la tour

21%

Du point de sauvegarde, trouvez un tas de blocs de pierre. Grimpez dessus et une fois au sommet, faites un wall run vertical pour attraper le rebord et monter dessus. Partez sur la droite et sautez vers la barre. Poursuivez de barre en barre, une fois au bout, sautez vers le mur et rebondissez pour rattraper celle au-dessus de vous. La suite est toute tracée, de barre en barre jusqu'au sommet et à l'échelle que vous y trouverez. Avant de monter, à droite de l'échelle, derrière les tonneaux vous dégagerez un point d'eau bienvenu. Sur la gauche, après le précipice, la porte mène à une autre **Fontaine de vie**. Bien montez maintenant l'échelle. Le sol s'effondre un peu partout. La porte est bloquée ici, traversez en courant sur le mur en évitant les scies une première fois, la seconde, vous allez passer sur un interrupteur, la porte est ouverte, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Avancer tout droit en franchissant la fosse de pieux et rejoignez Farah en bas de l'escalier. Damned, cette potiche est de l'autre côté de la porte ! Placez-vous sur l'interrupteur pour qu'elle puisse vous rejoindre et remontez l'escalier.
Farah vous prouve alors que finalement elle peut servir à quelque chose.
Vous arrivez dans une nouvelle zone faites de passerelles et de leviers. Allez tout droit en courant sur le mur mais attention, sur la plate-forme que vous devez atteindre, il y a un piège. Élancez -vous au moment où le piège s'active pour arriver sans vous faire découper. Immédiatement, faites un wall run et sautez pour vous suspendre au levier en forme de trapèze. En évitant le piège, descendez et suivez la passerelle qui vient d'arriver. Dans le couloir, actionnez le levier et passez l'obstacle. Vous voilà revenu dans un lieu familier, retournez à l'entrée de la salle des passerelles et

cette fois, partez à droite, vers Farah. Continuez vers le piège ciseau, mais ce coup-ci, vous devez quitter immédiatement la zone pour rejoindre le pont de l'autre côté et monter vers un nouveau trapèze. Continuez simplement en suivant les mouvements de ponts. Descendez ensuite en vous suspendant. Vous avez deux points d'eau ici, en cas de besoin pendant le combat, ou après. En faisant face à la porte, allez vers la droite et grimpez sur le tas de caisses, faites tomber celle qui se trouve seule au sommet et amenez-là sur le premier interrupteur au sol. La seconde caisse se trouve à gauche, derrière un tas de caisse. Grâce au pilier qui vient de sortir du sol, allez retrouver Farah et sauvegardez.

L'entrepôt

24%

D'où vous êtes, vous devez voir un tas de caisses au sommet duquel se situe du **sable**, allez le prendre et revenez. Activez l'interrupteur derrière vous et franchissez la porte. Franchissez la première fosse par la droite, une fissure dans le mur vous ferez tombé de l'autre côté. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Vous voilà dans la ménagerie du Sultan. Défaites quelques ennemis et allez sauvegarder. Notez qu'il y a du **sable**, à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivés.

Le zoo du Sultan

28%

Grimpez sur la paroi rocheuse puis sur le palmier. Sautez vers le sol, descendez de l'autre côté. Repérez la branche du palmier face à vous et sautez vers elle. De là, prenez votre élan pour bondir vers le mur d'enceinte et descendez de l'autre côté. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte à Farah. Débarrassez-vous des oiseaux et entrez dans la caverne sur la droite. Tirez la caisse pour que Farah passe dans la fissure et allez attendre qu'elle vous ouvre la porte de la ménagerie.
Sautez sur le perchoir à l'entrée. Tournez-vous côté mur et sautez pour y prendre appui et atteindre le perchoir au-dessus de vous. Bondissez vers le suivant pour finir sur la passerelle de bois. Partez à gauche et trouvez le grand perchoir entre deux piliers. Sautez dessus, de là, envolez-vous vers la passerelle et hop, sur le perchoir au-dessus de votre tête. Sautez encore vers un autre perchoir, puis un autre et enfin, atterrissez sur la passerelle. Vous y trouverez une échelle sur la droite. Une fois sur la plate-forme, courez sur la cage vers la gauche. Atteignez la plate-forme et refaites un wall run pour joindre le perchoir. Décalez-vous sur la gauche et sautez vers l'ouverture, puis à l'extérieur de la ménagerie. Faites un wall run sur la paroi et sautez pour vous agripper à la branche qui vous permettra de rejoindre le sommet de la ménagerie. Actionnez le mécanisme. Un save point vient d'apparaître sous la branche à laquelle vous venez de vous suspendre. Allez sauvegarder.

Sur la cage aux oiseaux

28%

Bien descendez sur le petit bloc et encore une fois. Il vous faut attraper la barre qui soutient une lanterne juste en dessous. Mettez-vous au bord du gouffre et suspendez-vous, lâchez prise. Voilà, sautez maintenant vers l'autre barre pour retrouver la terre ferme. Une fois de plus, Farah est à la traîne. Suivez le chemin pour aller tirer le levier et la faire monter. Vous pouvez maintenant franchir la porte ouverte. Descendez et prenez à gauche, liquidez les scarabées et montez sur le promontoire. Cassez les tonneaux et faites un wall run jusqu'au symbole jaune qui vous servira de repère pour sauter vers le levier. Descendez et entrez dans la cage pour y tirer la caisse qui libérera une fissure pour Farah. N'oubliez pas le **sable** aussi. Bien, repartez et descendez jusqu'à la prochaine porte ouverte. Explosez les tonneaux pour dégager le levier et tirez -le. Encore une fois, le temps va jouer contre vous. Ici, tout est question de dextérité, je ne puis rien pour vous. On se retrouve à la sortie.

Chutes et falaises

33%

Bien, maintenant, partez sur le mur à droite puis grimpez sur le premier arbre et enchaînez avec le second. De là,

sautez sur le chemin et allez vous agripper rapidement sur le rebord et attendez le départ des oiseaux.
C'est la méthode du couard pour éviter un combat. Remontez et courez le long du mur pour aller vers un rebord, déplacez-vous et sautez, descendez le long de l'arbre. Prenez le **sable**. De cocotier en cocotier, rejoignez la cascade. Cette fois, vous ne couperez pas aux oiseaux. Longez le mur par le petit rebord et gagnez le pont suspendu cassé. Faites attention et allez actionner le mécanisme. Vous voyez les arbres à gauche ? Rejoignez le premier en faisant un wall run (sautez au niveau du lierre pour atteindre l'arbre). Enchaînez avec le second. Repérez une petite plate-forme et sautez dessus depuis le tronc. Avancez dans la roche et faites un dernier wall run pour rejoindre la porte au bout du pont. Attention, soyez précis, ne partez pas trop tôt, ou vous n'atteindrez pas le sol. Allez rejoindre Farah à l'intérieur et éliminez les scarabées. Continuez jusqu'au mur éventré. Entrez dans les bains et combattez. Montez l'escalier et allez faire votre sauvegarde.

Les bains

33%

Et, oui toujours à 33% ! Montez l'escalier jusqu'à la porte fermée. Vous devez apercevoir une fissure dans le mur. Dégagez-la en déplaçant la jarre et son socle que vous posez sur l'interrupteur au sol. Farah va encore se fourrer dans le pétrin. Passez la porte, mais prenez garde au piège à bascule. Attendez qu'il soit passé pour aller vous suspendre au bord de la paroi (sans sauter de l'autre côté). Lâchez prise pour vous rattraper au rebord d'en-dessous et regagner le sol. Attrapez la barre et sautez sur l'autre. Vous devez maintenant monter en enchaînant les sauts sur les parois. Attention : il y a un autre balancier en haut, s'il vous percute, vous finirez au sol. Entrez et battez-vous une nouvelle fois. Comme le dit Farah "quelque chose brille là-bas". Oui ben t'es gentille, on verra quand j'aurai **sauvegardé**, en haut de l'escalier.

Quelque chose brille là bas.

33%

Encore une fois, le pourcentage n'a pas changé. Ca énerve hein ? Pour vous consoler, que diriez-vous d'une nouvelle épée toute neuve ? Parfait, allons la chercher. Commencez par déplacer la statue située sur la gauche pour bloquer un interrupteur qui ouvrira une première porte. Allez ensuite actionner celui de droite. Farah se charge du troisième qui se trouve dans le bassin, filez sur la droite pour passer avant que cela ne se referme. Actionnez le mécanisme qui va drainer l'eau des bassins. Vous pourrez faire vos galipettes sans avoir les pieds qui glissent. Retournez vers l'entrée de la salle, passez les débris de piliers et allez faire un wall run vertical sur le mur pour atteindre un rebord. Mettez-vous debout et sautez vers l'arrière pour vous suspendre aux tuyaux. D'ici, bondissez vers la colonne brisée, tournez-vous ensuite pour passer sur la seconde et rejoindre les autres tuyaux. Déplacez-vous de manière à aller sauter sur le trapèze un peu plus loin. Ho ho ! Une trappe s'est à moitié ouverte ! Parfait, passons à l'autre côté alors.
Accédez à la tuyauterie de la même manière mais cette fois, déplacez-vous pour passer du tuyau parallèle au mur à celui qui lui est perpendiculaire. Voilà c'est bien. Et maintenant on enchaîne vers la suivante. Attention, stoppez sur la seconde barre. Repassez sur le tuyau parallèle et allez sur la colonne, de là, allez sur la seconde et enfin revenez sur les tuyaux. On repasse ensuite sur l'axe perpendiculaire et mur et on se dirige tranquillement vers le levier. En descendant, notez la présence du mur endommagé. Bien la trappe est désormais ouverte. Mais à quoi que c'est donc qu'elle sert ? Allez vers elle et poussez-y le gros bloc de pierre qui se trouve à proximité.
OK, et bien, vous n'avez plus qu'à faire demi-tour. Repassez les deux bascules et rendez-vous à la porte où vous avez déplacé la jarre tout à l'heure pour récupérer votre bloc de pierre, un peu plus bas dans l'eau. Amenez-le au déversoir et balancez-le en dessous. Cherchez une échelle dans un coin de la pièce et placez le bloc à sa base pour pouvoir l'atteindre. Grimpez. Descendez en utilisant les rebords pour vous rendre sur la plate-forme. Franchissez l'ouverture dans le grillage. Longez le mur et sautez sur la colonne derrière vous. De là, sautez vers la gauche, sur un autre rebord. Mettez-vous debout et suspendez-vous au-dessus pour passer dans l'autre ouverture. Lorsque le muret s'écroule, passez sur celui d'en-dessous, ensuite remontez (sans vous mettre debout), longez et passez les 2 angles pour aller accrocher la hampe d'un saut. Enchaînez vers la plate-forme puis gagnez la porte de l'autre côté en courant sur les murs. Après la porte, faites un wall run pour atteindre la poutre et sautez jusqu'au mur de l'autre côté. Bon de là, vous n'avez pas tellement le choix.
Au bout du couloir qui va suivre, détruisez les tonneaux et passez prudemment le piège. Petite astuce : passez au-dessus de ces lames en faisant un wall run. Voilà, plus qu'à tuer quelques bestioles et vous pourrez sauvegarder.

Au-dessus des bains

33%

Après le checkpoint, prenez l'escalier et filez vers la gauche. Déplacez le meuble de manière à rendre accessible la barre horizontale et sautez vers les colonnes (visez juste). Faites le tour en passant par les piliers vers la droite pour atteindre l'autre balcon. Récoltez le **sable** au passage. De là, suivez le couloir, vous voilà bloqué mais vous noterez qu'il n'y a pas de rambarde. Courez le long du mur pour aller sur la petite plate-forme où se trouve la fameuse **épée**. Vous voilà maintenant équipé d'une arme plus puissante qui vous permettra surtout de défoncer un mur un peu branlant. Revenez ensuite sur le balcon et étrennez votre jouet sur cette porte en piteux état. Après le premier virage dans l'escalier, arrêtez-vous pour voir un mur un peu faible et frappez-le. Cela dégage une voie vers une **Fontaine de Vie**. Reprenez ensuite votre chemin jusqu'au mur dont nous parlions tout à l'heure, près du premier levier.
Une fois en bas, allez tirer le bloc à gauche pour que Farah puisse s'introduire dans la fissure. Placez ce même bloc au milieu de la zone, dans l'emplacement de couleur plus claire. Montez dessus, courez sur le mur et sautez afin d'aller vous suspendre à la barre. Sautez vers la suivante et ne craignez pas ensuite de bondir sur le pilier central. Vous devez maintenant vous diriger ver le mur et sautez sur le rebord que vous suivrez sur la droite. Une fois bloqué, descendez de deux niveaux et poursuivez à droite, sautez ensuite de paroi en paroi jusqu'au rebord de l'autre côté et continuez. Sautez vers la plate-forme où se trouve le **sable**. Voici un passage qui fait peur. Placez-vous au bout de la plate-forme, face à Farah et descendez en vous suspendant. N'ayez pas peur, ayez confiance en moi (héhéhé). Partez ensuite à droite pour aller sauter vers la plate-forme. Faites votre chemin sur les rebords jusqu'à rejoindre Farah.
Pour ceux qui le cherchent encore, sur PS2 et GameCube, c'est ici que se débloque **Prince Of Persia** premier du nom. Face à l'entrée, vous remarquerez que le mur a une teinte légèrement différente. Frappez-le pour débloquer le jeu culte. Ouvrez la grille en tournant le levier au maximum (il doit en fait faire face à la porte.). Pour la version Xbox, terminez le jeu et Prince Of Persia se trouvera dans la section Extra.
Reprenons le fil. Tournez le levier et poursuivez. Tuez les scarabées et au fond du couloir, déplacez le bloc pour libérer un chemin à Farah. Lorsque les plates-formes sortent des murs, passez de l'une à l'autre à l'aide de wall run et rejoignez l'échelle que vous emprunterez. Vous voici dans une nouvelle salle, prêt à vous battre. Pensez à sauvegarder ensuite.

Au point du jour

43%

Au fond de la salle, vous trouverez un mur ébréché, frappez-le et passez. Avancez tout droit (comme si vous aviez le choix). Pour ouvrir la porte, allez dégommer les tonneaux et activez l'interrupteur. Entrez et préparez-vous à un autre combat assez long.

La Salle Commune des Soldats

46%

Bien, descendez l'escalier et cherchez la fontaine qui se trouve à proximité, vous en avez sans doute besoin. Vous devez voir les piliers qui se sont écroulés. Grimpez dessus et une fois en haut, faites un wall run vers la droite pour atteindre une barre qui vous amènera au pilier. Une fois suspendu, allez encore à droite en direction d'une seconde barre puis d'un autre pilier. Montez ensuite jusqu'au **sable**. Revenez maintenant sur le rebord et lancez-vous sur une nouvelle barre, puis vers le chemin de ronde (il y a une ouverture dans le grillage). Allez tout droit, franchissez le précipice et activez l'interrupteur. Sortez. Vous voici à l'extérieur. Face à vous, un pont-levis levé. Vous devez filer à gauche et utiliser les hampes de drapeaux. Sautez vers la première puis vers la seconde. De ce point, élancez-vous contre le mur ou vous prendrez appui pour repartir vers la barre au-dessus. Sautez dès lors sur le petit toit et courez sur le mur à la verticale pour monter sur le chemin de ronde. Prenez garde aux pieux cloutés, si vous êtes sur le bord du passage, ils vous expédieront au niveau de l'herbe. OK, vous devriez passer sans encombres. Une fois au bout, courez sur le mur et sautez au niveau du symbole jaune pour attraper le trapèze. Retournez à l'intérieur.
A votre droite, une porte bloquée, avec un jour qui devrait suffire à Farah. Partez à gauche pour descendre l'escalier et activer l'interrupteur trapèze qui fera apparaître une échelle pour Farah.
Retournez vers la porte et attendez que la donzelle vous l'ouvre. Prenez le **sable** et actionnez le mécanisme. Sortez et

partez à droite, vous apercevez un échafaudage en dessous, descendez par là et poursuivez vers le pont-levis. Traversez-le et ... oh, mais on dirait que vous allez avoir à faire ici. On se retrouve une fois que aurez terminé et sauvegardé. Petit conseil toutefois pour ce combat : évitez de vous battre sur le pont, c'est des coups à faire une mauvaise chute (oui, c'est du vécu).

Le pont-levis

46%

Foncez vers l'intérieur du palais. Prenez l'escalier à droite et après la première série de marches, repérez les lanternes suspendues aux barres. Faites un wall run pour les atteindre. Tournez-vous pour aller accrocher la seconde, encore une fois pour aller à la suivante et poursuivez jusqu'à la plate-forme où vous activerez le levier. La passerelle se met à tourner. Faites votre manège avec Farah puis montez sur le bloc de pierre et atteigniez le rebord. Prenez garde à la scie avant de continuer à monter. Sautez vers la passerelle. Il reste un levier mais il est inaccessible. Il va falloir faire le tour par l'extérieur. Sautez vers le trou dans le mur. Quand vous serez sur le balcon, partez à droite et faites un wall run pour aller prendre la barre. Sautez et entrez de nouveau dans la salle pour activer le levier. Une fois de l'autre côté, passez par les rebords pour rejoindre l'échelle. Vous voilà en haut, à gauche, se trouve le dernier levier. Courez le long du mur et suspendez-vous y. Rejoignez Farah et sortez. Liquidez les zoziaux et faites votre sauvegarde.

Le pont détruit

50%

Tenez-vous prêt et tenez-vous bien, on va faire de la grimpette. Commencez par aller prendre le **sable** à gauche après le point de sauvegarde. Ensuite revenez sur vos pas, suspendez-vous au bord de ce qui reste du pont et lâchez prise pour descendre d'un niveau. Sur la droite, il y a une colonne que vous pouvez atteindre. Lancez-vous sur la seconde et de là, sur le rebord. Longez-le sans vous mettre debout afin de passer l'angle. Vous voici entre deux parois. Vous allez devoir sauter de l'une à l'autre non pas pour monter, mais pour descendre cette fois. Mais attention, pour la suite il va falloir faire très vite. Dès que vous aurez touché le sol, ce dernier va se dérober. Filez à gauche en courant sur le mur, les dalles vont continuer à tomber, courez et sautez sur le mur en face pour vous rattraper à la barre. Vous voici sain et sauf. Quittez votre perchoir. Vous vous retrouvez sur une tourelle en bois. A gauche, vous pouvez descendre sur une plate-forme d'où vous gagnerez le rebord du contrefort brisé. Avancez jusqu'à vous aligner avec une colonne derrière vous. Sautez, prenez le **sable** et montez au sommet de la seconde colonne. Rejoignez le bord que vous devez voir. Longez-le et descendez vers l'endroit où un pilier effondré dépasse du mur, lui-même en piteux état. Suspendez-vous au rebord de façon à passer sous le pilier. Remontez et suivez la poutre puis le rebord. Voilà un sol ferme. Buvez donc un coup. Et entrez. Courez sur le mur et utilisez les hampes pour atteindre le point de sauvegarde.

Je vous retrouve aux bains

52%

Du point de sauvegarde, descendez au niveau inférieur. Dans la pièce se trouve un interrupteur mais il est inaccessible. Partez sur le mur à droite et marchez dessus en jouant les équilibristes. Sautez une première fois pour passer au suivant, puis une seconde. Vous devez rejoindre le mur au centre. Après le portail, suivez le mur qui descend et placez-vous sur une surface métallique d'où vous sauterez. Les oiseaux vont vous attaquer à partir de maintenant. Défendez-vous. Bondissez sur l'autre mur (celui où l'on peut voir un reste de grille) et continuez d'avancer. Passez l'angle pour finir sur une poutre. Vous devez apercevoir d'autres poutres face à vous. C'est là que vous devez aller. Montez pour activer l'interrupteur qui ouvrira la porte en-dessous et vous permettra de descendre par une échelle. Passez la nouvelle porte et activez ce second interrupteur. Au passage, vous pouvez aller prendre le **sable** qui se trouve au niveau du portail en métal de tout à l'heure. L'interrupteur a libéré des scarabées, faites leur savoir qu'ils ne sont pas les bienvenus. Ensuite, en partant du dernier interrupteur, suivez le mur gauche pour rejoindre la pièce suivante et tirez le levier. Le temps vous est compté ici. Vous devez retourner à l'échelle et refaire tout le chemin parcouru en sens inverse, de manière à revenir au point de sauvegarde. Le mécanisme à élever la grille, cette dernière va vous permettre de faire un wall run vers le **sable** sur la gauche et d'atteindre un nouveau levier.
Tirez-le. Sortez, vous devez vous rendre de l'autre côté, mais la grille est probablement déjà trop basse. Courez le long

du mur en ruines. Activez l'interrupteur, descendez l'échelle et sortez de là. Entrez dans la caverne et dégagez la voie à coups de sabre.
Vous êtes maintenant dans un dédale de cavernes pour le moins humides. Avancez tout droit, vous n'avez rien d'autre à faire. Après la première poutre, brisez les tonneaux et descendez sur le rebord que vous longerez. Lorsqu'il s'effondre, descendez encore. Faites de même ensuite et finissez par arriver dans l'eau. Prenez le **sable** et éliminez les bestioles avant de traverser la rivière et de poursuivre l'espèce de pont. Traversez et descendez de la même manière que précédemment. Après le premier éboulement, repartez en dessous vers la gauche. Vous voici sur une plate-forme. Vous devez aller vers la cascade et rejoindre la prochaine branche faisant office de pont. Attention, souvenez-vous que l'eau vous fait glisser, alors pas de wall run. Sautez et traversez. Vous faites la connaissance des chauves-souris. Énervantes mais pas dangereuses. Attendez qu'elles soient regroupées autour de vous pour frapper. Une fois revenu sur une surface plane, courez le long du mur vers la gauche puis descendez sur le rebord avant de sauter vers la plate-forme suivante où coule la cascade. Enchaînez avec la suivante et faites un wall run pour rejoindre le checkpoint.

La chute d'eau

55%

Passez sur la branche et vous n'avez plus qu'à briser le mur qui obstrue le passage. Vous arrivez sur une passerelle de bois. Courez sur le mur du fond, attention, les passerelles vont s'écrouler à votre passage alors ne traînez pas. Avancez tout droit jusqu'à la prochaine salle dans laquelle se trouvent de nouvelles plates-formes en bois. Une fois de plus, elles s'écroulent lorsque vous passez alors filez jusqu'au mur sans chercher à comprendre ce qui se passe. Vous allez atterrir sur un rebord que vous n'avez plus qu'à suivre. En bout de chemin, sautez sur la stalactite et filez de l'autre côté. Attention, elles tombent au bout d'un moment. Courez pour partir avant que le chemin ne s'écroule et faites un wall run puis un saut pour gagner une autre stalactite. Sautez de roche en roche jusqu'à la paroi que vous longerez avant de retourner jouer les chauves-souris sur les stalactites. Progressez simplement par bonds jusqu'au point de sauvegarde.

La caverne aux échelles

57%

Sautez sur le bourrelet rocheux et dirigez-vous vers la prochaine série de stalactites. Pas de difficulté majeure ici, sautez toujours sur la stalactite la plus proche de vous jusqu'à parvenir sur une plate-forme où vous pourrez récolter un peu de **sable**. Franchissez le pont suspendu, courez sur le mur, stoppez sur la plate-forme et repartez vers l'échelle. Votre objectif est de descendre tout en bas. Peu importe par où vous passez. Alors je vous laisse vous débrouiller comme des grands. Vous n'avez plus qu'à entrer dans le couloir et à dégommer le mur gênant. Vous arrivez dans une grande salle inondée. Partez sur la gauche vers un bloc rocheux qui vous permettra de sortir les pieds de l'eau et donc de grimper sur le mur. Jetez-vous sur la corde et allez sauvegarder.

Le réservoir souterrain

60%

Bien, restez où vous êtes. Grimpez sur les rebords dur mur à droite et partez dans cette même direction. Descendez d'un niveau pour aller sur la poutre brisée. Sautez de l'autre côté et partez sur la gauche en suivant le "chemin". Après le premier angle, vous verrez que le prochain pilier est abîmé. Rendez-vous y et grimpez dessus, suivez la poutre. Une fois au centre, élancez-vous vers la corde. De ce point, sautez vers la grille. Remontez pour vous tenir debout. Vous avez atteint le second niveau. Continuez sur la gauche jusqu'à la poutre et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la corde à droite et de là, sautez encore à droite, vers la caverne d'où émane une lueur orangée.
Le couloir est plutôt bien garni. Courez le long du mur gauche pour franchir le trou et prenez le **sable** dans le renfoncement. Vous devez ensuite monter à l'étage. Faites un wall run vertical sur le mur de droite en évitant le ciseau et la scie. Mettez-vous debout et filez avant le retour de la trancheuse. Attrapez le trapèze et tuez les chauves-souris. Accrochez au rebord intérieur du puits que vous venez d'ouvrir. Gare à vous, ça coupe. Entrez par la face qui se trouve alignée avec l'interrupteur. Descendez d'un premier niveau. Attention, la seconde fois, vous allez lâcher prise et vous retrouver debout sur le rebord d'en-dessous, vous devrez donc descendre encore une fois pour ne pas rester dans le chemin de la lame. Tenez en compte dans votre timing.

En bas, allez pousser la caisse et retournez dans le réservoir. Amenez la caisse à droite pour prendre le **sable**. Grimpez ensuite sur le mur de droite et longez le rebord. Passez au-dessus de la cage d'où vous avez fait chuter la caisse et continuez pour arriver sur une poutre. Sautez sur la corde. Tournez-vous vers le fond opposé de la salle et sautez vers la corde suivante puis vers la seconde. A l'angle, tournez-vous vers la gauche pour attraper la prochaine corde. Bien, vous devez être suspendu à une corde, dans un halo de lumière. Lancez-vous vers l'alcôve sur la droite et entrez dans un nouveau couloir. Vous pouvez aller prendre le **sable** d'un simple wall run à gauche, mais vous ne parviendrez pas à l'étage qui est votre destination. Revenez en arrière. Courez verticalement sur le mur piégé en évitant le ciseau. Sur le tuyau, avancez vers l'autre côté, passez l'angle et sautez vers la barre suivante, encore une fois et vous voilà face à un mur branlant. Quelques coups d'épée et on n'en parlera plus. Surprise, vous avez trouvé une nouvelle **Fontaine de Vie**. Vous pouvez ressortir et reprendre la corde qui vous a conduit ici. Grimpez jusqu'à la sortie.
Vous refaites surface par un puits, l'accueil n'est pas très chaleureux. Débarrassez-vous de tout ce monde et sauvez la partie. En cas de besoin, vous avez un petit **bassin d'eau** juste à l'entrée dans le coin gauche.

Hors du puits

62%

Entrez dans le palais et suivez le couloir. Arrivé dans une salle circulaire au sol couvert de pieux sautez sur la corde. Vous voyez deux interrupteurs, un blanc et un jaune. En premier lieux, vous devez sauter sur le **blanc** et rebondir immédiatement pour reprendre la corde, une paroi s'abaisse sur la droite. Tournez-vous vers le bouton **jaune** et sautez dessus, reprenez la corde, faites demi-tour rapidement et sautez sans attendre vers la porte maintenant ouverte.
Vous êtes maintenant dans une cour. A droite, vous trouverez du **sable**. Avancez. Tirez le levier et passez sur l'interrupteur au sol. Courez le long du mur gauche en gardant le balancier derrière vous. De la plate-forme, repartez toujours sur le mur gauche. Suivez ensuite le chemin en prenant garde aux lames et au temps qui file. Pour la suite, il vous suffit de vous battre et de sauvegarder ensuite.

Le Harem du Sultan

65%

Du point de sauvegarde, partez sur la droite et traversez le voile. Au fond, détruisez un premier mur puis un second. Partez à gauche sous un autre voile et prenez le **sable** avant d'aller activer l'interrupteur trapèze au fond. Retournez au point de sauvegarde. Derrière, il y a des voiles, celui à gauche dissimule un couloir que vous venez d'ouvrir. Entrez. Vous atteignez un couloir au sol absent. Prenez l'embranchement gauche en faisant un wall run et sautez en bout de course. Détruisez 2 murs et rejoignez Farah qui a bien des soucis.

Comment m'avez-vous appelé ?

65%

En partant du save point, allez sur la gauche et déplacez la statue pour que Farah aille vous ouvrir la porte. Sortez et allez actionner le levier. Entrez dans la salle et combattez.

Le hall de la connaissance

69%

Vous voilà au niveau de l'un des puzzles vraiment prise de tête du jeu. Non pas qu'il soit spécialement difficile, mais il faudra être précis avec les miroirs. N'oubliez pas : un miroir qui ne reflète pas le rayon qui le frappe est mal positionné. Procédons par ordre. Avant tout, repartez à l'entrée de la salle.
-Dans le couloir, tournez le premier miroir d'un demi-tour, de façon à renvoyer son rayon vers la salle. Ensuite suivez le rayon vers le second miroir.
-Tirez-le de manière à ce qu'il coïncide avec la trace sur le sol.
-Allez à droite pour déplacer le troisième réflecteur.
-Suivez ce nouveau rayon qui vous guide à proximité de l'entrée et déplacez le miroir sur la trace.

-Vous constaterez que le flux de lumière frappe un mur. Brisez-le et repositionnez le cinquième miroir.

La lumière a maintenant frappé le symbole du pilier central et activé un mécanisme. Ne vous réjouissez pas, ce n'est pas terminé. Grimpez sur le pilier de façon à atteindre l'arche qui se trouve entre les deux fosses de pieux. De là, sautez sur la plate-forme contre le mur. Courez sur le mur vers la gauche pour rejoindre l'autre petite plate-forme. Suivez le petit rebord et sautez sur la hampe, poursuivez jusqu'à la bibliothèque. Notez que Farah vient de faire une découverte. Un nouveau symbole et un miroir que ne touche aucune lumière. Damned !
Commencez par activer l'interrupteur sur le pilier. Un rayon de la bibliothèque va sortir. Vous pouvez sauter de ce rayon au mur pour monter, puis courir sur le mur vers la droite et ainsi jusqu'à l'échelle.
Une fois sur la plate-forme, récoltez le **sable** puis faites un wall run vertical pour rattraper les poutres. Suivez jusqu'à la plate-forme suivante. Descendez et traversez en courant sur le mur et en évitant les 4 scies. Brisez le mur et entrez pour vous rendre à la **Fontaine de Vie**. Revenez à travers les 4 scies et traversez la poutre centrale vers le déflecteur. Tournez-le d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre prochaine destination : le bout du rayon. Mais la poutre qui y conduit s'effondre si vous tentez de passer. Montez plutôt sur celle de droite qui forme une croix. Tournez à gauche et sautez vers le balcon. Ici, prenez appui sur le mur pour atteindre la première barre, tournez-vous et faites la même chose pour atteindre la seconde. Voilà, plus qu'à sauter sur la poutre que vous voyez à droite. De là, sautez vers la prochaine série de poutres, tuez les bestioles volantes et faites votre chemin vers les miroirs. Bougez d'abord celui qui se trouve à gauche, ensuite positionnez celui de droite de manière à ce qu'il renvoie la lumière sur le prisme de l'autre côté de la salle.
Courez le long du mur gauche pour vous retrouver sur un rebord. Descendez jusqu'au niveau d'un plate-forme et faites un wall run pour rejoindre la bibliothèque et son miroir maintenant éclairé. Tournez ce dernier d'un quart de tour pour que le rayon frappe le symbole de l'autre côté. Enjambez la rambarde et utilisez les plates-formes pour rejoindre Farah. Partez à gauche en longeant le mur, descendez sur le sommet d'une étagère où se trouve du **sable**. Rejoignez le sol. Remontez vers Farah. Une fois sur la troisième plate-forme que vous avez libérée tout à l'heure, allez sur la gauche pour apercevoir... une corde. Sautez dessus et jouez à Tarzan pour sauter sur la seconde et enfin vous lancer sur le mur. Suivez les rebords vers la droite pour trouver l'échelle. Sur la plate-forme, brisez un mur, puis un second, tirez le levier et cassez encore un mur. Tiens, tiens, un autre prisme ? Mais comment l'éclairer ? Sortez le miroir du trou et placez-le face à l'ouverture du mur. Ensuite, passez sur la passerelle toute fraîche. Virez simplement le premier miroir et allez chercher celui du fond pour qu'il frappe le déflecteur que vous venez de dénicher. Voilà, le prisme est éclairé, la porte est ouverte. Vous pouvez descendre et aller prendre votre nouvelle épée. Pour ce faire, rejoignez la bibliothèque comme tout à l'heure et de là, à droite, enjambez la rambarde pour retrouver les hampes qui vous ont permis d'y accéder la première fois. Vous reconnaissez le chemin ? Parfait.
Une fois l'épée acquise, tirez le levier au fond la pièce. Et sortez par la porte opposée. Vous arrivez dans une nouvelle zone, éliminez les créatures et sauvegardez.

L'Observatoire

71%

Montez sur l'escalier. Farah va activer un mécanisme et vous élever dans les airs. Sautez ensuite sur la plate-forme et prenez le **sable** à gauche. Partez ensuite à droite et sautez sur la hampe. Montez avec les barres jusqu'au niveau supérieur. Il y a ici un levier qui permet de faire bouger les planètes de ce planétarium. Tournez-le d'un quart dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Sautez sur la barre, et ainsi de suite jusqu'à la colonne au centre. Passez de l'autre côté de cette dernière et repartez sur les barres jusqu'à la plate-forme. Un autre levier vous y attend, orange cette fois. Tournez le de la même manière que le premier et repartez sur la colonne centrale.
Ce coup-ci, sautez sur la gauche pour aller vous suspendre et rejoignez la plate-forme où se trouve un trapèze. Après avoir tiré ce dernier, sautez pour percuter l'interrupteur blanc sur le mur. Un passage apparaît le long des murs. Empruntez-le mais ne traînez pas, il va se rétracter, ce qui signerait votre arrêt de mort. Passez dessus, faites un wall run puis empruntez la seconde section et une fois encore terminez votre route en wall run. Vous voici revenu au levier bleu. Ne touchez à rien et rendez-vous une nouvelle fois sur la colonne centrale d'où vous sauterez vers la droite pour arriver au final sur un nouveau trapèze. La porte en bas est ouverte. Pour descendre, accrochez-vous aux cordes dans ce qui évoque une cage d'ascenseur.
Suivez le chemin jusqu'au couloir rempli de petites choses désagréables. Si besoin est, vous avez un peu d'eau juste dans votre dos. Commencez par passer les lames qui sortent du mur à intervalle régulier. Utiliser le pouvoir de ralentissement du temps de la Dague me semble approprié. Pour la fosse, sautez une fois que le balancier sera de

votre côté, derrière vous.
Etape suivante. Farah demande conseil au Prince sur ses capacités athlétiques. Après cela, vous devez actionner un interrupteur bien gardé.
Passez de l'autre côté des dalles piégées en courant sur le mur de gauche puis, attendez que les lames soient passées pour foncer sur le bouton au sol et courir verticalement sur le mur et sauter hors de danger. Filez vers la porte. Actionnez le levier et franchissez les lames.
Un petit combat et vous aurez mérité votre **sauvegarde**.

La cour du Temple de la Connaissance

75%

En faisant face à votre point d'entrée, à gauche de la cour vous trouverez une échelle. En haut, sautez vers le mur en ruine. Sautez et tuez les oiseaux avant de poursuivre. Vous arrivez au centre de la cour, au-dessus du point de sauvegarde. Sautez, avancez un peu et lancez-vous sur la corde. Tournez à gauche et sautez sur la poutre, puis sur la barre et enfin vers le chemin de ronde. Vous voyez un drapeau vert et un peu plus loin une poutre. Courez sur le mur pour l'atteindre et gagnez ensuite par ce biais la hampe du drapeau. Bondissez vers le toit du chemin de ronde. Faites un wall run sur le mur gauche vers la poutre. Repérez la corde et sautez-dessus, puis vers la seconde avant d'arriver sur la tourelle. De là, courez le long du mur vers la droite, descendez sur le chemin et allez actionner le levier. Sortez, la porte en face est maintenant ouverte. Pour vous y rendre, enjambez la rambarde et longez-là. Une fois à l'intérieur, filez tout droit en courant sur le mur et au bout de votre course, sautez pour ne pas finir sur la lame tournoyante. Suivez l'escalier, tuez les scarabées et prenez le **sable** avant de rejoindre Farah. Suivez le seul chemin jusqu'aux remparts.

Sur les remparts

75%
Après le save point, descendez dans les ruines puis sur la gauche, au niveau des arbres. A chaque extrémité de ce chemin, vous trouverez du **sable**. Revenez au point de sauvegarde et passez de l'autre côté, vers la porte fermée. Allez attraper la barre et sautez ensuite sur la poutre. Passez l'angle et rejoignez les remparts. Courez et... Aïeu ! Vous êtes mort. Ah non tiens, juste assommé. Bon ben maintenant que vous êtes en bas, va falloir remonter. Commencez par descendre (hum) l'échelle. Courez ensuite sur le mur en passant sur l'interrupteur pour faire apparaître une grille sur laquelle vous allez atterrir. Poursuivez ainsi, vous allez finir par tomber sur un ascenseur. On prend les mêmes et on recommence. Après le second ascenseur, vous devrez sauter au bout du wall run car l'angle est droit et interrompt votre course. A la fin de cette séquence, c'est sur une barre que vous terminez votre saut, jetez-vous sur l'échelle et descendez. Poursuivez selon la même technique. Tel un petit Jedi, ne pensez pas, agissez et tout devrait bien se passer jusqu'au sol où vous allez devoir jouer de l'épée.

Le prisonnier cherche à s'évader

79%

Rendez-vous à l'autre bout du chemin pour prendre le **sable**, boire et éclater les tonneaux. Revenez sur vos pas, vous voyez la cage ? Tirez-la vers l'interrupteur que vous venez de dégager. Quittez cette pièce. Dans le couloir, vous devez activer l'interrupteur sans vous faire découper. Soyez précis. Attendez le passage des lames et foncez pour faire un wall run sur le symbole, sautez ensuite pour rester en l'air au cas où les lames seraient de retour. Sortez. Prenez le **sable** à gauche puis tirez les deux leviers. Les deux parois vont se rapprocher puis lentement s'écarter. Vous devez faire vite pour monter en sautant de l'une à l'autre. Au sommet, prenez appui sur le mur pour atteindre la poutre. Virez les chauves-souris, avancez et sautez tout droit vers l'autre poutre. Oui je sais, elle est loin, ça fait peur. A gauche et à droite, des interrupteurs. Sautez sur l'un puis sur l'autre pour rapprocher les deux parois et montez en sautant. Ensuite, vous devrez passer de barre en barre pour atteindre une poutre. Ouhlà, mais c'est qu'on commence à être haut là. Fudrait pas glisser hein ?!
Sautez dans le vide pour vous suspendre à une barre qui traverse la salle et repartir de l'autre côté. Prenez le **sable** et faites un wall run sur le mur pour activer l'interrupteur. Une plate-forme va sortir de l'autre côté, sautez dessus et poursuivez de la même façon. Attention, elles se rétractent assez vite. Vous voilà de nouveau sur une poutre, sautez sur l'échelle et montez.

Une fois en haut de l'échelle, jetez-vous sur la barre puis sur l'échelle. Et ainsi de suite vers la sortie.

Nous y sommes enfin

81%

Après avoir sauvegardé, montez l'escalier, après le second escalier, vous trouverez un nuage de **sable**. Redescendez au premier niveau, appuyez sur l'interrupteur. Un pilier sort du sol à droite, contre le mur. Partez vite dans cette direction avant qu'il disparaisse et grimpez dessus, enchaînez en courant sur le mur vers la plate-forme au fond.
Activez l'interrupteur, sautez au sol vers le second bloc qui vient d'apparaître de l'autre côté de la cour, montez dessus et encore une fois, courez le long du mur vers la plate-forme. Faites tomber la caisse et amenez-là entre les deux escaliers pour atteindre l'interrupteur de la porte. Rejoignez Farah.
Prenez le **sable** après la porte, tuez les oiseaux. Dans le couloir, pensez au nuage de **sable** à droite, suivez ensuite le chemin jusqu'à un mur plus faible, cassez-le pour accéder à une **Fontaine de Vie**. Poursuivez jusqu'à la prochaine salle. Dirigez-vous vers le fond et attendez que ce qui n'est "pas un piège" en devienne un. Une fois le combat terminé et la plate-forme stabilisée, faites un wall run pour rebondir sur le symbole blanc au fond de la cage. Sortez et sauvegardez après la cut scene.

Le Sablier

83%

Le voilà, l'objet de tous vos efforts est sous vos yeux, le Sablier. Après le save point, continuez à suivre le chemin vers le haut. Montez l'espèce de marche. Faites des wall runs pour aller de pilier en pilier jusqu'au dernier. De là, courez sur le mur et sautez au niveau du vitrail pour atteindre la barre et lancez-vous vers le sommet du Sablier. Et voilà, tout va bien dans le meilleur des mondes, le Prince va annuler la malédiction des Sables Du Temps et... non. Ben oui, faut pas rêver. Résultat, vous vous retrouvez une fois de plus dans les bas-fonds. Après la cinématique, suivez le couloir à travers les voiles et préparez-vous à l'énigme la plus tordue du jeu, même si une série d'essai-erreur permet de s'en sortir.
Bien, ici, chaque porte vous ramène systématiquement à la porte d'entrée. Pour pouvoir sortir, il faut suivre une série bien précise de portes. Je vais vous indiquer l'ordre des portes par lesquelles vous allez entrer et sortir. La numérotation suit le sens des aiguilles d'une montre. La porte 0 est celle de l'entrée, la 1, celle immédiatement à droite etc. Le mode panoramique pourra vous être utile.

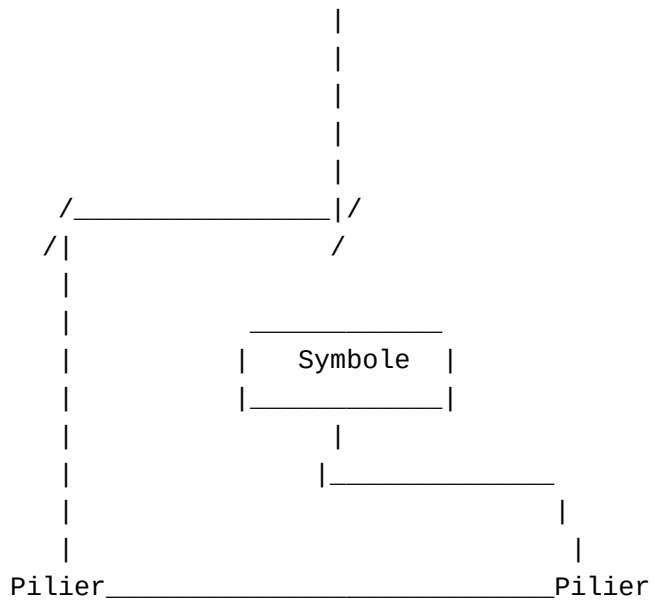
-Entrez dans la porte 4
-Vous ressortez par la porte 2, entrez ensuite dans la porte 7
-Sortie porte 5 et entrée porte 3
-Vous arrivez porte 6, allez à la porte 1

Une partie de faite, vous voilà normalement arrivez l'étage.

-Prenez la porte 4
-vous sortez à la porte 7 et entrez de nouveau porte 9
-Vous voici porte 1, allez à la numéro 5 et voilà, le tour est joué.

Suit une cinématique que je vous laisse apprécier et votre éveil subit dans la tombe. Ah la sale petite... ! Vous n'avez plus d'armes, pire : vous n'avez plus la **Dague**. Oui c'est ce qu'on appelle un réveil difficile. Autant dire que pour le moment, si vous croisez du monde, n'allez pas vous y frotter. Allez, filez, du vent, sortez par la porte et courez dans le couloir jusqu'à l'extérieur, personne ne viendra vous y contrarier. Ici se trouve une épée puissante mais enfermée dans un halo d'énergie. Il va falloir le désactiver grâce aux miroirs.
Une fois de plus, servez-vous du mode panoramique.
-Commencez par déplacer le **miroir de droite** vers la gauche, pour couper le rayon et le dévier vers le **pilier** en bas à gauche. Le rayon doit le frapper et être renvoyé vers le second **pilier**
-Prenez le **miroir en bas à gauche** et placez-le dans le **rayon renvoyé vers le haut par le second pilier**. La lumière doit repartir vers la gauche. Vous verrez une trace sur le sol vous indiquant sa position originelle.

-Il ne vous reste plus qu'à placer le dernier miroir, celui qui se trouvait en bas à droite, sur la trace visible au centre, face au symbole que vous devez éclairer. Et voilà.
Grossièrement, voilà à quoi devrait ressembler le rayon :



Bien vous pouvez maintenant prendre l'épée et aller l'essayer dans le couloir. Surprise, cette épée est capable de tuer les créatures des sables, vous allez donc pouvoir vous passez de la dague. Enfin pour les combats parce que pour le reste, finies les gamelles gratuites. N'oubliez pas de sauver.

Le Tombeau

90%

Repartez vers les miroirs et brisez la porte en bois. Maintenant, vous ne devriez pas avoir de problèmes pour atteindre la prochaine étape. Essayez une nouvelle fois votre super épée. Ca dépote hein ? Sauvegardez et relancez-vous à la poursuite de Farah avant qu'il ne lui arrive malheur.

Revenez Farah !

90%

N'oubliez pas : vous n'avez plus la maîtrise du temps ! Alors faites attention à ce que vous faites. Commencez par descendre sur la droite, par le rebord. Descendez encore en fois vers l'autre bord et partez à gauche. Descendez pour passer la fenêtre. Remontez, descendez, stop. De toutes façons vous n'avez pas le choix. Laissez-vous tomber sur la poutre et repartez vers la barre au centre des poutres en croix. Sautez vers l'intérieur. Brisez la porte sur le côté pour trouver une **Fontaine de Vie**. Utilisez le trapèze pour ouvrir la trappe au-dessus et sautez vers la barre pour remonter. Grimpez ensuite sur le mur et montez de rebord en rebord. Restez suspendue pour passer sous les aplombs. Une fois au sommet, buvez à la fontaine si besoin est et grimpez sur la colonne. Sautez sur la suivante qui est brisée, restez au bas de la colonne et sautez vers les poutres à droite. De là, lancez-vous sur la barre. Placez-vous à l'extrême gauche de la barre pour sauter sur une poutre que vous ne devez qu'à peine distinguer. Sautez ensuite sur l'une ou l'autre des colonnes. Ah oui, pensez à tuer les chauves-souris aussi.
Après l'entrée, courez sur l'un ou l'autre des murs sur une **courte distance** et sautez vers l'autre paroi, vous devez monter en sautant d'un mur à l'autre. Vous arrivez sur un premier point plat, faites un wall run et recommencez pour finalement atteindre le sommet. Battez-vous et sauvegardez.

L'escalade de la Tour de l'Aube

93%

A droite, atteignez la hampe , tournez-vous et allez rebondir sur le mur pour joindre la poutre. Montez sur le bord et filez à gauche. Allez sur le morceau de poutre qui s'éloigne du mur et sautez vers la gauche. Longez le mur et sautez sur la colonne, puis sur la seconde. La caméra change d'angle. Sautez contre le mur pour rebondir et terminer au niveau supérieur. Partez à gauche en longeant le mur. Vous verrez ensuite un renfoncement avec deux parois rapprochées qui vont vous permettre de monter en sautant. Continuez sur le bord jusqu'au drapeau. La suite semble évidente et elle l'est.
Arrivé à l'architecture en bois, descendez sur la barre en-dessous de vous. Utilisez-la pour traverser, une fois au bout, sautez sur le mur pour remonter et reprendre votre progression le long du mur. Voilà, vous devez normalement parvenir à deux nouvelles parois étriquées avec lesquelles vous pouvez monter. Suivez ensuite le rebord et après avoir passé l'angle, constatez que vous êtes bloqué. Je suis navré c'est ma faute je me suis trompé.
Quoique... Mettez-vous debout et attrapez le rebord supérieur. Ouf ! Suivez votre instinct qui devrait vous ramener vers le renfoncement qui s'est un peu évasé. Monter de rebord en rebord jusqu'à être bloqué. A ce moment, sautez de l'autre côté pour reprendre la progression.
Partez vers la gauche. Des éboulements vous forcent à gagner le rebord d'en haut. Mais finalement vous voilà bloqué. Lâchez prise pour vous rattraper au dernier niveau. Vous arrivez au final en bout de course, sautez sur la hampe et traversez par bond jusqu'à une tour en ruines sur laquelle vous tenez à peine en équilibre. Rendez-vous à gauche et descendez en sautant de paroi en paroi. Continuez, passez l'interrupteur. Pas de chance le sol s'effondre, c'est pas grave, un petit wall run fera l'affaire. Accédez au sommet par les échelles. Un petit combat avant la sauvegarde qui se trouve sur la gauche, derrière le mur éboulé. A droite de l'entrée, vous trouverez également de l'eau.

Le soleil couchant

95%

Remontez sur le mur avant le save point et grimpez sur la colonne. De là, sautez vers les poutres avancez au maximum. Derrière vous, tout s'écroule. Déplacez-vous sur la barre, passez l'angle. Tournez-vous face à la brèche dans le mur et sautez pour vous y suspendre. Montez et accrochez-vous sur le rebord supérieur de la brèche. Sautez pour atteindre euh... le seul truc sur lequel vous pouvez vous accrocher en fait. Partez à gauche puis à droite sur une plate-forme que vous quitterez en courant sur le mur vers une autre plate-forme. Répétez l'opération et suivez la poutre vers une nouvelle structure tubulaire en ruines. Mettez-vous debout sur le côté droit et sautez vers la gauche pour rebondir et monter en enchaînant les sauts. Au sommet, allez tout droit et courez sur le mur. Prenez à gauche vers une sorte de petit poste d'observation. Il y a là un moyen d'accéder à l'autre côté. Suivez ensuite la passerelle et faites un wall run pour rejoindre la plate-forme. La suite va vous demander un bon timing. Courez sur le mur et sautez au dernier moment pour attraper la colonne. Je vous rappelle que vous ne contrôlez plus le temps. Montez, vous allez voir le toit vert d'un minaret, sautez dessus et escaladez la colonne. Vous voyez la barre qui n'attend que vous ? Hop, on y va. La suite demande une fois de plus un minimum d'attention. Courez sur le mur pour sauter ensuite vers l'échelle. Montez. Si lorsque la caméra change d'angle vous êtes bloqué, pensez à vous changer de côté sur l'échelle :). Sautez vers l'intérieur pour assister à un triste spectacle.
Bien remonté que vous êtes, balayez les Créatures des Sables et assistez à la cinématique. La Dague a fermé le Sablier, le maléfice est levé, l'histoire est terminée. Pas tout à fait.

Honneur et Gloire

98%

La boucle est bouclée, le temps n'est pas un fleuve. Nous voilà de retour aux premières images du jeu. Votre dernière tâche sera d'éliminer le vizir dans la chambre de Farah. Ce fourbe ne se battra même pas lui-même mais enverra son 3 fois son corps astral le faire pour lui. Frappez-le en évitant de vous faire trouer la peau. Petit conseil : évitez les attaques sautées et il est inutile pour le moment de tenter d'attaquer le vizir directement. Quand vous en aurez terminé, le vizir sera à votre merci. Tuez-le.
Je vous laisse savourer la fin.

"Appelez-moi, Kakulupia"

ENIGME DU PASSAGE DES TÉLÉPORTEURS

Après que vous ayez perdu de vue Farah, vous vous retrouverez dans une pièce circulaire où trône une fontaine en son centre. Vous allez ici devoir emprunter plusieurs passages à la suite pour avancer, sachant que certains passages vous ramènent à votre point de départ. Si le tout peut paraître quelque peu fastidieux, le tout est en fait très simple à comprendre puisque si vous écoutez bien, vous pourrez entendre un clapotis d'eau quand vous serez devant le passage qu'il faut emprunter. Dès lors, il ne vous restera plus qu'à être à l'écoute du bruitage pour savoir quelle route prendre.

Pro Rally

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Entrez ASEREJE en guise de code pour débloquer toutes les voitures, les circuits et les modes de jeux.

R : Racing

© Electronic Arts / Namco 2004

+ D'INFOS FORUM

ARGENT FACILE

Après avoir battu Nelly et remporté sa Mazda RX-7, rejouez la course pour obtenir de l'argent à chaque victoire.

LA MEILLEURE VOITURE DU JEU

C'est l'Audi R8 modifiée à fond.

Rainbow Six : Lockdown

© Ubisoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INVISIBILITÉ

Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut.

Rally Championship

© Codemasters / SCi 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants en guise de nom :

`scallies`	Toutes les voitures (sauf les classiques)
`gonein60`	Toutes les voitures classiques
`worldrally`	Tous les niveaux quick race
`extraspecial`	Débloquer Bennon
`freeplay`	Débloquer le "championship" et "world pro classes" en mode arcade

Rampage : Total Destruction

© Midway 2006

+ D'INFOS FORUM

LES MONSTRES ULTIMES

Ces monstres pourront être débloqués en réussissant les challenges Special Star

Bubba

Débloquez tous les monstres cachés, dont Eyegore et Philbert.

Eyegore

Terminez tous les challenge Stars dans tous les environnements.

Philbert

Terminez tous les Par Point Stars dans tous les environnements.

CHEAT MODE

Sur l'écran titre, appuyez sur R + L pour accéder à l'écran des mots de passe, puis entrez les codes suivants.

Désactiver les codes actifs	000000
Améliorer tous les monstres	011235
Détruire les bâtiments en un coup	071767
Mode Demo (2 monstres aléatoires)	082864
Avoir tous les monstres et tous les niveaux	141421
Afficher la version du jeu	314159
Voir la scène de fin	667301
Voir les crédits	667302
Mode Instant Demo (2 monstres aléatoires)	874098
Etre insensible aux projectiles	986960

TOUS LES MONSTRES

Monstres à débloquer	Niveaux	Monstres joués
Amanda the Armadillo	Los Angeles	Kyle
Bart the Bat	Los Angeles	Kingston
Cal the Squid	Los Angeles	Kyle
Croc the Crocodile	Hong Kong	Rojo
Edwin the Invader	London	Wally

Harry the Yeti	Chicago	Marco
Icky the Echidna	London	Ralph
Jack the Jackelope	Las Vegas	Harry
Jill the Jellyfish	Hong Kong	Amanda
Joe the Wildman	New York	Natalie
Kingston the King Cobra	Las Vegas	Lizzie
Kyle the Cyclops	London	Kingston
Leon the Lion	Las Vegas	Ralph
Marco the Shark	San Francisco	Ralph
Natalie the Nautiless	San Francisco	Marco
Nick the Demon	Chicago	Harry
Rocky the Granite man	New York	Cal
Rojo the Bull	Chicago	Kyle
Shelby the Turtle	San Francisco	Lizzie
Venus the Plant	Hong Kong	Croc
Wally the Warthog	New York	Marco

Ratatouille

© THQ / Asobo Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODE

Chargez un profil ou créez-en un nouveau. Ensuite, sélectionnez l'option "Extras" dans le menu principal. Allez dans "Magasin de Gusteau" puis dans les secrets. Choisissez un des numéros de code et entrez le code correspondant. Après dévérouillage, il vous faudra cliquer sur l'option pour la dévérouiller. Pour débloquer tous les codes d'un seul coup, allez dans le Code 16 et tapez **Gusteaucombo**.

Code 01 : Mode très facile
Pieceocake

Code 02 : Pas de dommages des ennemis
Myhero or Asobo

Code 03 : Pas de dommages des ennemis
Shielded

Code 04 : Mouvements indétectables
Spyagent

Code 05 : Fart en sautant
Ilikeonions

Code 06 : Head butt when attacking instead of tailswipe
Hardfeelings

Code 07 : Mode multijoueur
Slumberparty

Code 08 : Tous les concept arts
Gusteauart

Code 09 : Tous les modes championship
Gusteaushiip

Code 10 : Tous les mini-jeux solo et multijoueur
Mattelme

Code 11 : Toutes les vidéos
Gusteauvid

Code 12 : Tous les artworks bonus
Gusteaures

Code 13 : Tous les mondes de rêves
Gusteaudream

Code 14 : Tous les slides

Gusteauslide

Code 15 : Tous les mini-jeux du mode solo
Gusteaulevel

Code 16 : Tous les items du magasin Gusteau
Gusteaucombo

Code 17 : +5000 points Gusteau
Gusteaupot

Code 18 : +10,000 points Gusteau
Gusteaujack

Code 19 : +50,000 points Gusteau
Gusteauomni

Rave Master

© Konami

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Ces personnages seront jouables en modes Free et Versus

Jouer avec Aniki

Terminez le mode Story avec Musica

Jouer avec Gale

Terminez le mode Story avec Shuda

Jouer avec King

Terminez le mode Story avec Haru

Jouer avec Poosya

Terminez le mode Story avec Elie

Jouer avec Sieghart

Terminez le mode Story avec Go

MODE STORY EDIT

Terminez le mode Story ou Free avec Musica, Shuda, Elie, Haru, et Go pour débloquer le mode Story Edit

GALLERIE DES PERSONNAGES

Terminez le mode Story ou Free avec un personnage pour débloquer ses entrées dans la gallerie d'images

Rayman 3 : Hoodlum Havoc

© Ubisoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COURSE MAD TRAX

Si vous voulez jouer au niveau bonus Mad Trax (la "course tétris"), vous devez connecter votre GBA à votre GameCube SANS inserer la cartouche Rayman 3 dans la GBA.

PLUS DE POINTS

Pour totaliser un plus grand nombre de points en mode combo, collectez les bonus après avoir changé de tenue, les items vous rapporteront plus de points si vous êtes équipé d'un pouvoir.

ENCORE PLUS DE POINTS

Lorsque vous tombez sur une zone ou se trouvent de nombreuse tirelires, détruisez les toutes avant de ramasser les items, vous effectuerez alors un super combo.

ZONE SECRÈTE

Conseil des fées

Une fois arrivé au Coeur du monde dans le niveau du conseil des fées, Lorsque vous arrivez au Coeur du monde, placez-vous entre les deux colonnes face au téléporteur et allez vers la gauche. Montez sur la plate-forme de la seconde colonne puis continuez à gauche et activer l'interrupteur pour ouvrir la zone secrète.

ZONE SECRÈTE DU DÉSERT DES KNAREENS

Dans le monde Des Knareens (sous-niveau 6), après avoir tué les Hoodlums en hélico, sautez au dessus du feu pour vous retrouver dans une zone secrète.

ZONE SECRÈTE DU TROISIÈME DOCTEUR

Avant d'arriver au 3ème docteur, une fois que vous aurez écrsé les hoodlums avec les interupteurs, vous verrez une plate-forme monter au milieu de la pièce. sautez dans le trou et faites le tour de la plate-forme pour trouver une ouverture.

ZONE SECRÈTE LANDE AUX ESPRITS

Avant d'arriver chez le docteur rasta, après avoir tué les 4 hoodlums en tenue de combat, repèrez au plafond deux ouvertures dans lesquelles vous devez tirez un missile. Vous trouverez un interrupteur au fond de chacun des orifices. Vous libérer un trèsor.

AUGMENTEZ VOTRE JAUGE DE VIE

Votre capacité maximale d'energie augmente chaque fois que vous collectez six cages.

BATTRE LE BOSS DE FIN

Pour regagner de l'énergie face au boss de fin, prenez le costume Bleu. Ainsi, vous n'aurez qu'à éviter les boules d'énergie (et non les éclairs super rapides qu'il envoie d'habitude). Cela vous laissera le temps de prendre quelques Lums rouges pour fous refaire une santé.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant de commencer

Cette solution va vous expliquer pas à pas l'évolution dans les niveaux, en vous montrant au passage où sont toutes les cages dans lesquelles les hoodlums ont enfermé les ptizetres.
Sachez que cette solution a été réalisée à partir de la version Gamecube du jeu mais rassurez-vous, le jeu est identique sur Xbox, Ps2 et PC.

NIVEAU 1 : Le Concile des Fées

Cages : 0
Sections : 6

Section 1

Cages : 0
Evolution :

C'est parti ! Juste après la cinématique, un peu comme le début des films de Harry Potter, vous commencez accroché à Murfy et vous devez récupérer les six bonus de couleur rouge (les " lums rouges "). Tant que vous ne les aurez pas, vous tournerez en boucle et aurez droit à un commentaire ultra sympathique de Murfy ! Pour les choper, il suffit de serrer à mort à gauche pour obtenir les trois premiers lums puis de serrer à droite pour prendre les trois suivants. Ensuite, continuez à voleter en prenant les bonus (vous n'avez aucune chance d'être blessé) afin de finir le niveau par " votre premier saut en parachute sans parachute " !

Section 2

Cages : 0
Evolution :
Après la scène (débile) explicative, commencez par faire le tour de la zone en détruisant les nains et en prenant les pièces (consécutivement si possible pour gagner des points " par combo "). L'un d'entre eux cache d'ailleurs une entrée dans un trou d'arbre contenant un petit paquet de pièces. La zone vidée de son trésor, évacuez par le tunnel juste après les champignons. Dedans, sautez sur les petits champignons rouges afin d'atteindre la zone suivante.
En arrivant, prenez la gemme sur la gauche puis tombez en contrebas et sautez sur les champignons oranges à droite, dos à l'entrée afin d'obtenir quelques gemmes. Remontez par la petite pente en récupérant les pièces puis allez au bout de la passerelle et sautez sur les champignons jaunes au centre. Ensuite, sautez sur l'autre bord puis prenez les pièces sur les champignons oranges puis poursuivez par la passerelle puis passez sur le tronc d'arbre. Effectuez un saut hélico pour atteindre la plate-forme en face puis utilisez les trampolines afin d'obtenir des bonus. Une fois récupérés (pensez à ceux sur le rebord à gauche), allez au niveau du tunnel et sautez sur les trois fleurs roses pour obtenir des pièces. Ensuite, suivez le chemin de pièces dans le tunnel afin d'atteindre le concile des fées.
D'entrée, prenez les pièces sous l'entrée de la zone puis allez près du bord du " lac ". Allez tout à droite afin de voir un tonneau. Notre objectif est de le coincer et le détruire. Pour cela, sautez sur le bloc où se situe le tonneau puis suivez-le en passant sur l'interrupteur qui fermera une porte plus loin. Coursez le tonneau jusqu'à la porte pour qu'il s'y plaque. Là, donnez-lui deux/trois coups de pieds et vous le casserez en révélant ainsi Globox et vos précieuses mimines ! Passez de l'autre côté du lacet, filez à droite afin de trouver pas mal de pièces puis revenez voir vos deux acolytes. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur l'interrupteur puis à passer la porte par le trou qu'a fait Globox pour finir le niveau !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Commencez par prendre les pièces aux quatre coins de la salle puis placez-vous sur la dalle au centre puis tirez sur l'interrupteur qui va activer le mécanisme comme le dit Murfy ! Sauf qu'il faudra tirer sans relâche car chaque tir ne fait monter qu'en partie la dalle et que la dalle retombe au fil du temps ! Une fois en haut, faites le tour de la corniche pour obtenir les bonus puis entrez dans la cavité. Là, suivez les plates-formes en spirale dans toute la pièce en détruisant, à l'aide de charges du poing (maintenez la touche de tir pour charger puis relâchez la touche de tir pour lancer le super coup), les tirelires. Une fois en haut et le magot empoché, entrez dans la nouvelle salle.
Récupérez les pièces et le joyau en bas puis revenez à l'entrée. Sautez sur la dalle avec des touches de manette dessinées. Il vous faut lancer successivement vos poings sur l'interrupteur par la gauche, puis par la droite, puis par la gaucheetc. Pour cela, il faut maintenir la touche pour cibler puis vous déplacer de côté dans une direction et tirer votre poing pour le lancer dans le sens dans lequel vous marchez.. Ca paraît très compliqué mais c'est très simple et courant ! Ne vous relâchez jamais car, comme la dalle à l'entrée, la dalle chute si l'on arrête les tirs ! Une fois que la dalle ne montera plus, sautez sur un rebord afin de faire apparaître André. Comme il se cache derrière une vitre, il faut utiliser le tir de côté pour l'atteindre. Une fois battu, prenez la BOITE VERTE afin d'obtenir des pouvoirs spéciaux : servez-vous en pour détruire les piliers plus loin. Détruisez également l'ennemi. Prenez les pièces puis sautez sur les plates-formes afin d'arriver en haut et finir le niveau.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Commencez par descendre la pente à gauche puis placez-vous face au canon et tirez sur l'ennemi caché derrière à

l'aide de tirs de côté. L'ennemi abattu, prenez la BOITE VERTE qui est apparue puis revenez fissa en haut de la pente et tirez sur les 2 piliers puis sautez sur les plates-formes jusqu'à vous accrocher à la grille horizontale. Allez au bout de celle-ci puis tombez sur le bloc en pressant la touche de saut. Si vous voulez des pièces supplémentaires, il vous faudra tomber sur le petit bloc à gauche et suivre l'allée puis sauter au bout pour trouver une cavité contenant les bonus.
Revenez à notre fin de grille : allez dans le couloir droit devant.
Montez à la paroi praticable puis tombez, une fois en haut, sautez et planez au-dessus de la surface bleue. Pour passer totalement de l'autre côté, il vous faut rebondir sur les trois bumpers ! Une fois de l'autre côté, montez à la paroi praticable et entrez dans la nouvelle zone.
Après la scène, détruisez l'ennemi. Vous devez trouver 4 des 5 interrupteurs dont voici la localisation !
1_ De l'entrée, filez à gauche et montez à la paroi praticable. Une fois en haut, sautez sur le rebord à gauche.
2_ De l'interrupteur 1, montez à la paroi praticable sur la gauche puis sautez sur le rebord à gauche.
3_ Rebondissez sur le bumper à gauche de l'interrupteur 2 afin de vous accrocher à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci.
4_ De l'entrée, chopez la BOITE VERTE puis sautez sur les plates-formes en face et détruisez les six petits parasites sur la plate-forme suivante. Sautez là où étaient les parasites puis détruisez les deux piliers à gauche. Sautez sur les deux plates-formes puis sautez sur l'escalier collé au pilier sur la gauche : l'interrupteur est au bout.
5_ Sautez sur les bumpers à droite de l'entrée
Le problème d'André réglé (il faut activer 4 des interrupteurs), passez la porte que la fée vient d'ouvrir puis entrez dans le fin passage entre les deux murs. Pressez à plusieurs reprises la touche de saut afin d'arriver en haut du conduit. Prenez la gemme sous l'escalier puis montez en haut de l'escalier afin de vous retrouver dans une nouvelle zone, soyez vif car l'escalier va basculer sur un côté !).
Prenez le petit paquet de bonus derrière les pierres à gauche puis détruisez l'ennemi à l'entrée de la zone. Sautez sur le bloc à côté de là où était l'ennemi puis sur le rebord qui le surplombe pour trouver des bonus. Prenez les autres pièces sur le sol ainsi que la BOITE VERTE. Montez en haut du conduit au fond à gauche puis tirez sur le pilier de plate-forme. Sautez sur la plate-forme ainsi descendue puis accrochez-vous à la grille horizontale. Tombez au bout de celle-ci puis allez au bout du couloir en face afin de finir cette section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Sautez sur le contour de la salle : pour cela, il faut trouver le " panneau " avec une petite marche qui en ressort. C'est la deuxième à gauche face au trône. Une fois sur le contour, allez sur la gauche pour marcher sur un interrupteur qui ouvrira une piste à descendre (automatiquement) garnie de points !
C'est tout pour ce niveau, une fois dans la grande salle, allez au niveau du trône puis dans le téléporteur vert à gauche du trône pour finir cette courte section !

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller ! Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 2 : La Forêt de Claire-Feuille

Cages : 10
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Changement de lieu, changement de but ! Votre mission est d'amener chez le toubib votre compère à la recherche de la

jolie musique du niveau précédent
Avancez jusqu'à la bâtisse où vous éliminerez les deux ennemis avant de détruire les trois tirelires.
Entrez dans le passage à droite du bâtiment et, là, tirez sur l'interrupteur qui va activer la plate-forme au-dessus des lasers. Sautez dessus afin de pouvoir vous accrocher à la grille au plafond. Suivez la grille puis tirez sur l'interrupteur à droite de la grille qui bloquera votre avancée. Tombez ensuite et tirez sur la cage suspendue à un ballon afin de libérer les ptizêtres. En plus d'allonger votre barre de vie toutes les six cages à ptizêtres détruites, les prisonniers des cages vous donneront, soit une boîte de lessive à transformation, soit des pièces et autres objets rapportant plus de points ! Donc, détruisez la cage n°1 afin d'obtenir une BOITE VERTE. Prenez la puis revenez devant la bâtisse en empruntant le couloir à droite de la grille horizontale.
Une fois sorti, montez à la petite pente et tirez sur le pilier de la petite plate-forme afin d'aller dans une autre zone du niveau.
Entrez dans le couloir en sautant sur la plate-forme puis à droite. Partez à gauche et montez sur le pont à droite afin d'ouvrir une grille. Exterminez les deux ennemis qui sont apparus puis prenez la BOITE ROUGE qui est apparue. Revenez là où vous êtes entré dans le couloir et détruisez la porte à droite (chargez votre tir) pour obtenir pas mal de tirelires puis allez dans la petite pièce d'où ont surgis les ennemis afin de trouver la cage n°2. Toujours sous transfo' rouge, allez de nouveau sur le pont et détruisez la porte afin d'aller vers la suite du niveau en tombant dans le tunnel. Détruisez la tirelire puis descendez au niveau de la rivière. Détruisez les trois ennemis puis faites le tour de la zone pour trouver quelques tirelires et pièces. Ensuite, sautez au niveau du tonneau de jus de prune chez l'ennemi afin que Globox aille se prendre une cuite avec Vous serez alors à dos de Globox pour remonter, à contre-courant, une cascade. Pressez à répétition la touche de saut ou de tir afin d'arriver en haut et finir le niveau. Bien sur, la montée sera ponctuée par des piranhas : comme ils apparaissent toujours juste derrière vous, il suffit de faire du slalom en déplaçant de gauche à droite votre joystick pour les éviter sans aucun problème.

Section 2

Cages : 3
Evolution :
On continue la balade en forêt ! Avancez droit devant et prenez les deux pièces sur les champignons sur la droite. Tombez en contrebas et prenez les pièces avant de vous placer au bout du " plongeoir ". Là, chargez votre poing puis lâchez-le sur l'ennemi pour le détruire par surprise. Il vous faudra ensuite détruire les trois autres assaillants, alertés, eux. Cela fait, une BOITE VERTE va apparaître. Prenez-la puis prenez les nombreux bonus à votre niveau. Cela fait, tirez, toujours en transformation verte, sur le pied du grand champignon en face du " plongeoir " afin de faire descendre la tête du champignon. Sautez dessus afin de pouvoir monter au niveau supérieur. Là, rebondissez sur la toile d'araignée pour passer de l'autre côté et, là, détruisez les deux ennemis afin d'obtenir une BOITE ROUGE. Elle vous permettra de casser une porte vers la cage n°3 au niveau de la toile d'araignée ainsi qu'une porte vers des bonus en bas. Cela fait, détruisez et passez la porte juste à côté de la BOITE ROUGE à l'aide de la BOITE ROUGE afin d'arriver dans une autre zone. Prenez les bonus dans la zone puis, jetez-vous du haut de l'échelle et planez jusqu'au pont en pierre. Là bas, explosez la cage n°4 afin d'obtenir la BOITE BLEUE qui vous donne des pouvoirs de grappin.
Sous l'effet de cette nouvelle lessive, accrochez-vous au premier anneau puis sautez sur la toile d'araignée afin d'atteindre un autre rebord. Détruisez l'ennemi afin d'obtenir une nouvelle BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau à gauche puis lancez-vous jusqu'au rebord à l'opposé (plus en hauteur) afin d'y trouver des bonus et une tribelle. De ce même rebord, lancez-vous sur le rebord à l'opposé puis sur le suivant afin de pouvoir vous agripper au dernier anneau. N'oubliez pas qu'il reste encore des bonus dans le lit de la rivière !
Le dernier anneau passé, vous retrouvez (malheureusement) Globox et devez exterminer un ennemi. Cette chose faite, rejoignez le lieu où était l'ennemi et poursuivez par le tunnel. Vous débarquez dans une nouvelle zone où vous rencontrerez des ennemis. Vous remarquerez une porte percée d'un trou au fond de la zone : attaquez les ennemis qui sont derrière en tirant dans le trou afin qu'ils ouvrent la porte.
Abattez ces deux ennemis plus la vague suivante qui surgira. Explosez la cage n°5 qui se trouve derrière la porte qui avait un trou puis prenez la BOITE ROUGE et cassez la porte fermée. Prenez les bonus dans cette nouvelle zone puis faites tomber la prune et prenez-la (approchez-vous d'elle pour la saisir) puis lancez-la sur le pique : cela vous fait une plate-forme pour atteindre le rebord au-dessus qui vous mène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 4

Evolution :
Abattez l'ennemi pour obtenir la BOITE ORANGE qui permet de vous transformer en missile. Transformez-vous en missile avec la touche de tir puis mettez les gaz en enfonçant la touche de tir. Vous devez mener votre missile au bout des trois passages dont les entrées sont dans les murs de la pièce. Vous devez y éviter les obstacles pour détruire la cible de Globox au bout. Les trois cibles eues, le passage s'ouvre Mais ne partez pas tout de suite ! Retournez-vous et transformez-vous en missile et entrez dans le conduit d'aération secret en hauteur et explosez le levier au fond afin d'ouvrir un trou secret garni de bonus. Abattez les deux ennemis puis avancez dans le passage que vous venez d'ouvrir. Prenez les nombreux bonus puis continuez dans le passage suivant. Abattez les trois ennemis afin d'obtenir la BOITE VERTE qui vous permettra de détruire le champignon et obtenir la BOITE BLEUE. A l'aide de vos grappins, accrochez-vous à l'anneau pour passer derrière la barrière. Montez en haut de l'échelle à gauche et actionnez le levier pour que Globox puisse venir avec vous (quelle chance -_-). Abattez les deux hoodlums. Un autre hoodlum va faire son apparition et balancer des bombes dans la zone. Etant donné qu'il est trop haut, la méthode des poings tombe à l'eau. Abattez le petit monstre rouge qui traîne à votre niveau (sous la plate-forme où il y avait le levier) et prenez la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile pour toucher l'ennemi qui vous canarde. Une fois réduit à l'état de cendres, cet imbécile de nabot bleu va se soûler au jus de prune et vous laisser une bulle qui vous permettra de rebondir sur le rebord en bois. Avant de monter sur le rebord, reprenez la BOITE ORANGE pour vous transformer en missile : allez détruire la cage n°6 qui se trouve en haut à droite (dos à la porte). Prenez ensuite les bonus puis entrez dans le tunnel et abattez les trois ennemis. Prenez les nombreuses pièces et diamants puis montez en haut de la pile de caisses et montez à l'échelle. Dans cette nouvelle salle, abattez les ennemis et prenez les pièces (comme d'hab') puis actionnez le levier et entrez dans le trou qui vient de se libérer. Explosez la cage n°7 puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte vers le haut de la pile de caisses. Explosez la cage n°8 et prenez la nouvelle boîte rouge. Grâce à elle vous pourrez ouvrir la porte de la cage n°9 dans la salle du levier : les ptizêtres qui y sont enfermés vous donneront aussi une BOITE ROUGE. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte en haut de la petite pile de caisses de cette salle et ainsi vous tirer de ce niveau !

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Abattez l'ennemi dans le coin et ouvrez la cage n°10 qui est pratiquement donnée ! Sautez dans un des trous pour arriver dans une caverne : sortez-en par le couloir. Vous voilà face à votre premier gros ennui : le hoodlum sur pattes mécaniques. La technique pour le battre consiste à tout d'abord l'éviter en allant toucher la boule électrique qui apparaîtra sur une des six plaques de la surface de combat. Une fois trois boules prises, une BOITE ORANGE apparaîtra : ruez-vous dessus et transformez-vous en missile et allez vous exploser sur le hoodlum. Il mourra après avoir été touché 3 fois. Attention car le boss peut renfoncer dans le sol la boîte orange s'il marche dessus ! Retournement de situation ! Les ennemis vous tombent dessus en masse et vous prendrez les commandes de la machine pour les réduire en bouillie (pressez la touche de tir pour sauter et écraser les ennemis). Une fois descendu de votre machinerie, digne de celles du troisième matrix, entrez dans la zone dont les portes se sont ouvertes : vous y verrez un petit passage qui vous amènera à un tunnel vers la fin du niveau

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Abattez tout simplement les ennemis puis sautez dans le halo de lumière pour finir le niveau.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Niveau psychédélique ! C'est super beau, ça pète au niveau des couleurs, la musique est top mais c'est injouable ! Pas de conseils particuliers, je vous laisse comprendre vous-même pour ne pas vous embrouiller !
Il suffit d'aller au bout de la piste afin de finir le niveau !

NIVEAU 3 : Les Marais Crapoteux

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Sautez de champignon en champignon et détruisez la cage n°1. Prenez la BOITE JAUNE pour vous transformer en Mickey volant. Volez donc jusqu'à la plate-forme en face puis prenez les pièces sur les champignons à gauche puis sautez sur les champignons : vous arriverez à un carrefour où vous pourrez soit sauter sur les éléments à droite ou entrer dans la grotte à gauche. Ne rentrez pas dans la grotte et continuez à bondir en face jusqu'au ponton. Sautez sur le rebord grâce à la cabine de toilettes et prenez les bonus puis détruisez la cage n°2. Entrez ensuite dans la grotte. Vous voilà face à la sorcière ! Pour la vaincre, sautez et lancez vos poings dans le chaudron pour l'arroser de potion rétrécissante. Elle sera alors vulnérable à vos coups. Si elle se met à tourner autour du chaudron, sautez pour éviter son attaque. Si vous êtes touché par la potion et donc rétréci, courez pour éviter la sorcière et sautez en permanence afin d'être plus rapide qu'elle. Une fois que la sorcière a fui, poursuivez par le même passage. Prenez tous les bonus dans la salle en bas des escaliers puis entrez dans le miroir.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez l'île au centre en sautant sur les îlots et les pontons. Abattez les ennemis pour obtenir la BOITE VERTE qui va vous permettre de tuer l'épervier. Tuez aussi l'ennemi isolé sur un ponton au bout : lancez-lui des attaques jusqu'à ce qu'il chute. Toujours sous boîte verte, faites descendre les deux champignons et sautez dessus pour rejoindre un rebord isolé où se trouvent deux ennemis et la cage n°3, dont les prisonniers possèdent une BOITE BLEUE. Prenez-la puis utilisez l'anneau à grappin là où se trouvait l'ennemi que vous avez fait tomber à l'eau. Sautez dans le trou à gauche de l'entrée du tunnel : vous obtiendrez des bonus et la cage n°4. Sortez-en à l'aide de la BOITE JAUNE. Entrez dans le tunnel qui marquera la fin de cette partie.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Rejoignez l'île sur la gauche et abattez-y les ennemis qui surgissent du sol pour obtenir une BOITE BLEUE. Rejoignez le petit carré de terre sous la cabane et abattez-y les ennemis. Sautez sur le grand champignon et accrochez-vous à l'anneau pour entrer dans la cabane. Abattez l'ennemi et cassez la cage n°5. Lancez vos poings dans les ronces vivantes pour qu'elles rentrent dans le trou et que vous puissiez continuer à avancer dans le tunnel en abattant les ennemis. Dans la nouvelle zone, liquidez les deux ennemis puis passez le pont sur la gauche. Abattez le hoodlum puis passez le pont à votre droite. Exterminez votre assaillant puis prenez la BOITE VERTE et revenez au début de la zone pour faire descendre les champignons. Passez les champignons puis abattez l'ennemi dans la barque : il vous lâchera une BOITE VERTE qui vous permettra d'exterminer les ennemis plus loin (notamment l'épervier). Une fois les trois premiers ennemis abattus, une barque contenant deux hoodlums arrivera. Une fois morts, ils vous donneront une BOITE BLEUE grâce à laquelle vous pourrez monter sur le rebord en face. Abattez l'ennemi qui s'y trouve puis sautez dans le trou au fond pour prendre des bonus et finir le niveau.

Section 4

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez le rebord en sautant sur les fleurs. Abattez les ennemis puis continuez dans le tunnel. Vous arriverez à un lac qui est surplombé par la cage n°6. Faites tomber à l'eau vos ennemis puis prenez la BOITE VERTE qu'ils laissent : grâce à elle vous pourrez faire descendre le champignon juste avant cette zone : vous accèderez à un petit endroit où vous aurez deux ennemis à descendre et la cage n°7 dont les prisonniers vous donneront une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour monter sur le rebord au-dessus du lac où vous avez trouvé la boîte verte via l'anneau à grappin. Vous

arriverez dans une nouvelle zone pour changer ! Abattez les deux ennemis puis sautez sur l'îlot à gauche et abattez tous les monstres pour obtenir une BOITE VERTE grâce à laquelle vous pourrez tuer les éperviers et les deux autres hoodlums. Entrez ensuite dans le couloir de manoir pour finir cette section.

Section 5

Cages : 1
Evolution :
Cette séquence vous rappellera sûrement Resident Evil Code Veronica ! Vous voilà dans un manoir où vous devrez trouver et abattre un ennemi tenace. Fouillez bien le manoir pour trouver tous les bonus. Poursuivez l'ennemi de pièce en pièce jusqu'à le vaincre. Une fois tranquille, cherchez la cage n°8. Depuis le point de départ, montez l'escalier et tournez à gauche. Avancez jusque dans la grande salle très lumineuse et tombez : la cage est derrière le panneau en bois. Quittez ensuite cette section par le passage qui s'est ouvert une fois les points de vie du boss réduits à zéro.

Section 6

Cages : 1
Evolution :
Il est tenace le bougre ! Le sniper que vous avez pourchassé toute la partie précédente se met sur une boule à pics et tente de vous écraser ! Vous êtes donc enfermé dans un ensemble de corniches et l'autre imbécile de sniper tente de vous écraser. Votre objectif est d'à la fois éviter la boule à pics et en même temps de lancer vos poings sur le boss. Vous risquez de vous planter plusieurs fois au début mais la technique viendra vite. Le mieux est de charger votre poing pendant que vous esquivez puis de tirer sur le boss entre deux mouvements de boulet. Des fois, une main viendra vous donner une BOITE ROUGE : profitez en, cela vous sera plus qu'utile : le boss tombera de son boulet, pour des dégâts maximaux ! Durant le combat, cassez la cage n°9 qui pend dans le vide à droite de la zone de combat car vous ne le pourrez plus une fois le boss mort !

NIVEAU 4 : La Lande aux Esprits Frappés

Cages : 9
Sections : 6

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Quittons les répugnants marais crapoteux pour la folklorique lande aux esprits frappés avec ses esprits, son vent, sa verdure et son lot de hoodlums ! Dès le début, sautez sur la petite construction en pierres à gauche puis sur la grosse d'où vous pourrez exploser la cage n°1 dont l'esprit emprisonné vous donnera une BOITE VERTE. Prenez les bonus sous la boîte verte pour les multiplier puis sortez de la zone par le tunnel (en étant sous la boîte verte). Dans la nouvelle zone, faites descendre le champignon pour pouvoir prendre la BOITE ORANGE : transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 qui est juste au-dessus de la cascade. Retransformez-vous en missile et entrez dans la petite niche entre la cascade et le passage vers la suite, en hauteur au bout de celle-ci se trouve la cage n°3. L'esprit qui était retenu dans la cage n°2 laisse une boite jaune qui vous permettra de voler dans la cascade : prenez-y les bonus et la prune et lancez-la sur le pique à droite de la cascade : vous pourrez alors monter sur le rebord, prendre la BOITE ROUGE et abattre les ennemis puis allez au bout du tunnel : Globox va pouvoir se soûler au jus de prune, vous créant une bulle sur laquelle vous rebondirez pour atteindre le rebord. Abattez les trois hoodlums puis le hoodlum volant afin d'obtenir une BOITE VERTE. Faites descendre le champignon puis montez sur le rebord. Abattez les deux ennemis puis détruisez la cage n°4. Revenez au niveau de la fontaine et touchez l'icône avec une chaussure de Rayman : vous deviendrez alors minuscule et prendrez les commandes d'une chaussure de Rayman !! Foncez dans l'autre chaussure jusqu'à ce qu'elle ait perdu toute sa vie. Vous obtiendrez une BOITE ROUGE qui vous permettra d'ouvrir la porte close et par conséquent de finir la section.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Commencez par exterminer tous les ennemis puis ramassez les bonus (notamment ceux dans l'eau). Ensuite, prenez la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau et rebondissez de ballon en ballon jusqu'à arriver à la plate-forme. Détruisez la cage n°5 puis prenez la BOITE VERTE et faites descendre le champignon dans l'eau. Sautez dessus puis sur la plate-forme. Prenez les bonus puis entrez dans la caverne garnie de bonus. Une fois vidée, tombez dans le trou. Abattez votre adversaire en lançant vos poings sur ses côtés. Globox vide le tonneau de jus de prune et vous laisse une bulle pour monter au niveau supérieur. Ouvrez la cage n°6 qui pend dans le vide puis prenez la BOITE ROUGE que vous laisse l'esprit. Entrez dans le tunnel devant vous et montez en haut de l'échelle puis explosez la porte. Vous serez face à une situation particulière : un hoodlum protège les autres hoodlums. Vous devrez donc détruire le magicien en priorité puis les autres. Abattez ensuite la deuxième vague pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et détruisez le hoodlum qui vous canarde depuis son dirigeable. Un dernier ennemi viendra : il possède une BOITE JAUNE grâce à laquelle vous pourrez rejoindre Globox. Le passage juste derrière vous amène à la fin du niveau.

Section 3

Cages : 3
Evolution :
Vous voilà pour commencer cette section devant un barrage hoodlum. Abattez l'ennemi à votre niveau pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez la et explosez la porte à gauche de votre point de départ. Suivez le tunnel et abattez le hoodlum qui s'y trouve : vous arrivez à une magnifique tour de lumière ! Avancez sur le pont et abattez l'ennemi volant puis entrez dans la tour de lumière. Activez l'interrupteur à droite en entrant : des blocs vont sortir du sol. Sautez rapidement du plus petit bloc jusqu'au plus gros (ils s'enfoncent dès que vous êtes dessus). Une fois sur le plus gros, explosez rapidement la cage n°7 puis sautez sur l'escalier. Prenez la BOITE BLEUE que l'esprit fait apparaître puis montez en haut des escaliers : une fois en haut, vous devrez utiliser les anneaux à grappin pour passer jusqu'à l'autre escalier. Poursuivez votre ascension jusqu'à arriver au sommet de la tour : explosez-y la cage n°8. Sautez en bas de la tour et prenez la boîte verte. Sortez de la tour puis prenez les nombreux bonus et sautez dans les douves : faites descendre les champignons grâce à la boîte verte puis allez sur la partie gauche. Faites tomber la prune : votre objectif est de la faire atteindre l'autre côté. Pour cela il faut l'envoyer sur les champignons en la lançant. La manoeuvre est délicate mais possible. Une fois la prune de l'autre côté, abattez l'ennemi puis prenez la prune et lancez-la sur le pique dans la petite grotte : cela vous permettra de monter sur le rebord au-dessus et pouvoir ouvrir la cage n°9.
Ressortez de la douve en rebondissant sur les bulles de Globox puis entrez dans le portail magique de l'esprit. Abattez les ennemis dans la pièce pour obtenir une BOITE ROUGE grâce à laquelle vous pourrez éclater la porte en haut des escaliers. Suivez le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle salle. Exterminez le magicien hoodlum puis abattez le hoodlum qu'il protégeait. Prenez la BOITE ORANGE qui apparaît puis transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit entre les deux grilles : une fois que vous arriverez au bout les deux grilles s'ouvriront. Montez la pente et éliminez le hoodlum : il vous laisse une BOITE JAUNE qui vous permettra de voler jusqu'au ballon au-dessus de vous pour récupérer une BOITE BLEUE : accrochez-vous alors immédiatement aux anneaux volants. Une fois au bout de la chaîne, sautez sur le rebord puis suivez la spirale en sautant par-dessus les bombes. Une fois en haut, abattez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Prenez les bonus et la BOITE ROUGE pour exploser la porte et pouvoir libérer des esprits qui tueront les hoodlums dans le barrage tout au début de la section. Montez dans votre chaussure et revenez tout au début de la tour de lumière (dans votre chaussure vous pourrez passer sous les portes qui se sont fermées derrière vous) pour retrouver votre autre chaussure et la détruire. Sortez ensuite de la tour par la porte et revenez au tout début de la section. Vous serez alors face à une espèce de hoodlum croisé avec un rugbyman ! Pour le vaincre, prenez la BOITE ROUGE, chargez votre poing et lancez-le sur le boss : sa carapace va alors s'envoler et vous pourrez envoyer vos poings à plusieurs reprises sur le boss, lui infligeant ainsi de sérieux dégâts ! Une fois battu, montez sur le petit perchoir prendre la BOITE ORANGE et transformez-vous en missile : allez vous exploser sur le levier. LA porte du barrage va alors s'ouvrir et vous allez enfin quitter cette section !

Section 4

Cages : 0
Evolution
Sautez en bas puis explosez les tonneaux et allez vers la droite : Globox va alors se remplir de jus de prune une fois de plus et vous en serez débarrassé pour quelque temps (on ne va pas s'en plaindre !). Sautez dans l'eau puis suivez le

tunnel sous-marin. Vous arrivez dans une grande salle où une araignée vous tombe dessus ! Pour vaincre le boss, placez-vous face à la bouche ouverte du boss et pressez la touche de saut ou de tir dès qu'un missile est derrière vous : vous ferez un tour vertical. Vous éviterez alors le missile qui partira s'écraser dans le point faible du boss. Le boss dispose d'un laser et de boules d'énergie que vous éviterez en vous déplaçant latéralement ou en sautant par-dessus (touche de tir ou de saut). Une fois l'araignée détruite, sortez de la salle par la grande porte au fond. Sautez de ponton en ponton pour retrouver Globox. Entrez ensuite dans la grotte pour finir la section.

Section 5

Cages : 0
Evolution :
Transformez-vous en missile puis passez dans le trou au milieu de la grille et allez vous exploser sur un hoodlum. Une fois tous les hoodlums explosés, prenez les bonus dans la pièce puis entrez dans le halo.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Encore un niveau spatial, trash et groovy ! On commence à être rodé !

NIVEAU 5 : Le Désert des Knaarens

Sections : 6
Cages : 12

Section 1

Cages : 2
Evolution :
Ne touchez pas le sol, il est composé de lave ! Sautez de rocher en rocher en abattant les ennemis jusqu'à entrer dans le tunnel en tête de mort. Suivez les plates-formes dans le " on ne sait quoi " vert jusqu'à arriver à une BOITE JAUNE. Envolez-vous et avancez droit devant : votre objectif est de planer jusqu'à la boîte jaune en équilibre sur un pic rocheux. Une fois cette boîte prise au vol, envolez-vous jusqu'à la plate-forme un peu plus loin. Prenez y la BOITE JAUNE et rejoignez la BOITE JAUNE sur le pic rocheux derrière vous. Grâce à cette dernière boîte jaune, vous pourrez atterrir sur le pont ! Ouf ! Abattez le hoodlum puis reprenez la dernière BOITE JAUNE et volez jusqu'à la BOITE JAUNE sur le pic suivant puis rejoignez enfin le rebord avec une BOITE BLEUE. Prenez-la puis accrochez-vous aux anneaux pour aller vers la gauche. Une fois à gauche, prenez les bonus dans la cavité puis suivez la paroi praticable à gauche et exterminez l'ennemi. Remontez au niveau des anneaux mais au lieu de vous jeter à gauche à la fin, continuez à monter avec l'anneau à droite au-dessus de vous. Vous arriverez à un autre rebord. Entrez dans l'alcôve et prenez la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et entrez dans le petit conduit violet et détruisez la cage n°1 au bout. Elle tombe dans la cavité où vous étiez tout à l'heure (avant d'emprunter la paroi praticable) : allez-y et regardez la scène. Ils vous laissent une BOITE ROUGE. Prenez-la puis suivez la paroi praticable à gauche et détruisez la porte.
Vous tombez dans une grotte. Un knaaren chope Globox et l'emporte. Un autre défonce le mur et veut venir vous faire un câlin ! Prenez rapidement les bonus puis évitez le knaaren de manière à pouvoir sortir par où il est entré. Dans la nouvelle salle, sautez rapidement dans le trou au milieu pour prendre la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez la cage n°2 en hauteur. Ensuite, transformez-vous en missile et allez vous exploser dans le gong, derrière un trou dans le mur. Remontez ensuite à la paroi praticable et prenez en vitesse la BOITE BLEUE. Accrochez-vous ensuite sans plus attendre à l'anneau que vous trouverez en montant en haut de la pente. Arrivé de l'autre côté, courez droit devant pour tomber dans une autre pièce. Prenez le rocher et posez-le sur l'interrupteur à côté du trou. Une porte s'ouvre : allez y. Prenez les bonus et la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez-vous sur le gong. Tombez en contre bas et foncez dans le couloir et sautez à droite sur l'îlot dans le liquide. Entrez dans la pièce : vous devez amener une pierre sur l'interrupteur dans le couloir plus loin. N'hésitez pas à poser la pierre avec la touche de saut pour éliminer les ennemis tranquillement puis continuer à avancer la roche. La porte ouverte, vous serez à la fin de cette section pas des plus faciles !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Vous remarquerez sous la structure au centre un gros interrupteur : vous ne pouvez l'enfoncer de vous-même car vous êtes trop léger. Pour l'enfoncer, il vous faut attirer un knaaren et le faire passer dessus. L'interrupteur activé, des plates-formes apparaissent. Montez la pente près du champignon en pierre que vous descendrez puis sautez sur la première plate-forme mobile puis sur la deuxième à gauche : elle vous amène à une cavité où vous attend la cage n°3 dont les prisonniers vous laisseront une BOITE VERTE qui vous permettra de faire descendre le champignon en pierre qui permet d'accéder à un bon nombre de bonus ! Revenez aux plates-formes et cette fois suivez celles à droite. Vous arriverez à une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour suivre les trois anneaux et atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Sautez sur les petites plates-formes à gauche jusqu'à arriver à une nouvelle BOITE BLEUE et donc une nouvelle série d'anneaux. Une fois au bout, vous trouverez la cage n°4. Prenez la BOITE JAUNE puis envolez-vous jusqu'au rebord pour finir le stage.

Section 3

Cages : 5
Evolution :
Ne cherchez pas à passer à la régulière dans ce couloir, trois knaarens n'attendent que vous ! Allez plutôt au niveau de la sphère de vie à droite et sautez entre les deux murs pour que Rayman mette ses mains sur chaque mur et que vous puissiez atteindre le haut. Une fois en haut, allez à gauche et suivez le parcours avec au programme plates-formes et parois praticables. Une fois au bout, sautez sur le petit bloc dans le liquide vert puis suivez le couloir. La porte de la nouvelle pièce se referme derrière vous. Vous pouvez prendre les bonus sur la paroi praticable à la gauche de Rayman mais il n'y a rien d'autre.
Continuez donc sur le chemin à droite puis tombez sur le pont à gauche. Sautez dans la petite cavité dans la roche et prenez la BOITE ORANGE. Explosez-vous sur le gong en contre bas : le knaaren va foncer au gong ! Soyez rapide et allez vite chercher la BOITE BLEUE là où il se trouvait puis remontez à la paroi praticable et suivez à nouveau le rebord mais cette fois allez à la salle suivante, sans trop tarder pour être toujours sous la boîte bleue. Arrivé au bout, accrochez-vous à l'anneau pour arriver sur le rebord supérieur (le niveau en dessous contient seulement des bonus). Evitez le knaaren en faisant le tour du pic puis suivez le chemin. Arrivé dans la nouvelle salle, sautez dans la structure au centre puis sur le rebord à gauche en dessous où se trouve une BOITE JAUNE.Utilisez la pour voler jusqu'au-dessus de la structure juste au-dessus : vous y trouverez la cage n°5. Redescendez au niveau de la boite jaune et sautez sur le rebord à côté puis détruisez la cage n°6 dans le renfoncement. Suivez le rebord, entrez dans le tunnel jusqu'à arriver dans une nouvelle pièce. Là, suivez la spirale et sautez le tas de pierres jusqu'à la BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et visez la cage n°7 au-dessus du gong. Ensuite, explosez-vous dans le gong pour que les knaarens qui vous bloquent se tirent. Continuez à avancer et évitez les knaarens qui font des allers retours en passant derrière le pilier. Une fois arrivé à la nouvelle BOITE ORANGE, allez vous exploser sur la cage n°8 puis sur le gong pour pouvoir atteindre le sommet de la spirale en évitant ainsi les ennemis. Pour atteindre le sommet, il faudra refaire comme au début de la section c'est à dire sauter entre les deux murs. Vers la fin de ce passage entre les deux murs, lancez-vous vers la caméra et explosez la cage n°9. Une fois en haut, entrez dans le passage au fond pour finir le niveau.

Section 4

Cages : 1
Evolution :
Suivez le rebord vers la droite : vous serez coincé ! Partez à gauche : encore coincé ! La seule solution est alors de vous jeter dans le trou. Prenez les bonus puis sautez sur le bloc pour accéder à une deuxième salle. Là, vous devez passer avec une pierre pour atteindre l'autre côté et la poser sur l'interrupteur. Le problème, c'est que certains ponts ne sont pas stables ! Le chemin est simple : dos à la porte d'entrée, prenez le pont tout à droite. Ensuite, à l'intersection, continuez tout droit (ne prenez pas le pont qui rase le mur) puis prenez à gauche au croisement. Enfin, prenez à gauche puis tout de suite à droite et enfin, encore à droite. La pierre posée sur l'interrupteur, la porte s'ouvre. Continuez par ce nouveau passage. Tombez à gauche quand vous serez bloqué et suivez le passage à droite. Vous devrez sauter de bloc en bloc jusqu'à arriver à la cage n°10. Sautez ensuite sur le rebord et suivez le tunnel. Au bout, prenez les bonus puis attendez que les hoodlums arrivent et que le sol tombe.

Vous voilà face au boss de ce niveau : Reflux. Commencez par vous accrocher sur une des grilles à l'extérieur de la zone de combat pour prendre une BOITE ROUGE. Remontez puis évitez l'attaque tournoyante de Reflux. Il plantera ensuite son bâton et s'immobilisera et lancera de nombreuses boules d'énergie. Tout en les évitant, ciblez reflux et envoyez-lui vos poings pour lui infliger des dégâts. Il peut aussi se mettre sous un halo de feu et envoyer des cercles d'énergie dans la salle. Il dispose aussi d'une autre attaque où il fait tourner des lasers sur le sol de la salle (sautez pour éviter). Enfin, lorsqu'il lui restera une moitié de vie puis un quart de vie, le boss fera tomber des flammes dans la zone de combat. Une fois le boss vaincu, vous obtiendrez le pouvoir de transformer les lums noirs en lums rouges.
Abattez le hoodlum qui arrive et transformez son lum noir en lum rouge puis abattez le deuxième pour obtenir une BOITE VERTE. Prenez les bonus puis descendez le champignon de pierre et quittez le niveau.

Section 5

Cages : 2
Evolution :
Rejoignez la grande plate-forme et détruisez le magicien hoodlum puis le hoodlum. Sautez de bloc en bloc en prenant les bonus puis abattez les trois ennemis volants en évitant comme vous pouvez les tirs. Rebondissez sur les bulles de Globox et explosez la cage n°11. Prenez la BOITE ROUGE et allez exploser la porte au fond. Plusieurs éperviers vous attaquent : courez exploser la cage n°12 près des caisses pour obtenir une BOITE VERTE qui vous permettra de les exterminer. Ensuite, abattez les quatre ennemis volants pour obtenir la BOITE BLEUE. Prenez-la et passez derrière la pile de caisses en utilisant l'anneau. Ensuite, abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi (lancez votre grappin sur le côté puis électrocutez-le jusqu'à ce qu'il recule dans les flammes). Abattez enfin l'ennemi volant puis montez les escaliers.

Section 6

Cages : 0
Evolution :
Cette fois, pour abattre les hoodlums, il faut les écraser avec les presses. Pour les activer, il faut marcher sur les interrupteurs au sol. Je vous conseille de courir sur tous les interrupteurs sans chercher à comprendre, ça marchera :).
Entrez ensuite dans le halo de lumière au fond.

NIVEAU 6 : Le Grand Raccourci

Cages : 0
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Quelle chance ! Enfin quelques sections tranquilles et calmes : il n'y a ni ennemis, ni cages ! Votre objectif est de récupérer toutes les couronnes pour ouvrir la porte vers la section suivante. Prenez la première devant la porte puis entrez dans le couloir et entrez dans le téléporteur. Faites le " défi chaussure " : pensez à entrer dans le petit passage pour prendre les joyaux avant de réduire à néant les points de vie de l'autre chaussure. Vous obtenez une BOITE BLEUE : utilisez-la puis marchez sur l'interrupteur : les portes s'ouvrent quelques instants. Allez d'anneau en anneau et arrêtez-vous à la première cavité pour y prendre les couronnes. Redescendez, activez à nouveau l'interrupteur puis allez à la cavité suivante. Prenez les trois couronnes puis montez à la vigne. Prenez les cinq couronnes puis rejoignez la cavité en face en passant sur les trois anneaux. Prenez les couronnes au bout et entrez dans le téléporteur. Vous revoilà devant la porte : activez l'interrupteur : la porte s'ouvre. Montez la petite pente et activez l'interrupteur puis descendez l'escalier.

Section 2

Cages : 0

Evolution :
Entrez dans le couloir à gauche. Activez l'interrupteur puis sautez sur la deuxième plate-forme et entrez dans la cavité. Prenez les trois couronnes et revenez à l'interrupteur. Allez dans la deuxième cavité, de couleur violette, plus haut : vous y trouvez quatre couronnes. Rejoignez celle tout en haut et prenez les cinq couronnes et le téléporteur. Là, certaines plates-formes sont invisibles : vous ne pouvez voir que leur reflet. Utilisez donc la plate-forme mouvante invisible pour prendre les quatre couronnes. Entrez ensuite dans le deuxième téléporteur. Là aussi, il va falloir utiliser des plates-formes invisibles pour récupérer toutes les couronnes, au nombre de dix ici. Cela fait, sautez dans le téléporteur. Là, il faudra sauter sur les trois plates-formes invisibles pour atteindre le téléporteur en haut de la salle en prenant les trois couronnes. Comme tout à l'heure, il faut regarder dans le miroir au sol. Une fois sur la troisième plate-forme, attendez d'être sous le portail violet inverse et jetez-vous dans le mur pour passer à travers ! Prenez le téléporteur et prenez enfin la dernière couronne sur l'interrupteur de la porte. Montez en haut de l'escalier et entrez dans le tunnel pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Allez dans la salle sur votre gauche. Prenez la couronne sur l'interrupteur pour l'activer. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver au rebord de couleur rose où vous trouverez quatre couronnes. Tombez à droite et activez l'interrupteur au sol. Ensuite, sautez sur le bloc et tirez dans l'interrupteur jusqu'à arriver au maximum. Sautez alors sur le bloc suivant et recommencez. Une fois arrivé en haut, prenez les quatre couronnes. Descendez au niveau du pont : une vigne qui vous permet de ne pas recommencer le parcours depuis le début apparaît : sympa :). Traversez le pont et activez l'interrupteur dans cette nouvelle salle. Là, montez sur la plate-forme et lancez vos poings sur chaque côté en alternance pour faire avancer la plate-forme. Soyez rapide car quand vous n'avancez pas, la plate-forme recule automatiquement ! Une fois au bout, filez dans le renfoncement rose pour y prendre les cinq couronnes. Montez à la vigne puis revenez sur le pont. Descendez les parois praticables pour y prendre les couronnes. Ensuite, revenez sur le pont et sautez sur les plates-formes à droite, dos à la salle où vous avez dû faire avancer la plate-forme. Prenez les couronnes sur les plates-formes ainsi que les 3 dans l'alcôve bleue au fond. Revenez sur le pont et rebondissez sur les trampolines roses jusqu'au rebord avec un interrupteur en bas. Activez-le puis allez de rebord en rebord en prenant à chaque rebord la couronne qui s'y trouve jusqu'à arriver en haut : là, planez jusqu'au renfoncement au fond. Prenez y les couronnes puis glissez sur la pente derrière. Revenez jusqu'à la porte, prenez la dernière couronne qui se trouve sur l'interrupteur afin que la dernière porte s'ouvre. Il ne vous reste plus qu'à aller au bout du tunnel et à embarquer dans le bateau pour en finir avec ce grand raccourci !

NIVEAU 7 : Le Sommet d'Outre Nuées

Cages : 3
Sections : 3

Section 1

Cages : 0
Evolution :
Votre objectif est de défendre le bateau contre les attaques des hoodlums. Sur la gauche de votre écran s'affiche une carte : le haut de la carte correspond à l'avant du bateau. Les ennemis y sont signalés par un point rouge. Pour protéger le bateau, il vous faut aller tirer au canon sur les ennemis qui apparaissent : pour tirer avec un canon lancez votre poing dessus. Chaque bateau détruit diminue un peu plus la barre jaune en bas : une fois celle-ci à sec vous aurez fini la section ! Bon courage !

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Faites reculer l'ennemi en lui envoyant vos poings dessus jusqu'à ce qu'il soit suffisamment reculé pour que vous puissiez prendre la BOITE ROUGE et l'éliminer. Remontez la pente en détruisant les boules de neige qui vous arrivent

dessus afin de ne pas être écrasé. Une fois en haut, sautez sur les caisses pour atteindre le rebord au-dessus. Faites reculer le hoodlum dans le feu puis utilisez sa BOITE JAUNE pour atteindre le rebord au-dessus de vous et pouvoir continuer. Explosez la cage n°1 un peu plus loin pour obtenir une BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau puis rebondissez sur le ballon et montez sur le rebord. Abattez l'ennemi puis rebondissez de ballon en ballon. Abattez les deux hoodlums puis les deux ennemis volants, en surveillant votre barre de vie cependant. Ensuite, prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la chaîne de ballons suivante. Rebondissez de ballon en ballon jusqu'en haut. Explosez les deux bonshommes de neige pour obtenir un tas de pièces puis allez au bout du tunnel. Prenez la BOITE ROUGE en hauteur en vous accrochant au filet au plafond et ouvrez la porte. Explosez le tonneau tout de suite en arrivant pour obtenir une BOITE ORANGE. Transformez-vous en missile et explosez l'ennemi plus haut. Vous pourrez ensuite rebondir tranquillement sur les ballons. Une fois au premier rebord, sautez sur le ballon pour atteindre le niveau au-dessus. Ensuite, rebondissez jusqu'à la BOITE BLEUE puis accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre le rebord au fond. Prenez la BOITE ROUGE puis éliminez l'ennemi et rejoignez le tunnel. Entrez dedans et montez à l'échelle qui s'y trouve : sautez sur les ballons pour prendre la BOITE VERTE et rebondir jusqu'en haut. Suivez le tunnel pour arriver dans une nouvelle zone. Abattez les deux ennemis puis sautez tout en bas. Abattez le hoodlum pour obtenir la BOITE ROUGE et explosez la porte à l'aide de celle-ci. Suivez le tunnel que vous venez d'ouvrir et, dans la nouvelle zone, abattez les trois ennemis afin de faire apparaître une BOITE JAUNE. Utilisez-la pour atteindre le pont. Abattez les ennemis qui vous y attendent puis utilisez la BOITE JAUNE qui est apparue dans le vide pour monter au deuxième pont. Abattez-y les ennemis puis prenez-y la dernière BOITE JAUNE pour atteindre le haut de la structure. Explosez-y la cage n°2 pour obtenir une BOITE BLEUE. Prenez-la puis revenez dans la zone précédente. Rebondissez sur les ballons et chopez les anneaux en vol pour arriver de l'autre côté et finir la section.

Section 3

Cages : 1
Evolution :
Abattez le magicien hoodlum puis l'autre ennemi et explosez les tonneaux. Ensuite, lancez vos poings sur la cage juste au-dessus d'où se trouvaient les tonneaux : un magicien hoodlum la protège. Abattez le magicien puis explosez la cage n°3. Empruntez ensuite le seul passage possible : vous serez alors sur un surf des neiges ! Prenez les bonus et atteignez le bas de la piste avant Globox et admirez le paysage :).

NIVEAU 8 : Le Quartier Général Hoodlums

Cages : 7
Sections : 5

Section 1

Cages : 3
Evolution :
Avancez droit devant jusqu'à arriver dans la salle. Allez sur votre gauche et suivez le parcours en caisses jusqu'au rebord au-dessus. Prenez les BOITE ORANGE puis transformez-vous en missile et allez au bout du conduit exploser la cage n°1. Retransformez-vous en missile et allez exploser la cage n°2 derrière la roue qui tourne dans la lave. Allez prendre la BOITE ROUGE que les ptizetres de la première cage ont fait apparaître et explosez la porte. Activez l'interrupteur puis traversez le pont qui apparaît. Abattez les deux hoodlums puis sautez sur le tas de caisses à gauche de Globox. Montez sur les caisses au-dessus et tombez dans le trou : vous trouvez de nombreux bonus et un téléporteur. Utilisez-le pour sortir de la pièce. Marchez sur l'interrupteur à droite pour ouvrir la porte. Suivez le chemin entre les caisses et abattez le hoodlum que vous croiserez. Dans la nouvelle salle, l'ennemi qui vous bloque le passage est protégé par un sorcier hoodlum. Entrez dans le renfoncement à gauche : le sol s'effondre et vous voilà dans l'entrepôt. Abattez le hoodlum puis prenez la BOITE VERTE. Sautez de caisse en caisse en abattant les ennemis puis explosez la cage n°3 au fond. Allez sur la petite pente et prenez le boulet en bas : vous devez monter en haut de la pente en évitant les bombes qui sont jetées sur la piste. Les endroits où rebondissent les bombes sont indiqués par des points gris : passez donc rapidement dessus et arrêtez-vous entre eux. Une fois en haut, posez le boulet sur l'interrupteur et montez à l'étage suivant. Répétez l'opération précédente pour pouvoir arriver en haut. Abattez le hoodlum pour obtenir une BOITE ROUGE et pouvoir exploser la porte. Entrez dans le couloir que vous venez d'ouvrir et

activez l'interrupteur. Vous revoilà avec votre magicien hoodlum et l'ennemi qui vous bloque le passage, que vous pouvez à présent éliminer. Une fois vos adversaires battus, continuez par le passage. Après la scène, accrochez-vous au filet au-dessus de la " charmante " demoiselle qui a rendu fou Globox puis suivez le parcours. Une fois arrivé à la BOITE VERTE, abattez l'épervier puis rejoignez le rebord où il se trouvait pour prendre la BOITE ROUGE qu'il a laissée. Explosez la porte puis finissez la section en suivant le passage.

Section 2

Cages : 2
Evolution :
Abattez les ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE. Prenez-la puis exterminez le gros ennemi qui arrive. Filez par le tunnel par où le gros ennemi est arrivé. Dans la nouvelle salle, allez prendre la BOITE ORANGE à droite en arrivant. Transformez-vous en missile et entrez dans le passage pour aller vous exploser sur le hoodlum derrière les caisses. Retransformez-vous en missile et allez, cette fois, vous exploser sur le levier. Regardez en l'air, au-dessus de la porte d'entrée : une grande cage enferme la cage n°4 : pour la détruire, envoyez un missile dans la grande cage par le dessous. Montez aux caisses que vous venez de faire descendre. Abattez les ennemis puis prenez la BOITE ROUGE et explosez la porte. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir. Abattez l'ennemi puis prenez le rocher et traversez le pont au-dessus de la lave en esquivant les tirs. De l'autre côté, posez la pierre sur l'interrupteur puis explosez la cage n°5. Entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir et abattez-y les trois tireurs. Les portes se referment : pour sortir, vous devez vous mettre au poste de tireur et explosez les cibles avec Rayman où Globox est dessiné dessus, mais surtout pas une cible avec un hoodlum dessus ! Le mini-jeu terminé, sortez par le couloir derrière vous pour finir le niveau.

Section 3

Cages : 2
Evolution :
Sautez de bloc en bloc jusqu'à arriver à l'échelle : vous pouvez continuer à avancer jusqu'aux anneaux à grappin plus loin et à la BOITE BLEUE afin de récolter des bonus en plus. Montez à l'échelle. Vous devez sauter de plate-forme en plate-forme de manière à arriver au début de la chaîne, tout en esquivant les obstacles. Vous pouvez remonter tout au bout de la chaîne pour trouver de nombreux bonus. Sautez sur l'échelle vers la fin de la chaîne et montez-y. Avancez de grille en grille en abattant à chaque fois l'ennemi sur la grille suivante pour arriver au levier. Abattez l'ennemi puis activez le levier : le pseudo ascenseur est réactivé. Suivez le tapis roulant à droite en évitant les jets de vapeur jusqu'à " l'ascenseur ". Là, sautez sur l'ascenseur puis sur le rebord au fond (sur la plan de caméra) : suivez le rebord vers la gauche pour trouver la cage n°6. Revenez sur l'ascenseur puis montez en haut et sautez sur le tapis roulant à gauche. Avancez jusqu'au bout en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, suivez la passerelle vers la droite et tombez en bas de l'échelle pour trouver un tonneau contenant des bonus. Remontez en haut de l'échelle puis sautez sur la plate-forme violette. Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à arriver tout au bout de la chaîne : vous trouvez la cage n°7. Revenez un peu en arrière et sautez sur la grille à gauche. Vous voilà face à un gros hoodlum. Battez d'abord le sorcier pour obtenir la BOITE ROUGE puis battez le gros monstre. Il ne vous reste plus qu'à quitter la section par le tunnel par lequel le gros ennemi est arrivé.

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Remontez la chaîne en sautant sur les planches puis sautez sur le rebord à gauche au bout. Suivez le couloir pour arriver face à un boss. Pour le vaincre, il faut faire monter la pression de la machine au maximum ! Pour faire monter la pression, il faut tirer sans relâche sur la cible au-dessus de la machine : dès que vous arrêtez de tirer sur la machine, la pression retombe ! Une fois la pression maximale atteinte, des ennemis vont apparaître. Une fois battus, les points de vie du boss baisseront et vous devrez reprendre la manoeuvre depuis le début. Une fois ce difficile boss vaincu, entrez dans le couloir qui vient de s'ouvrir à droite pour finir la section.

Section 5

Cages :
Evolution :
Sauve qui peut ! La lave monte dans la section alors ne vous y attardez pas ! Suivez le parcours le plus vite possible pour vous en sortir ! Vous aurez essentiellement des sauts à faire, des grilles à vous accrocher, des sauts entre deux parois à faire, quelques gêneurs à éliminer et des ballons sur lesquels il faut rebondir.

NIVEAU 9 : La Tour du Leptys

Cages : 10
Sections : 5

Section 1

Cages : 4
Evolution :
Montez en haut de la vigne en face de vous et entrez dans la grotte. Montez en haut de l'échelle qui s'y trouve puis abattez les hoodlums dans la salle où vous débarquez. Prenez la BOITE ROUGE qui apparaît et utilisez-la pour détruire la porte au fond. Entrez dans le tunnel que vous venez d'ouvrir et passez au-dessus de la lave grâce aux grilles. Suivez le chemin de caisses de gauche et explosez la cage n°1. Suivez les caisses puis entrez dans le trou un peu plus loin. Suivez le tunnel et sautez sur les caisses au bout. Abattez tous les " petits " ennemis pour obtenir une BOITE ROUGE qui vous permettra de détruire le " gros ". Trois autres gros ennemis feront leur apparition : soyez tenace ! Abattez ensuite les deux magiciens hoodlums puis l'ennemi. Ensuite, faites le défi chaussure pour obtenir une BOITE JAUNE. Ne vous envolez pas mais restez plutôt au sol et détruisez les ennemis pour obtenir une BOITE ORANGE. Prenez-la et transformez-vous en missile et entrez dans la grosse cage au fond par le dessous pour exploser la cage n°2. Prenez la BOITE JAUNE et volez jusqu'à la vigne. Prenez alors la BOITE BLEUE et allez d'anneau en anneau puis jetez-vous sur le rebord au fond. Suivez le tunnel en abattant les ennemis puis accrochez-vous de nouveau aux anneaux pour rejoindre le tunnel suivant. Cassez-y la cage n°3 puis suivez le tunnel. Vous revoilà dans la première salle. Abattez l'ennemi volant puis prenez la BOITE JAUNE qu'il laisse pour rejoindre le rebord au-dessus. Accrochez-vous à la grille au plafond puis allez au bout de celle-ci en évitant les jets de vapeur. Une fois au bout, lâchez-vous sur le rebord puis suivez le tunnel. Prenez la BOITE BLEUE au bout puis allez de colonne en colonne jusqu'à la dernière : là, accrochez-vous aux anneaux puis à la grille sur le mur en face. Sautez sur la grille suivante puis sur les petits rebords. Accrochez-vous à la plate-forme à gauche puis montez aux grilles et accrochez-vous à celle au plafond. Allez au bout de celle-ci puis accrochez-vous à l'anneau pour atteindre le rebord au fond (si vous n'êtes plus sous la boîte bleue, passez en planant). Avancez dans le couloir et tournez tout de suite à droite. Allez tout au bout et cassez la cage n°4. Prenez la BOITE ROUGE puis revenez dans le couloir et explosez la porte. Avancez jusqu'aux caisses puis sautez sur la corniche et accrochez-vous au plafond : allez tout au bout de la grille et lâchez-vous : la sortie est à gauche !

Section 2

Cages : 6
Evolution :
En entrant, allez abattre les deux ennemis volants au-dessus du pont à droite. Allez prendre la BOITE BLEUE puis montez en haut de l'escalier. Abattez les deux ennemis puis sautez sur la plate-forme à droite. Accrochez-vous au deuxième anneau et rebondissez du ballon jusqu'au rebord avec une BOITE ORANGE dessus. Là, prenez la boite orange puis foncez vous mettre sur l'interrupteur à côté puis filez exploser sur la cage n°5 qui se trouve en haut de l'escalier que vous avez emprunté tout à l'heure. La cage explosée, revenez en bas de l'escalier et prenez la BOITE ROUGE. Défoncez la porte et prenez le tas de bonus derrière. Explosez la seconde porte et actionnez le levier derrière. Reprenez la BOITE BLEUE et remontez en haut des escaliers. Allez au bout de la chaîne d'anneaux. Une fois arrivé, prenez sans tarder la BOITE JAUNE et envolez-vous jusqu'à la plate-forme au-dessus. Sautez rapidement de plate-forme en plate-forme (car elles s'effondrent !) puis rebondissez sur les ballons jusqu'en haut de la salle. Attendez que le " tourniquet " s'aligne avec votre plate-forme pour sauter dessus puis sautez sur l'escalier à gauche. Montez en haut de l'escalier et explosez la cage n°6. Prenez la BOITE BLEUE puis commencez le parcours d'anneaux et de ballons. Ce n'est pas la chose la plus facile au monde mais c'est loin d'être insurmontable. Une fois arrivé (vous avez fait simplement le tour de la salle en fait !), sautez sur le tourniquet puis prenez la BOITE JAUNE dès que vous passerez à son niveau : Envolez-vous alors jusqu'en haut de la structure. Exterminez la vermine qui vous assaille puis

prenez la BOITE BLEUE qu'ils laissent. Utilisez l'anneau volant pour monter sur la plate-forme au-dessus de vous. Entrez dans la salle et montez en haut de l'échelle. Sautez sur l'échelle suivante puis accrochez-vous aux barreaux au plafond. Une fois au bout, tombez puis abattez l'ennemi. Montez en sautant entre les deux murs jusqu'au rebord avec une BOITE BLEUE. Utilisez-la pour passer sur le rebord en face. Sautez sur la plate-forme suivante puis montez en haut des échelles.
Une fois en haut, sautez sur la plate-forme et prenez-y la BOITE JAUNE. Volez jusqu'aux deux murs entre lesquels vous devez sauter pour monter. Une fois en haut, sautez sur l'échelle et prenez la BOITE BLEUE. Accrochez-vous à l'anneau pour rejoindre l'échelle suivante. Ensuite, sautez prendre au vol la BOITE JAUNE et utilisez-la pour voler jusqu'en haut de la salle en allant de boîte jaune en boîte jaune. Montez en haut des escaliers puis remontez la chaîne de plates-formes en essayant d'abattre le hoodlum volant ou de l'éviter. Vous remarquerez des ballons sous les plates-formes : sautez sur le dernier pour rebondir et prendre une BOITE BLEUE : elle vous permettra de vous accrocher à l'anneau vers la fin des plates-formes, vous permettant d'atteindre la cage n°7. Prenez tous les bonus puis prenez la BOITE BLEUE au fond du couloir et rebondissez de ballon en ballon (décidément, ils aiment les ballons chez ubi !) : le dernier est habité : abattez d'un coup son occupant puis rebondissez dessus et chopez l'anneau au vol puis finissez sur le rebord ! Tombez dans le trou et explosez la cage n°8 à votre droite puis prenez les bonus et suivez le couloir. Vous arriverez dans une très haute pièce remplie de ballons et qui se remplit de lave : votre objectif est simple : sauvez votre peau et sautez de ballon en ballon jusqu'en haut ! Ne loupez pas la cage n°9 à mi-parcours. Une fois tout en haut explosez la cage n°10 (la dernière du jeu !!) puis suivez le couloir pour finir cette terriblement difficile section !

Section 3

Cages : 0
Evolution :
Pour cette section assez fun, vous voilà aux commandes d'un vaisseau volant armé ! Lors des phases de déplacement rejoignez la salle suivante. Lors des phases de tirs, tirez sans arrêt et mitraillez tout ce qui est ennemi ! C'est tout simple, nan ?

Section 4

Cages : 0
Evolution :
Montez tout bêtement en haut de la tour en montant les escaliers. Faites le plein de lums rouges et prenez les bonus au passage. Vous affronterez alors Reflux une nouvelle fois ! Si vous avez eu toutes les cages, votre barre de vie sera encore plus longue que celle du boss ! Un comble ! Mais rassurez-vous, cela ne sera pas de trop !
L'arène est parsemée de BOITES ROUGES, BOITES BLEUES et de lums rouges. Evitez les boules d'énergie jusqu'à ce qu'il tende son bras hors de son bouclier : envoyez-lui alors dessus votre grappin et électrocutez-le afin que le bouclier se dissipe : le mieux est de le locker et de l'électrocuter en bougeant. Le bouclier détruit, filez prendre une BOITE ROUGE et lancez vos poings dessus jusqu'à ce qu'il fasse renaître son bouclier. Recommencez alors l'opération depuis le début jusqu'à vider sa barre de vie.
Reflux va alors devenir gigantesque et vous projète sur le bord du terrain. Faites le tour du terrain jusqu'à la BOITE BLEUE en ramassant les lums rouges pour vous refaire une santé. Une fois sous la boîte bleue, revenez à votre point de départ (la boîte rouge) et accrochez-vous à l'anneau : Reflux va alors poser son bras à terre. Prenez vite la BOITE ROUGE et remontez le long de son bras jusqu'à la boule sur son dos : frappez-la sans relâche. Reprenez l'opération jusqu'à vaincre. Dans cette phase, Reflux dispose de deux attaques : un coup horizontal (mettez-vous dans un trou) et une attaque où il frappe le sol (sautez pour l'éviter, sinon vous vous envolez : si cela vous arrive, planez pour éviter le coup)
Votre objectif pour finir cette troisième phase est de voler jusqu'en haut en allant de plate-forme en plate-forme grâce aux BOITES JAUNES. Ce n'est pas facile car certaines fois il faudra redescendre et que le chemin n'est pas toujours évident à voir, il faut en plus éviter les anneaux d'énergie que vous lancera Reflux (mais comme ils ne vous poussent pas, on va dire que ce n'est pas le plus grave !). Une fois en haut, vous prenez une BOITE ORANGE ! Sans plus attendre transformez-vous en missile et accélérez pour automatiquement aller exploser sur la boule d'énergie sur le boss

Ultime combat (Section 5)

Cages : 0
Bataille :
Vous commencez aux commandes de la mitrailleuse de l'engin volant que vous pilotiez dans la section 3. Mitraillez le boss tout en détruisant les boules d'énergie qu'il vous envoie. A force de tirs, le bouclier du boss se cassera : tirez alors dans la boule d'énergie dans son dos (qu'il montrera en fonçant vers vous) pour lui infliger des dégâts et le faire se poser.
La boule éclate en de nombreux hoodlums qui vont chercher à aller jusqu'au boss pour le recharger en énergie. Vous contrôlez le vaisseau (injouable) en rase-mottes et devez lancer des bombes pour détruire les hoodlums et éviter qu'il ne se refasse trop de points de vie.
Vous reprendrez alors à la phase 1 et recommencerez le manège jusqu'à ce qu'il n'ait plus de points de vie ! Reflux sera alors détruit et vous n'aurez plus qu'à transformer André en lum rouge pour finir le niveau et le jeu ! Bye !

REPARTITION DES CAGES DANS LES NIVEAUX ET SECTIONS

NIVEAU 1 : LE CONCILE DES FEES / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 2 : LA FORET DE CLAIRE-FEUILLE / 10 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 3
Section 3 : 4
Section 4 : 1
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 3 : LES MARAIS CRAPOTEUX / 9 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2
Section 3 : 1
Section 4 : 2
Section 5 : 1
Section 6 : 1

NIVEAU 4 : LA LANDE AUX ESPRITS FRAPPES / 9 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 2
Section 3 : 3
Section 4 : 0
Section 5 : 0
Section 6 : 0

NIVEAU 5 : LE DESERT DES KNAARENS / 12 cages

Section 1 : 2
Section 2 : 2

Section 3 : 5
Section 4 : 1
Section 5 : 2
Section 6 : 0

NIVEAU 6 : LE GRAND RACCOURCI / 0 cage

Section 1 : 0
Section 2 : 0
Section 3 : 0

NIVEAU 7 : LE SOMMET D'OUTRE NUEES / 3 cages

Section 1 : 0
Section 2 : 2
Section 3 : 1

NIVEAU 8 : LE QUARTIER GENERAL HOODLUMS / 7 cages

Section 1 : 3
Section 2 : 2
Section 3 : 2
Section 4 : 0
Section 5 : 0

NIVEAU 9 : LA TOUR DU LEPTYS / 10 cages

Section 1 : 4
Section 2 : 6
Section 3 : 0
Section 4 : 0
Section 5 : 0

TOTAL : 46 SECTIONS ET 60 CAGES !!

TOUJOURS PLUS DE POINTS

Quand vous combattez Razoff, vous pouvez gagner plus de points :
- en lui donnant des coups de poings chargés à bloc quand il est immobile (30 points).
- en le fappant quand il s'enfuit (100 points). La puissance de frappe n'a pas d'importance dans ce cas.

MINI-JEU

Vous devez avoir 4000 points pour débloquer le mini-jeu "Crush".

Rayman M

© Ubisoft / Ubisoft Milan

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Dark Globox

Gagnez la première coupe dans la course d'obstacles.

Henchman 1000

Gagnez le premier circuit en mode Total Fight.

Mrs. Razorbeard

Gagnez le premier circuit en mode Freeze Combat.

Tily

Gagnez le premier circuit en mode Time Attack.

PLUS DE SKINS

Débloquer de nouveaux skins en terminant les coupes du mode solo.

NOUVEAUX NIVEAUX SPÉCIAUX

Terminez les niveaux débutant et pro de tous les modes solo pour débloquer de nouveaux niveaux en mode Exhibition.

Red Card

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUTES LES ÉQUIPES

Entrez **BIGTANK** en guise de nom pour débloquer toutes les équipes et tous les stades

STADES ET ÉQUIPES

Jouer avec les Singes et obtenir le stade Victoria Falls

Battez l'équipe des singes en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Dauphins et obtenir le stade Nautilus

Battez l'équipe des dauphins en mode Conquête du Monde

Jouer avec l'équipe Kraken et obtenir le stade Nagaï

Battez l'équipe des Kraken en mode Conquête du Monde

Jouer avec les Martiens et obtenir le stade USAFBOO 1

Battez les martiens en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Matadors et débloquer le stade Coliseum

Battez les matadors en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Ninjas et obtenir le stade Youhi

Battez les Ninjas en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Pengouins et obtenir le stade Pôle Sud

Battez les Pengouins en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Marines et obtenir le stade Aircraft

Battez les Marines en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des SWAT et obtenir le stade Nova City

Battez les SWAT en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Tonatiuh, Xochicalco et obtenir le stade Tepoztlan

Battez les Tonatiuh, Xochicalco en mode Conquête du Monde.

Jouer avec l'équipe des Zombies et obtenir le stade Manoir Hanté

Battez les Zombies en mode Conquête du Monde.

CHEAT MODE

Entrez BIGTANK en guise de nom pour débloquer toutes les équipes, tous les stades, et tous les modes.

Red Faction II

© THQ / Volition 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Master cheat code

Faites Y, X, B, X, Y, A, B, A à l'écran des cheats pour débloquer tous les cheats

Master code

Faites B, B, A, A, Y, X, Y, X à l'écran des cheats pour débloquer toutes les options de jeu

Choix du niveau

Faites X, Y, A, B, Y, X, A, A à l'écran des cheats.

Santé au max

Faites A, A, Y, B, Y, B, X à l'écran des cheats.

Munitions infinies

Faites Y, B, A, X, Y, X, A, B à l'écran des cheats.

Grenades illmitées

Faites X, A, X, Y, A, X, A, X à l'écran des cheats.

Grenades bondissantes

Faites X, X, X, X, X, X, X, X à l'écran des cheats.

Curieuses explosions

Faites B, X, A, Y, B, X, A, Y à l'écran des cheats.

Munitions spéciales

Faites A, A, A, A, X, Y, A, A à l'écran des cheats.

Mode Fat

Faites X, X, X, X, B, A, X, X à l'écran des cheats.

Director's cut

Faites Y, A, X, B, X, A, Y, B à l'écran des cheats.

Morts vivants

Faites A, A, A, A, A, A, A, A à l'écran des cheats.

Pluie de feu

Faites Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y à l'écran des cheats.

Blague

Faites Y, A, Y, A, Y, A, Y, A à l'écran des cheats.

Resident Evil

© Capcom 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE JEU

Mode Dangerous Zombie

Terminez le jeu avec Chris ou Jill. Dans ce mode, un zombie vous collera aux basques, si vous le tuez, la partie prend fin.

Mode Real Survival

Terminez le jeu en moins de 5 heures. Dans ce mode, les objets déposés dans une malle seront uniquement accéssibles dans cette dernière, et dans aucune autre.

ARMES

Samurai Edge

Terminez le jeu en mode Once Again et difficulté normale, en moins de 5 heures. Sauvez et lancez une nouvelle partie.

Lance Rocket

Terminez le jeu en moins de 3 heures, sauvez et lancez une nouvelle partie pour obtenir le lance rocket et des munitions illimitées.

ENNEMIS INVISIBLES

Terminez deux fois le jeu pour débloquer l'option "ennemis invisibles"

NOUVELLES TENUES

Terminez le jeu avec Jill et Chris pour obtenir la clé du placard. Cette clé sera cachée dans n'importe laquelle des malles du jeu. Lorsque vous l'aurez, rendez-vous à la salle où se trouve le plan du rez-de-chaussée et ouvrez le placard. Vous trouverez de quoi vous changer. Terminez plusieurs fois le jeu pour étoffer davantage votre garde robe.

MESSAGE DU RÉALISATEUR

Finissez le jeu en mode "invisible", en moins de 5 heures pour voir un message du réalisateur,

LES DIFFÉRENTES FINS

Il existe plusieurs fins pour chaque personnage. Ces fins ne sont pas toutes heureuses et dépendent des choix que vous verrez peu avant le dénouement final.
Nous avons tenté de classer ces fins en partant de la meilleure pour aller vers la moins bonne.

Fins avec Jill

1 : Barry ne doit pas mourir, Chris est libéré de la prison.
2 : Barry ne doit pas mourir, Chris reste en prison.
3 : Barry est tué par Tyran, Chris est libéré de la prison.
4 : Barry est tué par Lisa, Chris est libéré de la prison.
5 : Barry est tué par Tyran, Chris reste en prison.
6 : Barry est tué par Lisa, Chris reste en prison.

Fins de Chris

1 : Rebecca ne doit pas mourir, Jill est libérée de la prison.
2 : Rebecca ne doit pas mourir, Jill reste en prison.
3 : Rebecca est tuée par Tyran, Jill est libérée de la prison.
4 : Rebecca est tuée par le Hunter, Jill est libérée de la prison.
5 : Rebecca est tuée par Lisa, Jill est libérée de la prison.
6 : Rebecca est tuée par Tyran, Jill reste en prison.
7 : Rebecca est tuée par le Hunter, Jill reste en prison.
8 : Rebecca est tuée par Lisa, Jill reste en prison.

ECONOMISER LES MUNITIONS

Au lieu de gaspiller beaucoup de munitions pour tuer les zombies, visez plutôt la tête ou les jambes. Vous éviterez en même temps qu'ils deviennent des Crimson Heads plus tard.

TROMPER LA VIGILANCE DE L'AIGLE MÉCANIQUE

Dans le manoir, vous trouverez une salle surveillée par un aigle mécanique. Poussez un meuble sous la tête de cerf et faites pareil sous la tête de boeuf. Eteignez la lumière puis placez-vous de façon à ce que l'aige regarde tout à fait à gauche (ou tout à fait à droite). Passez sous lui de façon à ce qu'il ne vous vois pas puis montez rapidement sur un meuble pour récupérer le joyau. Normalement, vous auez le temps de le prendre. Faites la même chose pour le second joyau.

UNE FONDU DE SERPENT

Si vous désirez faire fondre le serpent lors de votre seconde rencontre avec lui, munissez-vous de grenades à cartouches acides et tirez-lui dessus.

ECONOMISER DES MUNITIONS (BIS)

Pensez à utiliser le couteau de Chris pour éconimiser vos balles. Trois ou 4 balles peuvent metre un zombi à terre, avant qu'il ne se relève, attaquez-le au poignard. Deux à trois coups peuvent suffire à l'achever.

Les hunters peuvent eux aussi être tués rapidement d'une seule balle de magnum qui les mettra à mal, finissez le travail d'un coup de revolver.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes et conseils utiles

Resident Evil n'est pas un jeu très facile, loin de là même ! C'est pourquoi un maximum d'astuces et de gestion de l'inventaire sont demandées, surtout dans l'aventure (ou plutôt le cauchemar !) de Chris. En effet, votre inventaire est ultra limité : 8 objets maximum (hors kit de serrurier que vous avez en permanence sur vous) pour Jill, 6 pour Chris (hors briquet qui sera toujours sur vous dans une case séparée). Pour économiser de la place :
- réunissez en une même case toutes les munitions pour une même arme
- réunissez vos unités de ruban encreur dans la même case
- déposez toujours votre ruban encreur dans le coffre à proximité après avoir sauvegardé (contrairement aux autres versions, les machines à écrire sont quasi systématiquement (excepté celle du hall et la malle en solo dans le sous-sol 2 de la cour) accompagnées d'un coffre)
- mélangez vos herbes pour obtenir de meilleurs effets et gagner de la place (voir plus loin la section sur les points de vie)
- acceptez de jeter des objets (les clés et le sifflet à chien en fait) à chaque fois que le jeu vous le propose : quand le jeu vous propose de vous en séparer, c'est que vous n'en aurez plus besoin pour la suite !

Sachez que - par mesure de " sécurité " et pour éviter les allers retours, si dangereux - il vaut mieux avoir tout le temps avec vous :
- une arme à feu et ses munitions
- les clés en cours d'utilisation
- un objet de soin si possible

Votre vie possède seulement 4 points de vie ! Ils sont déterminés par le commentaire dans le menu/inventaire. Voici les commentaires et le nombre de points de vie associés.
OK : vous avez 4 points de vie, le maximum
ATTENTION (vert) : vous avez trois points de vie, ce n'est pas encore catastrophique
ATTENTION (rouge) : vous avez deux points de vie, la situation devient grave, gardez bien un œil sur la vie si vous prenez le risque d'utiliser un régénérateur complet en danger ou mangez une herbe verte. Votre personnage court avec la main collée au ventre.
DANGER : vous avez un point de vie, il vous faut vous régénérer d'urgence

Les seuls moyens pour se soigner manuellement sont les sprays de vie et les herbes vertes, rebecca peut vous soigner

sous conditions et quelques herbes vertes en pot ne peuvent être récupérées et stockées : vous devez les consommer sur place. Les herbes (il en existe trois sortes, voir leurs caractéristiques ci après) peuvent être mélangées pour de meilleurs effets. Voici les caractéristiques de chaque plante et d'un mélange d'entre elles.

Herbe verte : régénère un point de vie
Herbe rouge : aucun effet seule, doit être mélangée avec une herbe verte
Herbe bleue : guérit du poison, ne se trouve qu'à partir de la résidence
Herbe verte + herbe verte : vous redonne toute votre vie
Herbe verte + herbe rouge : vous redonne toute votre vie
Herbe verte + herbe bleue : régénère un point de vie et guérit du poison (ne sert qu'à gagner de la place !)
Herbe verte + herbe rouge + herbe bleue : vous soigne à fond et vous guérit du poison
Spray de soin : ce n'est pas une herbe mais ce produit vous régénère à fond. Se trouve dans les kits de soin principalement (pour ouvrir les kits de soin, utilisez la commande " examiner de l'inventaire " et passez en vue du dessus et pressez A)

Dans Resident evil, les munitions sont archi comptées : n'espérez en aucun cas cartonner tous les ennemis qui passent ! C'est pourquoi, vous devez esquiver un maximum d'ennemis. Cela requiert technique et vitesse. En effet, contrairement aux apparences, ce sont les couloirs qui sont bondés de créatures, les salles, elles, sont moins chargées. A noter que les salles de sauvegarde et malles sont toujours dépourvues de présences dérangeantes !
Pour esquiver les ennemis dans les couloirs donc, il faut savoir que les ennemis qui essayent de vous attraper ne peuvent pas enchaîner les attaques : je veux dire par-là que lorsque le zombie tente un câlin et que vous réussissez à l'éviter, vous pourrez passer quelques instants à côté de lui. Ne tentons pas d'expliquer comment esquiver : vous l'apprendrez bien assez tôt et il faut adapter la technique à chaque situation.

Enfin, sachez que chaque personnage possède différentes fins à son cauchemar (6 fins pour jill, 8 pour chris) ! La fin dépend d'actes clés durant le jeu.

Les moments où se jouent la fin pour Jill :
- rendre à Barry ou non son arme lors du boss avant le laboratoire
- si Barry est en vie au moment du Tyran, le laisser se faire tuer (ne pas attaquer dès le début le monstre) ou non (tirer au magnum sur le Tyran dès le départ)
- libérer ou non Chris après la libération du Tyran : après avoir activer les trois leviers dans le couloir juste à côté de l'escalier, passez la porte à côté des leviers et avancez jusqu'au bout de ce nouveau couloir pour retrouver votre camarade.

Les moments où se jouent la fin pour Chris :
- Rebecca est tuée ou non par le hunter du premier étage (lors de la seconde visite du manoir)
- Si elle est toujours en vie, Rebecca est tuée ou non par le boss avant d'entrer dans le laboratoire
- Si elle est toujours en vie, Rebecca est tuée ou non (décidément, le sort s'acharne sur elle !) par le Tyran
- libérer ou non Jill après la libération du Tyran : après avoir activé les trois leviers dans le couloir juste à côté de l'escalier, passez la porte à côté des leviers et avancez jusqu'au bout de ce nouveau couloir pour retrouver votre camarade.

Enfin, sachez que nous avons réalisé cette solution en mode de difficulté normal. Les noms des objets correspondent à la version française du jeu. A présent, vous pouvez commencer le jeu, votre destin est scellé…

LE CAUCHEMAR DE JILL

L'arrivée dans le cauchemar

Après cette course poursuite, vous tombez dans un mystérieux et lugubre manoir. Après la scène, vous êtes dans la salle à manger. Prenez le **ruban encreur** sur la table puis allez voir la cheminée afin de déclencher une scène. Passez la porte à proximité. Dans le couloir tournez à gauche et avancez jusqu'à tomber sur votre camarade Kenneth qui fait le régal d'une créature immonde. Pour ne pas être son dessert, revenez en vitesse à la salle à manger. Après la scène,

revenez dans le hall.

Après le dialogue, montez en haut des escaliers puis redescendez voir Barry : il vous donnera un **crochet de serrurier**, ça peut servir ! Passez la double porte sur la droite.
Allez au fond de la salle et poussez le meuble de deux crans sur la droite. Ensuite, passez derrière le meuble puis poussez le jusqu'à la statue. Montez sur le meuble puis examinez la jarre de la statue : dedans s'y trouve un **plan du rez-de-chaussée du manoir**. Vous pouvez aller chercher un couteau de défense en allant au bout du couloir qu'il y avait derrière le meuble mais, une fois en poche, quand vous ferez demi-tour, un zombie vous attaquera. Mieux vaut donc éviter ce combat inutile pour un objet de cette faible importance. Revenez à présent là où vous avez retrouvé Kenneth en train de faire le régal d'un zombie. Examinez son corps pour trouver un **film** dans sa main. A présent, passez la porte juste à côté. Suivez le couloir puis prenez la **cartouche pour pistolet** dans la grande cage à corbeaux ainsi que les deux **herbes vertes** sous l'escalier (combinez les pour gagner de la place). Montez ensuite en haut de l'escalier et passez la porte. Vous pouvez récupérer une **herbe verte** sur le sol juste en face de la porte. Prenez à droite puis avancez dans le couloir en évitant les monstres. Récupérez la **flèche** plantée dans le bloc de pierre et examinez-la dans l'inventaire pour en décrocher sa pointe. Prenez les **cartouches pour le flingue** à côté du miroir (attention au charmant être arrivant...) puis continuez sur la gauche. Vous débouchez sur deux portes : passez celle à côté du miroir. Vous voilà à présent dans la partie supérieure de la salle à manger. Prenez le **poignard** à côté de la porte. Attendez que le zombie arrive non loin de vous pour décamper jusqu'à la statue à l'opposé de votre position actuelle. Poussez la statue le long de la barrière puis faites-la tomber au niveau intérieur par le trou dans la barrière. Le zombie ayant eu probablement de revenir jusqu'à vous, faites le tour complet de la salle pour rejoindre la double porte vers le niveau supérieur du hall. Là, descendez à mi-escalier et passez la porte dans le tableau. Vous voilà à présent dans le cimetière, pas plus engageant que le manoir... Un premier monstre vous attend dans l'escalier : esquivez-le puis filez dans la seconde partie du cimetière, au fond sur le plan de caméra. Foncez jusqu'à la grosse tombe au fond et utilisez la pointe de flèche pour ouvrir le passage vers la crypte : descendez l'escalier. Une fois en bas, récupérez le **grimoire** sous l'énorme cercueil suspendu. Examinez le livre dans l'inventaire : retirez la **clé** au dos pour le lire : il y est mentionné quatre masques que vous allez devoir retrouver (autant vous dire tout de suite que ce n'est pas gagné !). Examinez ensuite la clé dans l'inventaire : regardez le motif derrière afin de voir qu'il y a une épée gravée dessus. Cette clé s'appelle donc la **clé épée**. Pensez à repérer donc le nom de la clé à chaque fois car dans le texte, nous appellerons les clés par leur nom. Revenez à présent dans le hall en prenant bien garde aux zombies qui vous attendent à la sortie.

A la recherche des masques mortuaires

Revenez à la salle où vous avez trouvé le plan du RDC et passez y la porte blanche à l'aide de votre clé épée. Là, vous pouvez obtenir un **poignard** et des **munitions pour le pistolet** en déplaçant les meubles et en regardant où ils étaient. Passez ensuite la porte au fond du couloir. Dans le nouveau couloir, passez tout de suite la porte blanche, sur la gauche de l'écran à l'aide de votre kit de serrurier. Ici, vous trouvez la **substance chimique**, deux **herbes vertes** et une **herbe rouge**. Vous n'aurez probablement pas la place pour tout prendre mais prenez note de cette salle et revenez chercher son contenu dès que possible (surtout la substance chimique, objet clé). Revenez dans le couloir. Passez la porte sur la droite en sortant (celle des toilettes). Dans les toilettes, retirez la bonde de la baignoire… Surprise ! Prenez le **poignard** dans la baignoire puis revenez dans le couloir.
Avancez jusqu'au bout et passez la double porte (votre inventaire étant à coup sûr plein, nous ferons demi-tour pour prendre le fusil une fois que nous aurons lâché un peu de lest). Passez la porte à gauche sur le plan de caméra puis, dans cette nouvelle salle, passez la porte sous l'escalier en prenant bien soin d'éviter le câlin avec la créature. Vous voilà dans la première salle de sauvegarde. Déposez dans la malle la substance chimique, le couteau. Prenez les objets sur le sol (le **réservoir** et les instructions pour la destruction des corps). Remplissez le réservoir de kérosène grâce au bidon de kérosène puis déposez le réservoir dans la malle. Sauvegardez puis déposez le ruban encreur dans la malle. Ressortez puis revenez deux pièces avant. De retour dans le couloir, passez la porte de la salle que vous n'avez pas encore explorée. Passez la porte juste après (il n'y a rien ici sauf un piège pour quand vous allez sortir). Prenez le **poignard** et le **fusil à pompe** sur le mur. Sortez d'ici pour déclencher le piège. Essayez de retourner dans la salle du fusil : fermée... Essayez ensuite la porte du couloir : fermée aussi. Une scène avec Barry va alors se déclencher et vous serez alors dans le couloir, saine et sauve, avec en prime le fusil en poche !

Revenez à la salle de sauvegarde déposer le fusil puis ressortez et montez en haut de l'escalier. Allez vers le bas de l'écran et allez au bout du couloir pour passer la porte. Dans ce nouveau couloir, également investi par les zombies, prenez immédiatement la **double plaque en bois** sur le meuble puis allez au fond de l'écran et passez la porte. Prenez

le **sifflet pour chien** sur le meuble à l'entrée ainsi que le **briquet** et le livre de botanique sur le bureau du fond. Il y aussi une **cartouche pour le flingue** sur le bureau près du meuble où se trouvait le sifflet. Passez la porte au fond pour revenir à l'escalier. Courez droit devant jusqu'au bout du couloir (c'est à dire que vous repassez devant l'escalier) en évitant bien sûr le zombie et passez la porte. Dans cette nouvelle salle, utilisez votre plaque en bois devant la cheminée puis allumez la cheminée à l'aide de votre briquet. Examinez ensuite la cheminée pour récupérer le **plan du premier étage du manoir**. Vous pouvez aussi collecter une **herbe verte**. Cela fait, rejoignez le premier étage de la salle à manger via le couloir précédant puis le couloir où vous avez trouvé la plaque de bois et enfin le hall où vous rencontrerez Barry qui vous donnera des **grenades acides**, sympa :).

Une fois dans le haut de la salle à manger donc, passez la porte tout au fond à droite. Là, abattez les zombies car vous passerez régulièrement par ici. Restez de votre côté pour attaquer l'ennemi de l'autre côté de la rambarde de l'escalier, c'est plus sûr. Descendez l'escalier puis passez la porte sous celui-ci. Vous voilà à l'infirmerie. Notez bien cette salle, elle vous sera utile. Déposez-y dans la malle votre briquet et les grenades. Assurez-vous d'avoir sur vous au moins un objet de soin complet. Remontez les escaliers et passez la porte blanche vers l'extérieur. Chargez votre pistolet puis donnez un coup de sifflet pour chien. Deux chiens (qui ne ressemblent plus à des chiens maintenant) vous tombent dessus : descendez les rapidement en tirant sans relâche et en bougeant quand vous ne tirez pas. Si vous devez vous soigner, utilisez les herbes vertes dans le pot contre le grillage, à droite. Une fois les deux chiens morts, prenez le **collier** au sol. Examinez-le dans l'inventaire pour trouver un interrupteur qui vous permettra de recevoir un médaillon. Examinez l'arrière de ce même médaillon pour trouver un interrupteur et ainsi obtenir une **imitation de clé**.

Revenez à l'infirmerie. Prenez le ruban encreur pour sauvegarder puis reposez-le et sortez de l'infirmerie. Suivez le couloir jusqu'au bout : il y a deux portes. Commencez par celle à droite. Dans ce bazar, vous pourrez obtenir un **ruban encreur**, une **pile** et le **fusil cassé**. Allez à présent déposer vos trouvailles au coffre (surtout le fusil cassé qui ne sert que dans le cauchemar de Chris) et prenez votre imitation de clé sur vous(en gardant une place de libre d'inventaire). Revenez au couloir où vous avez trouvé la **flèche dorée** tout à l'heure (la porte à gauche au bout du couloir, en haut de l'escalier de l'infirmerie). Avancez à l'entrée du couloir puis filez à droite jusqu'au bout du couloir et passez la porte (attention au zombie qui va subitement se relever !).
Montez en haut de l'escalier et avancez jusqu'au petit bloc sur lequel est posée la **clé armure**. Prenez-la : le piège se déclenche. Posez à la place votre imitation de clé pour arrêter le piège ! Retournez à l'infirmerie prendre le sac de **substance chimique**. Gardez au moins trois places de libre dans votre inventaire ! Revenez à présent dans le couloir de l'infirmerie et passez la porte au bout à l'aide de votre nouvelle clé.

Dans ce nouveau couloir, pas accueillant du tout, prenez la **pile** sur le meuble près de la fenêtre puis allez en face (vous allez longer les fenêtres d'où émanent des ombres bizarres...) et passez la porte. Vous voilà confronté à l'énigme de la fontaine. Le but est simple : il faut détruire la grosse plante qui est à la fontaine. On remarque une pompe à eau. Elle peut arroser deux choses : soit les **herbes vertes** sur la table (interrupteur vert), soit arroser la fontaine et donc la grosse plante (interrupteur rouge). En examinant le sac de substances chimiques, on s'aperçoit que cette substance est du désherbant. Utilisez donc le désherbant dans l'eau de la pompe et activez la fontaine afin de détruire la grosse plante (interrupteur rouge). Attention, si vous mettez l'interrupteur vert dites adieu aux **5 herbes vertes** ! Prenez ensuite les herbes sur la table (réduisez leur place dans l'inventaire en les combinant deux par deux) et le **premier masque** sur le bouclier dont la plante barrait l'accès. Ressortez à présent et foncez à l'infirmerie posez un de vos mélanges et votre masque (attention car les zombies aux fenêtres vont entrer sans frapper dans le couloir !). Revenez dans le couloir où les zombies ont débarqué. Prenez toute de suite à droite et passez la porte au fond (passez rapidement derrière le zombie pour ne pas qu'il vous attrape).

Vous revoilà dans le couloir où vous avez trouvé le corps de ce bon vieux Kenneth ! Entrez dans la salle à manger et prenez la **gemme bleue** qui se trouvait dans la statue que vous avez fait tomber au début du jeu. Revenez au couloir où les zombies ont jailli par la fenêtre. Avancez vers la caméra puis prenez à gauche (sur la vue de caméra) et passez la porte pour trouver une statue de tigre. Utilisez la gemme bleue sur celle-ci pour obtenir des **cartouches pour le fusil**. Sortez puis passez la porte à côté du zombie qui vous tourne le dos. Dans cette nouvelle salle, vous remarquez que la porte du placard bouge. Prenez les **munitions pour le flingue** sur le lit puis tirez-vous au premier étage du hall (vous pouvez lire le livre sur le bureau mais le zombie dans le placard vous tombera dessus ainsi qu'un de ses collègues ; dans le placard où était le zombie, vous trouverez une **pile**). Passez la porte vers l'extérieur (au sud-est sur la carte du jeu). Une fois dehors, avancez jusqu'à trouver le corps d'un de vos collègues. Prenez le **lance-grenades** à côté de lui et équipez-vous en puis prenez le **poignard** sur le banc. Continuez à avancer jusqu'à voir une scène. Tirez rapidement

une grenade ou deux sur le revenant pour l'abattre. Prenez les deux **herbes vertes** derrière vous et combinez-les puis revenez au premier étage du hall pour passer l'autre porte, sur ce même mur. Dans ce couloir, passez la première porte à droite pour tomber sur Richard, empoisonné. Foncez à la pharmacie (si vous mettez trop de temps, richard mourra et vous n'aurez pas son aide pour chercher le masque que garde le serpent géant !) prendre du sérum dans l'armoire, votre briquet et posez votre lance-grenades fraîchement acquis puis revenez voir Richard pour lui faire l'injection. Ouf ! Il est sauvé !

Prenez les deux **herbes vertes** puis passez la porte qui se trouve en face de Richard. Prenez à gauche et passez la porte. Allumez les bougies sur la table à l'aide du briquet puis prenez les **munitions pour le pistolet** dans le coin sud-est et sur la table. Bougez ensuite le meuble puis courez derrière la table et abattez le zombie. Attention car le zombie du couloir peut rappliquer également ! Une fois le zombie qui se cachait derrière l'armoire n'est plus, allez là où il se trouvait et examinez le meuble afin de trouver **le milieu de la partition**. Direction l'infirmerie ! Génial... Déposez-y votre briquet et veillez à avoir au moins deux places d'inventaire libres mais gardez votre milieu de partition il va servir. Revenez dans la salle à manger et examinez la cheminée pour obtenir un **blason en bois** et revenez dans le couloir de Kenneth : passez la porte en rouge sur votre carte (faites gaffe au zombie du coin.
..). Dans le bar, poussez le meuble qui se trouve dans le petit coin (au nord est sur le plan) pour trouver derrière **le début et la fin de la partition**. Combinez les deux morceaux de partition pour obtenir **la partition complète**. Allez au niveau du piano et utilisez la partition pour ouvrir une porte secrète. Dedans, lisez le **journal de trévor** sur le sol puis prenez le **blason doré** sous la statue. La porte se referme : déposez le blason de bois à la place du blason doré pour duper le piège ! Direction le hall où vous déposerez le blason doré au-dessus de la cheminée pour ouvrir le mécanisme de l'horloge. Pour résoudre ce puzzle, il faut comprendre l'énigme dite quand on examine l'horloge et le tableau à gauche. Sur le tableau, l'épée la plus courte transperce la poitrine et la plus grande la tête. Sur l'horloge, on a justement deux épées de tailles différentes (les deux aiguilles), une poitrine (l'armure du chiffre 6) et une tête (le casque du chiffre 12). Il faut donc placer la petite aiguille sur le symbole de l'armure, au chiffre 6 et la grande aiguille au chiffre 12 afin de résoudre le puzzle : pour cela, actionnez le grand engrenage (qui dirige la petite aiguille) vers la gauche à deux reprises et ne touchez pas au petit engrenage (qui dirige la grande aiguille). Vous obtenez alors la **clé bouclier**.

A présent, revenez à la première salle de sauvegarde que nous avons croisée (souvenez-vous, il faut repasser par le hall, la salle où nous avons eu la carte du RDC, le couloir où les chiens passent par les fenêtres, le couloir qui se trouve avant la salle du fusil, le couloir suivant puis prendre à droite tout de suite pour arriver sous l'escalier...). Sympa ! Barry vous a mis des **grenades** et un **spray de premier secours** de côté. Prenez-les et posez-les dans le coffre, avec tous vos objets que vous avez sur vous, excepté votre flingue, ses munitions et votre clé armure. Soignez-vous s'il le faut et sauvegardez ! Ressortez, montez en haut de l'escalier. Tournez à gauche puis passez la première porte que vous verrez. Prenez l'**herbe rouge** dans le coin puis passez la porte à l'ouest sur la carte. Prenez la **trousse de premier secours (spray de premiers secours**) ainsi que le **ruban encreur** sur la table dans le coin au nord-ouest et l'**herbe verte** derrière le lit. Revenez prudemment à la salle de sauvegarde sous l'escalier pour poser vos trouvailles puis revenez dans la salle où vous venez de trouver une herbe rouge : passez la porte à l'est sur le plan à l'aide de votre crochet de serrurier pour tomber sur Barry. La scène intermédiaire terminée, vous devrez résoudre l'énigme de la fausse abeille. Pour résoudre ce puzzle :

1) examinez le tableau à côté de l'aquarium pour obtenir un **hameçon**
2) examinez le tableau sur le mur nord pour obtenir le **leurre d'abeille**
3) examinez le tableau sur le mur ouest pour obtenir le **spécimen d'abeille**
4) combinez l'hameçon et le leurre d'abeille pour obtenir le **leurre d'abeille avec hameçon**
5) posez le leurre d'abeille avec hameçon dans le tableau où se trouvait le spécimen d'abeille
6) posez le spécimen d'abeille dans le tableau où se trouvait le leurre d'abeille et acceptez de pousser le bouton
7) prenez le **symbole du vent** puis tirez-vous avant que l'abeille ne vous blesse

Cela fait, revenez à la salle de sauvegarde sous l'escalier pour poser votre artefact et reprendre vos trois clés. Laissez une place dans l'inventaire. Remontez en haut de l'escalier puis prenez à droite puis filez passer la porte au fond. Vous revoilà dans le couloir qui mène vers la salle où se trouve Richard : passez sans plus attendre la double porte plus bas. Ici, vous devez repousser les statues dans cet ordre : celle au fond à droite sur le plan caméra, ensuite celle la plus proche à gauche sur le plan de vue puis celle de droite qui reste. Ensuite, pressez l'interrupteur sur le bloc bleu au centrez puis prenez la **boîte à bijoux** au fond. Dans l'inventaire, examinez-la et mettez face au bout le symbole du soleil (à droite) et de la lune (à gauche) : activez l'interrupteur au-dessus puis celui en dessous de ces symboles gravés pour

obtenir le **deuxième masque mortuaire** qui y était contenu.

A présent, revenez à une salle de sauvegarde. Posez vos clés épée et armure mais gardez la clé bouclier ainsi que vos cartouches de flingue et votre deuxième masque. Prenez votre pistolet chargé, votre lance-grenades chargé de grenades acides, vos grenades standard et deux objets de soin.
Soignez-vous avant d'y aller puis sauvegardez ! Revenez dans le couloir de Richard et passez la porte au bout. Là, passez la vieille porte en haut de l'escalier pour tomber sur le **serpent géant** qui a attaqué Richard tout à l'heure. Deux options : soit vous combattez le serpent (tirez deux grenades acides puis après l'horrible mort de Richard, balancez une grenade acide et attendez que le boss se tire) puis vous prenez le **troisième masque** et le **fusil d'attaque** de Richard, soit vous filez prendre le **troisième masque** au fond de la salle et vous vous tirez en vitesse, laissant Richard et son fusil au serpent. Cela n'influencera pas la suite du jeu. Notez que le serpent peut vous avoir empoisonné, vous vous en rendrez compte en sortant via une scène intermédiaire : foncez à l'infirmerie prendre du Sérum. Mieux vaut choisir la première option, qui vous coûtera quelques grenades mais qui vous offrira une arme intéressante.

Cet avant dernier masque en poche, revenez à la salle de sauvegarde sous l'escalier pour y prendre vos deux autres masques, un objet de soin, votre lance-grenades avec ce qui reste de munitions acides et ses grenades incendiaires OU votre fusil d'attaque et les munitions de fusil et enfin la clé armure. Sauvegardez également. Sortez de la salle de sauvegarde et passez la porte au bout du couloir (c'est à dire à ce même niveau, pas en haut de l'escalier). Ensuite, tournez à droite et passez la porte au fond à gauche à l'aide de votre clé armure. Vous voilà dans la salle des tableaux. Pour résoudre le puzzle, vous devez simplement presser l'interrupteur du tableau de couleur jaune en face de la porte d'entrée puis passez de l'autre côté du mur et activez-y les tableaux de couleur jaune et rouge et enfin, appuyez sur le bouton de la peinture blanche au fond du couloir. Le **dernier masque** est à vous !

L'éveil du mal

Les quatre masques en poche, passez la grille : vous revoilà dans le cimetière ! Redescendez dans la crypte. Vous voilà confronté à l'énigme des statues porteuses des masques. En fait, il suffit d'attribuer chaque masque à la statue qui correspond. De gauche à droite, vous devez donc poser le masque sans yeux, le masque sans visage, le masque sans nez et enfin le masque sans bouche. Le cercueil tombe... Prenez votre arme lourde au poing puis examinez le cercueil. Désolé de vous avoir dérangé dans votre sommeil... Renvoyez le zombie en enfer à grands coups d'arme lourde (4 coups de fusil d'attaque). Bougez entre chaque coup et régénérez-vous si besoin est. Le zombie défait, prenez les **munitions pour le fusil** près du cercueil puis poussez l'interrupteur dans le cercueil afin d'ouvrir la grille et d'obtenir l'**objet en métal/pierre**. Direction la salle de sauvegarde sous l'escalier, via le cimetière, le couloir des tableaux, le couloir avant la salle des tableaux puis le couloir de l'escalier. Reprenez votre pistolet, ses balles, le symbole du vent, l'objet de métal/pierre et un objet de soin au cas où (laissez la clé épée, elle ne servira plus, à part pour ouvrir la cuisine tout à l'heure) puis sauvegardez. Revenez dans le couloir avant la salle des tableaux : passez la porte au fond du couloir à droite. Vous voilà dehors. Avancez jusqu'au bout et posez votre objet en métal/pierre puis passez la porte bleue.

Les alentours du cauchemar...

Prenez les **balles de fusil** dans le coin et la **pile** et le **spray de soin** dans l'escalier puis passez la porte en bas de l'escalier. Suivez le chemin jusqu'au bout. N'oubliez pas de régler les girouettes que vous croiserez en chemin : placez la rouge sur lettre W et la bleue sur la lettre N pour ouvrir la grille. Vous voilà dans le cimetière : ne courez pas afin de ne pas être attaqué par les corbeaux. Tournez à droite pour arriver devant deux grosses pierres tombales. Posez l'artefact du vent à droite : vous obtenez alors trois autres artefacts. Examinez le dos de chacun et appuyez sur l'interrupteur pour faire sortir les reliefs. A présent, posez les artefacts sur la tombe de gauche dans cet ordre : l'artefact de la lune, l'artefact de l'étoile et l'artefact du soleil. Bingo, c'est bon, le **magnum**, arme indispensable contre les boss est à vous. Continuez à présent votre route dans les alentours du manoir jusqu'à arriver à une maison. Vous y trouverez le **plan de la cour** en haut des escaliers, une photo sur le bureau et la **manivelle** tout au fond ainsi qu'un coffre et une machine à écrire.
Posez le magnum et les munitions de fusil mais gardez la manivelle. Prenez un objet de soin si vous n'en avez pas. En sortant, vous faites connaissance avec un des sujets des expériences. Enchanté ! Filez hors d'ici sans vouloir en savoir plus et revenez à la salle qui se trouvait avant la route des girouettes.

Passez la double porte. Vous recevez un appel radio de Brad. Ensuite, avancez dans le couloir : courez droit devant et passez la grille en haut de l'escalier, quitte à laisser l'herbe verte car il y a trois chiens qui vous empêcheront de la prendre, et mieux vaut ne pas perdre de munitions et de vie pour une herbe. Avancez au bord de la piscine : suivez le bord pour tomber sur une fente : insérez votre manivelle et tournez-la afin de vider l'eau de la piscine. Traversez la piscine grâce aux échelles et suivez l'unique chemin jusqu'à l'ascenseur. Utilisez-le pour descendre. Attention, il y a des corbeaux donc ne courez pas. Passez la grille au nord-ouest sur le plan. Là, prenez l'**herbe rouge** puis suivez la route imposée jusqu'à parvenir dans la résidence...

La résidence

Vous voilà dans... la résidence comme le nom du paragraphe l'indique :). Devant vous, vous remarquez **trois herbes bleues**. Prenez-les une fois que vous serez passé au coffre. Tournez à la bifurcation et ouvrez la porte droite : c'est la salle de sauvegarde/malle. Vous y trouverez une **pile** et un **ruban encreur**. Déchargez-vous pour aller chercher les herbes bleues puis déposez la manivelle et prenez votre briquet puis sauvegardez. Notez que nous vous recommandons de poser votre revolver au profit du fusil (d'attaque si possible) car le revolver s'avère trop contraignant pour du shoot dans de petites pièces, on le garde pour la fin où il faudra annihiler toutes les créatures des couloirs du labo. Mais attention, avec le fusil, allez-y doucement sur les munitions ! Revenez dans le couloir et passez la double porte du fond. Bienvenue dans le monde des araignées. Descendez celle qui veut bloquer la porte mais ne vous attaquez pas aux autres qui ne bougeront que si vous les assaillez en premier. Allez au sud-ouest de la salle : prenez l'**herbe verte** puis allumez la bougie : dessinez sur une feuille le **symbole** qui apparaît et notez à côté la **couleur** de la bougie. Il existe en fait plusieurs symboles mais ceux-ci ne sont jamais sous la même bougie donc il est important que vous notiez ce qui est cité ci-dessus. Si l'araignée vous a empoisonné, allez prendre une herbe bleue. Prenez l'**herbe verte** près de la rambarde puis descendez en bas de l'escalier. Prenez les **munitions de fusil** sur la table, le **livre rouge** sur la chaise et le **kit de premiers soins (mélange d'herbes : herbe verte + herbe bleue**). Allumez ensuite la bougie sur la table et notez sa couleur et son symbole. Montez à présent en haut de l'escalier. Allumez la dernière bougie et notez ce qu'il faut noter.

Examinez ensuite la table de billard. Vous remarquez que les boules portent un chiffre et qu'elles sont de même couleur que les trois bougies pour certaines. Notez donc le chiffre correspondant à chaque couleur de bougie et conservez ces notes, vous en aurez besoin plus tard. A présent, revenez en salle de sauvegarde poser le livre rouge, le briquet et les herbes trouvées puis revenez dans le couloir. Vous remarquez un trou dans le plancher : poussez la caisse dessus afin d'éviter qu'un tentacule n'en sorte : passez la porte à droite. Dans ce deuxième couloir, avancez jusqu'au bout pour trouver le **plan de la résidence** masquant un trou : ne regardez pas dedans, sinon les abeilles vont se réveiller et vous attaquer ! Examinez la porte marquée " 002 " pour voir une scène puis passez-la. Après la scène, prenez le rapport sur le meuble puis entrez dans la salle de bains (la porte qui n'a pas de marque sanglante). Prenez la **clé de la salle 001** puis approchez de la baignoire : un monstre surgit ! Abattez le puis revenez dans la salle précédente. Allez au bout de la salle et poussez la bibliothèque vers la droite afin de révéler une échelle... Mais avant de la descendre pour faire le remake des dents de la mer, revenez dans le premier couloir de la résidence et entrez dans la salle en face de la salle de sauvegarde. Bonjour monsieur le pendu ! Avancez dans le couloir et prenez le **pistolet d'autodéfense** et la lettre de suicide qui l'accompagne ainsi que les **balles de revolver** sur le bureau. Entrez dans la salle de bains et retirez la bonde de la baignoire afin de trouver la **clé de la salle de contrôle**. Filez à la salle de sauvegarde poser le pistolet d'autodéfense et les munitions de flingue puis sauvegardez et revenez descendre l'échelle en salle 002.

Les dents de la mer reloaded

Commencez par avancer : pour passer le trou d'eau, vous devez pousser les caisses de manière à former un pont. Si vous bloquez une caisse et que vous ne pouvez plus la bouger, remontez à l'échelle puis redescendez-la pour réessayer. Le pont fait, passez dessus, prenez l'**herbe verte** et passez la porte au fond. Dans le bassin vous attend un requin pas amical du tout : faites en vitesse le tour du bassin puis entrez rapidement dans le poste de contrôle avant de finir dans les dents du requin. Descendez en bas de l'échelle. Entrez dans le couloir en face de l'échelle pour prendre le **kit de premiers soins (mélange d'herbes : herbe verte + herbe verte**) puis approchez du panneau de commandes. Examinez-le pour voir qu'il y a un message d'erreur : pressez l'interrupteur. C'est parti ! Examinez le panneau de commandes à gauche du premier. Ensuite, allez activer les valves où se trouvait le kit de soin : à vous de trouver la bonne valve (la lumière à droite des valves deviendra verte). Allez à présent utiliser la commande à droite de la

première puis allez refermer le rideau avec la deuxième commande et finissez par activer la toute première commande et ce sera gagné ! L'eau évacuée, passez la porte au bout du couloir. Prenez les **cartouches de fusil** dans les caisses puis passez la porte au nord. Vous voilà dans le bassin. Suivez le chemin jusqu'à arriver face au gros requin. Passez dans l'eau où il se trouve et montez sur la plate-forme. Essayez de prendre l'objet dans la boîte : le requin se relève et la fait tomber ! Faites chuter dans l'eau le petit bloc de contrôle à côté de vous puis activez le levier à votre gauche pour faire du requin grillé ! Allez ensuite prendre la **clé de la galerie** puis revenez dans la salle précédente. Passez la grille et prenez les **munitions de magnum**, indispensables pour les boss à suivre, puis montez à l'échelle. Passez la porte : vous revoilà à l'entrée. Revenez à la salle de sauvegarde de la résidence après toutes ces émotions.

La plante carnivore

Posez vos munitions de Magnum. Prenez votre clé de la galerie, le livre rouge et un mélange contenant une herbe bleue, les abeilles pouvant empoisonner. Profitez-en pour sauvegarder. Revenez dans le couloir où vous avec trouvé la carte et passez la porte à côté de la fenêtre à l'aide de votre nouvelle clé. Prenez les **munitions pour pistolet** sur la table puis allez au bout du couloir nord : prenez le **spray d'insecticide** sur le cadavre puis revenez au trou où vous avez trouvé la carte : utilisez ici le spray afin d'annihiler les abeilles. Revenez dans le couloir de la galerie et tournez à gauche du cadavre. Examinez les caisses afin d'obtenir la **clé de la salle 003**. Passez la porte marquée 003. Examinez la bibliothèque du fond et prenez le **livre blanc** et remplacez-le par votre livre rouge. Vous devez à présent résoudre l'énigme de la tranche des livres. Il faut reconstituer l'image en bougeant les livres. Si on numérote les places prises par chaque livre de gauche à droite, il faut déplacer :

- le livre en case 4 en case 1
- le livre en case 6 en case 2
- le livre en case 7 en case 3

Le puzzle résolu, une porte est libérée. Elle vous envoie sur le boss du niveau. Deux options s'offrent à vous, soit vous résolvez l'énigme de l'expérience chimique et battez le boss sans perdre un point de vie et sans perdre une balle, soit vous attaquez le boss de front et perdez vie et munitions. Nous vous recommandons vivement la première option. Sachez que vous pouvez aller dans la salle de bains de cette pièce mais il n'y a rien... Pour ceux qui veulent utiliser la méthode sans violence, revenez dans le couloir précédent et examinez le digipad près de la porte à l'opposé.

Pour résoudre cette énigme du digipad, reprenez les notes de tout à l'heure. Cliquez sur un symbole (ce sont les mêmes que sous les bougies) puis cliquez sur le chiffre qui correspond à la couleur qu'avait la bougie que contenait le symbole (dit comme ça j'ai peur que ça risque de porter à confusion...). Faites cela avec chaque symbole pour ouvrir la porte. Prenez les quatre bouteilles vides. A présent, pour fabriquer le V-jolt, il faut lire les deux inscriptions sur le mur. Le calcul indique chaque produit à mélanger en indiquant sa puissance. L'autre inscription donne la puissance de chaque composant. Bref, pour résoudre ce puzzle, il faut :

Prendre de l'eau (gris) dans un flacon, du jaune-6 (le liquide jaune), de l'umb 3 (le liquide rouge).
Associer le jaune-6 et l'eau pour obtenir de l'umb 7 (vert). Reprendre de l'eau et associer l'eau avec l'umb 3 pour obtenir du NP-004 (violet). Reprendre du jaune-6 et le mélanger avec le NP-004 pour obtenir du umb 10 (orange). Mélanger umb 7 et umb 10 pour obtenir du VP-017 (bleu). Reprendre de l'umb 3 et mélanger avec VP-O17 pour obtenir du V-JOLT et résoudre le puzzle !

Voici un résumé des opérations.
Jaune-6 + eau = umb 7
Umb 3 + eau = NP-OO4
Jaune-6 + NP-004 = umb 10
umb 10 + umb 7 = VP-O17
VP-017 + umb 3 = V-JOLT

Le produit fait, revenez dans le haut du bassin souterrain (comme il n'y a plus le pont de caisses, vous devrez faire tout le tour en repassant par le dessous du bassin) et entrez dans la pièce à l'ouest du cercle sur le plan. Marchez dans les racines de la plante et utilisez votre V-JOLT. Il ne vous reste plus qu'à passer à la salle de sauvegarde poser vos bouteilles (afin d'avoir une place de libre pour prendre la prochaine clé) puis à aller dans la salle de la plante pour que

Barry batte pour vous la plante.

Retour au manoir

Prenez la **clé casque** dans la cheminée. Direction le manoir via la cour. Pensez à prendre la **pile**, le **spray de soin** et les **grenades** que vous a laissés Barry dans la maison avant la cour. Une fois de retour dans le manoir, rendez-vous à la salle de sauvegarde sous l'escalier ! Prenez votre clé casque et votre clé épée, votre fusil (d'attaque) et ses balles, un objet de soin puis sauvegardez. Revenez dans la salle où vous avez allumé la cheminée pour imprimer le plan du premier étage sur la double plaque en bois et passez la porte à l'aide de votre clé casque. Il faut remettre la statue à sa place dans cette pièce où les murs veulent vous écraser. Commencez par pousser la statue au bout du couloir : aucun risque, la statue bloque les murs. Ensuite, revenez à l'entrée de la salle et contournez le mur, qui est en position sortie. Activez l'interrupteur : les murs rentrent : faites vite demi-tour et ruez-vous jusqu'à la statue : poussez-la vers la gauche jusqu'à ce qu'elle rentre à sa place. Entrez dans la petite pièce qui vient de s'ouvrir. Prenez le **poignard** sur le meuble puis entrez dans le trou.
Prenez le dernier livre et ouvrez le pour trouver le **médaillon de l'aigle**. Appuyez sur le bouton sur la pierre tombale puis descendez à l'échelle. Bienvenue dans les souterrains du manoir ! Shootez l'araignée devant vous puis avancez dans le couloir et shootez la seconde. A la bifurcation, prenez à droite et récupérez le **plan** sur le mur puis continuez à avancer dans le couloir et passez la porte. Prenez l'**herbe rouge** et laissez l'herbe bleue, sauf si vous êtes empoisonné car vous avez assez d'herbes bleues comme ça. Butez les deux zombies qui se ramènent puis avancez et prenez le **poignard** à la bifurcation. A la bifurcation, prenez vers le haut et remettez les plombs de l'ascenseur sur le panneau de commandes. Revenez à la bifurcation et prenez à gauche et passez la porte au bout du couloir ; vous voilà en cuisine.

Passez la porte au nord-ouest sur la carte et rejoignez l'infirmerie pour y déposer votre médaillon de l'aigle et votre herbe rouge. Vous devez avoir quatre places de libre. Revenez à la cuisine et utilisez l'ascenseur à l'est de la salle. Vous voilà au premier étage. Prenez et mixez les **deux herbes vertes** ainsi que l'**herbe rouge** en sortant de l'ascenseur puis entrez dans la pièce sud-ouest. Dedans, prenez la **batterie**, la **pile**, les **munitions de fusil** et les **grenades acides**. Sortez de la salle et quittez cet endroit par la porte à l'ouest. Vous revoilà dans le couloir où vous avez trouvé la flèche tout au début du jeu : passez la porte en haut. De là, rejoignez l'infirmerie. Là bas, prenez un objet de soin complet, votre lance-grenades chargé aux grenades acides, votre fusil (d'attaque) et ses balles pour le trajet et la clé casque. Gardez une case d'inventaire libre. Revenez à présent là où vous avez trouvé la clé armure, souvenez-vous, là où il fallait remplacer la clé par un leurre : passez la porte qui se trouve au sud. Prenez votre lance-grenades en main. Prenez les deux **herbes vertes** et combinez les puis descendez à l'échelle au bout du couloir : le serpent géant est de retour ! Entre chaque tir, pensez à changer de position. Le serpent défait (trois grenades acides), allez voir le tas de bouquins tombé de la bibliothèque au sud et prenez le **dernier livre n°2** : ouvrez-le pour trouver le médaillon du loup.
Maintenant, revenez à l'infirmerie pour poser le lance grenades et votre nouveau médaillon puis ressortez de l'infirmerie. Montez en haut de l'escalier et passez la porte juste à côté, qui était pour le moment fermée. Commencez par prendre le **poignard** ainsi que les **grenades**. Ensuite, poussez chaque petit meuble sous une tête d'animal puis éteignez la lumière grâce à l'interrupteur près de la porte. Vous remarquez que chaque tête d'animal possède un objet et qu'une camera suit votre mouvement et vous empêche de prendre l'objet sur la tête d'animal quand elle vous regarde face à la tête d'animal. Pour duper la caméra, placez-vous sous une première tête d'animal et attendez que la caméra vous fixe. Courez alors jusqu'à l'autre tête et montez rapidement prendre l'objet : la caméra étant plus lente que vous, vous devriez avoir pris l'objet avant qu'elle ne vous bloque. Répétez l'opération afin d'obtenir le **joyau jaune** et le **joyau rouge**.

Je vais à nouveau faire appel à vos souvenirs en vous disant qu'il faut retourner dans la pièce où vous avez mis une gemme bleue dans une statue de tigre, via le couloir où les zombies ont jailli de la fenêtre dont vous reveniez avec votre premier masque mortuaire en poche. Dans cette salle, mettez la gemme jaune dans la statue afin d'obtenir le **disque MO**. Revenez ensuite dans le hall et passez la porte simple, à droite de l'escalier à l'aide de votre clef casque. Prenez le journal sur le meuble collé à la caméra en entrant puis passez derrière ce meuble qui forme un petit couloir : tout à gauche il y a du **ruban encreur** (enfin !) dans le tiroir. Passez ensuite la porte de l'autre côté. Shootez le zombie qui essaye de venir vous embrasser puis prenez le **poignard** sous les rideaux et la **boîte à bijoux** dans le meuble. Combinez cette boîte avec le joyau rouge pour devoir résoudre un puzzle. Prenez la pièce en haut à gauche, pressez la gâchette L à quatre reprises puis collez la pièce au bord du haut. Prenez ensuite la pièce en bas à droite et collez-la au bord droit et à la première pièce. Prenez la pièce à gauche et placez-la collée aux deux autres pièces. Prenez ensuite

celle en bas à droite, pressez la gâchette R quatre fois et placez-la en bas. Il ne vous reste plus qu'à placer à gauche la dernière. La boîte s'ouvre : à vous la **broche** qui se transformera en **clé emblème** lorsque vous presserez A en l'examinant. Revenez dans le couloir avant la salle des tableaux : passez la porte qui y est encore fermée à l'aide de votre clé emblème. Dans cette petite pièce, allumez la lampe. Ensuite, prenez les **balles de fusil** dans le tiroir, la **pile** sur le meuble à gauche face à la porte et surtout l'**objet métallique** sur le meuble à gauche du bureau : c'est la première moitié de votre ticket d'accès au laboratoire ! Revenez à la salle de sauvegarde sous l'escalier pour poser le disque MO, l'objet métallique, prendre la manivelle et la batterie et surtout, sauvegarder !

L'énigme de la piscine

Allez, en voyant le titre, je pense que vous aurez compris, il faut retourner à la piscine dans la cour... vous connaissez le chemin ! Arrivé à la piscine, passez dedans et utilisez l'ascenseur de l'autre côté. Vous voilà au niveau de la cascade : allez au sud placer votre batterie à côté de l'ascenseur. Entrez dans l'ascenseur et utilisez-le : vous revoilà juste avant la piscine. Allez à la piscine et utilisez la manivelle pour remplir la piscine. Reprenez l'ascenseur et vous revoilà juste après la piscine... et la cascade n'est plus... ce qui vous permet d'entrer dans le passage qu'elle masquait. Descendez à l'échelle pour arriver dans les galeries souterraines du manoir...

Dans le trou à rats...

Avancez jusqu'à la malle et la machine à écrire. Prenez le **ruban encreur** à côté de la machine à écrire puis posez le, accompagné de votre manivelle carrée, dans la malle. Passez la porte à côté de l'échelle qui vous a amené ici. Descendez l'escalier et passez la porte en bas. Allez à l'est et prenez l'**arbre** dans la machine puis prenez les **munitions pour le flingue** derrière l'ascenseur. Passez ensuite la porte au sud en n'oubliant pas de prendre les **autres munitions pour le pistolet** à côté de la porte. Avancez pour voir une scène. Une fois passée, prenez la **manivelle hexagonale** dans la main de Enrico puis revenez à la malle. Posez les cartouches trouvées et l'arbre, prenez une herbe bleue puis sauvegardez.
Allez au bout de ce couloir et utilisez votre manivelle hexagonale dans le petit trou à côté du gouffre. Passez ensuite la porte de l'autre côté (il y a une **herbe verte** juste à côté). Avancez jusqu'au bout du couloir : il est bloqué par un rocher. Retournez-vous : le rocher se lance à votre poursuite.

Foncez vitesse grand V en bas jusqu'à la porte pour éviter le boulet. Le passage à présent libre, allez prendre les **balles de fusil** là où se trouvait le rocher puis allez en bas de la pente et passez la porte : une araignée géante, modèle supérieur, vient vous rendre visite. Comme toujours, tirez sur le boss en bougeant latéralement afin d'éviter ses tirs de poison. Une fois le gros hors d'état de nuire (environ 6 tirs de fusil d'attaque), abattez les autres araignées. N'oubliez pas de vous soigner s'il le faut. La présence ennemie nulle, allez prendre le **couteau de survie** dans le coin au nord-ouest. Equipez-vous en et frappez avec la porte pour enlever les toiles d'araignée qui la recouvrent. Une fois la porte nettoyez, passez-la. Si vous en avez besoin, allez prendre une herbe bleue sur votre gauche sinon, allez passer la porte au fond. Ne prenez pas ces herbes car vous avez besoin d'une case d'inventaire libre encore. Avancez jusqu'au gouffre : utilisez à trois reprises la manivelle octogonale dans le petit trou à gauche. En sortant de l'inventaire, une boule déboule. Courez-vous mettre à l'abri puis allez à l'endroit que cachait la boule : il y a un **kit de premiers secours (spray de premiers secours)**, ne le prenez que s'il vous reste après l'avoir pris une place d'inventaire, ou consommez-le tout de suite). Passez ensuite la porte à gauche, juste après le trou de la manivelle. Dans cette dernière salle, vous jouez pour obtenir la deuxième partie de l'arbre de l'ascenseur. Poussez la statue mobile le long du mur jusqu'à une marque marron. Utilisez votre manivelle dans le trou à côté de la porte pour décoller la statue du mur : poussez-la dans la plaque tournante. Poussez-la hors de la plaque puis remettez-la afin quelle soit dans le même sens que l'autre statue. Il ne vous reste plus qu'à ranger la statue dans l'encoche libre. A vous le **cylindre** !

Direction la malle ! Posez votre couteau de survie, vos herbes bleues, votre manivelle hexagonale et prenez l'arbre : combinez-le avec le cylindre pour obtenir l'**arbre cylindrique**. Sauvegardez puis repassez la porte près de l'échelle pour aller dans la salle de l'ascenseur. Revenez à la machine dans laquelle vous avez pris l'arbre. Examinez votre arbre cylindrique : faites-le tourner jusqu'à ce que les chiffres romains coïncident. Les chiffres romains (IV II III I) forment un code, qui est, vous l'aurez compris, 4231. Placez l'arbre cylindrique ajusté là où se trouvait l'arbre : les boutons s'allument. C'est maintenant qu'il faut entrer le code de l'arbre cylindrique, comme déjà dit, 4231. L'ascenseur arrive. Entrez dans la cabine, pressez le bouton du panneau de contrôle et nous voilà parti pour la deuxième partie de ce trou à rats !

Ne passez pas la porte tout de suite, allez plutôt à la malle au sud-est prendre un objet de soin. Ensuite, passez la porte. Cette salle possède deux tunnels. Le monstre invincible de la cabane y tourne. Utilisez donc habilement les tunnels pour passer sans rencontrer la surpuissante créature. Une fois au bout d'un des tunnels, prenez l'**herbe rouge** et l'**herbe verte** et combinez-les puis passez la porte. Avancez dans la salle et montez en haut du tas de caisses : il y a des indispensables **cartouches de magnum**, des **balles de pistolet** et une **pile**. Redescendez en bas du tas de caisses et poussez la grosse caisse dans le téléphérique : elle va être envoyée dans la salle de la malle. Revenez dans cette salle en évitant le monstre : Barry s'enfuit ! Serait-il le traître dont parlait Enrico ? Posez vos balles de magnum et de flingue puis descendez à l'échelle : vous retrouvez votre caisse ! Poussez-la dans le compacteur d'ordures... et compactez : la caisse explose. Descendez dans le compacteur pour prendre le **lance-flammes cassé**. Revenez dans la salle où déambule le monstre invincible : vous devez activer le levier dans le tunnel sud puis foncer à la porte au nord. Posez votre lance-flammes cassé à côté de la porte puis passez-la. Dans cet atelier de poupées macabre, il y a un tunnel aquatique au sud ouest de la salle : n'y perdez pas votre temps car les serpents vont vous tomber dessus. Arrivé au sec, prenez la **boîte à bijoux** : examinez-la pour obtenir l'**octogone de pierre**, la seconde moitié de votre ticket pour le labo. Montez en haut de l'échelle, prenez à droite et prenez l'**herbe verte** et l'**herbe bleue** si vous avez la place puis allez à l'autre bout du couloir et montez en haut de l'échelle : vous revoilà dans la cabane de la cour.

Direction : le laboratoire !

Revenez au coffre et prenez votre objet métallique et combinez-le à l'**octogone de pierre** afin d'obtenir le **second objet en métal/pierre** puis sauvegardez. Il vous faut une place libre dans votre inventaire. Revenez jusqu'au manoir : avant de rentrer dedans, pensez à reprendre le **premier objet en métal/pierre** dans l'encoche qui se trouve juste avant la cabane avant le chemin des girouettes. Revenez dans le hall du manoir : passez sous l'escalier. Vous remarquez deux encoches dans la grille : placez dans chacune un objet en métal/pierre (oui oui, je vous rassure, tout ce que vous avez fait jusqu'ici était dans le but de récupérer ces deux items !!!). Passez cette porte... brrr, serait-ce encore le monstre enchaîné qui nous attend derrière ? Descendez l'escalier pour arriver à une malle. Prenez deux items de soin, votre magnum, ses balles, votre lance grenades chargé avec toutes ses grenades normales et vos médaillons de l'aigle et du loup puis allez sauvegarder à la machine à écrire près de la porte. Continuez à descendre les escaliers puis suivez le tunnel, passez la porte et descendez à l'échelle. What ? Barry tente de vous coller une balle entre les deux yeux ! Heureusement, vous lui volez son arme. Le boss arrive, libre à vous de lui rendre son arme, sachant que cela influencera sur la scène de fin : il mourra forcément si vous ne lui rendez pas ! A présent, vous devez battre le boss. Prenez au poing votre lance-grenades : le but est d'éjecter le boss avec cette arme à forte puissance. Une fois éjecté, il se rattrape au bord. Foncez au bord avec votre magnum au poing et abaissez votre canon puis tirez sans regrets sur le boss : une fois que vous aurez fait deux ou trois fois l'opération le boss tombera vers les abîmes. Ne restez jamais à côté de lui car il peut vous éjecter de la plate-forme, et ce serait game over ! Il est aussi possible de faire tomber le boss au magnum mais cela est déconseillé car vous aurez besoin d'un maximum de munitions pour cette arme à la fin (surtout en mode difficile !). Si Barry est mort, prenez son **magnum** : attention, vous ne trouverez pas de balles 44 donc il vaut mieux ne pas y toucher jusqu'au boss de fin.

Le boss au fond du trou, faites tomber les rochers à chaque coin de la plate-forme : la tombe centrale s'ouvre, la grille aussi. Examinez le cercueil : il y a encore une photo dedans. Entrez dans le passage qui vient de s'ouvrir et utilisez l'ascenseur. Faites le tour de la fontaine : dans les deux statues il y a des creux : posez le médaillon correspondant dans chacun. La fontaine se vide : direction le deuxième disque de ce cauchemar...

Le déverrouillage

Faites le tour du couloir et descendez à l'échelle. Posez votre (vos) magnum(s) et votre lance-grenades pour reprendre votre fusil, ses balles ainsi que votre pistolet et ses balles : en effet ici vous devrez liquider tous les ennemis des couloirs, ; comme vous avez près de 120 munitions pour le flingue, c'est l'arme idéale pour faire du shoot (pensez à vous mettre à distance !) et votre ruban de sauvegarde. Vous l'aurez compris, ici, abattez tous les zombies au flingue, excepté ceux qui vous foncent dessus : utilisez votre fusil ! Prenez le **ruban encreur** près de la machine à écrire (rassemblez-le avec l'ancien) puis sauvegardez. Passez la porte au fond. Trois zombies attendent la mort. Au lieu de descendre l'escalier, prenez à gauche : un deuxième **disque MO** vous attend. Prenez les deux **herbes vertes** (mixez les) puis allez les poser à la malle avec le deuxième disque MO. Descendez à présent en bas de l'escalier et passez la porte. Passez la double porte bleue immédiatement. Dans ce nouveau couloir, prenez le **kit de premiers soins (mélange d'herbes : herbe verte + herbe verte)** puis passez la porte au sud. Vous voilà confronté à l'énigme pour le

mot de passe de l'ordinateur. Activez l'interrupteur sur le mur pour faire virer la lumière au rouge.

Prenez la radiographie sur le carton et celle qui se trouve sur le panneau des organes à gauche. Prenez le journal sur le bureau de droite : on y découvre qu'il faut entrer comme login " John " et comme mot de passe " Ada " pour contrôler le système de sécurité des portes.
Approchez-vous de la vitre à radios : il faut placer les radios dans l'ordre alphabétique, logiquement : placez donc la radio de Clark David à gauche et celle de Gad Holland à droite. Allez éteindre puis rallumer la lumière rouge : le jeu fait défiler les radios. Sur chaque radio, un organe particulier est mis en valeur : le colon, l'oesophage, le foie, les poumons. Consultez le panneau des organes : en anglais, on nous montre donc " Colon, Esophagus, Liver, Lungs "... Et comme dit sur la note on prend l'initiale de chaque organe et on obtient le **mot de passe du système de sécurité des portes du sous-sol 2** qui n'est donc autre que CELL. Ressortez de la pièce revenez deux salles avant, dans le couloir en bas de l'escalier. Dos d'où vous venez, continuez tout droit : un zombie vous attend dans ce couloir alors descendez-le puis continuez en face et passez la porte au bout. Bienvenue au rayon chirurgie ! Allez près de l'ordinateur prendre la note du chercheur puis examinez l'ordinateur. Tapez JOHN, validez puis tapez ADA et validez. Pressez A pour choisir B-2F (le sous-sol 2) et tapez le mot de passe obtenu avec les radios : CELL. Le sous-sol 2 est ouvert. Descendez d'un choix pour sélectionner B-3F et pressez A pour déverrouiller le troisième étage. Choisissez ensuite cancel puis yes. Passez ensuite dans le coin congélation prendre la **pile** dans le meuble. Retournez à présent en haut de l'escalier et entrez dans la salle inexplorée que vous venez d'ouvrir.

Les lecteurs de disques MO

Ici, prenez le **spray de soin** sur le bureau et le **dernier disque MO** dans le meuble. Il y a aussi des **munitions pour le fusil** à côté de la porte pour la salle de lecture, accompagné d'un document sur la sécurité... sous-sol 3... Prison... Wesker ? Que fait-il là dedans ? Prenez le **plan du labo** sur le mur puis revenez au couloir avant la salle des radios : passez la porte au nord. Abattez la créature qui vient vous voir puis allez au bout de la pièce : prenez le fax sur le meuble à droite puis insérez votre disque MO dans le lecteur. Prenez ensuite les **grenades incendiaires** et le **filtre à diapos** puis allez poser les grenades au coffre et revenez à la salle où vous avez trouvé le dernier disque mo. Allez au projecteur et insérez le filtre à diapos dedans. Regardez les diapos : sur la dernière, il y a un code : 8462. Entrez ce code sur le boîtier de commandes à l'entrée de la salle : la salle des vidéos s'ouvre : allez-y pour y prendre la **clé de la zone haute tension**. Profitez d'être dans cette pièce pour lire la cassette de Kenneth trouvée tout au début du jeu... bon appétit !

Revenez au coffre pour vous assurer que votre inventaire est celui-ci : le fusil (d'attaque) et ses balles, le pistolet et ses balles, les deux disques MO, la clé de la zone haute tension, un objet de soin. Revenez dans le couloir en bas de l'escalier. Avancez droit devant puis prenez à gauche et passez la porte qui se trouve sur votre gauche à l'aide de la clé de la zone haute tension. Poussez le meuble en face de la porte d'entrée et prenez les **balles de fusil** sur le meuble à gauche. Montez sur le bloc à droite puis prenez votre fusil en main et entrez dans le conduit d'aération. Butez la bestiole en tirant à bout portant au fusil sur elle puis butez l'autre qui arrive par le conduit nord. Entrez dans le conduit d'aération nord puis prenez la **pile** et insérez un deuxième disque MO dans le lecteur. Poussez l'étagère en face du lecteur puis sortez par la porte. Avancez au fond du plan de caméra et passez la porte à l'aide de la clé haute tension (que vous balancerez au passage).

Entrez dans la pièce juste en face et prenez le **spray de soin** et conservez-le si vous avez utilisé votre objet de soin sinon posez-le. Prenez les **grenades** au sol et le **ruban encreur** sur la table, au niveau du frigo puis posez-les. Sauvegardez puis quittez la pièce. Sortez du couloir et passez la porte au fond sur la gauche de Jill. Là, allez au sud-ouest de la pièce en butant les deux gros insectes. Prenez la **capsule vide** dans la machine. A présent, vous devez nettoyer de TOUTE présence ennemie cette pièce, le couloir précédent, le couloir en bas de l'escalier, le couloir vers la salle des radios. La route est sécurisée ? Revenez dans la salle du premier lecteur de disques MO. Ouvrez la grosse porte grise où est collée une affiche " Warning " en face du lecteur afin de recharger votre capsule. Attention, si vous courez ou tirez, la capsule explose... et vous avec ! Revenez donc en marchant jusqu'à l'endroit où vous avez pris la capsule pour la replacer et faire revenir le jus.
Passez à présent la porte au sud-est de la salle. Courez droit devant et mettez un dernier MO disque dans ce dernier lecteur puis passez la double porte au bout du couloir avant d'avoir à faire avec les insectes géants. Activez l'ascenseur puis revenez à la salle où nous venons de sauvegarder. Si Barry est mort, prenez son magnum, votre lance-grenades chargé de toutes vos grenades normales, votre fusil et ses munitions et deux objets de soin. Si Barry est en vie, prenez

votre magnum, ses balles, votre fusil et ses balles et votre lance-grenades chargé de vos grenades normales ainsi que deux objets de soin. Revenez dans le couloir et entrez dans l'ascenseur au nord. Prenez les **munitions pour le fusil** en bas puis passez la porte.

Mise à feu…

Salopard de Wesker ! Vous voilà face au premier Tyran ! Utilisez votre Magnum et reculez entre chaque tir. Le monstre n'est pas très rapide dans cette phase mais il a une puissance phénoménale ! Mais il n'est rien par rapport à sa forme finale : un tir du magnum de Barry et il est en enfer !

Le boss défait, réanimez Barry si vous lui avez laissé la vie sauve avant d'entrer au labo ou prenez la clé sur Wesker si Barry n'est plus. Activez ensuite l'ordinateur derrière la grille. Avant de filer à la première salle de sauvegarde du labo, vous pouvez aller libérer Chris : revenez dans le couloir avant la salle des radios et activez les trois leviers puis passez la porte : au bout se trouve la cellule de Chris. Une fois à la première salle de sauvegarde du labo, équipez-vous dignement pour un boss final : votre magnum, ses balles, votre lance-grenades chargé aux grenades incendiaires accompagné de votre stock de grenades normales, votre fusil chargé à bloc OU le magnum de Barry, deux objets de soin. Si vous avez la clé de Wesker, complétez le dernier trou de votre inventaire avec, si Barry est toujours en vie laissez **impérativement** une place libre. Sauvegardez pour la dernière fois. Remontez à l'échelle et passez la porte à l'aide de votre clé de Wesker puis allez la reposer. Si Barry est en vie, il se sera occupé de l'ouvrir. Si vous n'avez pas tous vos points de vie, prenez le **kit de premiers soins (herbe verte)** et consommez-le immédiatement. Laissez tomber les **munitions de fusil** vous n'en aurez pas besoin. Avancez jusqu'au bout du tunnel, prenez l'**unité de fusibles** et placez dans le trou prévu à cet effet à côté de l'ascenseur... puis utilisez l'ascenseur.

Décollage !

Prenez les **fusées de détresse** puis utilisez-les au centre de l'héliport. Le Tyran se ramène ! C'est votre dernier combat alors mettez tout ce que vous avez. Si Barry est en vie et que vous voulez le protéger, tirez à maintes reprises au magnum sur le tyran dès le départ pour le protéger. Ensuite, tout est affaire d'esquive et de tir. Si vous avez le magnum de Barry, commencez par cette arme. Utilisez votre magnum puis votre lance-grenades incendiaire puis vos grenades normales et enfin le fusil. Quand le Tyran sera suffisamment amoché, Brad vous enverra le lance-roquettes. Ne perdez pas une seconde, ruez-vous dessus, prenez-le à l'épaule et tirez sur ce fichu Tyran pour enfin voir le bout de ce cauchemar, seule, ou accompagnée de Barry et/ou Chris... A noter que le combat n'a pas lieu d'être si Barry est mort avant le labo et Chris encore emprisonné au fin fond du laboratoire d'Umbrella...

LE CAUCHEMAR DE CHRIS

Le cauchemar de Chris est sensiblement le même que celui de Jill. Seuls les scènes intermédiaires et le scénario changent. L'évolution générale et les objets clés sont aux mêmes endroits. Mais cette aventure est terriblement plus corsée : six cases d'inventaire, le fusil ne s'obtient pas en étant sauvé par Barry : il faut poser le fusil cassé à la place de celui en état de marche, les embranchements pour la fin du jeu sont plus nombreux, les portes que vous ouvrez au crochet de serrurier s'ouvrent avec des clé à utilisation unique... Bref, ce n'était déjà pas facile avec Jill, ici c'est carrément hallucinant ! Ne tentez pas cette aventure avant d'avoir fini celle de Jill pour mieux connaître le manoir et commencez par le mode facile ! Avec pas mal de courage, de patience et de technique, c'est possible ! Tchao !

EVITER LE RETOUR DES ZOMBIES

Pour éviter que les zombies que vous avez tués ne se relèvent plus tard dans le jeu, vous devez soit leur faire exploser la tête, soit brûler leurs corps à l'aide du kérosène.

TUER LE TYRAN EN UNE BALLE

Pour cette astuce vous devez jouer avec Jill, et lorsque le choix se présente, ne rendez pas l'arme à Barry. Plus loin dans le jeu, dans la chambre du Tyran, équipez-vous du Colt de Barry et tirez sur le monstre. Une seule balle suffira à le tuer. Attention, cette astuce ne fonctionne pas sur l'héliport.

Resident Evil 0

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LA CLÉ DE LA PENDERIE ET LE MODE LEECH HUNTER

Lorsque vous arriverez au bout du jeu, vous remporterez la clé de la penderie pour changer de vêtements. Vous accéderez aussi au mode Leech Hunter qui vous demande de chasser des sangsues dans le manoir.

SOLUTION DES ENIGMES

Les freins manuels

Entrez ces combinaisons pour activer les freins manuels.
Si le nombre est 36, faites 1 + 1 + 2 + 2 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5
Si le nombre est 67, faites 2 + 5 + 5 + 5 + 5 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9
Si le nombre est 81, faites 1 + 8 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9

Enigme de la fontaine

Avec Billy, éclairez les statues dans l'odre suivant : Biche, Loup, Cheval, Lion, Serpent, Aigle.

La pièce de l'échiquier

Placez le Roi Blanc à droite de la Tour Blanche.

La batterie

Mettez de l'acide sulfurique et un peu d'eau. Vous obtiendrez un acide qui vous permettra de recharger la batterie.

OBTENIR LE RANG S

Il est conseillé de terminer le jeu une première fois pour accéder au mode Leech Hunter. Là, trouvez toutes les sangsues. Vous aurez ainsi des munitions infinies pour toutes vos armes dans le jeu normal. Recommencez alors une partie et foncez jusqu'à la fin sans vous préoccuper de vos munitions. A vous le rang S !

LE CLASSEMENT

En terminant le jeu, vous recevrez un rang qui correspond au temps que vous aurez mis pour arriver à la fin. Contrairement aux épisode précédents, ce classement est indépendant du nombre de spray utilisés. A noter que le classement n'est donné qu'en mode Normal ou Difficile.

Rang D :

9 heures ou plus pour terminer le jeu. Vous gagnerez la clef de la penderie et débloquerez le mode Leech Hunter.

Rang C :

Entre 7h01 et 9h pour terminer le jeu. Vous gagnerez la clef de la penderie et débloquerez le mode Leech Hunter.

Rang B :

Entre 5h01 et 7h pour terminer le jeu. Vous gagnerez la clef de la penderie et débloquerez le mode Leech Hunter.

Rang A :

Entre 3h31 et 5h pour terminer le jeu. Vous gagnerez alors un pistolet mitrailleur pour Billy à votre prochaine partie.

Rang S :

Moins de 3h30 pour terminer le jeu. Vous gagnerez alors un pistolet mitrailleur pour Billy et un lance-roquettes pour Rebecca à votre prochaine partie.

LE MODE LEECH HUNTER

Rang E :

Entre 1 et 29 sangsues. Vous gagnerez plus de munitions pour le pistolet mitrailleur à votre prochaine partie.

Rang D :

Entre 30 et 59 sangsues. Vous gagnerez des munitions infinies pour les pistolets à votre prochaine partie.

Rang C :

Entre 60 et 89 sangsues. Vous gagnerez des munitions infinies pour le fusil de chasse à votre prochaine partie.

Rang B :

Entre 90 et 99 sangsues. Vous gagnerez un revolver magnum à votre prochaine partie. Vous trouverez cette arme à côté de la salle de sauvegarde du train.

Rang A :

100 sangsue. Vous gagnerez des munitions infinies pour toutes les armes à votre prochaine partie.

ECONOMISEZ VOS MUNITIONS

Voici quelques conseils ne plus perdre inutilement vos munitions.

- Les hunters peuvent être éliminés d'une seule cartouche de fusil à pompe ou une balle de magnum, pour cela, attendez qu'ils soient près de vous et tirez en pleine tête.

- Les balles 9mm sont à réserver aux zombis uniquement, mais si vous couplez Rebecca et Billy, vous pouvez les employez contre les hunters.

- N'utilisez pas d'armes contres les sangsues qui peuvent être simplement écrasées.

SOLUTION COMPLÈTE

Avant-propos

-La soluce qui suit a été réalisée en mode normal. L'emplacement, ainsi que le nombre d'objets variant d'un niveau de difficulté à l'autre, il se pourra que certains items apparaissent en plus ou en moins au cours de votre partie.

-Le mode coopératif vous permet d'arpenter les chemins de l'horreur à deux. Pratique pour abattre ses ennemis plus facilement, il n'est toutefois pas recommandé d'user à outrance de ce mode. En effet, le personnage actif sous le contrôle de l'IA peut vous faire perdre de précieuses balles, ce qui (en mode normal et difficile notamment) pourra vous être tout particulièrement préjudiciable pour le restant de l'aventure.

-Toujours dans la même optique d'économie, sachez qu'il n'est pas nécessaire d'éliminer toutes les créatures du jeu. Pensez également à esquiver de manière à ne pas gaspiller vos munitions inutilement.

-Dernier conseil et non des moindres, à défaut de pouvoir utiliser les coffres de rangement, pensez à organiser des points de ralliement des objets. Stocker vos découvertes dans une même salle vous évitera alors quelques allers-retours ou toutes sortes d'oublis distraits. Notez que vos effets personnels sont toutefois réorganisés automatiquement à chaque changement de lieu.
-Au niveau des herbes et des mélanges possibles, sachez que deux herbes vertes mélangées vous redonnent 50% de vie, 3 vertes : 100%, 1verte + 1 rouge + 1 bleue : 100% et vous guérit du poison, 1 verte + 1 100% d'énergie également.

L'Ecliptic Express

Après un mystérieux accident d'hélico, vous échouez dans une forêt aux moeurs étranges. Ca sent le Zombi !! me direz-vous. Normal, vous êtes dans Resident Evil...

Une fois dans le train, gagnez le fond et ouvrez la porte. Equipez-vous du pistolet si ce n'est déjà fait, et affrontez les trois premiers zombis du jeu (vous inquiétez pas ils sont nombreux, y'en aura d'autres). Poursuivez ensuite par la porte du fond et suivez le couloir. Vous trouverez alors deux portes donnant sur le mur gauche. Passez la première et récupérez le journal du passager près des bouteilles. Continuez vos emplettes en ramassant le ruban encreur derrière les rideaux bleus puis les munitions pour pistolet au pied du lit. Ressortez et empruntez cette fois la deuxième entrée. Vous gagnez alors le premier point de sauvegarde du jeu (système de la machine à écrire). Prenez le ruban encreur près de la machine puis récupérez l'herbe verte ainsi que le document " directive d'enquête " près du lit. Retournez à nouveau dans le couloir et dirigez-vous jusqu'au fond du wagon. Vous trouverez alors un cadavre. Fouillez-le et vous bénéficierez d'une clef. Après l'arrivée de votre collègue, tuez les deux chiens qui s'invitent par la fenêtre puis récupérez les munitions pour pistolet sur le cadavre de votre ami (hé oui, déjà mort). Revenez sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous vous trouviez en début de partie et vous remarquerez un escalier sur le chemin (à gauche d'une porte). Montez et

prenez l'herbe verte sur la table.

Redescendez et passez dans la salle suivante. Tuez les deux zombis que vous croiserez et ouvrez la porte du fond grâce à la clef. Vous rencontrerez alors le deuxième personnage à contrôler du jeu : Billy. Après la courte discussion, ramassez le document " avis aux superviseurs " sur la petite commode puis montez les escaliers. Vous vous ferez alors agresser par tout un tas de bestioles mais Billy viendra vous prêter main forte. A partir de cet instant, vous aurez la possibilité d'alterner entre les deux personnages. Reportez-vous aux notices du jeu pour plus d'indications à ce sujet. Choisissez l'un des personnages (la fille de préférence), et montez sur le toit du train. Progressez et vous atteindrez rapidement un générateur. Reconnectez le câble d'alimentation et vous chuterez alors dans une petite pièce du train dont vous ne pourrez vous échapper par vous-même. Prenez les munitions pour pistolet sur le buffet et l'herbe verte près de l'ascenseur à objets. Ramassez ensuite la clef vers la grille en fond de salle puis faites là descendre à l'étage du dessous grâce au monte-charge à effets personnels. Reprenez alors le contrôle du second personnage et gagnez les cuisines situées juste au-dessous de l'escalier (avec accès par porte automatique).

Récupérez la clef dans l'élévateur et partez jusqu'à l'endroit où votre collègue avait rendu l'âme. Grâce à la clef, ouvrez la petite porte près des cartons entassés. Décrochez le plan du train affiché sur le panonceau puis ramassez les deux plantes (1 rouge + une verte) sur le rebord de fenêtre. Prenez le document abandonné au bas du bureau puis ouvrez le placard du fond. Saisissez alors la mallette puis approchez de l'interrupteur rouge pour l'actionner. Une échelle se débloque, utilisez-la. Traversez la salle dans laquelle vous atterrissez et entrez par la porte qui suit. Récupérez le pic à glace sur le petit chariot blanc dans le couloir et entrez dans la pièce suivante. Plusieurs objets sont alors à ramasser : munitions pistolet, spray de premiers secours, fusil, ruban encreur, munitions pour fusil. Faites votre choix en fonction de la place disponible dans votre inventaire puis revenez sur vos pas jusque dans la salle de réception. Un scorpion géant vous tombe dessus. Armez-vous d'une arme à feu (fusil ou pistolet, n'importe) pour l'affronter. La meilleure méthode pour le vaincre consiste à attendre ses charges en pointant son arme vers le bas. Tirez sur la bestiole dès qu'elle se trouvera à portée pour que celle-ci fasse alors un bond en arrière (tapette). Répétez l'opération un grand nombre de fois pour en finir avec le gros mutant puis partez inspecter l'endroit par où la bête s'était frayée un passage précédemment. Vous trouverez un levier.

Revenez dans les cuisines puis passez le pic à glace au personnage prisonnier à l'aide du monte charge. Libérez alors le captif en enfonçant l'objet dans la serrure de la porte bloquée. De nouveau aux cuisines, utilisez le levier sur la grille en coin pour ainsi vous glisser par le vide sanitaire (ha c'est du propre tiens !).
Arrivé à bon port, tuez les deux chiens et ramassez les munitions pour fusil et le spray de premiers secours sur l'étagère, le bidon d'essence au sol, et l'anneau d'or près des cages. Passez ensuite par l'issue près des cages et actionnez le levier de déverrouillage avec l'un des perso. Récupérez le grappin à l'aide du second acolyte et revenez dans les cuisines. Un zombi bout en train sortira alors du placard. Plombez sans retenue le petit plaisantin et remarquez les bouteilles vides dans le compartiment de rangement. Combinées à l'essence, elles constitueront de parfaits cocktails Molotov. Revenez dans la pièce où un escalier se trouve tout près de l'entrée et utilisez le grappin par la fenêtre un peu plus à droite afin de monter sur les toits. Laissez-vous glisser par l'ouverture et tuez le zombi de cette nouvelle pièce.

Récupérez le couteau à terre puis allez farfouiller dans le placard. Vous y trouverez une boîte à bijoux, ouvrez-la pour trouver l'anneau d'argent. Ressortez et descendez par la gauche afin de retrouver votre compère. Dirigez-vous ensuite à l'avant du train puis rentrez les anneaux d'or et d'argent dans la sacoche. Vous obtiendrez la carte d'accès bleue. Utilisez la carte dans la porte magnétique (train ouest) et allez vers l'avant du train. Ramassez la carte magnétique ainsi que les munitions pour pistolet puis sortez. Rendez-vous en queue de train et passez la nouvelle carte dans les lecteurs magnétiques. Chacun des personnages devra alors rentrer un code. Pour le trouver, additionnez 10 chiffres du cadrant de manière à ce que la somme indiquée soit égale au chiffre de droite (vous pouvez vous mettre sur l'écran d'inventaire pour réfléchir tranquillement sans griller trop de neurones). Une fois le train stoppé, sortez du hangar et engouffrez-vous dans les égouts. Montez alors par l'échelle et vous arriverez aux portes du centre de formation...

Le Centre De Formation

Vous arrivez dans un grand hall où plusieurs items seront à collecter : deux herbes verte et rouge, des rubans encreurs et des munitions pour pistolet. Prenez le grand escalier puis tournez à gauche. Pénétrez dans la première pièce et récupérez l'avis au personnel. Saisissez-vous ensuite de la manivelle dissimulée dans le placard et une flopée de corbeaux vous attaquera alors. Revenez dans le couloir principal puis entrez par la double-porte derrière la statue.

Ramassez les cartouches pour le fusil, les rubans encreurs et la note aux stagiaires puis pénétrez par la petite porte. Tuez les deux zombis et prenez la première porte à gauche, vous accéderez alors à une bibliothèque. Prenez possession de la carte des lieux, du microfilm A mais aussi des rubans encreurs, puis gagnez le monte-personnes. Là bas, placez Rébecca sur celui-ci et chargez Billy de l'activer à l'aide de la manivelle. Tuez les crickets qui vous attaquent, ramassez les munitions puis sortez. Après les insectes, ce sera au tour des piafs de vous causer des difficultés. Ramassez les herbes présentes sur le balcon puis prenez la fuite face aux corbeaux. Descendez les escaliers et déverrouillez la porte. Vous pouvez à présent faire venir Billy pour reformer l'équipe. Armez alors Billy du meilleur arsenal qui soit puis de nouveau, usez de la manivelle pour activer le treuil numéro 2 et permettre ainsi à Rébecca de récupérer la clef sous la cage. Un mille-pattes aux allures disproportionnées viendra alors jouer les trouble-fête. Atomisez la méchante bestiole avec Billy (n'hésitez pas à utiliser le fusil à pompe et les cocktails maison).

Une fois Rébecca sauvée des griffes du vilain mille-pattes, descendez les escaliers et prenez la première porte. Vous récupérerez alors la statue blanche, le lance-grenades et quelques cartouches. Revenez ensuite dans le hall principal puis partez comme si vous vouliez gagner la salle du monte-personnes. A l'aide de la clef feu, ouvrez la porte rouge. Allumez la lumière et déplacez la petite table en bois en-dessous de la tête de cerf. Récupérez l'aiguille de fer déposée sur la corne droite de la carcasse puis ramassez les objets présents dans la pièce avant de ressortir. Grimpez alors au premier étage du grand hall, et prenez la porte située près de la machine. Vous ne tarderez pas à atteindre les cuisines. Prenez l'essence à briquet et les bouteilles vides puis revenez dans la salle où vous aviez récupéré le plan du centre. Combinez le briquet de Billy avec l'essence spéciale et allumez la bougie. Une porte s'ouvrira vous donnant alors accès à une petite bibliothèque où vous dérangerez quelques zombis assoiffés de culture. Poussez la bibliothèque avec Billy jusqu'à l'extrême droite. Vous obtiendrez le livre du bien. Examinez-le pour trouver les ailes d'ange et combinez-les avec la statue blanche.

Retournez dans la salle de l'horloge, et placez l'aiguille de fer sur le vestige. Faites ensuite pivoter les deux aiguilles de manière à ce que l'horloge indique 8H15 et deux portes s'ouvriront. Pénétrez par l'issue aux portes blanches et vous trouverez le microfilm B, des cartouches ainsi qu'un document sur la poésie. A partir du hall d'entrée, investissez la seconde issue qui vous mènera aux sanitaires. Ramassez le bidon d'essence, l'herbe verte et les bouteilles puis ressortez. Un monstre vous tombera alors dessus. Affrontez-le fièrement ou esquivez la bête pour gagner le fond du couloir. Avancez jusqu'au projecteur et insérez les microfilms A et B à l'intérieur, vous obtiendrez alors le disque MO ainsi qu'un document supplémentaire. Retournez en direction de la salle à manger et prenez la porte vous conduisant vers l'inexploré. Suivez le cheminement du couloir puis tuez les deux zombis. Vous trouverez alors la seconde statue, un nouveau fusil ainsi qu'un bidon d'essence. Prenez l'échelle, et vous atterrirez sur un balcon garni de créatures du mal. Eliminez tout ce beau monde, prenez les deux herbes vertes puis passez par l'issue suivante. Vous débouchez dans la salle de conférence. Montez alors sur l'estrade du milieu et insérez le disque MO dans la machine. Celle-ci vous assignera alors d'un code (celui-ci varie d'une partie à l'autre).

lacez vos personnages chacun devant un pc et référez-vous au document " image du microfilm " si vous avez du mal à comprendre le système de combinaison. Une fois l'énigme résolue, les trois portes gardées par les chevaliers s'ouvriront (il y en a une dans le hall d'entrée, une autre dans la salle du bassin et une troisième dans la salle de conférence). Commencez par emprunter celle de la salle présente, et vous ne tarderez pas à déboucher dans une infirmerie. Luttez contre les zombis, ramassez les herbes bleues si le cœur vous en dit, puis finissez vos emplettes en récoltant le document et le spray non-loin. Avancez par les doubles-portes qui suivent, vous observerez alors un échiquier à grande échelle, disposé dans la salle. Avancez près du roi et poussez la pièce de 3 cases en avant. Faites-la ensuite pivoter vers le bord du plateau, puis déplacez-la vers la tour en coin. La partie terminée, vous récupérez le livre du mal et la première partie du journal de Marcus dans le bureau. Examinez le livre et vous trouverez à l'intérieur une aile noire. Ramassez les grenades ainsi que le ruban encreur puis sortez direction la statue balancier du grand hall d'entrée. Combinez la statuette blanche avec les ailes du même coloris puis la statuette noire avec l'aile de la même couleur. Placez-les ensuite sur le balancier, et une porte secrète apparaîtra juste derrière le grand tableau près des marches.

Vous vous trouverez bientôt face à face à de très grosses araignées. Prenez garde à leurs dards capables de véhiculer une forme de poison puis foncez jusqu'à la porte qui suit. Vous débouchez dans une nouvelle salle de sauvegarde. Ramassez l'herbe verte, la bleue, le plan du sous-sol le document " liste des prisonniers de la maison de correction " puis poursuivez. Prenez alors le contrôle de Rébecca et glissez-vous par le conduit de ventilation afin d'atterrir dans la salle de torture. Saisissez-vous du document sur le régulateur puis approchez des manettes près du panneau d'électricité pour les activer de la manière suivante : haut, haut, bas, haut et haut. Vous pouvez à présent passer là où

l'arrivée de vapeur vous empêchait toute progression auparavant (vers la salle à manger). Une fois là-bas, descendez les escaliers et ramassez les herbes. Esquivez les macaques et prenez à droite au bout du couloir. Vous trouverez une nouvelle porte, prenez-la pour sauver Rébecca. Revenez en arrière et éliminez tous les singes. Allumez ensuite à l'aide du briquet de Billy les torches des statues suivantes, et dans cet ordre : le cerf, le loup, le cheval, le tigre, le serpent, et le faucon. Un nouveau passage s'ouvrira alors.

Prenez ensuite la porte de droite et fouillez la cheminée afin de récupérer la plaque de l'union à l'intérieur ainsi qu'une bouteille vide. Récoltez le document de l'assistant puis revenez dans la salle de sauvegarde (la dernière découverte). Retournez dans la salle des araignées et ouvrez les portes situées en ces lieux. Récupérez les nombreux items ainsi que la clef casier puis allez ouvrir le placard dans l'autre salle. Vous obtiendrez alors l'attaché-case. Ouvrez la valise à l'aide du code 385 et vous trouverez à l'intérieur les pièces nécessaires à l'amélioration du pistolet qui fera bénéficier l'arme de Billy ou de Rébecca d'une puissance de feu accrue. Placez ensuite Rébecca au contrôle des machines et amenez Billy (bien armé) vers le bas. Vous devrez alors utiliser le personnage au levier pour ouvrir plusieurs passages consécutifs au suivant. La chose basée sur le système coopératif du soft est relativement aisée mais ne vous inquiétez pas il y aura d'autres séquences similaires un peu plus tard !

Récupérez les objets et tuez les hunters qui apparaîtront. Vous obtenez alors la clef eau. Rendez-vous à l'étage et gagnez la salle de dépôt d'objets d'art. Déverrouillez la porte bleue à l'aide de votre nouvelle trouvaille (on parle de la clef là). Prenez alors la première porte à droite et tuez le monstre résident dans la pièce. Saisissez-vous ensuite du levier de serrage puis ressortez afin de pénétrer par la deuxième porte du couloir. Placez Billy au piano et une porte s'ouvrira d'elle-même. Prenez alors le contrôle de Rébecca pour vous-y rendre. Ramassez les balles, les bouteilles et la batterie et la pièce se refermera, laissant la demoiselle prisonnière. Rejouez quelques notes avec Billy afin de la délivrer. Ressortez à nouveau et filez vers le fond du couloir. Prenez l'issue qui s'y trouve et de nouveau, suivez le cheminement du passage jusqu'à la porte de gauche, un peu plus loin. Ramassez les nombreux items puis sortez pour emprunter la porte de droite. Tuez les zombis et, à l'aide du levier, prenez possession de la seconde plaque, celle d'obéissance. Revenez ensuite dans le hall principal et passez les portes jadis obstruées par les gardiens en armures afin de placer la batterie dans son emplacement.
Vous ferez ainsi descendre une caisse. Poussez-la jusqu'au pilier, et récupérez la troisième et dernière plaque sur le pilier. Retournez dans le hangar où vous aviez combattu le mille-pattes, et esquivez les nombreuses sauterelles pour aller vers l'issue aux épées. Passez dans la pièce du bassin puis gagnez la salle du télescope. Ramassez les munitions et descendez l'échelle pour enfoncer les 3 plaques dans leurs emplacements respectifs.

Le Laboratoire

Prenez la direction de l'église et séparez vos personnages après le passage du pont. Entraînez Rébecca dans la petite pièce à droite de l'église et les portes de la chapelle seront ainsi déverrouillées. Prenez alors le contrôle de Billy et pénétrez dans le grand bâtiment. Assurez-vous au préalable que votre personnage soit armé jusqu'aux dents (lance-grenades ou autres grands calibres feront l'affaire) et qu'il ait en sa possession le grappin. Ramassez les cartouches pour fusil, les rubans encreurs ainsi que les grenades napalm. Sortez et une chauve-souris géante viendra vous embêter (attention aux cheveux !). Exterminez la bestiole à grands coups de lance-grenades puis usez du grappin pour vous hisser par l'ouverture sur le toit. Vous ne tarderez pas à trouver un interrupteur. Activez-le afin de rétablir le courant. Ramassez l'herbe puis appelez le second perso en renfort. Grimpez ensuite sur le monte-charge. Pénétrez par la porte de gauche, et récupérez le document ainsi que les rubans. Observez le plafond et vous découvrirez une seconde trappe vous permettant d'accéder à l'étage supérieur. De nouveau, utilisez le grappin avec l'un des deux persos pour progresser.

Tuez le zombi plus haut et ramassez les plans du laboratoire, la capsule sangsue bleue, le journal du directeur et le bidon d'essence. Sortez de la pièce et appuyez sur l'interrupteur rouge sur le mur pour faire descendre une échelle. Entrez par la porte du fond et ramassez tous les items disposés dans la salle (munitions pour fusil, produit chimique rouge et 1 doc). Continuez par la double-entrée et récupérez le produit chimique vert après vous être débarrassé des zombis. Récupérez le spray ainsi que le rapport puis mélangez les deux produits afin d'obtenir un décapant. Utilisez alors celui-ci sur la capsule et vous libérerez ainsi l'amulette sangsue bleue. Au même moment, votre personnage plus bas rencontrera quelques petits problèmes de morts vivants. Reprenez alors son contrôle afin de régler le problème. Envoyez ensuite l'amulette à ce personnage à l'aide du petit ascenseur à effets personnels. Faites récupérer l'objet par votre perso puis sortez de la pièce. Tuez le zombi mastoc puis ramassez les herbes avant d'aller utiliser l'amulette sur la

porte du fond. Récupérez la bobine d'entrée, les munitions et le document pour qu'une courte séquence cinématique se déclenche. Passez la salle suivante et débarrassez-vous des zombis. Prenez l'amulette sangsue verte sur la statue puis envoyez-la au personnage plus haut. Utilisez alors l'amulette sur la porte verte pour pénétrer dans la morgue. Tuez les zombis et ramassez les munitions et l'agent stérilisateur. Revenez sur vos pas jusqu'à la salle où vous aviez trouvé le document sur la croissance des sangsues. Insérez alors l'agent stérilisateur dans le panneau de contrôle puis déverrouillez la porte de la cabine. Récupérez la clef et ressortez de deux salles.

Prenez la porte de droite et ouvrez la voie à l'aide de votre nouveau pass. Eliminez les deux hunters et ramassez le cadran près des cages. Prenez également possession du document " rapport sur les ABO " et retournez dans la salle disposant du monte-charge à effets personnels pour faire descendre le cadran au personnage plus bas. Utilisez la porte du milieu (dans le couloir) avec le cadran, et rentrez le code suivant : 4863. Entrez et remettez le courant en marche. Prenez la bobine de sortie et revenez dans le couloir. Empruntez la porte en face et utilisez le grappin sur l'ouverture supérieure. Placez les bobines sur le panneau de contrôle pour ainsi activer le téléphérique. Les deux protagonistes à nouveau réunis, tentez de monter à l'intérieur du téléphérique. De nouveau, les deux compères seront séparés. Retournez alors avec Billy dans la salle de contrôle et remettez en place la bobine. Regagnez le téléphérique et ramassez le magnum sur le cadavre. Vous pouvez à présent accéder à l'usine de traitement.

L'Usine De Traitement

Descendez de la cabine et ramassez les deux plantes vertes. Montez les escaliers et passez par la porte que vous rencontrerez. Vous déboucherez alors sur un entrepôt où vous devrez prendre place dans un monte-charge afin de récupérer la clef haut, plus bas (ça sonne vraiment pas terrible, je sais). Tuez les deux hunters puis remontez. Allez à présent par l'issue encore non-empruntée et ramassez les nombreux items ainsi que les plans de l'usine, présents dans la nouvelle pièce. Appelez la plate-forme grâce à la clef que vous utiliserez sur l'ordinateur puis partez sur les lieux. Ramassez à terre l'objet étincelant qui n'est autre que la clef de l'ascenseur puis utilisez cette dernière pour appeler l'élévateur. Mister Proto-Tyran viendra alors vous chercher des noises. Relativement puissant, restez hors de portée du monstre ainsi qu'en perpétuel mouvement puis tirez sans retenue. L'ascenseur arrivera au moment où le combat prendra fin. Descendez au niveau 2 et récupérez herbes et munitions (attention aux ennemis).

Gagnez ensuite le niveau 4, une cinématique se déclenchera alors. Prenez la porte d'en face et ramassez le bidon d'essence les rubans encreurs et les munitions avant de poursuivre. Remettez le courant à l'aide des interrupteurs et grimpez dans le monte-charge pour atteindre le niveau B6. Tuez les zombis et ramassez les herbes. Longez le couloir et pénétrez par la porte du fond. Bousillez les ennemis présents puis récoltez les plans de l'usine ainsi que les bouteilles vides. Descendez les escaliers et gagnez les extérieurs. Récupérez les herbes au passage puis prenez la porte qui suit. Passez près du bassin et prenez la porte derrière. Vous retrouvez l'ami Billy. Faites demi-tour et regagnez la salle au bassin. Vous devrez alors, grâce au mode coopération, récupérer un levier se trouvant derrière. Placez pour cela Rébecca aux commandes des machines et faites descendre Billy dans le bassin. Déplacez la caisse vers le mur de droite, puis actionnez la manette de droite avec Rébecca. Poussez ensuite la première caisse en bois contre le mur du bas et déplacez celle en métal contre le mur du haut. Reprenez ensuite le contrôle de la mademoiselle pour faire tourner la grille vers la gauche. Poussez la seconde caisse en bois vers la grille grâce au mâle puis amenez-la vers le mur de droite. Actionnez ensuite la manette de droite avec Rébecca puis poussez la dernière caisse dans l'espace restant avec Billy. Faites le sortir du bassin puis ouvrez ensuite les valves. Traversez le pont nouvellement créé pour aller chercher le levier puis retournez dans la salle de billard pour ressortir dans le couloir juste derrière.

Utilisez la valve sur la porte que vous ne pouviez ouvrir précédemment puis faites le ménage dans la nouvelle pièce (5 zombis à remettre en place). Ramassez les munitions et montez par l'échelle. Ramassez ensuite le rapport d'enquête numéro 2 et le produit chimique rouge. Chargez les deux herbes vertes et redescendez pour prendre la porte de droite. Tuez les hunters et avancez le long du couloir, vous arriverez alors à une salle de sauvegarde garnie d'items en tout genre. Une fois avoir fait le plein, descendez les quelques marches pour pouvoir passer la porte suivante. Esquivez le crapaud géant et gagnez la salle suivante. Là-bas, dégommez les nombreux zombis puis ramassez le document et les cartouches avant d'emprunter le monte-charge pour descendre. Proto-tyran le retour tentera alors à nouveau de vous mettre des bâtons dans les roues. Utilisez la méthode précédente pour en venir à bout puis prenez l'échelle (appuyez d'abord sur l'interrupteur) afin d'aller chercher la carte mère. Reprenez ensuite le monte-charge (avec Rébecca) et placez la carte dans l'ordinateur. Vous atterrissez alors dans une partie de l'usine jusqu'alors inconnue où vous actionnez un nouveau levier. Faites ensuite rejoindre la jeune fille par Billy, et récupérez les grenades d'acide. Prenez la

porte suivante et tuez les gros insectes avant de vous diriger vers les ordinateurs. Ramassez le produit chimique bleu et mixez-le à l'aide de votre mélangeur pour ainsi obtenir l'acide sulfurique. Saisissez ensuite le flacon d'eau industrielle puis déversez votre mélange à l'intérieur.

Vous voilà à présent en possession du liquide pour batterie. Faites ensuite se rejoindre les deux personnages près des escaliers cassés. Prenez la porte à côté puis portez Rébecca sur les épaules de Billy pour atteindre la batterie sur les étagères. Tuez ensuite les insectes puis associez la batterie au liquide afin de la recharger.
Gagnez les extérieurs, et placez un des personnages sur le monte-charge. Déplacez l'autre vers la grosse machine et enfoncez la batterie dans l'emplacement prévu à cet effet. Vous récupérerez alors la carte d'accès rouge avec le second personnage. Retournez alors dans la salle dans laquelle vous aviez trouvé la batterie, et insérez la carte dans le digicode d'une des portes. Prenez les munitions pour magnum au fond du couloir puis passez la porte. Vous tarderez pas à tomber nez à nez avec l'avant dernier boss du jeu (et oui il en reste encore un !) N'hésitez pas à utiliser du gros calibre pour ce monstre bien puissant. Ramassez ensuite les munitions pour magnum dans la pièce, ainsi que les clefs des conduits D et G. Confiez une clef à chaque personnage et placez-les de chaque côté de la porte afin de déverrouiller cette dernière. Vous accédez à une nouvelle salle de sauvegarde garnie d'items en tout genre. Faites le plein et préparez-vous à l'affrontement final. Empruntez le monte-charge et vous rencontrerez le dernier Boss du jeu. Commencez alors à l'attaquer sans relâche avec votre artillerie la plus efficace. Sous peu, vous vous apercevrez que le monstre craint la lumière et déciderez de changer de stratégie. Vous ne contrôlerez alors plus que Billy et votre rôle se limitera à attirer l'attention du boss sur vous pendant que Rébecca tentera d'actionner 4 leviers (sous le contrôle de l'IA). Prenez garde au niveau de vie de vos deux personnages et tenez bon jusqu'au bout pour en finir avec ce Resident Evil 0.

Resident Evil 2

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX VÊTEMENTS

Recommencez une nouvelle partie avec Léon ou Claire en mode normal. Allez jusqu'au bureau de police sans prendre aucun objet. Passez par le tunnel qui mène à la station et vous verrez Brad Vickers en zombie. Evitez-le et entrez dans le hall de police. Prenez les cartouches et retournez tuer Brad. Fouillez-le et vous découvrirez la clé spéciale. Il ne reste qu'à aller dans le labo photo pour ouvrir le casier et obtenir le blouson à tête de mort et le jean ; ou bien le débardeur/casquette pour Léon, et la veste en jean, les Santiag' et le colt SAA pour Claire.

TUER PLUS FACILEMENT LES ZOMBIES

1ère méthode

Pour économiser vos balles, pour tuer un zombie, essayez de lui tirer une balle dans le dos. L'impact sera multiplié par deux.

2ème méthode

Equipé du fusil avec Léon, attendez que les zombies soient près de vous puis tirez vers le haut. Le zombie n'aura plus de tête et vous aurez utilisé une seule balle au lieu de deux.

BONUS APRÈS LA FIN DU JEU

En finissant normalement le jeu avec un personnage (Claire ou Léon) vous obtiendrez un scénario caché pour le second personnage.
Pour avoir le lance-roquettes (armes infinies), terminez le jeu en moins de 3 heures.
Pour avoir la mitrailleuse et la Gatling (toutes deux avec munitions infinies), finissez le jeu en moins de 2 heures et demi.
Pour avoir le scénario de hunk (le quatrième survivant) : terminez le second senario de Clair ou de Léon en moins de trois heures, sans aucune sauvegarde et sans utiliser une seule bombe de soin, le tout en mode Normal. Vous aurez alors droit à une sauvegarde speciale, pemettant de controler Hunk, le seul survivant des membres du groupe d'intervention special envoyé par umbrella pour récupérer le G-Virus.
Pour Tofu (un chewing-gum), finissez le jeu en rang A deux fois avec tous les personnages.

Rappel : pour être classé au rang A, il ne faut utiliser ni spray ni armes infinies, ne pas faire plus de 4 sauvegardes et descendre en dessous de 3 heures de jeu.

MÉLANGES D'HERBE

Vert + Bleu : guérit un peu les vies et guérit le poison
Vert + Vert : guérit moyennement les vies
Vert + Rouge : guérit au maximum les vies
Vert + Vert + Bleu : guérit moyennement les vies et guérit le poison
Vert + Vert + Vert : guérit au maximum les vies
Vert + Bleu + Rouge : guérit au maximum les vies et guérit les poisons

TUER L'ALIGATOR GÉANT

Quand vous rencontrez l'aligator géant, cliquez sur la lumière rouge sur le mur pour faire tomber la canette de gaz et attendez que l'aligator la mange. Pendant qu'il la mâche, tirez quelques coups de handgun pour faire exploser la canette et l'aligator.

SALLE SECRÈTE AVEC LÉON

Au cours du jeu, vous arriverez dans une salle de commande (Ada est avec vous) avec machine à écrire et un coffre à objets. Dans cette salle, vous pourrez voir un ascenseur rouge. Ne le prenez pas tout de suite. A la droite de cet ascenseur, une armoire est cachée dans le décor. Poussez-la vers l'ascenseur et vous découvrez un enfoncement dans le mur. Avec une échelle, descendez (il y a une nouvelle salle très sombre). Cherchez bien et vous trouvez deux lampes à alcool. Utilisez le briquet dessus. Vous découvrirez les objets suivants : boîte de cartouches fusil à pompe et recharge magnum.

RÉSOLUTION DES ÉNIGMES

Voici l'ordre d'utilisation de deux énigmes :

Lampes à gaz

Une fois devant le poele, utilisez le briquet pour l'allumer, puis allumez les lampes dans l'ordre suivant : 12 13 11 vous obtiendrez ainsi la roue dentée de l'horloge.

Générateurs pour accéder à l' armurerie

Haut, Haut, Bas, Bas, Haut.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Resident Evil 2 est un jeu long, sûrement plus encore que son prédécesseur. Dans cette solution, nous allons vous permettre de terminer le jeu avec Claire ou Léon. Comme le gros du scénario ne diffère pas beaucoup entre les deux, vous trouverez des paragraphes spécifiques à Claire ou à Léon tout au long de la solution. Loin d'être exhaustive, il vous faudra fouiner beaucoup pour découvrir tous les secrets et objets cachés du jeu...

Dans les rues de Racoon

Foncez sans vous arrêter parmi les zombies qui bordent la rue sans vous embêter à les tuer. Allez jusqu'à l'armurerie où vous trouverez deux boîtes de balles sur les étagères. Quand les zombies arrivent, tuez les et récupérez le fusil à pompe sur le cadavre du gérant. Sortez ensuite par la porte de derrière. Dans l'allée, avancez jusqu'à la grille et tirez tranquillement sur les zombies, prenez les balles à l'arrière du camion au bout de la ruelle, les zombies en profitent pour casser la grille. Tuez les. Traversez le terrain de basket et frayez vous un chemin jusqu'au bus où vous pénétrez. Dépêchez vous de ramasser les balles à l'intérieur et de tuer les deux zombies qui approchent. Ressortez à l'avant du bus. Là encore, quelques zombies à éviter pour arriver jusqu'aux portes du commissariat de police.

Dans le commissariat

Dans le hall principal, prenez le ruban encreur et les balles. Une seule porte est ouverte et parlez au policier blessé à l'intérieur. Il vous donne une carte bleue et vous dit de vous en aller. Retournez à l'ordinateur et utiliser la carte bleue sur le PC. Passez la porte qui vient de s'ouvrir et prenez le mémo de police dans la pièce. Dirigez vous vers la porte à côté de la fenêtre pour entrer dans un corridor avec un policier sans tête. Fouillez le deux fois. En continuant dans le couloir, vous arrivez devant une mare de sang. Attention au monstre qui va vous tomber dessus et tirez votre arme pointée vers le bas. Récupérez l'herbe verte. Au bout du couloir se trouve une porte que vous empruntez. Avancez et ouvrez les doubles portes une peu plus loin sur la droite. En entrant à gauche, vous trouvez le rapport de mission 1.

Pour Léon
Au fond à gauche en partant de l'entrée, une petite pièce, allez-y. Utilisez votre briquet sur la cheminée pour y allumer un feu et récupérer un rubis.

Ressortez de la pièce de briefing et continuez plus loin dans le corridor. Derrière la porte, éliminez les zombies et prenez l'escalier à gauche. Avancez dans le couloir jusqu'à la statue. Poussez la statue de gauche sur la marque au sol à droite et poussez la statue de droite sur la marque au sol à gauche. La statue centrale lâche un rubis. Prenez la porte à droite et avancez tranquillement dans le couloir jusqu'à la première porte rencontrée, pénétrez alors dans le bureau des STARS. Prenez le journal de Chris et la médaille licorne sur le bureau de Chris et allez prendre l'arme dans le casier. Sortez et revenez dans la salle principale du commissariat.

Allez jusqu'à la fontaine et utilisez la médaille licorne sur celle-ci. Vous récupérez la clé pique. Reprenez la porte d'où vous venez et allez jusqu'au policier sans tête. Là, utilisez votre nouvelle clé sur la porte pour accéder à la salle des archives. Vous y trouverez le rapport de patrouille, un ruban encreur. Poussez l'escabeau contre l'étagère et récupérez la manivelle. Sortez de la pièce et montez à l'étage. Descendez le couloir, passez les statues et ouvrez la porte.

Pour Claire
Sauvez la petite fille et récupérez les munitions dans la petite table au fond du couloir.

Avancez et allez à droite puis prenez la porte à gauche au fond. Arrivé à la bibliothèque, prenez l'escalier à droite et avancez sur la corniche jusqu'au bout. Vous tombez au sol. Là, regardez le tableau au mur. Appuyez sur le bouton rouge et refaîtes la séquence du tableau avec les étagères de la bibliothèque.

Pour Léon
Vous récupérez au niveau du tableau la prise fou.

Pour Claire
Vous récupérez au niveau du tableau la pierre serpent.

Sortez par les doubles portes et aller à l'autre bout du balcon en vous débarrasant des zombies. Arrivé de l'autre côté, passez la porte. Prenez la petite clé sur la banquette, le ruban encreur et le journal n°1 du secrétaire.

Pour Claire
Vous trouverez aussi le briquet. Sortez par la porte en face, avancez sur le balcon et enclenchez l'échelle de secours et empruntez la. Allez dans la salle de briefing et entrez dans la petite pièce au fond. Là, utilisez le briquet sur la cheminée et vous récupérez le second rubis. Revenez dans la pièce où vosu avez réupéré le briquet et prenez la porte opposée. Avancez dans le couloir et ouvrez la porte juste en face.

Pour Léon
Ouvrez la porte en face et avancez vers la droite jusqu'à la porte. Prenez la porte et courez pour ouvrir la porte juste en face. Descendez les escaliers et prenez la porte.

Dans le hall, passez la porte ouverte à votre gauche puis celle ouverte à votre droite. Vous voilà dans un bureau, prenez les plantes vertes derrière le bureau et ouvrez le coffre grâce à la combinaison 2236. Dedans, des cartouches et le plan du commissariat. Revenez sur vos pas, remontez l'escalier et prenez la porte en haut. Allez alors à droite et foncez en évitant les corbeaux jusqu'à la porte au fond. Passez à côté de l'hélicoptère et descendez les escaliers pour ouvrir la porte tout au fond. Prenez les balles, le ruban encreur et le volant de valve. Remontez par l'escalier et dirigez vous vers la grille à côté de la porte. Là, utilisez le volant de valve sur le système de pression d'eau. Une fois l'hélicoptère éteint, allez-y pour prendre les munitions. Ressortez par le couloir aux corbeaux et foncez jusqu'à la porte de droite. Là, suivez le couloir jusqu'à l'avant de l'hélicoptère, contournez le et ouvrez la porte à droite. Dans cette pièce, prenez la clé carreau et utilisez vos deux rubis sur les bustes de pierre.

Pour Claire
Cela vous donne une partie de la pierre bleue.

Pour Léon
Cela vous donne la prise roi.

Redescendez au rez-de-chaussée. Utilisez la clé carreau pour entrer dans la salle des preuves qui se trouve à gauche sur la carte au premier étage (elle a une porte violette et une porte jaune). Occupez vous des zombies et prenez le film photo.

Pour Claire
Trouvez aussi le plastic.

Sortez par l'autre porte et entrez dans la pièce du policier blessé. Tuez le. Sur le bureau, vous trouverez la clé coeur. Dans la grande pièce, vous trouverez des balles pour le pistolet dans un casier et un petit mot pour Léon.

Allez ensuite dans la salle d'interrogatoire grâce à la clé carreau (c'est l'autre pièce à porte violette au 1er étage).

Pour Claire
Récupérez la pierre aigle et le cordon.

Pour Léon
Prenez la prise tour et le cordon.

Dégagez rapidement de la pièce pour éviter le monstre. Revenez dans la pièce où vous avez trouvé le mémo pour Léon et utilisez la clé coeur pour ouvrir la porte (porte rouge sur le plan). Courez ensuite vers les escaliers et descendez les. Faîtes attention aux chiens, avancez et prenez la première à droite et ouvrez la première porte sur votre droite. Dedans, prenez l'herbe verte et le plan de l'étage B1 du commissariat. Allez en direction du panneau de contrôle des réserves d'énergie. Mettez les boutons en haut, bas, haut, bas, haut. La porte à carte magnétique va alors s'enclencher.

Pour Claire
Ressortez et allez à gauche. Ne vous souciez pas de la porte à droite et continuez jusqu'à la porte au fond. Traversez le couloir et prenez l'escalier. Là, à gauche, une porte menant à un point de sauvegarde. Une fois sortie de la pièce, vous trouvez Sherry.

Pour Léon
Ressortez de la pièce et prenez tout de suite à droite jusqu'à la porte marquée Parking. Faîtes la connaissance d'Ada Wong. Aidez la à pousser la camionnette qui bloque le passage puis utilisez la porte ainsi dégagée. Allez jusqu'à la cellule de Ben en suivant le couloir jusqu'à une grille avec un bouton. Ouvrez la grille sans vous soucier du bouton et c'est la deuxième cellule au fond. Après une brève conversation, regardez l'étagère de droite pour trouver le levier plaq égouts (c'est la traduction !). Utilisez ce levier dans la pièce indiquée par le plan et descendez. Foncez sans vous occuper des araignées et prenez l'escalier. Là une petite salle sur votre droite avec des munitions et une caisse. Continuez tout droit jusqu'à une porte. Entrez dans la pièce et ressortez aussitôt. Vous vous retrouvez dans les baskets d'Ada.

Ouvrez la porte en face, courrez en évitant les chiens, prenez alors la première à droite et foncez vers la porte à gauche. A l'intérieur, prenez sur votre droite le plan des égouts et allez descendre dans la fosse. Là poussez les caisses pour faire un pont quand l'eau montera. Remontez et allez appuyer sur le bouton au niveau du panneau de commande. Traversez le pont de caisses et allez récupérer sur les étagères la clé trèfle. Ressortez et foncez tout droit puis aller à gauche jusqu'à l'élévateur et l'actionner. Prenez les munitions puis remontez. Revenez sur vos pas jusqu'au point de départ. Elle ne peut passer et vous donnera les objets.

Une fois redevenu vous-même, descendez les escaliers, passez les araignées, remontez l'échelle, repartez du chenil et allez dans la pièce opposée à la porte à carte magnétique. Dans la morgue, prenez la carte rouge et sortez pour utiliser la carte sur la porte. Dedans ramassez les munitions. Repartez et reprenez l'escalier. Ouvrez la porte à côté de l'escalier (porte verte sur la carte). A l'intérieur, récupérez le magnum, le journal du veilleur de nuit et des munitions. Allez ensuite dans la seule pièce du premier étage que vous n'ayez pas encore visitée. Là, aller au mur du fond pour allumer l'autel avec votre briquet. Retournez vous et allez les tourner dans l'ordre suivant : 12, 13 et 11. La roue dentée dorée tombe du tableau derrière vous. Ramassez la et sortez. Rendez vous à la bibliothèque pour monter au dernier étage.

Montez à l'étage et ouvrez la porte sur votre gauche. Allez à droite et ouvrez la porte. Utilisez la manivelle sur le trou pour faire descendre l'escalier. Allez vers les engrenages et utilisez la roue dentée dorée sur ceux-ci. Appuyez sur le bouton rouge et allez à droite où la porte s'est ouverte.

Pour Claire
Prenez la seconde partie de la pierre bleue et combinez les pour obtenir le pierre jaguar. Descendez par la porte qui s'est ouverte et allez au bureau du Capitaine. Derrière son bureau, appuyez sur le bouton sur la peinture. Utilisez vos trois pierres. Cela ouvre une porte, allez-y prenez le courrier du Capitaine et utilisez l'élévateur. Parlez au Capitaine, prenez les munitions. Tuez le monstre et revenez récupérer Sherry.
Retournez sur la scène de votre combat et descendez l'échelle après avoir appuyé sur le bouton.

Pour Léon
Récupérez la prise cavalier. Descendez par la gaine d'aération et allez jusqu'à la cellule de Ben. Prenez le courrier du Capitaine et repartez dans les égouts. Allez jusqu'à la porte ouverte rapidement de tout à l'heure et continuez à avancer jusqu'à rencontrer une redoutable monstre, battez le et allez brancher les quatre prises sur le mur.

Dans les égouts

Pour Claire
Sherry tombe dans une bouche d'égout et vous vous retrouvez dans sa peau. Avancez, entrez dans la première pièce et sortez pas la gaine d'aération. Evitez les chauve-souris et prenez la pièce en argent au fond. Sherry tombe et vous redevenez Claire. Continuez dans les égouts et ouvrez la première porte. Dedans récupérez le ruban et le reste. Descendez par l'échelle dans l'entrepôt pour y récupérer du matériel. Remontez et prenez l'élévateur.

Pour Léon

Une porte s'ouvre et vous avancez jusqu'à vous retrouver dans une salle. Vous pouvez prendre le ruban encreur et le fax manager égouts et aller dans l'entrepôt en poussant l'armoire et en allumant les deux lampes avec votre briquet. Ensuite, descendez grâce à l'élévateur, vous vous faîtes tirer dessus et redevenez Ada. Suivez la laborantine sur l'échelle et à travers le système de ventilation. Une fois que vous avez discuté avec elle, avancez sur le pont suspendu et descendez l'échelle. Vous redevenez Léon.

Avancez dans le couloir, décollez le plan des égouts et ouvrez la porte et allez à gauche puis au fond encore à gauche, montez sur la grande marche et fouillez les deux cadavres.

Pour Claire
Vous trouvez des cartouches.

Pour Léon
Vous trouvez la médaille loup.

Continuez à ouvrir les grilles en évitant les araignées puis vous trouvez une porte. Ouvrez la et entrez.

Pour Claire
Vous discutez avec Annette, la mère de Sherry.

Utilisez le volant de valve au niveau du bouton rouge clignotant pour faire descendre le pont. Traversez le et réutilisez le volant de valve sur l'autre trou où un bouton vert clignote, le pont remonte. Continuez à avancer jusqu'au bout du tunnel. Dès que l'alligator géant vous attaque, revenez sur vos pas jusqu'à la lumière rouge sur le mur. Appuyer sur le bouton pour laisser tomber l'extincteur. L'alligator va alors prendre l'extincteur dans sa bouche et vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus pour le faire exploser.

Avancez dans le couloir jusqu'à la porte, ouvrez la en la réenclanchant et entrez.

Pour Claire
Retrouvez Sherry et la piéce en argent.

Montez à l'échelle puis à gauche.

Pour Claire
Récupérez la pièce en or.

Pour Léon
Recupérez la médaille aigle.

Prenez le journal du responsable des égouts. Allez à droite et utilisez la manivelle de valve sur la lumière en dessous du système de ventilation. Vous pourrez alors monter à l'échelle et traverser la ventilation. Suivez les égouts jusqu'à une cascade. En dessous regardez et utilisez vos deux médailles. L'eau s'arrête, ouvrez la porte et avancez jusqu'au trolley. Allez à droite du trolley et enclenchez le bouton sur le panneau de contrôle. Ceci active le trolley. Entrez dedans.

Pour Léon
Faîtes attention au monstre.. Quand il attaque, tirez lui sur le bras.

Une fois de l'autre côté, sortez et juste à gauche, utilisez le briquet sur la fusée éclairante pour que la clé casier arme scintille dans la lumière. Prenez la clé et dirigez vous vers la porte. Avancez dans le couloir en désoudant quelques zombies. Arrivé à la première intersection, allez à gauche et fouillez le cadavre.

Pour Claire
Vous trouvez le pistolet d'alarme.

Pour Léon

Vous trouvez les morceaux qui, une fois assemblés au fusil donneront le super fusil.

Allez à droite et escaladez l'échelle. Dans la pièce, vous trouverez un ruban, des balles pour le magnum et des cartouches. Une fois dehors, allez dans la salle avec la grosse machine. Dedans, vous trouverez la clé pour activer la plateforme et des munitions. Prenez la clé et insérez là dans le panneau de contrôle devant la grosse machine, utilisez la et appuyez sur le bouton pour l'activer. Une fois à l'intérieur, William (le monstre) vous attaque. Sortez du véhicule et combattez le.Une fois William vaincu, retournez dans le camion sur plateforme.

Laboratoire d'Umbrella

Allez dans l'aile rouge, puis à la porte tout à droite et prenez les consignes de sécurité ainsi que la numéro d'utilisateur. Utilisez l'ordinateur et allumer les systèmes anti-ABO. Allez dans le couloir bleu puis tout au fond et entrez dans la chambre froide. Récupérez le fusible de la machine avec le bras mécanique et le caisson à fusibles sur les étagères. Mettez le fusible dans le réacteur entre les deux ailes rouge et bleue. La porte de l'aile rouge est maintenant disponible. Tirez sur la plante avec des cartouches de flammes ou avec le lance-flamme récupéré dans le casier. Grimpez dans la gaine d'aération et prenez le ruban et les munitions en tuant les deux saloperies.

Maintenant ouvrez la porte à droite, des créatures végétales vous attendent derrière la porte. Tuez les et dirigez vous vers la porte. Continuez et descendez l'échelle à côté de la grosse plante. Ouvrez la porte et continuez jusqu'à trouver plein d'écrans qui clignotent. Cherchez en dessous de tous les écrans pour trouver la carte du niveau.

Pour Claire
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les munitions dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire ainsi que la boîte pour le sérum. En sortant, vous serez confrontée à Annette. Prenez les instructions pour le sérum sur elle.

Pour Léon
Allez jusqu'à la lourde porte et utilisez la clé casier arme pour prendre les parties du magnum dans le casier avec la lumière bleue au-dessus dans le laboratoire. Entrez et tuez les zombies, récupérez la carte d'accès laboratoire.

Dirigez vous ensuite vers la porte avec les gros oeufs devant. Utilisez la carte magnétique pour entrer et tuez le papillon géant. Puis, allez vers l'ordinateur et débarrassez la table de tous les petits insectes. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe "guest". Enfin, retournez dans l'aile bleue et utilisez la clé sur la porte. Entrez, tuez les zombies et allumez la lumière.

Pour Claire
Prenez le disque MO. Allez vers l'ordinateur et utilisez la boîte à sérum. Après, allez utilisez l'interrupteur à droite et récupérez le sérum ainsi créé. Redescendez l'échelle à côté de la grosse plante et retournez dans le laboratoire où vous avez pris la clé d'accès laboratoire. Utilisez le sérum sur la grosse machine à gauche.

Pour Léon
Prenez la bombe de premiers soins, les munitions pour le magnum et le disque MO. Quand vous sortez, vous récupérez le Virus G.

Continuez votre chemin jusqu'à la porte qui vous demande le disque MO. Entrez et préparez vous pour la bataille finale avec William...

VÉRIFIER QUE LES ENNEMIS SOIENT BIEN MORTS

Pour être sûr que les ennemis soient bien morts, mettez-vous dos à eux et visez. Si votre personnage se retourne, c'est qu'il ne sont pas tout à fait mort.

MUNITIONS ILLIMITÉES

Appuyez sur start en cours de jeu. Selectionnez l'option de configuration des touches et mettez Visée en surbrillance. Maintenez R et appuyez sur Z 10 fois.

MODE EXTREME BATTLE

Terminez les scénarios de tous les peronnages avec un ranck A. Le nouveau mode se trouvera dans l'option Special.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Hunk

Terminez tous les scénarios avec un rank A

Jouer avec Tofu

Débloquer Hunk et terminez son scénario avec un rank A

Resident Evil 3 : Nemesis

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Quartiers résidentiels

Avancez jusqu'au fond de la pièce après la séquence cinématique, récupérez le matériel puis montez les escaliers. Prenez la clé sur le mur, la poudre sur le placard ainsi que les rubans (sauvegardez avant de redescendre si vous le désirez). Ouvrez la porte avec la lumière, prenez à gauche après la porte suivante, tuez les zombies et récupérez l'huile et l'arme sur le cadavre. Remontez et passez là où l'homme s'est enfui auparavant, passez la porte et montez sur les caisses plus loin dans la rue pour récupérer la carte avant de monter les escaliers.

Redescendez après avoir pris les herbes, ouvrez la porte au bout, descendez les escaliers et suivez l'homme qui part en courrant. Ramassez le briquet sur le bureau après la séquence cinématique ainsi que les munitions près de la caisse et la cartes postale sur le bar. Suivez l'allée, montez les escaliers et prenez la porte au nord.

Remplissez le briquet, descendez l'allée et tirez sur le bidon rouge pour vous débarrasser des zombies. Ramassez les herbes et la photo sur le cadavre puis brûlez la corde pour ouvrir la porte. Suivez le passage et ouvrez la porte à gauche (vous pouvez sauvegarder) pour récupérer le matériel. Passez maintenant la porte métallique et allez au nord pour ouvrir la grande porte.

Le poste de police

Echappez au monstre après la scène animée, ouvrez la seule porte qui n'est pas fermée, tuez les zombies et ramassez le papier dans le bureau. Récupérez le saphir dans le tiroir du bureau précédent puis ouvrez le tiroir près de la lumière rouge grâce au mot de passe (4011, 4312, 0513 ou 0131). Prenez la clé, quittez la pièce et prenez la porte près de l'escalier puis récupérez le matériel avant de sortir pour monter l'escalier.

Suivez l'allée, prenez la porte au bout et utilisez la clé pour prendre les outils de crochetage dans le bureau. Récupérez l'arme dans le placard et le matériel sur les bureaux puis quittez la pièce. Descendez les escaliers après la scène animée puis quittez le poste de police. Descendez la rue, tournez à gauche et utilisez les outils de crochetage pour passer la porte. Avancez jusqu'à un cadavre et ramassez la note et les munitions puis passez la porte suivante.

Récupérez les herbes au bout de la rue, prenez la porte métallique puis celle à gauche au fond de la rue. Tuez les chiens, récupérez le câble d'alimentation dans le moteur puis passez la porte au fond (point de sauvegarde).

Centre ville

Continuez dans la rue suivante et avancez tout droit pour quitter la zone. Récupérez la poudre après avoir fait connaissance avec Demios puis rendez-vous ensuite au restaurant en suivant l'homme pour récupérer des munitions et une note. Crochetez le gros tiroir, récupérez le pied de biche et allez vers le trou dans la cuisine. Utilisez la lampe pour vous cacher et retournez à la porte précédente.

Descendez l'échelle dès que vous reprenez le contrôle de Jill, prenez à droite puis passez la porte au milieu du chemin. Récupérez la manivelle et les munitions (point de sauvegarde). Repartez ensuite vers la droite, passez la porte et prenez à droite vers les bureaux du journal. Récupérez le Spray sur le bureau et la photo sur le téléphone puis poussez l'escabeau pour pouvoir appuyer sur l'interrupteur du panneau de contrôle.

Passez dans la nouvelle pièce, tuez les zombies, récupérez l'émeraude, la photo et la note puis retournez à l'extérieur et descendez la rue. Ouvrez la porte de la mairie avec les deux pierres et prenez la porte de gauche puis la suivante au fond de la rue. Continuez tout droit, prenez la porte suivante et montez dans le téléphérique par l'arrière. Parlez aux deux personnes à l'intérieur puis sortez par l'avant après avoir pris la clé sur le siège. Retournez dans la salle principale de la mairie, prenez le nouveau passage, ouvrez la porte et utilisez la vieille manivelle puis la clé pour ouvrir la porte au fond de la rue.

Montez dans la pièce en haut à droite de la station service après la séquence cinématique pour récupérer un spray puis à gauche pour résoudre une énigme (appuyez sur les boutons jusqu'à ce que seule la lettre A ait une lumière rouge). Ramassez l'huile de moteur et quittez rapidement la station service avant qu'elle n'explose. Retournez à la mairie pour rejoindre le centre ville (tuez les zombies, entrez dans la pièce d'où ils sortent et appuyez sur le bouton pour obtenir le livre de sagesse).

Avancez tout droit et passez par la porte des « Arcade shops » puis prenez le compas et placez le livre dans l'autre emplacement pour empêcher l'eau de s'écouler. Refaites un passage par la mairie et placez le compas sur la statue pour obtenir la batterie.

Retournez dans la pièce où vous avez vu Demios, montez l'escalier et descendez par l'ascenseur (grâce à la batterie). Débarrassez-vous des zombies, descendez dans la station de métro et activez l'ordinateur avec une lumière rouge. Ouvrez les deux portes : porte 1 (15-25 volts) augmentez le voltage une fois et baissez le trois fois, porte 2 (115-125 volts) baissez, augmentez, baissez et augmentez une dernière fois le voltage. Récupérez le matériel puis appuyez sur le bouton du générateur pour électrocuter les zombies.

Quartiers résidentiels

Ouvrez la porte métallique sur la gauche dans la pièce avec l'épave, continuez tout droit et récupérez la lance d'incendie sur le mur (grâce au pied de biche). Retournez dans la salle avec le grand feu où vous avez rencontré votre premier chien et prenez le nouveau passage après la scène cinématique.

Prenez la porte au bout de la rue, récupérez la clé et entrez dans le bureau des ventes puis utilisez la télécommande sur le bureau avant d'allumer l'ordinateur (essayez les mots de passe : SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE). Passez la porte, mélangez les aditifs avec l'huile puis quittez la pièce et tirez sur les tubes pour tuer les zombies.

Retournez à la station entre les deux parties de la ville, escaladez pour éviter les caisses puis retournez encore une fois à la mairie. Fuyez Nemesis et prenez la direction du téléphérique pour affronter le vers géant (appuyez sur les 2 interrupteurs qui fonctionnent puis sur le dernier et partez par l'échelle).

Utilisez le fusible, l'huile et le câble électrique pour faire fonctionner le téléphérique. Allez à l'avant puis revenez à l'arrière et sautez par la fenêtre. Avancez tout droit et examinez l'image pour récupérer une nouvelle clé, ouvrez la porte et entrez dans la salle de sauvegarde. Passez dans la pièce suivante, récupérez les munitions et sortez par la seule porte que vous pouvez ouvrir. Récupérez les munitions sur le corps et ouvrez la double porte puis passez dans la pièce à votre gauche. Entrez dans la chapelle en face de vous, récupérez la clé à coté de l'autel et retournez en arrière pour monter les escaliers dans la pièce au cadavre.

Evitez les araignées et sortez e face pour atteindre le balcon. Utilisez la clé et descendez par l'échelle puis récupérez l'objet à droite et rappelez vous de la chanson pour résoudre l'énigme. Combinez la clé avec la chaîne pour obtenir la clé de Chronos puis descendez l'échelle et utilisez le fil électrique pour vous débarrasser (provisoirement) de Nemesis avant de vous rendre à la bibliothèque.

Utilisez la clé de Chronos pour ouvrir la nouvelle porte puis allez à l'autre bout de la pièce après le couloir. Récupérez les boule d'argent, d'ambre et d'obsidienne et placez de façon à ce que l'horloge du milieu indique midi en vous aidant des indications suivantes (respectivement pour les horloges 1, 2 et3) :

Argent -1h	+1h	+2h
Ambre -3h	+3h	+6h

Obsidienne -2h +2h +4h

Récupérez l'objet doré et combinez le avec celui que vous avez et allez placez le nouveau mécanisme dans la machine de la pièce où vous avez trouvé la première partie de l'objet. Descendez ensuite l'échelle pour quitter l'endroit. Combattez ensuite Nemesis après la scène animée : fuyez jusqu'à ce qu'il laisse tomber son lance roquettes, puis utilisez vos armes les plus puissantes pour l'abattre.

L'hôpital

Retournez à la salle aux horloges après la conversation et appuyez sur la cloche au fond pour passer dans la zone suivante. Avancez jusqu'à l'hôpital dans la rue suivante et tuez les zombies à travers la porte avant de sauvegarder si vous le désirez. Récupérez les munitions dans le placard et le magnétophone sur le bureau puis utilisez le pour activer l'ascenseur et allez au 4ème étage.

Entrez dans la Data Room, récupérez la clé et les munitions puis prenez deux fois à gauche en sortant et passez par la première porte. Notez le mot de passe qui se trouve sur le cadavre ainsi que la position du bureau puis allez dans la pièce suivante (402) et poussez le bureau pour dévoiler un coffre. Utilisez le mot de passe, récupérez le vaccin et retournez à l'ascenseur pour descendre au niveau B3.

Avancez et passez la première pièce pour arriver dans le laboratoire et récupérez le Médium Base sur l'étagère. Appuyez ensuite sur l'interrupteur au fond de la pièce pour drainer l'eau (Interrupteur 1 en bas, 2 droit, 3 en bas, A en bas et B droit). Combinez vos décoctions pour obtenir le vaccin et allez maintenant à l'entrée.

L'entrée de l'hôpital

Dirigez vous vers l'entrée de l'hôpital (vous avez 20 secondes avant l'explosion) puis allez à l'horloge après la séquence cinématique. Courrez vers la pièce où vous avez récupéré le détonateur puis fuyez vers la chapelle et utilisez le vaccin sur Jill.

Le parc

Retournez dans la salle du piano, évitez Nemesis et dirigez-vous vers las ruines de l'hôpital pour ouvrir la porte bleue avec les outils de crochetage. Prenez la clé de la porte principale sur le mur puis ressortez pour prendre les escaliers et ouvrir la porte vers le parc. Tournez à gauche dès que possible et descendez l'échelle, passez la porte au fond de la pièce et continuez jusqu'à un cadavre. Fouillez le pour récupérer la clé du cimetière et retournez à la première pièce à l'entrée du parc.

Ouvrez la porte métallique de l'autre coté et prenez la première à gauche pour trouver l'énigme suivante (les deux mécanismes noirs doivent être en haut à droite et les deux blanc en bas à gauche). Descendez par l'escalier et avancez dans les égouts pour remonter dans le cimetière. Ouvrez la cabane un peu plus loin sur la gauche, récupérez le tube métallique, utilisez le briquet sur la cheminé puis le tube pour ouvrir le passage secret. Récupérez la clé de la porte arrière puis sortez de la cabane pour combattre un nouveau vers.

Vous pouvez vous en occuper de manière classique ou bien profiter des ampoules qui s'éteignent parois (tirez dessus et le vers mourra s'il passe tout près). Empruntez ensuite l'échelle et rejoignez la pièce où vous avez trouvé la clé du cimetière et suivez le passage pour ouvrir la porte de derrière.

Montez ensuite les escaliers et avancez sur le pont pour être confronté une nouvelle fois à Nemesis. Choisissez de le pousser et descendez en suivant le passage jusqu'à une pièce de sauvegarde. Récupérez la clé sur l'étagère au fond de la pièce et retournez ouvrir la porte avec la lumière rouge. Appuyez sur tous les interrupteurs pour avoir accès au fond de la pièce et allez dans la salle en rouge sur la carte.

Prenez le Disk System dans l'ordinateur, descendez par l'ascenseur et passez la porte puis prenez tout droit. Montez en face de vous dans une salle de sauvegarde, récupérez l'échantillon d'eau près des lumières bleues et passez la porte au bout de la pièce. Descendez l'échelle, utilisez l'eau sur la machine et résolvez l'énigme suivante dont voici quelques

solutions possibles (mais comme elle est aléatoire, il vous faudra réfléchir un peu) :

1. A 4 droite, B 2 droite, C 2 gauche
2. A 1 gauche, B 2gauche, C deux droite
3. A 1 droite, B 3 droite, C 4 gauche

Placez la clé sur la machine pour la « compléter » et retournez dans la pièce qui vient de s'ouvrir. Suivez le passage et utilisez le Disk sur la machine près des lumières rouges pour démarrer le compte à rebours.

Affrontez une nouvelle fois Nemesis avec vos armes les plus puissantes (vous pouvez aussi l'attirer vers les grands tubes d'acide), puis récupérez la carte et ouvrez la porte pour partir. Retournez dans première pièce de l'usine après la scène animée et ouvrez la porte métallique grâce à la carte. Allez dans la pièce au fond du couloir et récupérez le radar sur le bureau après la conversation puis descendez par l'échelle.

Récupérez les armes et assurez-vous d'avoir assez de soins puis avancez tout droit et passez deux portes. Examinez la console pour activer le générateur puis poussez les batteries dans les emplacements 1, 2 et 3 puis attaquez Nemesis avec le lance roquettes et attirez-le dans l'axe du canon pour vous en débarrasser. Choisissez de l'achever puis activez l'ascenseur grâce à la console. Suivez le couloir et ….. admirez la séquence finale.

CLÉ DE LA BOUTIQUE

Terminez le jeu une fois et attendez les crédits pour en finir. Vous recevrez la clé de la boutique qui se trouve dans la première rue au début du jeu. Utilisez cette clé pour entrer dans la boutique et changer de vêtements.

COMBATTRE NEMESIS

Nemesis ne peut vous attraper que de sa main gauche. Tirez deux fois et déplacez-vous sur sa droite pour l'empêcher de vous saisir puis recommencez. Vous ne pouvez pas utiliser cette astuce s'il a encore son lance-roquettes.

ZOMBIES MORTS

Pour vérifier que les zombies sont (vraiment) morts, sortez de la pièce, les corps disparaitront s'ils sont vraiment passés de vie à trépas.

JOURNAL DE JILL

Récupérez les trente dossiers du jeu dans l'ordre et le premier (le manuel d'instructions bleu) se transformera en journal.

EPILOGUES

Finissez le jeu en mode difficile pour débloquer les épilogues qui vous décriront ce que chaque personnage du jeu a fait depuis le début de la série des Resident Evil. Il y a 8 Epilogues au total qui peuvent être débloqués selon votre rang.

Resident Evil 4

© Capcom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SONNEZ LA CLOCHE

Tenez-vous à l'extérieur de l'église, là où Ashley est retenue prisonnière et tirez dans le clocher. Vous verrez alors des hordes d'ennemis apparaître.

TRAILERS DU JEU

Revenez à l'écran titre et attendez quelques instants pour voir tourner deux trailers du jeu.

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Sur l'écran principal, vous pouvez déplacer l'arrière-plan avec le stick C et zoomer avec R (L pour dézoomer).

MINI-JEU "MERCENARIES"

Obtenez le rang 4 étoiles dans les zones suivantes pour pouvoir jouer avec de nouveaux personnages dans le mini-jeu "Mercenaries".

Ada Wong : Village
Albert Wesker : Waterworld
Hunk : Ile Commando
Jack Krauser : Château

BONUS DE FIN

Terminez le jeu pour débloquer les bonus suivants :
-Mini-jeux : "Ada Assignment" et "Mercenaries".
-Difficulté "Professionnel" (Terminer le jeu en Normal).
-Costumes RCPD pour Leon, pop star pour Ashley, tenue noire pour Ada.
-Pistolet Mathilda, lance-grenades illimité (1 million de pesetas), gilet tactique (60 000 pesetas).
-Nouvel écran titre.

PUZZLE DU CHAPITRE 3-4

Le puzzle se présente ainsi :

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

Pour le résoudre, vous devez activer les chiffres suivants : 4, 7, 8, 9, 6, 3, 1, 7, 9.

HANDCANNON

Terminez toutes les missions "Mercenaries" avec un rang de 5 étoiles pour débloquer cette arme. Vous pourrez obtenir des munitions illimitées en optimisant toutes ses statistiques.

LUIS RANCUNIER

Durant la scène de défense de la cabane, tirez plusieurs fois sur Luis pour qu'il finisse par riposter et tuer Léon.

ASHLEY TIMIDE

Lorsque vous êtes avec Ashley et que vous vous apprêtez à la rattraper au pied d'un mur, passez en vue subjective pour voir sa culotte. Ashley se mettra à tirer sur sa jupe et vous traitera de pervers.

LES ARMES

Le Punisher

Vous pourrez obtenir cette arme gratuitement avant que le marchand ne la propose à la vente en détruisant les 10 cibles indiquées en bleu sur le plan.

La Chicago

Terminez le mode Ada Assignment pour pouvoir acheter la Chicago pour 1 000 000 de pesetas. Cette puissante mitraillette a un stock de munitions infinies

Le Handcannon

Ce Magnum spécial sera disponible chez le marchand si vous atteignez un classement cinq étoiles dans chaque niveau (en marquant au moins 60 000 points) en utilisant chaque personnage. Le Handcannon n'est pas très puissant au début

mais une fois que vous lui aurez fait subir le maximum de mises à niveau (pour un coût total de 790 000 Pesetas), vous aurez une arme capable de tirer des balles à l'infini et possédant une puissance de feu de 99,9 !

ASTUCE POUR LES CORBEAUX

Vous pouvez tuer les corbeaux facilement en envoyant un grenade aveuglante parmi eux. Ca les tuera instantanément et ils laisseront beaucoup d'argent derrière eux.

LES LOUPS MUTANTS

Après avoir battu le monstre du lac, quittez l'écran et reprenez tout de suite de bateau pour revenir vers la rive. Vous assisterez à une scène où vous verrez les loups se transformer.

LA CAGE

Pour passer facilement la scène de la cage où les prêtres vous tirent dessus pendant que vous êtes enfermé avec le monstre aveugle, tirez sur l'un des cadenas pour ouvrir la porte et vous libérer, puis occupez-vous tranquillement des ennemis.

LE MONSTRE DU LAC

Juste avant de combattre le monstre du lac, restez aux alentours du ponton et tirez dans l'eau. Vous verrez alors la créature surgir de l'eau pour dévorer Léon !

COMBINAISON DE TRÉSORS

Il est possible d'associer certains trésors pour en augmenter la valeur. Essayez de mettre des bijoux avec des couronnes et autres babioles.

ARGENT FACILE

Dans le château, cherchez derrière chaque tableau de Saddler pour trouver 5 000 pesetas.

SOLUTION COMPLÈTE

CHAPITRE 1-1

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube.

Avancez le long du sentier menant au village, et examinez le nom inscrit sur la pancarte. Arrivé devant la vieille bâtisse, passez par la gauche et brisez la boîte sur la charrette d'un coup de couteau (pour briser tonneaux et caisses, ne gaspillez pas vos précieuses munitions et préférez votre bon vieux couteau). Vos poches se rempliront alors de quelques pesetas, c'est la monnaie du jeu, récupérez-en un maximum pour pouvoir par la suite acheter armes et autres items au marchant ambulant (une des nouveautés de Résident Evil 4). Gagnez ensuite l'intérieur du baraquement, et avancez vers les bruits. Abattez l'homme qui vous attaque (essayez de viser la tête de vos ennemis pour plus d'effet et finissez-les au couteau lorsqu'ils chutent au sol), et récupérez les munitions sur son cadavre. Montez ensuite les escaliers afin de récupérer plus haut de nouvelles recharges pour votre arme. Sortez par la fenêtre et luttez contre les 3 hommes au dehors. Empruntez ensuite l'autre sentier et pénétrez dans la petite cabane où de nombreux items vous y attendent. Profitez-en également pour sauvegarder. En poursuivant, vous ne tarderez pas à rencontrer un loup blessé, retenu prisonnier dans un piège. Choisissez de l'aider et celui-ci viendra vous filer un coup de patte par la suite... A proximité, sortez du sentier pour vous diriger vers la gauche et vous trouverez ainsi une herbe rouge. En continuant vers l'inconnu, vous serez à nouveau agressé par un paysan. Tuez-le, et continuez de progresser tout en regardant où vous mettez les pieds. En effet de nombreux pièges à loups traînent dans la zone. Méfiez vous également des dispositifs piégés fixés sur les troncs d'arbre. Avancez, et rentrez dans le petit cabanon afin de récolter de nouveaux objets, puis ressortez pour vous frotter aux deux hommes. Progressez ensuite vers le pont et traversez celui-ci. En entrant dans la prochaine petite case, prenez garde à son habitant posté juste derrière la porte, la hache à la main. En le tuant, vous obtiendrez de nouvelles munitions. Fouillez l'intérieur de la cabane puis avancez jusqu'au portail métallique. Ouvrez-le pour poursuivre. Arrivé au village, jetez un coup d'oeil grâce aux jumelles, puis contournez la place par la gauche. Ramassez l'herbe verte dissimulée près des rondins de bois, puis faites vous repérer. Préparez-vous alors à devoir accueillir une dizaine de paysans furax. Tuez-les tous pour pouvoir faire progresser l'intrigue. Une fois les villageois partis, vous aurez tout le loisir de fouiller la zone à votre guise. Ne laissez rien au hasard, car chaque balle et chaque herbe comptent dans Resident Evil. Vous mettrez alors la main sur bon nombre d'objets particulièrement utiles : beaucoup de munitions, quelques grenades, mais surtout, le fameux fusil à pompe dans l'un des baraquements (très utile lors des phases vous confrontant à des ennemis en masse, tirez dans le tas pour toucher tous les gêneurs en même temps). Une fois votre petit tour terminé, empruntez le sentier à gauche de la chapelle et entrez dans la deuxième partie du village. Pour sauvegarder, entrez dans la petite case. Prenez les munitions pour fusil à pompe cachées par le tonneau de bois, puis approchez du puits non loin. Tirez sur le maintient de la gouttière, puis visez le médaillon suspendu au dessus de l'eau (attention le bruit de vos tirs alertera alors les gens du coin). Récupérez le pendentif puis occupez-vous des gêneurs. Fouillez les lieux attentivement, bon nombre d'objets précieux tels que les spinelles se trouvent éparpillées tout au long de la zone. Vous en trouverez une utilité plus tard, lorsque vous rencontrerez le mystérieux vendeur ambulant. Inclinez ensuite l'angle de vue vers le haut, et vous remarquerez plusieurs médailles bleues suspendues dans les arbres et autres. Dégommez celles-ci dès que vous en apercevrez. Au bout de 10 atteintes, vous recevrez une arme spéciale de la part du vendeur. Il y en a 4 dans cette zone, 10 en tout dans le village et 5 au cimetière. Elles apparaissent sur la carte, et se trouvent encore plus facilement si vous investissez dans la carte aux trésors vendue un peu plus loin dans le cours du jeu. Ceci dit, la majorité se trouve perchée, alors ouvrez l'oeil, et levez la tête ! Continuez ensuite par le portail derrière les maisons, et préparez-vous à mitrailler le bouton A pour échapper à une mort certaine par écrabouillement (les gens du coin sont décidément bien peu aimables...). Au cours du jeu, plusieurs séquences de la sorte auront lieu. Lors de ces phases "réflexes", certaines touches apparaîtront à l'écran. Sachez alors rapidement appuyer sur celles-ci pour vous en sortir sans le moindre bobo.

La frayeur passée, avancez en empruntant le passage sous le pont, et tirez sur les objets lumineux accrochés au plafond.
Ce sont des spinelles et celles-ci vous apporteront un joli petit paquet de pognon à la revente. Dans cette nouvelle partie du village, prenez garde aux nombreux pièges tendus par les villageois, mais aussi aux explosifs qu'ils vous balanceront si vous osez vous rapprocher un peu trop près des habitations. Entrez dans la maison en milieu de zone, puis suivez les tapements. Au bout, sauvez l'homme dans le placard pour mettre fin aux prémices de ce premier chapitre.

CHAPITRE 1-2

D'entrée de jeu, préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Ressortez du bâtiment après avoir récupéré les munitions. Prenez l'herbe verte dans le tonneau au dehors, puis suivez le mystérieux étranger derrière les murs. Ce moment du jeu marque votre première rencontre avec le vendeur ambulant. Grâce aux pesetas récoltés tout au long de votre périple, vous allez pouvoir acheter divers objets dont des armes surpuissantes, mais aussi pouvoir booster vos armes et augmenter ainsi leurs caractéristiques. Revendez-lui également les objets de valeurs trouvés précédemment pour augmenter votre capital de pesetas. Je vous conseille dans un premier temps de prendre la mallette qui aura pour effet d'agrandir la place contenue dans votre inventaire (pensez également qu'un inventaire mal rangé est un inventaire où beaucoup d'espace inutilisé est gâché pour rien, alors faites le ménage de temps en temps !). Le fusil sniper peut également s'avérer utile pour la zone qui suit, cela dit il n'est pas indispensable. C'est également grâce à ce vendeur, que vous obtiendrez plus tard le Punisher (une arme à feu puissante capable de transpercer vos ennemis pour toucher ceux de derrière) en échange de 10 médaillons bleu dégommés. En empruntant le prochain portail, préparez-vous à vous salir les mains. Vous allez devoir faire un carton dans les rangs ennemis, et un gros ! Ramassez les herbes dès le départ, puis écrasez les premiers villageois d'un coup de fusil. Le chemin spontanément dégagé, sprintez droit devant vous puis empruntez le chemin donnant sur la gauche. Vous trouverez une nouvelle habitation dont le toit est accessible par échelle. Montez sur les hauteurs et débarrassez-vous de l'homme à la hache posté à cet endroit. Faites ensuite chuter l'échelle d'un coup de pied, et vous voilà remarquablement bien positionné pour faire un carton en toute sécurité ! Ne laissez pas vos ennemis repositionner l'échelle pour vous rejoindre et tirez-les à loisir comme des lapins (faites particulièrement attention aux lanceurs de dynamite, et shootez-les en priorité). De ce positionnement, vous pouvez également éliminer les autres ennemis de la zone en snipant grâce au fusil. N'oubliez pas de viser les barils d'essence pour faire encore plus de dégâts. Montez ensuite encore un peu plus et ouvrez le coffre rouge pour trouver une partie de fragment. Explorez l'intérieur de la case puis partez pour l'autre partie du coin encore inexplorée. Un deuxième coffre rouge vous attend près du ravin. Vous récupérerez ainsi l'autre fragment. Combinez-le au premier et encastrez l'emblème dans la cavité des portes du fond. Avancez en détruisant les tonneaux pour récupérer leur contenu, puis entrez dans la bâtisse. Tuez vos ennemis et poursuivez en enjambant la fenêtre au bout du couloir. Accroupissez-vous lorsque l'on vous donnera l'occasion de le faire. Vous éviterez ainsi de justesse un lancer de bâtons de dynamite. A votre tour, ripostez en leur lançant une de vos grenades. Poursuivez dans les égouts, puis plongez vers l'échelle pour mettre la main sur de nouvelles munitions. Vous remarquerez que plusieurs poissons nagent dans le bassin. Tuez-les pour obtenir un peu de nourriture - je profite de cette rencontre pour faire le point sur les animaux dans le jeu, et leur véritable rôle. En plus de rendre le jeu plus réaliste, vous pouvez tuer ces derniers pour obtenir toute sorte d'items. Vous obtiendrez parfois de la nourriture, d'autres fois de l'argent ou des objets de valeur. Prenez toutefois gardes à ne pas trop gaspiller vos munitions sur tout ce qui a des pattes et qui court. Ce serait en effet vraiment bête de se retrouver à court de balles face aux paysans enragés. En poursuivant, vous ne tarderez pas à ressortir des dédalles et à retrouver les doux murs d'une maison. Face au symbole religieux, faites pivoter la boule une fois par le haut, puis une fois par la gauche afin d'en obtenir un semblable. Fouillez ensuite la pièce et mettez la main sur la clé de l'insigne. Empruntez ensuite la porte pour finir.

CHAPITRE 1-3

Avancez et fouillez les lieux. Lorsque que vous ouvrirez la porte donnant sur l'extérieur, un fou furieux armé d'une impressionnante tronçonneuse foncera tête baissée sur le pauvre Léon. Sortez votre fusil à pompe pour le terrasser ou affrontez-le avec le gun, mais visez bien... Eclatez ses autres copains, puis récupérez les items sur leurs cadavres (notamment, un rubis sur le cadavre du fan de "Massacre à la tronçonneuse"). En progressant, vous retrouverez la première partie du village. Farfouillez à nouveau dans les environs pour trouver quelques items supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers la chapelle et ouvrez la porte grâce à la clef de l'insigne. Sauvegardez, puis ouvrez la trappe une fois que vous aurez tiré sur la lampe du plafond pour obtenir une Spinelle. Dans la grotte, tirez à nouveau sur les

éclairages du plafond et plusieurs points lumineux apparaîtront. Tirez-les pour obtenir de nouveaux trésors. Continuez d'avancer et vous rencontrerez de nouveau un vendeur. Profitez-en pour lui acheter la bombe de soin et pour améliorer vos armes. Ressortez et avancez jusqu'au cimetière. En chemin, fouillez l'intérieur de la cabane, puis approchez des tombes pour observer les insignes au-dessus. Vous remarquerez que certaines tombes possèdent des insignes jumeaux. Retenez celles-ci et passez derrière l'église, à droite. Avancez près du piédestal aux symboles, et allumez l'espèce de Z incliné sur la droite, la sorte de M, ainsi que le V (pour ce faire vous pouvez faire pivoter la stèle de 3 ou 4 cases. S'arrêter sur un symbole éteint l'allume, s'arrêter sur un symbole allumé l'éteint. Débrouillez-vous pour allumer les symboles indiqués précédemment. Pas de panique cette énigme est particulièrement aisée). L'énigme résolue, vous obtiendrez en récompense un bijou nommé oeil de chat vert. Faites ensuite la chasse au médaillon en empruntant le sentier juste à droite (ils sont disposés sous le ponton), et retournez voir le vendeur pour obtenir votre arme lorsque vous en aurez atteint 10 dans votre inventaire. Revenez ensuite sur le chemin du pont, puis sautez par-dessus le vide pour progresser. Continuez en fouillant la zone. Prenez gardes aux serpents dissimulés sous certaines caisses, tuez-les rapidement pour éviter de vous faire mordre. Arrivé dans la petite cour, fouillez les 3 cabanons puis descendez par les escaliers donnant sur la double porte plus bas. Vous rencontrerez à nouveau le vendeur. Ressortez, ne vous souciez pas des grognements, et passez à présent par l'autre porte. Une séquence "réflexes" débutera rapidement, sortez-en indemne et marchez jusqu'au marais. Nettoyez la zone et ramassez tous les items que vous trouverez. Dans un des nids de la zone se trouve une pipe antique. La récupérer vous apportera quelques pesetas. Prenez ensuite la sortie, puis montez sur la bute plus haut. Observez la scène, redescendez jusqu'au canot, puis entrez dans la petite cabane pour sauvegarder. Montez ensuite à bord de l'embarcation et traversez le lac. Un affrontement contre un Boss débutera alors. Del Lago, sorte de monstre marin viendra vous chercher des noises. L'ancre du canot se prendra sur le monstre et ce dernier vous tirera en tout sens sur le lac. Commencez par esquiver les débris pour éviter de piquer une petite tête dans la flotte. Si jamais cela venait à vous arriver, bombardez le bouton A pour remonter dans l'embarcation. Lorsque Del Lago fait demi-tour, avancez de manière à vous retrouver derrière lui. Vous éviterez ainsi toute collision. Lorsque l'embarcation s'immobilisera, Léon se saisira d'un harpon. Maintenez alors la touche R enfoncée et attendez que l'énorme bête se rapproche de vous pour lancer le projectile. Avec un bon timing, vous devriez réussir à lui décocher deux harpons. Visez la gueule du monstre en priorité. Répétez la manoeuvre plusieurs fois de suite pour en finir avec ce Boss aquatique. Notez qu'une séquence réflexe s'enclenchera dès la fin du combat. Mitraillez alors le bouton indiqué pour vous en sortir...

CHAPITRE 2-1

A votre réveil, prenez le message sur le lit et ressortez de la maison. Prenez à nouveau le bateau et entrez dans la grotte éclairée de torche bleue. C'est une cache du vendeur ambulant. Revenez à votre point de départ, et avancez dans le brouillard. Vous trouverez un villageois sujet à de drôles de troubles... Des tentacules parasites lui sortiront du crâne. Visez celles-ci pour mettre fin à son calvaire (à noter également que les grenades aveuglantes s'avèrent radicales contre ce genre de bestioles). Dans la zone du port, tirez sur les chaînes retenant les caisses afin de vous libérer un passage (la dernière est accessible à partir du ponton en haut de l'échelle). Vous pourrez de cette manière atteindre une vanne. Actionnez-la puis entrez dans la cascade. Tuez tous vos petits amis venus prendre part à la fête, puis récupérez l'insigne circulaire. Sortez par le fond de la grotte et empruntez le canot. Celui-ci vous ramènera dans le magasin du marchand près de la petite cour aux grognements. Sauvegardez, et ressortez en direction de la cour. Vous assisterez à une scène où les villageois vous amènent un invité de choix : El Gigante qui comme son nom l'indique... est gigantesque ! Dans un premier temps, planquez vous entre les cabanes et attendez qu'il les détruise grâce à son tronc d'arbre. Esquivez en actionnant les touches adéquates lorsque celles-ci apparaissent à l'écran, puis récupérez toutes les items dans les débris. Quelques herbes restent également à disposition près du bois entreposé. Si vous avez porté secours au loup dans la forêt, au tout début du jeu, celui-ci viendra vous aider à détourner par moments l'attention du monstre. Profitez-en pour dégainer votre fusil à pompe et l'assener ainsi de coups répétés. Lorsque El Gigante aura suffisamment morflé, il s'abaissera genou à terre et un parasite jaillira de l'arrière de son cou. Toujours au fusil à pompe, tirez plusieurs fois d'affiler sur la sale bestiole. Répétez l'opération 3, 4 fois pour en finir avec le colosse. N'oubliez pas de vous saisir de la belle récompense suitet à son exécution - Comme Resident Evil est un jeu où il ne fait pas bon de gaspiller, il est conseillé de refaire les Boss une seconde fois lorsque vous aurez saisi la marche à suivre. Vous gaspillerez ainsi beaucoup moins de munitions et autres objets de soin - Reprenez ensuite la route de l'église, et immobilisez-vous lors de votre cheminement dans le premier sentier. Sortez le fusil sniper si vous en avez fait précédemment l'acquisition, puis envoyez une balle dans la tête du loup posté non loin. Deux de ses copains viendront alors immédiatement le venger. Finissez-les au fusil à pompe afin d'expédier les choses au plus vite. Une fois dans l'église, trouvez l'échelle et grimpez à l'étage. A l'aide du lustre, atteignez la corniche opposée et dirigez-vous vers le

boîtier de commande. Vous devez alors modifier les motifs des 3 cercles afin de reconstituer à la perfection le vitrail central. Pour cela, actionnez l'interrupteur rouge deux fois de suite, le vert 3 fois, puis le bleu une fois. Faites-les se combiner pour ouvrir la grille sur le côté. Entrez alors dans la pièce secrète pour enfin retrouver Ashley.

CHAPITRE 2-2

Saddler hors de portée, ramassez le contenu des tonneaux puis ressortez de la petite cave où vous avez atterri. Visez la carriole pour éliminer les villageois, puis prenez direction le village en empruntant le passage souterrain en bas du cimetière. Arrivé au village, tuez l'homme qui s'approche sur votre gauche, Avancez et tuez l'homme et la femme non loin. A nouveau, fouillez le village pour trouver toutes sortes d'objets. Lorsque vous aurez fini d'explorer les lieux, repérez la grande tour et prenez le chemin de gauche (en haut de la tour vous attend une spinelle). Tirez sur les pièges au sol afin d'éviter qu'Ashley ne se prenne les pieds dedans, puis avancez jusqu'au portail en tuant vos ennemis. Lorsque vous aurez dépassé cette nouvelle frontière, approchez de la grosse caisse rouge et ordonnez à la fille du président de se cacher dedans. Vous serez alors libre de parcourir la zone sans qu'Ashley soit constamment dans vos pattes. Faites le ménage en éliminant avec soin toutes les créatures présentes sur les lieux et ramassez tout ce qui pourrait vous être utile. Retournez ensuite chercher Ashley et pénétrez à l'intérieur de la grange où se trouve une échelle. Montez au grenier accompagné de la fille puis passez par la fenêtre pour poursuivre. Longez le ponton de bois, puis laissez-vous tomber dans l'arrière cour en face (n'oubliez pas la petite cage dissimulée sur la gauche au passage). Tirez sur les pièges afin de les désenclencher, puis approchez vers les grandes portes en bois. Portez Ashley pour que celle-ci puisse ouvrir les portes par derrière. Progressez et vous rencontrerez à nouveau le vendeur, améliorez alors vos armes car vous allez très bientôt devoir vous en servir sans retenue. Engagez-vous sur le pont pour enclencher une séquence narrative. La conversation terminée, poursuivez. Vous serez bientôt assiégé par toute une horde de villageois hystériques. Léon se réfugiera de lui même dans la maison. L'occasion pour lui de retrouver son collègue de galère Luis. A l'intérieur, commencez par vous barricader en plaçant deux des trois armoires devant les fenêtres condamnées. Le fait d'en laisser une d'ouverte, vous permettra de vous focaliser un temps sur une seule ouverture et non les trois en même temps. Tout au long de la bataille, restez à proximité de Luis car celui-ci est d'une aide précieuse. Acceptez les balles qu'il vous fournit de temps à autre et évitez de lui tirer dessus si possible ;). Beaucoup des villageois sont au stade terminal quant au virus, et les parasites sortent à foison de leur tête lors de cette séquence. Vous devrez tuer une quantité impressionnante d'ennemis pour que la scène de carnage prenne fin. Employer le fusil à pompe est fortement conseillé pour réussir la séquence. Usez également des grenades pour faire le ménage plus rapidement (les bleues vous débarrassent des parasites, rappelez-vous). Lorsque Luis montera à l'étage, suivez-le. Vous terminerez là-haut lorsque les villageois décideront d'eux-même de faire machine arrière.

CHAPITRE 2-3

Récoltez les items puis sortez de la maison. Ramassez les quelques objets au dehors puis entrez dans le cabanon pour vous saisir de la note vous informant sur les deux passages possibles et empruntables, et profitez-en pour sauvegarder. Glissez-vous ensuite sous l'arche boisée, et actionnez la manivelle en choisissant le chemin que vous désirez emprunter. Pour info, vous avez le choix entre le passage de droite et le passage de gauche. Celui de droite vous confronte à nouveau à un El Gigante alors que celui de gauche vous propose une sympathique balade avec des femmes de bûcherons, et par là j'entends des femmes armées de jolies tronçonneuses particulièrement coupantes. Il est fortement déconseillé d'emprunter ce passage tant il vous faudra gaspiller des munitions pour venir à bout de vos ennemis. Le chemin de droite offre une bien meilleure perspective. Je conseille donc d'acheter le lance-roquettes (revendez des armes pour faire de la place vous pourrez les racheter plus tard), et de choisir le chemin de droite. Alors que si vous ne disposez pas de cette grosse artillerie il vous faudra batailler de nombreuses minutes tout en surveillant la santé d'Ashley, vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus à l'aide de cette arme si celle-ci fait partie de vos stocks. Une seule roquette suffira à anéantir le Boss et vous serez alors libre d'arpenter la zone sans aucune pression. De plus, vous récupérerez 15000 pesetas en abattant la bête. Avancez le long des sentiers et brisez les chaînes du pied pour pouvoir accéder aux différentes parties de la zone, puis ramassez tous les items dont la vieille clef, se trouvant dans la deuxième cabane. Poursuivez jusqu'aux portes vertes et utilisez la vieille clef pour en déverrouiller la serrure. Un vendeur se trouve non loin à l'extérieur, profitez-en si besoin (par contre cessez d'améliorer vos armes, car un peu plus tard dans le jeu, il sera préférable d'en changer). Passez ensuite par le petit sentier vers la falaise. Ignorez les portes et continuez vers les machines. Brisez le tonneau pour en dérober son contenu, puis montez dans une des navettes du téléphérique, de l'autre coté de la passerelle. Durant la lente descente, abattez de loin les villageois que vous croiserez sur les navettes partant dans le sens opposé, et dégommez tous les petits plaisantins qui tenteraient de couper les

câbles de votre nacelle. Arrivé en contrebas, faites un saut par la salle de contrôle et fouillez les placards. Ressortez et descendez d'un niveau grâce aux escaliers. Engouffrez-vous dans la grotte, et tuez les deux ennemis que vous rencontrerez, en gardant prudemment vos distances afin d'éviter d'être touché par des explosifs que l'un d'eux possède. Poursuivez jusqu'au fin fond de la caverne pour trouver l'oeil de chat dans le coffre, puis revenez sur vos pas afin de continuer votre descente grâce aux escaliers. Un peu plus bas, vous trouverez un poste de sauvegarde ainsi qu'un vendeur. N'oubliez pas de racheter des bombes spray si vous n'en avez plus en stock (les sprays réapparaissent dans le stock du marchand dès que vous n'en possédez plus dans votre inventaire). Récupérez ensuite les quelques munitions disposées sur les tonneaux à coté, puis empruntez la porte au bout du sentier après avoir pris la précaution de sauvegarder. Approchez du baraquement, et Léon pénétrera de lui même dans le hangar en ruine. Préparez-vous alors à affronter Mendez, le meneur des villageois. Dès le début du combat, esquivez au moment opportun en actionnant les touches indiquées simultanément (si vous vous loupez, vous êtes bon pour un nouveau chargement). La transformation du grand gaillard marque le véritable commencement de la bataille. Il vous faut alors viser sa colonne vertébrale mise à nue pour l'atteindre. Sortir le TMP s'avère ici être un excellent choix. La technique à suivre pour survivre à cette première phase de jeu est relativement aisée. Commencez par vous poster dans un coin de la pièce et videz une de vos recharges de TMP sur le point faible du Boss. Courrez ensuite complètement de l'autre coté de la pièce en prenant soin de bien contourner Mendez par le coté. Ainsi, celui-ci ne devrait pas vous toucher. Profitez alors du petit moment de calme qui s'offre à vous pour recharger votre arme pour à nouveau la vider sur l'homme. Réitérez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à se que Mendez perde l'usage de ses jambes. Ceci fait, montez au grenier à l'aide de l'échelle, et tirez lui dessus sans relâche jusqu'à ce qu'il chute en contrebas, perdant cette fois ci la vie pour de bon. Récupérez ensuite tous les items semés de part et d'autre dans la pièce mais également l'oeil de verre sur le cadavre de votre ennemi. Ressortez pour ainsi revenir jusqu'au téléphérique, que vous emprunterez pour revenir aux doubles portes près des falaises, que vous aviez précédemment négligées.
Approchez alors près du portail vert et insérez l'oeil de verre dans le dispositif de contrôle rétinien. Vous pouvez à présent ouvrir les portes. Faites quelques pas sur le nouveau sentier qui s'ouvre devant vous, et vous verrez alors un camion foncer droit sur vous. Armez-vous du pistolet et visez le conducteur si vous ne voulez pas vous faire rouler dessus. Revenez ensuite quelques pas en arrière, prenez les munitions, puis progressez vers l'avant. En chemin, brisez les tonneaux pour récupérer entre autre le Bleu de Velours. Plusieurs ennemis sortiront également du véhicule accidenté, tuez-les puis prenez le chemin menant jusqu'au château.

CHAPITRE 3-1

Dans la cour intérieure du château, commencez par briser les nombreux tonneaux et autres caisses afin de vous en mettre plein les poches. Passez derrière la petite baraque pour mettre la main sur un coffre rempli de pesetas, puis entrez dedans (dans la baraque, pas le coffre bien sûr :). A l'intérieur se trouve le vendeur ambulant de la zone, et celui-ci dispose à présent d'un stock flambant neuf, vous proposant alors de nombreuses nouvelles armes. Une mallette plus large (L) est également disponible, ainsi qu'une nouvelle carte au trésor, celle de la zone du château, bien entendu. Essayez de remplacer quelques unes de vos anciennes armes par des nouvelles en revendant vos anciennes pièces (changez au moins votre ancien pistolet pour un calibre nouveau). Montez ensuite les premières marches et passez la porte rouge. Arpentez le cheminement des dalles en évitant les projectiles de feu que vous envoie la catapulte (lorsque la fontaine sera brisée, vous pouvez récupérer une Spinelle dans les décombres). Gardez Ashley près de vous afin d'éviter que celle-ci ne se fasse capturer par l'ennemi. Si vous avez précédemment investi dans un fusil sniper, tuez les moines à distance grâce à votre arme. Montez les marches et réfugiez-vous dans le petit cabanon non loin. Ressortez et tirez sur les barils d'essence à proximité des catapultes afin de vous débarrasser de quelques gêneurs. Ressortez et récupérez le bracelet en or dans le coffre, derrière. Tuez ensuite les deux ennemis qui vous assaillent puis partez droit devant vous afin d'actionner la manivelle près de la partie arrondie. Vous pouvez laisser Ashley dans la baraque avant de partir là-bas. Tournez la manivelle pour faire monter le canon afin de l'utiliser pour exploser le portail menant à la zone suivante (dès que la catapulte non loin fait feu, lâchez les commandes pour éviter l'explosion, puis réitérez l'opération). Assurez-vous d'avoir récupéré tous les objets importants avant de repartir par les grandes portes à présent réduites à néant. Un marchand se trouve plus loin, passez la porte rouge et ouvrez la commode pour prendre les pesetas. Saisissez-vous également de l'épée au mur puis montez à l'étage. De nombreux moines vous attaqueront alors. Anéantissez-les tous puis redescendez pour vous occuper du chef de bande. En haut, Décrochez du mur la deuxième épée, puis intervertissez leur emplacement (placez la dorée dans le réceptacle du bas et l'argentée dans celui du haut). Poursuivez par la porte rouge qui apparaîtra après la manipulation et avancez jusqu'à ce qu'une cinématique s'enclenche. Continuez tout droit et reprenez par la grande porte. Entrez dans les deux baraquements et trouvez la clef. En chemin, méfiez-vous des hommes aux arbalètes postés plus haut. Déverrouillez le portail grâce à la petite clef. Dans

le hall, sauvegardez grâce à la machine, puis poursuivez par la porte de droite. Arpentez la pièce jusqu'aux flammes et fouillez un peu partout afin de rafler tout ce qui pourrait vous être utile (derrière chaque tableau de Saddler se trouve des pesetas, pensez-y). Lorsque vous aurez mis la main sur la clef de la prison, revenez légèrement sur vos pas et utilisez-la pour ouvrir la porte bleue. Avancez vers l'homme, ou ce qu'il en reste, et ouvrez la grille de sa cellule. En vous approchant légèrement, la créature brisera ses chaînes et vous attaquera. Cette dernière est aveugle, profitez de sa furie pour partir vous planquer dans les escaliers. Armez-vous alors du fusil sniper ou toute autre arme à feu et visez le parasite dans son dos pour l'atteindre. S'il vient à vous repérer sur les marches, visez les cloches (des deux côtés de la salle) pour l'attirer vers le son qu'il s'en dégagera. Utiliser quelques grenades incendiaires peut également se révéler payant. Récupérez l'herbe et l'argent puis actionnez la manivelle avant de remonter et de reprendre direction vers les flammes (qui, bien entendu, ne sont plus). La salle qui suit possède de nombreux beaux et idylliques bassins, mais également de nombreux, hideux et détestables ennemis. Dégommez en quelques-uns, puis foncez vers les socles jaunes. Ordonnez à Ashley de s'immobiliser sur l'un d'eux, puis placez-vous sur l'autre. Allez vers la manivelle qui apparaîtra et choisissez Ashley pour l'actionner. Pendant ce temps, contentez-vous de la protéger en tuant tous les assaillants qui viendront lui chercher des noises. Ceci étant, la charmante President's daugther vous indiquera l'emplacement de la seconde manivelle. Dirigez-vous alors vers ce point-ci et portez Ashley de manière à ce qu'elle parte actionner les deux dernières manivelles restantes. Pendant ce temps, vous devrez gérer deux assauts. Le premier vous concerne directement, ce sont les moines qui tenteront de s'en prendre à Léon.
Le deuxième concerne votre petite protégée. Coupée de Léon, celle-ci est vulnérable. Il n'en tiendra qu'à vous de la protéger en tuant les ennemis à l'étage cherchant à la capturer. Lorsque les deux blocs comblent le bassin, ils vous aménagent par la même un passage jusqu'à la prochaine issue. Récupérez Ashley en la rattrapant à la "prince charmant" puis foncez vers l'inconnu.

CHAPITRE 3-2

A ce moment de l'aventure, il existe un mini-jeu basé sur le tir qui vous permettra de gagner des bouchons échangeables contre des prix (la porte bleue agrémentée de dessins d'arme à feu). Terminez la première rangée de la collection pour obtenir un joli petit paquet de pesetas (n'essayez pas de remplir les deux autres dès à présent car vous ne pourrez les compléter que plus tard dans le jeu). Sauvegardez ensuite et avancez dans le couloir qui suit. Ashley viendra alors à disparaître. Poursuivez en solo par la porte de ce couloir, et vous vous retrouverez rapidement dans les égouts où de jolies bébêtes vous attendent. Equipez alors Léon du nouveau fusil à pompe et explorez la zone. Les ennemis étant quasiment invisibles, ouvrez l'oeil et shootez-les de deux ou 3 balles pour en venir à bout. Une sorte de diamant est récupérable sur chacune des bêtes. Pensez à combiner chacune des 3 couleurs avec la lanterne que vous trouverez un peu plus loin (de cette manière l'objet prend de la valeur et se revend plus cher auprès du vendeur ambulant). Videz ensuite le bassin grâce aux vannes, puis sortez. Vous apercevrez une bande de moines livrant un sacrifice. Approchez-vous discrètement et balancez une grenade dans le tas pour bénéficier de tout un tas d'items rares. Poursuivez en bondissant sur le lustre, puis sautez au moment opportun pour atteindre l'autre rive. Ouvrez les grilles et récupérez le masque élégant dans le coffre rouge. Descendez après dans la cour, récupérez les nombreux items que vous ont gentiment laissés les moines si ce n'est déjà fait, puis empruntez les escaliers menant jusqu'au vendeur. Traitez avec lui si besoin et engouffrez-vous ensuite dans la porte à sa droite. Après la traversée d'un petit couloir, de nombreux moines vous attendront. Contournez par la gauche et passez par la fenêtre afin d'éviter les tirs des arbalètes. Puis tuez tout le beau monde. Le chef sortira alors une imposante mitrailleuse pour tenter de mettre fin à votre petite personne. Redescendez alors à proximité et tournez tout autour de l'engin. Lorsque qu'il s'arrêtera pour recharger, placez-vous derrière lui et tirez lui dans le dos. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que le moine rende son dernier souffle. Les plus attentifs auront remarqué qu'il possédait une clef autour du cou, récupérez celle-ci. Remontez alors sur la zone un peu plus en hauteur pour l'utiliser. Fouillez la nouvelle pièce qui s'offre à vous puis tirez dans la tête du cerf (qui a dit que ça ne servait à rien d'être méchant ?).Poursuivez jusqu'aux tableaux et faites-les pivoter sur eux même jusqu'à ce que la somme des morts présents sur les 4 tableaux soit égale à 6. Appuyez alors sur OK. La pièce suivante est tout aussi fournie en ennemis que les précédentes, voir plus. Essayez de vous débarrasser des moines armés d'arcs en premier, puis tournez tout autour de la passerelle pour trouver l'interrupteur rouge. Actionnez-le et engouffrez-vous dans la porte toujours au même niveau. Un second interrupteur est à actionner et se dissimule sous un vase. Ressortez et deux ennemis vous accueilleront au lance-roquettes. Fuyez alors du plus vite que vous le pouvez sur un des cotés. Contournez ensuite la place sur la droite et utilisez le pont pour atteindre le milieu de la pièce où l'ornement de la chèvre vous attend. Poursuivez par la porte blanche et traversez le couloir gris. Brisez le vase pour trouver en dessous une cartouche, puis prenez la porte de gauche. Tuez les corbeaux, et sortez par l'issue suivante après avoir fait chuter le spinelle pour le récupérer. Au dehors, shootez les corbeaux près de la fontaine pour récupérer

bon nombre d'objets précieux. Passez ensuite derrière le bâtiment, et brisez les tonneaux pour progresser. Entrez par les grandes portes. Dans le jardin, descendez les marches sur votre droite et longez le balcon. Après le coup de téléphone, continuez votre descente grâce aux escaliers. Ouvrez la grille, récupérez les objets dans les tonneaux et explosez le chien qui vous attaquera en traître. Contournez la maisonnette et ramassez l'herbe sous l'arche. Montez les escaliers près de la cage des 3 chiens (ne tirez pas dessus sinon vous les libérerez) et partez sur votre gauche où vous trouverez un coffre. Revenez ensuite sur vos pas et récupérez le morceau lunaire dans la fontaine. Dirigez-vous vers les escaliers (trois chiens vont vous attaquer) et partez en direction du coffre pour en dérober son contenu. Revenez à l'entrée du labyrinthe, puis empruntez le sentier derrière l'allée. Longez les chemins profilés par les haies afin de récupérer l'herbe jaune et le contenu du nouveau coffre, puis montez les escaliers éclairés. Plus haut, le deuxième fragment lunaire vous attend dans la fontaine. Remontez sur le balcon, et combinez les deux fragments dans votre inventaire.
Encastrez le nouvel objet crée dans la cavité de la porte verte afin de la déverrouiller. Entrez dans la pièce pour mettre fin à ce chapitre.

CHAPITRE 3-3

Fouillez l'intérieur des pièces afin de mettre la main sur plusieurs objets dont le miroir orné de perles dans l'armoire proche du vendeur. Récupérez le document sur la table, traitez avec le vendeur si besoin, puis poursuivez par la porte et longez le couloir. Ramassez l'herbe ainsi que les munitions sur les tables, puis brisez tous les vases de la pièce pour tenter de vous dégotter quelques items supplémentaires. Près du gros vase entrez dans la nouvelle pièce où vous trouverez à nouveau d'autres objets. Revenez ensuite sur vos pas et sonnez la cloche. Un tableau apparaîtra au bout du couloir. Visez le verre de vin à droite de la bouteille pour déverrouiller la grille de la salle précédente.
Engouffrez-vous alors dans cette nouvelle pièce, et vous ne tarderez pas à être encerclé par des grilles, et chose plus embêtante encore, avec un ennemi aveugle comme celui précédemment rencontré en prison. Brisez alors rapidement la serrure de la porte à coup de pieds et ressortez du piège. Débarrassez-vous des moines qui tentent de vous encercler, puis neutralisez le monstre aveugle (Balancez-lui une grenade incendiaire et armez-vous du fusil. Une fois au sol, visez le parasite de votre arme. Répétez la manip 3 fois et l'ennemi ne devrait plus se relever). Prenez ensuite le trésor contenu dans le coffre au milieu de la grille, puis poursuivez par la nouvelle porte. Dans la salle qui suit, tuez les moines puis descendez actionner le levier. Remontez ensuite par l'échelle et gagnez le fond de la salle. Tout au bout partez sur la gauche. De nouveaux moines vous attendent mais également un lance-roquettes, des grenades, et de nombreuses munitions. Continuez en empruntant la dernière porte et avancez jusqu'au vendeur. Achetez-lui la mallette XL dès à présent si vous disposez de suffisamment de fond (pensez également à améliorer vos armes si ce n'est déjà fait). Posséder le fusil sniper est également grandement conseillé pour la séquence qui suivra ce chapitre. Enfin, passez les portes à gauche pour finir.

CHAPITRE 3-4

Après la mort tragique de notre ami Luis, fouillez tout le contour de la pièce et récupérez tout ce que vous pourrez. N'oubliez pas de farfouiller derrière le tableau de Saddler afin de dénicher les lingots, puis avancez sur l'arche en milieu de salle. A coup de fusil sniper (ou de n'importe laquelle des autres armes pour augmenter le challenge), visez les arceaux retenant prisonnière Ashley. Protégez-la ensuite contre la horde d'ennemis et vous ne tarderez pas à prendre le contrôle de la fille. Prenez alors le bijou derrière la commode ainsi que l'herbe jaune non loin. Longez ensuite le couloir près de la machine à écrire et prenez à droite. Rampez sous les meubles et gagnez la salle voisine. Allez tourner les manivelles pour lever les grilles gênant la progression de notre demoiselle. Revenez ensuite dans la première salle en ouvrant les grilles grâce au levier. Patientez jusqu'à ce que les deux moines soient réunis dans la même salle, puis ressortez pour les enfermer après avoir récupéré l'herbe verte sur la table. Passez ensuite derrière le meuble du fond et balancez la lampe pour brûler vifs vos ennemis. Continuez ensuite par le couloir et prenez au passage l'herbe rouge sur le buffet. Poursuivez à droite et entrez dans la pièce peu éclairée. Ashley sortira alors une lampe torche dont on ne sait où... Avancez tout en récupérant les objets gentiment disposés sur votre chemin, puis actionnez l'interrupteur derrière l'armoire. Revenez ensuite sur vos pas et rampez sous la table. Passez alors sous la grille venant de se lever et récupérez la tablette de pierre sur le rebord de la cheminée. Rappuyez sur le nouvel interrupteur puis gagnez l'autre partie de la salle. Saisissez-vous de l'objet précieux sur le meuble et poursuivez par la porte. Longez le long couloir, descendez les escaliers, et pénétrez dans l'espèce de cave. Approchez alors du puzzle et reconstituez-le (les ronds sont à placer aux extrémités, le reste est relativement facile à placer). Placez la dernière tablette dans la pierre et une issue s'ouvrira sous le fonctionnement du mécanisme. Empruntez celle-ci. Prenez l'insigne de la famille Salazar sur le

buste de chevalier, puis l'ornement du serpent dans le coffre bleu qui apparaîtra sous vos yeux. C'est à ce moment précis que les chevaliers en armures décideront de se réveiller. Laissez-les entrer puis prenez la fuite à travers le couloir précédent. En chemin, d'autres chevaliers tenteront de vous attaquer esquivez alors dans l'ordre indiqué. De retour dans le couloir principal, prenez cette fois-ci la porte bleue. Ramassez le mémo du majordome sur la commode en fond de salle et examinez le pupitre après avoir récolté les divers objets dissimulés dans les commodes. Placez l'insigne à l'intérieur de la cavité, faites-en pivoter le manche de soutien, puis empruntez l'échelle se découvrant devant vous. Plus haut, n'oubliez pas de pivoter sur votre droite afin de récupérer les deux coffres avant de poursuivre par le couloir de gauche. Au bout se trouve une porte, ouvrez-la et vous retrouverez Léon.

CHAPITRE 4-1

Nos deux compères enfin réunis, revenez à la fontaine où votre très cher rédacteur vous conseillait de shooter les corbeaux (sur les balcons avant le jardin...). Avec l'aide d'Ashley, vous pouvez à présent pénétrer dans le bâtiment de derrière, auparavant inaccessible. Entre ces murs, de nombreux items vous attendent, mais aussi le Broken Butterfly, une arme nouvelle à rajouter à toutes celles déjà en votre possession. Revenez ensuite dans la première salle du chapitre et prenez la porte au bout du couloir (celle que vous ne pouviez prendre lors de votre dernière session avec Léon). Brisez les vases afin d'obtenir un velours bleu puis récupérez les balles sur le buffet de droite. Montez ensuite sur la plate-forme sur roue afin d'atteindre la berge opposée, puis pénétrez par l'issue droit devant vous. Dans la salle de lave, avancez sur votre droite, et snipez directement l'homme sur la berge en forme de dragon. Descendez les marches, et prenez le contenu du coffre non loin. Remettez-vous en route et postez-vous devant la grille circulaire, tournant sur elle-même. Bondissez alors sur la plate-forme au moment opportun puis comme précédemment, visez l'homme sur la plate-forme cracheuse de flammes pour écarter tout danger de cuisson. Abattez ensuite les ennemis qui sauteront d'une des tours pour venir se mettre dans vos pattes, puis avancez prudemment jusqu'au deuxième dragon de pierre. Attirez alors son attention sur l'un des côtés, puis attendez qu'il crache ses flammes pour gagner le côté opposé afin de profiter du champ libre offert par cet angle, et d'abattre l'homme aux commandes. Il ne vous reste plus qu'à gravir les quelques dernières marches pour récupérer l'ornement de Lion. Ressortez ensuite de la zone et partez retrouver Ashley (revenez sur vos pas pour acheter des bombes sprays au marchand si vous n'en disposez plus). Après ces chaudes émotions, avancez vers l'autre partie de la salle et montez dans le wagonnet. Ouvrez la porte bleue et de nouveau, vous vous retrouverez dans le grand hall. Encastrez alors tous les éléments retrouvés dans la fresque et profitez du passage dégagé pour avancer. Prenez dans un premier temps par les escaliers de droite et vous récupérerez quelques pesetas et objets ma foi bien utiles. Plus haut, postez-vous au balcon et tirez le point lumineux sur le mur opposé. Il ne vous reste plus qu'à redescendre pour cueillir une gemme pourpre. Pénétrez par l'entrée jaune pour poursuivre. Montez dans le second wagon, brisez le vase dans la nouvelle pièce, et examinez le tableau à proximité. Récupérez l'argent et ressortez par la nouvelle porte. Dans la pièce suivante, avancez le long des dédales droit devant vous, et délestez de leurs trésors les 4 statues. Revenez ensuite au départ de la pièce et ramassez l'herbe jaune sur la table. Passez ensuite la porte bleue, pour trouver derrière un vendeur, ainsi qu'une nouvelle session de "tir aux zombis". Complétez la deuxième rangée pour obtenir votre prix (choisissez pour cela la partie B). Continuez en empruntant les grandes portes vers la table, et avancez dans la rangée bordée de chevaliers en armure. Esquivez deux fois de suite. Arrivé dans la seconde partie des lieux, prenez le saint Graal du roi disposé sur la petite table au milieu de la pièce. 3 chevaliers feront alors leur apparition. Visez leur tête afin que les parasites sortent d'eux-mêmes (utilisez alors une arme puissante), puis finissez-les à coups de grenades aveuglantes. Trois autres ennemis du même type prendront ensuite le relais. Utilisez la même méthode pour en venir à bout puis récupérez les 6500 pesetas sur chacun des cadavres, ainsi que les munitions et l'herbe au sol avant de repartir pour le hall. Entrez à présent par la porte jaune et placez les deux statues sur deux des quatre socles marbrés. Faites ensuite en sorte qu'Ashley se positionne sur un des deux restants, puis partez vous placer sur le dernier. Une issue s'ouvrira alors sous le mécanisme, poursuivez grâce à celle-ci. Lorsque le piège se refermera sur vous, levez la tête et vous apercevrez 4 dispositifs d'une lumière rouge au plafond. Tirez dessus pour mettre fin à la descente morbide des pics de fer. Avancez ensuite par l'ouverture de la porte qui suit. Lorsqu'une grille viendra vous séparer vous et Ashley, épaulez votre sniper et visez les deux moines à travers les grilles afin de préserver votre petite protégée. Fouillez attentivement la salle qui suit, et récupérez les nombreux objets qui s'y dissimulent (dont l'échiquier dans la commode). Prenez le graal de la reine dans le coffre rouge et ressortez par la porte cadenassée. Revenez ensuite près de l'endroit où vous aviez dépouillé les statues de leur bien précieux. De nouveaux ennemis auront fait leur apparition.
Débarrassez-vous de ces quelques malvenus, puis avancez près des statues afin de placer chacun des deux graals dans leurs socles respectifs. La grille levée, poursuivez par les grandes portes vertes. Traversez le couloir en prenant soin d'ouvrir chaque commode et de briser chaque vase. Dans la pièce qui suit, une horde d'insectes s'en prendra à

vous. Calez-vous alors contre un des murs de la pièce et faites-les reculer à coups de fusil à pompe. Récupérez les nombreux joyaux sur leurs dépouilles puis traversez complètement la salle pour aller abaisser le levier. Tirez sur chacune des accroches retenant les chaînes aux murs pour que le pont s'abaisse complètement. Enfin, sachez qu'avant de poursuivre il vous est possible d'anéantir la ruche à l'aide du lance-roquettes. De nombreuses pierres en tomberont alors. Sortez par la porte grise, sauvegardez près du vendeur, puis marchez le long du couloir. Empruntez l'issue au bout, et vous vous retrouverez alors au dehors. Très vite, vous serez pris pour cible par des moines manoeuvrant plusieurs catapultes. Foncez alors vers le bâtiment et contournez l'issue principale par les escaliers de gauche. Tuez les ennemis et entrez par la porte en suivant le cheminement du balcon de droite. Une fois à l'abri dans la tour, montez à son sommet en récoltant les divers items que vous trouverez en chemin, puis tentez d'actionner la manivelle pour que l'I.A. vous montre l'emplacement des rondins de bois bloquant le mécanisme. Détruisez les trois et abaissez une dernière fois le levier. Redescendez complètement la tour et tuez vos ennemis avant de vous échapper par la dernière des portes. 3 ennemis à boucliers vous attendent sur le pont. Sortez votre fusil sniper pour vous en débarrasser rapidement puis avancez jusqu'à ce qu'une horde d'ennemis se dresse devant vous. Leur chef étant armé d'un lance-roquettes, il est judicieux de lancer une grenade pour écarter tout danger mortel. Ouvrez les portes grises pour poursuivre. La phase qui suit est particulièrement fournie en ennemis. De plus, deux gladiateurs aveugles sont à vaincre. N'oubliez pas que de nombreux items se trouvent disposés sur les lieux. Et utilisez vos armes les plus puissantes pour en finir au plus vite avec ces brutes. Lorsque vous aurez nettoyé complètement la zone, avancez par la porte du fond pour retrouver Ashley. Lorsque vous vous serez précipité dans le gouffre, appuyez simultanément sur A et B pour espérer pouvoir vous en sortir. Lorsque vous reprendrez le contrôle de Léon, ramassez les trésors et autres items à même le sol puis sauvegardez. Une nouvelle arme est disponible auprès du vendeur (ne lui vendez pas de suite la couronne). Traitez avec lui, mais n'oubliez pas d'investir dans un lance-roquettes car celui-ci nous facilitera grandement la tâche dans peu de temps. Vos petites affaires terminées, remontez grâce à l'échelle. Suivez le sillonement des égouts pour trouver la prochaine issue, puis poursuivez (en chemin, jetez un oeil dans les conduits pour dégotter quelques sympathiques bijoux). Un Boss ne tardera pas à s'en prendre au pauvre Léon. Esquivez avec les bonnes manipulations lorsque les touches apparaissent à l'écran, et dirigez-vous au fin fond du souterrain. Dans la petite salle des machines, abaissez le levier et tentez d'ouvrir le store métallique pour faire apparaître le Boss. Foncez alors vers la bombonne et renversez-la en appuyant sur A. L'ennemi exposé, deviendra alors vulnérable (vous verrez, il deviendra alors légèrement bleu). Sortez le lance-roquettes de l'inventaire et décochez un tir cadré pour en finir directement avec lui (ceux qui n'ont pu ou qui n'ont voulu investir dans le lance-roquettes n'ont plus qu'à courir un peu partout en gloussant et renversant les bombonnes. Attaquez alors lorsque l'ennemi est gelé et répétez l'opération jusqu'à ce qu'il se brise). L'ennemi neutralisé, d'une manière ou d'une autre, finissez votre petit tour dans les égouts et ramassez tout ce que vous trouverez. Revenez ensuite vers l'ascenseur et empruntez celui-ci. Combinez la couronne avec les joyaux trouvés sur sa dépouille pour faire grimper en flèche la valeur de l'objet.

CHAPITRE 4-2

Parlez avec le vendeur, vendez, achetez, puis entrez dans la chambre de tir afin de compléter la troisième rangée de bouchons. Récupérez les items autour de la zone puis sauvegardez. Sortez par les portes bleues. Dans la mine, avancez jusqu'à la cavité principale et faites le ménage en nettoyant la pièce de tous ses paysans. Ramassez les objets traînant dans le coin et montez sur la zone surélevée pour rétablir le courant grâce aux machines. Redescendez et dirigez-vous ensuite vers le fond de la salle près des rails. Actionnez deux fois de suite le levier de manière à ce que le chariot daigne descendre à votre hauteur. Récupérez alors les explosifs à l'intérieur et placez-les sur le gros rocher bloquant l'accès à la zone suivante, en plein milieu de la salle. Brisez les tonneaux et poursuivez par la nouvelle issue. Dans la salle qui suit, deux Gigantes vous prendront pour cible. Pour s'en sortir sans trop de dégâts, il nous faut procéder par étapes... Commencez par vous poster près de la machine à levier et actionnez celui-ci lorsque l'un des monstres se trouvera sur la plate-forme centrale. Cela devrait avoir pour effet de nous débarrasser d'un des colosses (attirez-le au préalable vers l'échelle où il vous faudra faire un petit tour de tyrolienne pour faire diversion. Le monstre dans la lave, ne vous en approchez pas trop afin qu'il ne puisse vous saisir). Occupez-vous ensuite de son petit frère en employant la bonne vieille méthode, à savoir les grenades aveuglantes et les coups de fusils à pompe d'une part sur l'ennemi pour le faire courber, d'autre part sur le parasite qu'il possède dans le dos pour lui infliger des dégâts. Méfiez-vous tout de même car sa puissance n'a rien à voir avec celle de ses cousins rencontrés lors des premiers niveaux de jeu, celui-ci est bien plus costaud ! Armez-vous donc de patience et usez, cela va de soi, de vos armes les plus puissantes. Passez les portes rouges pour poursuivre. Vous déboucherez alors dans une sombre caverne. Trouvez les deux tavernes aux interrupteurs et mettez-les en marche. De nombreux insectes viendront vous embêter et ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. Priez pour avoir suffisamment de cartouches de fusil à pompe pour

pouvoir les écarter de votre chemin. Lorsque la vive lumière aura brûlé les portes, ouvrez la grille et avancez le long du dédale en évitant les cloches. Arrivé au levier, abaissez-le puis poursuivez. Au bout du chemin se trouve l'insigne royal, objet que vous trouverez sur un pupitre de pierre. Examinez la dalle une dernière fois pour refaire surface.

CHAPITRE 4-3

Après avoir vu le vendeur dans la petite cabane délabrée, longez la falaise par le côté droit afin de vous frayer un chemin jusqu'à la tour visible au loin. Dans les décombres de la cour, abattez les villageois au fusil sniper puis avancez en ramassant les objets au passage. Entrez ensuite dans la baraque en bois et activez la manivelle pour découvrir le passage souterrain. Descendez grâce à l'échelle et tuez les villageois gardant l'endroit. Avancez ensuite vers l'échelle et empruntez-la. Plus haut, ramassez la clef et les quelques items avant de foncer vers le fond de la salle (il se pourrait alors qu'un ou deux malades de la tronçonneuse soient à vos trousses). Déverrouillez la porte et avancez vers la pièce aux pics accrochés au plafond. Tirez sur les quatre dispositifs rouges pour empêcher les mâchoires du piège de se refermer sur vous. Tuez ensuite les deux parasites et ouvrez le sarcophage afin d'alourdir vos poches de quelques pesetas. Traversez la zone qui suit en dérobant le contenu des tonneaux. Passez la porte suivante et montez à bord des wagons. Tirez sur le levier pour enclencher le petit tour de manège. Dégommez les villageois désireux de monter à bord, et récupérez les nombreux items qu'ils daignent vous céder à leur mort. Lorsque le wagon s'immobilisera, une dizaine d'ennemis investira vos compartiments, sortez alors impérativement le fusil à pompe de votre sac afin de les repousser au mieux. Tirez de nouveau sur le levier pour poursuivre. Lorsque vous gagnerez de la vitesse et que le chariot s'emballera dans une folle descente préparez-vous à actionner les touches indiquées afin d'éviter de sombrer dans le ravin. Mitraillez ensuite la touche indiquée pour vous remonter. Avancez et récupérez la pierre du sacrifice. Engagez-vous alors par la sortie et grimpez à l'échelle pour regagner l'extérieur. Il ne vous reste plus qu'à placer l'objet trouvé dans la cavité de la porte ornée d'une tête de lion pour clore ce court mais néanmoins intense chapitre.

CHAPITRE 4-4

Avancez vers la grande rangée bordée d'eau, puis observez les blocs de pierre sombrer sous l'eau. Montez et positionnez-vous sur la main de la statue de pierre. Utilisez-la pour gagner le bloc plus haut et tirez le levier. Remontez ensuite sur la main pour atteindre le bloc du milieu. Actionnez le levier afin d'enclencher le mécanisme de la seconde main, et servez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre berge, plus haut. Tirez le second levier afin de reconstituer le ponton au complet, puis avancez vers lui pour enclencher une séquence réflexe. La statue prend vie et il vous faudra enclencher les touches de votre manette dans l'ordre indiqué, pour compter vous en sortir vivant. Acharnez-vous une dernière fois sur la touche A pour remonter Léon, puis rentrez dans la tour pour rencontrer de nouveau le nabot. Esquivez le couteau que l'on vous renvoie à l'aide des touches indiquées. Récupérez ensuite les munitions ainsi que le contenu du coffre avant de débuter votre ascension le long des escaliers. Attendez que le tonneau en flammes lancé par vos ennemis se brise contre le premier virage avant de vous élancer le plus rapidement possible jusqu'au premier niveau. Passez alors sur les dalles en bois et montez grâce à l'échelle. Débarrassez-vous des moines, grimpez sur le monte-charge et virez les caisses avant de le faire s'élever grâce aux commandes. Attendez-vous alors à ce que bon nombre d'ennemis viennent vous rendre visite. Le fusil à pompe se révèle ici une nouvelle fois terriblement efficace. Arrivé à destination, passez par l'extérieur de la tour et progressez grâce aux planches de bois. N'oubliez pas le petit coffre juste avant le petit ascenseur. Lorsque vous aurez pris celui-ci, montez les marches où un vendeur et une machine à sauvegardes vous attendent plus haut. Passez les grandes portes pour faire connaissance avec le Boss de fin de chapitre, Salazar et sa métamorphose. Il vous faut alors viser l'oeil jaune et gluant de l'énorme bestiole pour que Salazar devienne visible. Lorsque celui-ci apparaît dans votre champ de vision, canardez-le comme il se doit. Lorsque vous verrez la bête ouvrir sa mâchoire, fuyez sur l'un des côtés ou vous décéderez instantanément. Vous pouvez également tirer sur ses tentacules afin de vous en débarrasser pour un moment. Enfin sachez qu'un seul tir au lance-roquettes sur Salazar suffit à en finir avec la teigne. Le combat terminé, descendez récupérer toutes les munitions et autres herbes médicinales. Ramassez ensuite le coffre de 50 000 pesetas et ouvrez la porte juste derrière. Descendez plus bas en rappel et utilisez l'ascenseur. Après avoir traversé le couloir, vous déboucherez dans la planque d'un marchand. Faites quelques affaires avec celui-ci et pensez à optimiser vos armes si vous en avez les moyens. Continuez d'avancer vers l'inconnu pour finir.

CHAPITRE 5-1

Longez la falaise et laissez-vous tomber sur le sable un peu plus loin. D'un bon, poursuivez sous la roche et arrivé à

niveau du pont, continuez tout droit pour grimper sur les rochers et récupérer ainsi une émeraude et quelques pesetas. Rebroussez chemin et empruntez le pont en bois pour poursuivre. Près des caisses, visez l'éclairage grâce au fusil sniper puis rejoignez la terre ferme en sautant par dessus la crevasse. Ramassez les munitions pour pistolet sur les caisses vertes, et avancez prudemment dans la base. Toute une horde de militaires nous attend derrière ces ruines. Commencez par vous occuper du chef, et attaquez-le au corps-à-corps à l'aide d'une arme puissante dès que celui-ci finit de tirer sa rafale. Postez-vous ensuite près de la porte où vous avez aperçu Ashley disparaître lors de la cinématique, puis profitez de la hauteur du lieu pour sniper et tuez tous ceux qui oseraient venir vous dire bonjour. Le calme revenu, appuyez sur l'interrupteur (à partir du même endroit) pour faire apparaître le rayon rouge. Redescendez dans le campement et fouillez à droite à gauche, histoire de vous mettre dans la poche tout ce qui pourrait ultérieurement vous servir. Allez ensuite sur le toit du bâtiment possédant une échelle à l'arrière de ses murs. Montez, et faites pivoter la surface réfléchissante de manière à toucher l'autre en face. Grimpez ensuite sur le second bâtiment accessible par échelle, et déplacez l'autre surface réfléchissante de manière à faire terminer son rayon sur le deuxième point rouge à droite de la porte. Poursuivez en empruntant l'issue qui s'ouvre devant vous. Sautez par dessus les petits renforcements dès le début et ramassez les munitions pour fusil à pompes planquées juste derrière. Poursuivez en direction de la petite arche de pierre et préparez-vous à esquiver à l'aide des touches indiquées. Descendez par le ponton de bois et récupérez le contenu des tonneaux en chemin. Tuez les deux ennemis postés dans la petite grotte, puis continuez de progresser par l'échelle. Dans la seconde partie du campement, prenez l'émeraude gentiment disposée sur les caisses près de l'échelle, puis abattez l'homme vous tournant le dos d'une balle dans la tête grâce au sniper. Glissez-vous ensuite sous la roche, tuez les 3 ennemis arborant un masque les faisant ressembler à des mouches, et faites sauter le baril d'essence un peu plus loin. Passez alors par la faille engendrée dans la roche et récupérez le contenu du coffre sur la petite plate-forme surélevée. Avancez alors dans la zone tout en fouillant à droite à gauche. Peu de temps après, vous rencontrerez un vendeur. Le Killer7 est à présent disponible, sa puissance de feu est remarquable. N'hésitez pas à investir dedans si vous disposez de 77700 pesetas. Poursuivez par le haut une fois que vous aurez sauvegardé, puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment à la porte verte. Progressez dans les couloirs en récupérant tous les items, puis prenez la seconde porte verte, vers la remise. Tuez le gros barbare que vous rencontrerez en concentrant vos tirs uniquement dans sa tête. Descendez ensuite et finissez de faire le ménage. Ramassez les items et combinez le bijou rouge avec la statue de Lynx doré. Remontez et passez à présent dans la salle informatique. Après la courte séquence narrative, utilisez l'issue bleutée pour poursuivre. Dans le couloir qui suit, cassez la vitre de l'armoire de droite pour trouver des munitions. Fouillez également la première rangée de casiers pour mettre la main sur d'autres balles. Tournez à droite dès la bifurcation, vous tomberez alors nez à nez avec un marchand. Celui-ci propose le gilet tactique. Il diminue de 30% les blessures, achetez-le après avoir complété la 4ème rangée de bouchons grâce au stand de tir juste à côté. Avancez ensuite au fond de la pièce et postez-vous derrière la vitre brisée. Epaulez le fusil sniper et dégommez tous les ennemis qui apparaîtront furtivement derrière la grande porte. Lorsque celle-ci sera maintenue ouverte, poursuivez votre chemin. Prenez les balles dans la boîte rouge, puis continuez par la double porte. Dans la nouvelle salle, prenez la plante au sol et déverrouillez la porte blanche à gauche. Entrez dans la petite pièce où une machine à sauvegardes vous attend. Récupérez la montre à gousset dans la petite caisse, puis commencez à monter les escaliers. A l'intersection, n'ouvrez pas de suite le portail grillagé et tournez plutôt à gauche dans un premier temps. Ouvrez la boîte rouge, et récupérez les munitions dans la petite caisse dissimulée dans les étagères. Ouvrez les portes bleues et vous déboucherez dans une sorte de laboratoire. Dirigez-vous vers le panneau de commande et enclenchez les couleurs dans cet ordre pour déverrouiller le sas : bleu, vert, vert, et enfin rouge 3 fois.

Entrez dans l'arrière salle et saisissez-vous de la carte de la chambre froide sur le cadavre. Récupérez le mémo de Luis en sortant, et foncez jusqu'aux grilles devant lesquelles vous étiez passé précédemment. Deux regeneradors vous attendent dans les couloirs, fuyez-les car vous ne pouvez les tuer pour le moment. Pénétrez dans la chambre froide et reprogrammez les données de la carte dans la machine. Eteignez ensuite le dispositif de froid et allez ouvrir la vitrine avec la valve. Combinez alors la lunette infrarouge avec le fusil sniper et épaulez votre arme en attendant l'arrivée du monstre. Tirez sur les 3 sangsues rouges pour venir à bout de la bête. Empruntez le petit couloir à proximité pour poursuivre. Utilisez la carte modifiée pour passer. A l'aide des commandes, manipulez la grue pour faire chuter dans le vide quelques ennemis. Placez-vous ensuite vers l'échelle et mettez en joue ceux qui restent. Descendez, mettez la main sur les items traînant dans la pièce, puis prenez à gauche pour monter le long du couloir. En haut, vous retrouverez Ashley prisonnière. Tuez ses deux gardes du corps et passez par la porte grise juste avant la cellule. Arrivé devant les deux portes, prenez celle au bout du couloir et profitez de la présence de la machine à écrire pour effectuer une petite sauvegarde. Ressortez pour emprunter celle de droite. Un regenerador version améliorée viendra vous rendre visite. Débarrassez-vous de ses 3 sangsues puis balancez-lui une grenade incendiaire pour en finir avec lui. Récupérez la carte des stocks sur son cadavre puis sortez. Au dehors passez devant le marchand et récupérez le

contenu des tonneaux avant de prendre l'élévateur du fond. Ramassez l'herbe verte puis pénétrez dans la salle de commande. Prenez les munitions puis retournez délivrer Ashley (de nouveaux ennemis auront alors fait leur apparition).

CHAPITRE 5-2

Sortez de la cellule et terrassez vos ennemis. Prenez à gauche dans la salle qui suit et ouvrez la porte au fond du couloir. Tuez les ennemis que vous rencontrerez et appuyez sur l'interrupteur lumineux pour en faire venir de nouveaux. Réservez-leur le même sort puis poursuivez votre chemin jusqu'à la fosse aux ordures. Lorsque le regenerador laissé pour compte se remettra sur pied, foncez vers la petite benne et dites à Ashley de se planquer. Ouvrez ensuite la seconde grille et reculez afin de faire exploser le baril rouge lorsque la bête passera à proximité. Finissez-le avec la bonne vieille méthode si besoin. Rappelez la belle et poussez grâce à son aide le bloc rouge afin de vous constituer un pont pour franchir le cours d'eau. Malheureusement pour vous la première bestiole avait convié son frangin. Réglez-lui également son compte pour empocher les 20000 pesetas de récompense. Poursuivez jusqu'à la salle de fusion. Tuez tout le petit monde qui s'amène puis utilisez le tableau de commande pour briser le mur du fond grâce à l'énorme boule suspendue par une chaîne. Passez les portes qui suivent, abaissez le levier, tuez les regeneradors, et activez l'alimentation dans la pièce au fond du couloir de droite. N'oubliez pas d'aller fouiner dans la petite cuisine avant de repartir puis envoyez Ashley sous le volet métallique de manière à ce qu'elle le lève complètement en actionnant le manette de l'autre côté. Prenez à droite au fond de la pièce, sauvegardez et traitez avec le vendeur si besoin est. Ouvrez le placard et prenez l'herbe rouge avant de partir, puis déverrouillez la porte en actionnant avec Ashley chacune des manettes l'entourant. Pour que la manip puisse fonctionner, attendez le dernier déclic pour enclencher la touche indiquée. Dans l'entrepôt, montez à l'arrière du véhicule et laissez Ashley prendre les commandes. Repoussez les nombreux ennemis à coups de fusil à pompe. A l'arrivée, montez par l'une des échelles et partez abaisser le levier de commande du monte-charge. Remontez à l'intérieur du camion et préparez-vous à une seconde séquence bien bourrin. Tirez sur les véhicules ennemis lorsque Ashley vous les signale. Quand celle-ci percutera de plein fouet le mur de gauche (femme au volant, mort au tournant non?:), continuez à pied jusqu'au vendeur (essayez d'améliorer votre arme principale au maximum afin de pouvoir contre une grosse somme d'argent, pousser son amélioration dans ses derniers retranchements) et la machine à sauvegardes non loin. Fouillez la zone et trouvez le second bijou à sertir sur la statue de Lynx. Ouvrez les portes pour finir.

CHAPITRE 5-3

Prenez le manuscrit sur le petit autel, puis sortez par l'issue de gauche. Débarrassez la salle des ennemis et récupérez les cartouches et autres items. Gagnez ensuite le couloir menant à l'entrepôt. Utilisez alors le monte-charge pour gagner les hauteurs de la salle. Préparez-vous alors à disputer une longue séquence d'esquives. Redescendez par les deux échelles au bout de la plate-forme. Poursuivez par la porte verte, puis traversez le couloir dont l'issue s'ouvre à votre approche. Une deuxième séquence d'esquives débute. Profitez-en pour observer les qualités athlétiques de Léon qui s'en sort comme une véritable gymnaste pro. Actionnez l'interrupteur au bout du couloir et enchaînez une dernière esquive pour pouvoir pénétrer dans la salle qui suit (durant toute cette séquence les esquives ne changent pas). Prenez l'émeraude sur le fauteuil, puis asseyez-vous dessus... Tirez sur le point lumineux au plafond et récupérez la coiffure élégante sur le sol. Passez ensuite derrière le fauteuil, et actionnez l'ascenseur pour descendre. Dans la grotte, descendez les escaliers et récupérez l'émeraude et l'herbe verte planquées sous les marches. Suivez ensuite le chemin creusé dans la roche. Arrêtez-vous près du vendeur, et prenez le mémo 4 de Luis sur les caisses derrière lui. Pénétrez également dans la petite remise pour trouver une herbe rouge. Marchandez à votre guise puis reprenez votre route sur la droite après avoir sauvegardé. Prenez l'herbe jaune dans le petit enclos grillagé puis traversez le gouffre grâce au pont métallique. Poursuivez et vous ne tarderez pas à rencontrer un nouveau Boss, bien gros, bien baveux, et bien méchant. Bref, un comme on les aime dans Resident Evil ! De plus, et cela ne va pas nous arranger, vous vous retrouvez prisonnier dans un hangar grillagé, suspendu au dessus du vide. Dans un premier temps, repoussez le monstre grâce à une de vos plus puissantes armes et cherchez les interrupteurs pour débloquer la sortie. Lorsque le Boss viendra vous défier au corps-à-corps, tirez à nouveau pour le faire fuir. Parfois, certains interrupteurs ne sont accessibles qu'après certaines actions enclenchées par l'IA, ou bien qu'après avoir fait sauter les sas en tirant sur les lumières vertes. La sortie déverrouillée (elle est symbolisée par une porte rouge), un compte à rebours de 30 secondes s'enclenchera. D'ici ce délai, le compartiment dans lequel vous vous trouvez sombre dans le gouffre. Lorsque vous apercevrez le crochet, sautez dessus pour vous y suspendre et prendre la fuite. Une fois à terre, ramassez les munitions et l'herbe puis avancez droit devant vous. La bête vous rattrapera alors. Utilisez les deux barils disposés dans la zone pour lui faire déguster de gros dégâts lorsqu'il passera à proximité, puis concentrez vos tirs sur l'énorme crochet

lui sortant du dos. Utilisez vos armes les plus puissantes et ne le laissez pas vous approcher au corps-à-corps. Lorsqu'il aura suffisamment dégusté, U3 (car tel est son nom) s'enfouira dans le sol pour vous concocter bon nombre d'attaques surprises. Soyez alors vigilant et appuyez sur les combinaisons de touches apparaissant à l'écran. A ce stade de la bataille, il ne vous reste plus qu'à tirer quelques balles dans le parasite pour faire mouche. Prenez ensuite le pactole sur la bête déchue avant de repartir par la petite porte grise derrière les grilles. Guère plus loin, utilisez le transporteur pour aller sauvegarder près du dernier marchand ou bien poursuivez par l'échelle. Aux abords du campement suivant, postez-vous sur le montant de la falaise et tirez sur les barils d'essence pour éliminer tranquillement vos ennemis. Récupérez tous les objets qu'ils daignent vous laisser puis rentrez à l'intérieur de la tente pour vous glisser sous le sol, et rejoindre ainsi l'autre partie du camp derrière la grille et les barbelés. Près du marchand, sauvegardez et récupérez la note de Krauser. Remontez à la surface en grimpant à l'échelle, puis poursuivez jusqu'au grand portail de bois pour atteindre les ruines. Lorsque vous rencontrerez à nouveau Krauser, réfugiez-vous dans le premier petit baraquement lorsqu'il dirigera les tirs de sa mitrailleuse droit sur vous. Ne restez pas planqué derrière les murets, car ceux-ci céderaient rapidement sous l'impact des balles. Appuyez sur le mécanisme des barreaux, et l'ennemi viendra alors vous provoquer au corps-à-corps. Essayez de garder vos distances autant que possible et repoussez-le à l'aide du fusil à pompe ou toute autre arme à feu puissante. Montez ensuite à l'échelle récupérer les objets sur le toit, puis redescendez pour emprunter la grille. Plusieurs séquences réflexes s'enclencheront lors de l'affrontement. Sachez alors appuyer sur les bonnes séquences s'affichant à l'écran pour éviter les blessures et mettre votre adversaire au sol.
Profitez-en alors pour lui tirer dessus une nouvelle fois. Lorsque vous trouverez le premier insigne, une grille se refermera derrière vous, vous laissant seul en tête-à-tête avec la brute. Repoussez-le comme lors des phases précédentes, et une statue émergera du sol après sa fuite. Déplacez-la sur le socle et les leviers deviendront alors accessibles. Partez vers le premier que vous aviez croisé pour le relever, et ainsi pouvoir poursuivre derrière la grille. Méfiez-vous car krauser en profitera pour surgir de nulle part et vous attaquer. Descendez et abattez à l'aide du pistolet tous les petits androïdes avant qu'ils ne vous explosent à la figure. Ouvrez l'oeil afin de ramasser quelques objets, puis pénétrez dans la tour et lorsque Krauser entamera une courte discussion avec Léon. Montez ensuite au sommet de la tour et récupérez les nombreux items. Avancez le long du cheminement du ponton de bois pour vous procurer la seconde partie du puzzle. L'affrontement final débutera alors. Tirez dans les jambes de votre ennemi pour que celui-ci relâche sa garde. Profitez alors de ce moment pour lui décocher plusieurs balles de fusil à pompe à même le corps. Hâtez-vous ensuite d'aller placer les trois insignes dans leurs encoches respectives et poursuivez par les portes pour terminer.

CHAPITRE 5-4

Au commencement, glissez la plante au sol dans votre inventaire, puis avancez vers l'avant. La zone qu'il va vous falloir traverser est largement fournie en ennemis. De plus, la plupart disposent d'armes à feu et autres mitrailleuses. Pour vous faciliter la tâche, un hélicoptère vient vous prêter main forte. Planquez-vous lorsqu'il vous conseillera de vous mettre à couvert, et profitez alors du feu d'artifice. Essayez de traverser les lieux rapidement, mais prenez tout de même le temps de ramasser les nombreux items qui traînent dans le coin. A l'intérieur de la base, il vous faut trouver les interrupteurs pour progresser. Lorsque Mike, le pilote de l'hélico, nous aura quitté (snif...) avancez dans les ruines jusqu'à la prison. Près des cellules, tuez le regenerador puis gagnez la base militaire. Là-bas, luttez contre vos adversaires en sortant l'artillerie lourde. Récupérez la clef magnétique sur l'un de vos ennemis quand ceux-là verrouilleront le système informatique pour vous gêner, puis actionnez chacun des interrupteurs restaurés. Peu de temps après vous retrouvez Ashley, et nos deux tourtereaux se trouvent à nouveau réunis. Pénétrez alors dans la salle de chirurgie pour en finir une bonne fois pour toute avec les plagas qui habitent leurs deux corps. Ressortez ensuite vers l'extérieur, et vous croiserez le dernier marchand du jeu. C'est le moment de revendre tout ce qui ne vous servira plus, mais surtout d'améliorer vos armes à leur puissance maximum. Vérifiez votre stock de sprays, puis avancez en contrebas en descendant les escaliers pour aller utiliser le monte-charge qui vous mènera devant Saddler, le Boss de fin. La version mutante du lord est impressionnante de par sa taille qui le fait ressembler à une araignée géante. Dès le début du combat, esquivez-le par la droite et positionnez-vous près des barrières. Attendez qu'il passe devant le baril rouge pour tirer dedans. Lorsque la bête, touchée, s'affalera, foncez droit sur elle pour que Léon aille planter son couteau dans l'oeil de la tentacule principale du monstre. Marchez ensuite jusqu'à la petite échelle et actionnez la manette plus haut afin de faire rentrer une des poutres en collision avec le monstre. Replongez votre couteau dans son oeil puis partez sur la deuxième partie de la zone accessible grâce au pont (attention celui-ci alterne entre ouverture et fermeture). Attendez que la grosse bestiole vous rejoigne enfin (durant cette attente esquivez les projectiles en entrant les combinaisons adéquates) puis utilisez le second baril rouge, ainsi que l'autre commande déplaçant les poutres alentours pour affaiblir une nouvelle fois la bête. Ceci étant fait, vous aurez utilisé tous les éléments du décor

susceptibles de vous aider. Il vous faudra alors vous frotter directement à la bête. Repérez ses yeux sur ses pattes poilues et prenez-en un pour cible. Si vous parvenez à l'atteindre, son oeil principal deviendra vulnérable, profitez-en alors pour l'atteindre de la même manière que les 4 fois précédentes. Fuyez la furie de la bête lorsqu'elle se redressera puis attendez quelques instants avant que les yeux disposés sur ses membres s'ouvrent à nouveau. Répétez l'opération 4, 5 fois de suite et Adda vous balancera un lance-roquettes. Gagnez alors la seconde partie de l'aire de combat et balancez-lui un missile bien cadré. Voilà c'en est fini de lord Saddler et de ses projets mégalos. Récupérez les 100 000 pesetas sur le cadavre du monstre et redescendez par l'ascenseur à présent en état de marche. Suivez ensuite le couloir imposé par le couloir de pierre puis sautez sur le jet ski pour prendre la fuite. Esquivez les obstacles et maintenez le stick analogique enfoncé vers l'avant pour foncer plein gaz. Sauvegardez et profitez des quelques bonus à l'écran titre pour prolonger le plaisir de jeu. Enfin, sachez que si vous décidez de relancer une partie, vous aurez la possibilité de choisir une difficulté plus accrue encore, mais également de nouvelles armes auront fait leur apparition chez le vendeur : le matilda et le lance-roquettes infini. Tentant non ?

CHARGEURS GRATUITS

Lorsque vous augmentez la capacité du chargeur de votre arme, arrangez-vous pour le faire à un moment où celui-ci sera presque vide. Car le marchand augmentera la capacité maximum de balles mais rechargera par la même occasion le chargeur, sans vous imposer de payer quoique ce soit en plus ! Cette tactique s'avère payante avec les Magnums car leurs munitions sont précieuses et peu courantes...

Resident Evil : Code : Veronica X

© Capcom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Récupérez les herbes dans la cellule puis les munitions sur la chaise et lisez le mémo sur le bureau avant de partir par le couloir et de monter les escaliers vers le cimetière. Faites le tour des zombies après la scène cinématique puis allez dans la cour et dirigez-vous vers le cadavre sur la droite. Prenez ensuite l 'ouverture en face, avancez jusqu'au bout de la plate-forme et prenez la porte à coté des escaliers. Tuez ensuite les zombies, montez les escaliers, prenez la carte sur le mur puis entrez dans la pièce à droite de l'entrée. Récupérez les notes sur la deuxième banquette puis avancez, tuez les zombies et récupérez les armes pour tuer un nouveau zombie avant de retourner dans la cour.

Descendez ensuite les escaliers, faites le tour du bâtiment et passez le gros portail pour tuer quelques zombies de plus. Entrez ensuite dans le laboratoire (débarrassez-vous de tout vos objets métalliques) puis lisez la note sur la table de l'autre coté du bâtiment. Activez le photocopieur 3D puis allez dans la salle des ordinateurs pour récupérer le fax avant d'avancez de l'autre coté de la pièce. Appuyez sur l'interrupteur après la scène cinématique, récupérez le médaillon dans le tiroir du bureau et placez le dans le tiroir gauche du photocopieur. Quittez le bâtiment, appuyez sur l'interrupteur vert, tuez les zombies et récupérez l'extincteur dans le débarras. Prenez la clé dans la cage de gauche, retournez dans la cour, faites le tour du bâtiment puis utilisez la clé sur la porte grillagée.

Entrez dans le cimetière, tuez les zombies, éteignez le feu et lisez la note dans la valise avant de retourner au photocopieur 3D. Placez le TG-01 du coté droit, récupérez le médaillon en plastique et repartez jusqu'à la cour en évitant les zombies. Allez à la grille que vous avez vue derrière Steve, utilisez le médaillon pour l'ouvrir et prenez le passage de gauche pour récupérer les herbes au bout du pont. Retournez à la Jeep pour ramasser les munitions, poussez la caisse sur le feu puis montez de l'autre coté et prenez les escaliers. Prenez la porte de droite, récupérez les flèches puis prenez la porte de l'autre coté. Montez les escaliers de droite, entrez dans le laboratoire au bout du hall, récupérez l'arbalète, essayez d'ouvrir la porte du labo puis quittez la pièce vers le hall.

Passez la porte au bout du hall, tuez les zombies, récupérez le matériel et entrez dans la salle des douches. Tournez la roue sur la droite, prenez la clé devant la tête de lion, retournez dans la hall et prenez la porte à droite vers la salle de recherche. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la copie de la carte et utilisez la clé sur l'armoire de la pièce suivante. Reprenez ensuite le passage vers l'escalier et l'arrière cour du palais.

Avancez vers l'entrée, récupérez le médaillon sur la gauche, avancez tout droit puis passez le portail vers les docks. Prenez à droite en bas des escaliers, récupérez les munitions et la carte puis entrez dans le palais. Montez les escaliers et prenez à droite après la scène cinématique. Récupérez le ruban sur le bureau, la note sur la table et les munitions sur l'étagère. Ramassez ensuite la carte en poussant la petite étagère dans le passage du fond et retournez dans le foyer. Prenez la porte en bas à gauche vers la salle de bains, récupérez la valise et le matériel et retournez en arrière.

Entrez le code NTC0394 dans l'ordinateur et passez la porte dans le coin puis tuez tous les zombies avant de retourner dans le bureau. Appuyez sur la lumière bleue, récupérez la roue dans la cache et allez jusqu'au foyer puis au bureau quand vous entendez les cris de Steve. Regardez l'écran au centre de la pièce (choisissez C et E pour le libérer) puis retournez au foyer. Repartez après la scène cinématique puis retournez vers les quais. Utilisez la roue près du podium, montez dans le bateau, récupérez le sac à l'arrière puis activez l'interrupteur et partez pour l'aéroport.

Partie 2

Descendez les escaliers, passez le hall et entrez dans la réception. Prenez la porte à coté de l'aquarium puis allez vers l'écran qui clignote et activez-le. Utilisez le médaillon sur la plate-forme au dessus de l'avion, retournez en arrière et prenez la deuxième porte dans réception. Traversez le pont, entrez dans la salle des ascenseurs et montez d'un étage avec celui de droite. Allez jusqu'au moniteurs, utilisez le bras pour déplacer la caisse qui se trouve dans le coin puis redescendez et empruntez le nouveau passage. Appuyez sur l'interrupteur, tuez les zombies et avancez pour récupérer la carte et les flèches sur les caisses avant de retourner au bateau.

Utilisez à nouveau la roue en arrivant et retournez dans le hall pour utiliser la carte dans l'emplacement au bout. Passez la porte vers la cour, montez rapidement les escalier sous le feu de Ashbury et prenez la porte qui n'est pas éclairée puis celle en métal. Récupérez ensuite tout le matériel puis passez la porte de bois puis une deuxième porte et prenez à droite pour récupérer les Uzis. Ressortez, suivez le hall jusqu'à une nouvelle porte, descendez les escaliers, passez une porte et récupérez les pistolets dorés après la scène cinématique.

Tuez les trois zombies avec Steve et passez la porte rouge, descendez l'escalier, tirez dans les tonneaux puis montez l'escalier suivant en face de vous et avancez tout droit jusqu'à la scène cinématique.

Vous voilà avec Claire. Passez le coin et prenez la porte puis avancez vers Steve et sortez par la porte de gauche après la séance cinématique. Traversez le hall suivant jusqu'à une nouvelle pièce, récupérez le bouclier sur le mur et allez dans le garage par le passage le plus sombre. Passez les grandes porte devant Steve, tuez les chiens, ouvrez la porte et retournez dans la cour puis au palais.

Tuez les zombies dans les escaliers puis allez dans le bureau. Placez les pistolets dorés sur la porte pour l'ouvrir puis activez l'ordinateur et entrez le code 1971. Prenez le passage, avancez jusqu'à la cage d'escalier et prenez la porte verte en haut. Passez ensuite la porte rouge sur la gauche, allumez le feu, récupérez le matériel puis allez dans le hall du deuxième étage. Montez les escaliers, passez la porte rouge et retournez en arrière après la scène cinématique pour prendre la porte grise. Arrêtez ensuite la boite à musique, ramassez la clé et retournez au foyer dans le palais.

Prenez la porte à gauche en haut des escaliers puis utilisez la clé à gauche au deuxième étage. Récupérez le matériel, redescendez et prenez la porte de gauche. Ouvrez la porte en face de vous, ramassez les balles, le bouclier et les notes puis retournez dans la cour de la prison avec les deux boucliers (ceux avec des aigles). Placez-en un sur le mur derrière la guillotine, passez la porte puis tuez les zombies et prenez la porte de bois. Prenez la note dans le bureau, avancez vers la morgue, ouvrez la mallette puis allez dans le bureau et placer l'œil sur le mannequin avant de sortir par la nouvelle porte.

Passez la porte au fond et montez sur la caisse et poussez la à l'opposé de la porte. Retournez ensuite à l'infirmerie et prenez le passage vers les souterrains. Tuez les chauves-souris, entrez dans la pièce suivante, récupérez le matériel puis descendez les escaliers et passez la porte de l'autre coté de la pièce. Récupérez l'épée sur la statue, tournez-vous vers le fond de la pièce, appuyez sur le tuyau et placez l'épée sur la statue puis ramassez la partition dans la statue.

Partie 3

Retournez dans la palais, placez la partition sur le piano, prenez la fourmi bleue puis retournez à la résidence. Tuez les zombies sur votre route puis allez dans la chambre d'Alfred, placez la fourmi sur le coffre puis retournez dans la cour militaire. Montez, utilisez le bouclier bleu sur la partie incurvée du pallier, récupérez la carte et descendez de l'autre coté du grillage puis par l'échelle. Ouvrez les portes grâce à la carte, montez les escaliers dans le hall et prenez la porte de droite. Ouvrez le portail avec la carte, récupérez le lance-grenade et les grenades dans la pièce principale puis prenez la porte métallique. Récupérez tout, le matériel puis retournez au rez-de-chaussée et allez dans la salle du transformateur puis dans celle de la chaudière. Traversez le pont métallique et montez au deuxième étage avec l'ascenseur.

Ouvrez la porte métallique avec la carte, montez sur la plate-forme et regardez l'écran de projection. Récupérez le médaillon en bas près du moniteur puis zoomez sur le dessin de squelette (code 1126). Sortez par la porte, avancez jusqu'au hall, prenez la porte de droite grâce à la carte, montez les escaliers et utilisez le code 1126 pour entrer dans le labo. Prenez le dessin de squelette puis retournez dans la cour.

Allez ensuite dans le garage par la porte métallique puis prenez la porte de droite et placez le dessin sur le mur en face de la peinture dans le bureau. Récupérez le matériel dans la pièce secrète (la clé est dans la maquette), puis retournez au palais. Prenez au fond à droite, utilisez la clé dorée pour entrer et appuyez sur le boutons dans l'ordre suivant : Lady Ashbury, Grand-père et les jumeaux, oncle Ashbury, Ashbury « rouge », vieil homme, Lord Ashbury, le jeune Alfred. Examinez le vase, prenez la fourmi rouge puis retournez à la résidence dans la chambre d'Alexia.

Utilisez la fourmi rouge sur le coffre, prenez l'instrument de musique et allez dans la chambre d'Alfred puis utilisez-le devant le coffre et montez par l'échelle. Examinez la libellule métallique sur la chaise et placez-la sur le dessin de fourmi dans le mur et montez à l'échelle derrière vous. Poussez ensuite la caisse de droite vers la boite en verre et montez dessus pour récupérer le livre et le médaillon. Ressortez de la chambre d'Alfred et allez jusqu'à la porte 1 des docks de l'aéroport.

Placez le dernier médaillon dans la console, appuyez sur le bouton et montez dans l'avion. Ramassez le levier sur le sol, montez par l'ascenseur, passez la porte. Utilisez ensuite le levier, traversez le pont, passez une nouvelle porte et récupérez les clés. Redescendez, utilisez les clés pour ouvrir la porte bloquée et récupérez le matériel. Poussez les caisses, passez par la porte et .... courrez.

Vous vous retrouvez dans la cour du palais. Courrez vers l'aéroport (il vous faudra une dizaine de grenades pour arrêter le T-079) puis préparez-vous au combat (presque) final après la scène cinématique.

Descendez l'échelle, passez un première porte, prenez à gauche et franchissez la porte suivante pour récupérer le matériel puis retournez au terminal et descendez les escaliers. Prenez la carte sur le mur, prenez à gauche et passez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond à gauche, récupérez l'étiquette UPS puis passez la salle des bagages et prenez la porte suivante. Ramassez la clé sur le tapis roulant, l'AK-47 dans les armoires vertes puis retournez dans la salle des bagages. Placez l'étiquette sur la boite marquée BOW et ouvrez la porte grâce à la clé.

Partie 4

Prenez la première porte à gauche, appuyez sur l'interrupteur sous la plate-forme, sur celui du milieu de la pièce puis retournez à la salle des bagages. Appuyez sur les deus interrupteurs au centre la pièce pour activer le tapis roulant puis poussez l'étagère et appuyez sur le bouton dans la cache. Récupérez et examinez l'objet derrière la porte secrète puis retournez à la salle des araignées, récupérez le masque à gaz et retournez dans le couloir en U du terminal.

Ouvrez la porte de droite avec la nouvelle clé, approchez vous du panneau de contrôle et allez dans al salle aux tuyaux après la scène cinématique. Ramassez la roue, descendez l'escalier te utilisez-la sur le broyeur au fond de la pièce. Retournez à la salle des bagages, passez la porte du milieu, utilisez la roue sur la plate-forme pour fermer l'arrivée de gaz puis montez sur le tracteur et quittez la zone. Un combat difficile vous attendant en bas de l'escalier. Evitez à tout prix les tentacules de la créature et utilisez au maximum le lance-grenade.

Passez la porte, appelez l'ascenseur et évitez le vers en l'attendant. Entrez dans la salle suivante, appuyez sur le bouton au fond de la pièce et utilisez l'ascenseur qui se dévoile. Ramassez le matériel derrière la porte du centre puis montez au premier étage. Placez la batterie dans l'ascenseur au fond du garage, montez, ramassez la clé et la note puis passez la porte. Prenez ensuite la porte en face des escaliers, traversez la cour, prenez la porte suivante, ramassez le matériel puis retournez au labo et descendez par l'ascenseur.

Descendez les escaliers, traversez l'eau et montez par l'échelle. Montez les escaliers suivants, allez à l'ordinateur, appuyez sur le levier pour récupérer les munitions sur le tube puis passez la porte. Prenez la porte avec la lumière rouge, changez la température du réfrigérateur à 128° et prenez les médicaments avant de vous débarrasser de votre assaillant. Montez ensuite au deuxième étage, récupérez la maquette puis retournez à la salle secrète du premier étage. Utilisez la maquette pour ouvrir le panneau secret, récupérez le livre et la clé et allez au laboratoire du rez-de-chaussée.

Montez les escaliers, combattez votre adversaire puis utilisez la clé sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Passez ensuite par le trou dans le mur, allez dans la pièce du centre, passez la porte et descendez par l'échelle. Appuyez sur le bouton pour allumer le ventilateur, montez l'escalier, passez une première porte puis prenez la porte rouge. Prenez les

médicaments sur l'étagère, mélangez-les et prenez le modificateur sur le bureau. Retournez ensuite dans la cour et prenez le monte-charge de gauche.

De retour à l'aéroport, traversez le dépôt, montez avec l'ascenseur et passez la porte vers la salle des contrôles. Traversez le pont vers la pièce suivante (remplissez la bouteille du bas jusqu'à 10 en mélangeant les bouteilles 3 et 5) puis retournez dans le dépôt. Repassez les deux portes des docks en ramassant tout le matériel (ne pas oublier les 3 médaillons sur la console) puis retournez à la pièce secrète du premier étage. Placez les médaillons dans les emplacements près de la porte, tirez sur le levier et descendez par l'échelle.

Partie 5

Passez dans la pièce suivante, tuez le monstre dans le bassin, récupérez le bouclier et retournez au rez-de-chaussée du bâtiment militaire. Combinez les médicaments avec le bouclier et utilisez la clé sur la porte.

Quittez la pièce, tirez sur la tentacule puis descendez l'échelle et les escaliers jusqu'au bureau. Utilisez la clé dorée sur le pilier, récupérez le cube et la livre et retournez dans la pièce avec les barreaux. Ramassez la valise te les munitions, prenez l'autre porte dans le hall en U, montez sur la glace en face de vous, puis sur la passerelle et prenez la première porte. Avancez jusqu'à l'ascenseur et prenez la porte de gauche une fois en haut. Utilisez ensuite la roue près de la lumière verte, tournez la poignée, quittez la pièce et prenez la porte de droite. Récupérez le matériel (derrière le carrousel et dans l'eau de la fontaine), passez la porte et utilisez le couteau derrière la porte puis repartez pour prendre la porte à coté de la salle du générateur.

Poussez la statue sur la dalle brisée, récupérez l'œil bleu derrière la statue de tigre dans la petite pièce, puis le rouge et montez d'un étage par l'ascenseur. Descendez le hall, récupérez l'aile devant la fourmilière, passez la porte, récupérez la note et prenez la porte sur le coté. Allez ensuite de l'autre coté de la fourmilière, passez la porte et prenez la note près de l'ordinateur puis allez au fond à droite de la pièce (AA, couronne, Cœur, Pique pour l'énigme). Placez le cube sur le meuble, récupérez l'anneau, examinez-le, récupérez le joyau bleu puis retournez au rez-de-chaussée.

Prenez la porte de droite, appuyez sur le bouton bleu, rechargez l'extincteur et descendez par l'ascenseur, tuez les zombies, récupérez la poche de sang sur l'étagère et éteignez le feu pour ramasser le Magnum. Remontez, prenez l'autre ascenseur et utilisez la roue pour drainer l'eau. Descendez prendre la clé, tuez le monstre qui vous attaque et retournez voir Claire.

Passez la porte avec Claire et poussez l'étagère vers la droite puis passez la porte. Récupérez les grenades derrière la deuxième étagère, passez la porte et récupérez le livre après les escaliers. Abaissez le canon, récupérez la balle en évitant le marteau et placez-la dans le cercle. Ramassez ensuite la carte, retournez au bout du couloir et prenez la porte de gauche. Avancez puis faites demi-tour et courrez quand vous apercevez Steve puis admirez les scènes cinématiques.

Tirez sur Alexia en évitant à tout prix qu'elle s'approche de vous, examinez l'anneau, récupérez le joyau rouge et retournez au hall en U. Allez dans la salle de contrôle de la grue et levez-la puis tuez l'araignée géante et récupérez le joyau vert sur le glace avant de retourner au foyer. Montez les escaliers, placez les trois joyaux sur la peinture et prenez la porte secrète. Passez ensuite le première porte à droite et prenez la note près du terminal de gauche. Descendez avec l'ascenseur, appuyez sur le bouton bleu pour récupérer la quatrième aile, reprenez l'ascenseur, montez l'escalier et ouvrez la porte.

Retournez ensuite au couloir en Y et prenez la première porte du coté gauche. Ramassez la clé sur le bureau, allez ouvrir la double porte du foyer puis rendez-vous dans la salle du générateur pour couper le courant. Allez ensuite chercher les yeux de la statue de tigre et prenez la deuxième porte dans la partie gauche du couloir en Y. Utilisez l'œil bleu sur la boite à musique puis l'œil rouge dans la chambre suivante . Récupérez la roue, placez-la dans la boite de la première chambre et montez par l'échelle. Récupérez la clé dans la jarre sur la table et combinez les ailes et les clés puis traversez la salle des ordinateurs pour arriver à la zone de la prison.

Montez ensuite les grands escaliers avec Claire, utilisez la clé de la libellule sur le première porte et franchissez-la. Prenez la carte dans le livre et placez-la dans le panneau de contrôle puis entrez le code VERONICA. Tirez ensuite sur

Alexia avant qu'elle ne touche Claire et continuez à l'occuper jusqu'à ce que l'arme soit chargée. Un seul coup devrait suffire.

Ribbit King

© Atari / Bandai 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Suivez les instructions pour débloquer ces personnages en mode Versus.
Pan-Pan : Battez Picwick une fois.
Black Alien : Battez Picwick une fois.
Lunk : Défiez Lunk et gagnez contre lui.
Pappy : Battez Lunk puis revenez à Ribbittron et battez Pappy.
Sir Waddlesworth : Battez Pappy pour jouer contre Sir Waddlesworth et battez-le.

Roadkill

© Nobilis / Midway 2004

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et mettez l'option "carte" en surbrillance puis faites une des manipulations suivantes. Vous entendrez le bruit d'un moteur si le code a été correctement entré.

Argent
Y, X, Y, X, B, A, B, A, bas, haut

Augmentez le niveau RIOT
Y, X, A, B, Y, X, A, B, haut

Diminuer le niveau RIOT
Y, X, A, B, Y, X, A, B, bas

Les power-ups réapparaissent immédiatement
Y, A, A, Y, B, X, X, B, A, B, X, Y

Munitions illimitées
Y, B, B, X, Y, B, B, X

Restaurer la vie
B, X, B, X, B, X, B, X

Tornado
Y, X, A, B, B, A, X, Y

Tous les véhicules
haut, bas, haut, bas, Y, A, Y, A, B, X, X, B

Robotech : Battlecry

© TDK Mediactive / Vicious Cycle 2003

+ D'INFOS FORUM

INVINCIBILITÉ EN MODE HISTOIRE

Pendant l'entraînement, optez pour le mode combattant avec l'avion (Fighter Training). Détruisez 2 cibles et arrêtez la mission. Vous serez alors invincible dans le mode Histoire.

CHEAT CODES

Au menu principal, mettez New Game en surbrillance, maintenez L + R + Z et faires rapidemment gauche, haut, bas, A, droite, B, start pour ouvrir le menu des cheats. Entrez l'un des codes suivants.

BACKSTABBER	One Hit Kills avec le gunpod
CLEAR	Désactiver les cheats
MARSBASE	Le gunpod et le lance missiles refroidissent plus vite
MISSMACROSS	Tous les emblèmes
MULTIMAYHEM	Tous les niveaux multijoueurs
SNIPER	One Hit Kills avec le snipe
SPACEFOLD	Le gunpod refroidit plus vite
SUPERMECH	Invincibilité
WEWILLWIN	Choix du niveau
WHERESMAX	Tous les veritechs

Robots

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mettez le jeu sur Pause et faites les manipulations indiquées rapidement pour les activer (un son confirmera la validité du code).

Grosse tête

Haut, Bas, Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Droite.

Vie infinie

Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche.

Ecrous illimités

Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Bas.

Rocket Power : Beach Bandits

© THQ / Evolution Game

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans l'écran des options, sélectionnez "Cheats" et répondez aux questions posées avec les réponses suivantes. Vous aurez accès à tout le jeu.

1. Squid
2. Conroy
3. Tito Makani
4. Maurice
5. Ocean Shores
6. Otto
7. Eddie: Prince of the Netherworld

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pi

Obtenez 20 pièces d'or.

Spurtz

Obtenez 30 pièces d'or.

Lars

Obtenez 40 pièces d'or.

Eric Golem Jr.

Obtenez 50 pièces d'or.

Eddie

Obtenez 60 pièces d'or.

NIVEAU MONDO MOUNTAIN

Entrez le code TKS4VTT2.

NOUVEAUX BONUS

Obtenez 750 points en mode "Shooting Gallery" et "The Brains That Ate California" pour obtenir deux pièces d'or et deux nouveaux épisodes de Rocket Power.

Rocky

© Ubisoft / Rage Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants au menu principal.

Plus de punch

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, L.

Boxer plus vite

Maintenez R puis faites Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, L

Tous les boxers et tous les rings.

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Haut, Gauche, Haut, L.

Tous les boxers, tous les rings et la statue de Rocky.

Maintenez R puis faites Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, L.

Tous les boxers, tous les rings, la statue de Rocky et Mickey

Maintenez R puis faites Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, L.

Stats au max en mode Tournoi et Exhibition

Maintenez R puis faites Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, L.

Stats au max en mode Movie.

Maintenez R puis faites Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, L.

GAUCHE OU DROITE ?

Chaque personnage a un côté de prédilection, essayez de le trouver pour optimiser vos combats.

Rogue Ops

© Nobilis / Kemco 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pendant le jeu, appuyez sur start et faites l'une des manipulations suivantes (vous verrez un flash à l'écran si le code a été correctement entré) :

A l'épreuve des balles

gauche, droite, droite, gauche, X, Y, Y, X

Dégâts réduits de moitié

X, X, Y, Y, gauche, gauche, droite, droite, Y, Y, X, X

Grands pieds

droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, gauche

Grosses armes

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

Invincibilité

gauche, droite, droite, gauche, gauche

Mort en un tir

Y, gauche, droite, droite, gauche, Y, R, L, Y, X, X

Munitions illimités

X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, gauche, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

Regarder la scène de fin

L, R, X, X, gauche, R, R, X, X, L, X

Zapper les scènes cinématiques

R, X, R, Y, R, gauche, R, droite, R, L, L, X, L, Y, L, gauche, L, droite, X

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution a été réalisée en mode Pro, ce qui correspond au niveau de difficulté normal. Pensez à fouiller tous les cadavres ou gardes que vous pourrez. Je ne l'indiquerai pas systématiquement sauf si un objet important est à récupérer.

L'entraînement

Le niveau d'entraînement ne devrait poser aucun problème. Il est là pour que vous puissiez vous familiariser avec les commandes. Suivez les indications de Jonah pour progresser. Dans la deuxième moitié de l'entraînement, les exercices sont à peine plus difficiles. Vous devez commencer par fouiller une pièce pour découvrir le passe vous permettant d'ouvrir la porte. Ce passe est caché dans le casier près du fauteuil bleu. Dans la salle des tableaux, enfilez vos lunettes spéciales. Elles vous permettent de voir que la porte est reliée à un dispositif de fermeture électrique. L'interrupteur pour désactiver tout ça se trouve derrière le tableau de voilier. La suite est assez simple. Accroupissez-vous et traversez la prochaine pièce dans la zone d'ombre à droite. Tirez sur les deux caméras suivantes. Vous arrivez alors dans une pièce avec des machines à sous et des tables de jeux. Jonah vous indique qu'il y a deux endroits où vous cacher ici. Effectivement, vous pouvez soit vous planquer dans le casier, soit vous agripper au plafond (juste devant la porte qui mène à la section suivante). Un garde viendra inspecter les lieux, s'il ne vous voit pas, vous pouvez continuer. Dans la prochaine zone, vous devez arriver discrètement dans le dos d'un garde et l'éliminer en réalisant une combo. Planquez ensuite son corps dans l'un des deux casiers, et cachez-vous dans l'autre. Voilà, Nikki est maintenant prête pour une vraie mission.

Mission 1 : La Casa Negra

Vous arrivez à la Casa Negra en pleine exécution. Apparemment votre contact a été repéré et vous serez donc toute seule sur le terrain. Marchez très doucement jusqu'au garde encore sur place. Placez-vous dans son dos et agenouillez-vous pour le fouiller. Cela vous permet de récupérer un passe bleu. Relevez-vous et tuez le garde. Vous pouvez cacher son corps là où vous avez commencé la mission. Posez la première charge explosive sur le coffre de la voiture. Avancez dans la petite cour avec le puits. Un garde patrouille sur le balcon. Sortez votre fusil sniper et tuez-le d'une balle dans la tête. Montez sur le balcon en vous aidant de la gouttière. Un médikit n'attend que vous de l'autre côté. Sortez de nouveau votre fusil et visez le garde en bas. Agenouillez-vous et faufilez-vous sous la rambarde, sur les plantes grimpantes. Ecoutez ce qu'il se dit par-là. Descendez par la gouttière devant vous. Restez caché derrière les caisses et décalez-vous juste un peu sur la droite de façon à avoir l'un des gardes en ligne de mire. Munissez-vous de vos shurikens pour le tuer. Le second garde va vouloir venir voir ce qu'il se passe, dès qu'il passe devant vous, tuez-le lui aussi. Enfin, un troisième ennemi va également arriver. Réservez-lui le même sort, sans sortir de votre cachette. Fouillez tout ce beau monde. L'un d'eux possède le passe rouge. Récupérez aussi les shurikens n'ayant pas atteint leur cible et le médikit dans la salle à manger. Passez dans la cuisine et installez la seconde charge explosive sur le gros conduit dans le coin. Prenez les shurikens juste à côté. Tenez-vous devant le couloir près de l'horloge. Avec le fusil, tuez le garde dans le salon puis mettez-vous sous l'horloge pour attendre l'autre garde et le descendre avec les shurikens. Vous trouverez un nouveau médikit dans le salon et un autre à l'étage. Faufilez-vous dans la grille près de l'aquarium pour récupérer une pile (nécessaire au bon fonctionnement de vos lunettes) puis revenez dans le salon et passez la porte (appuyez sur l'interrupteur pour l'ouvrir). Vous êtes de nouveau dans la cour du puits. Entrez dans la porte à votre droite. Il y a encore un médikit à prendre. Il se trouve à gauche, en entrant. Utilisez le passe rouge pour désactiver le laser qui recouvre l'escalier et descendez. Encore une fois, sortez votre passe rouge et éteignez le par-terre de lasers. Il y a quelques shurikens à prendre à gauche si vous le souhaitez ainsi qu'un médikit à côté des escaliers menant aux cadavres suspendus. Vous pouvez désactiver les lasers avec votre passe rouge, ou tirez sur les cadavres pour qu'ils bloquent le faisceau, c'est au choix. Posez la dernière charge. A partir de maintenant, vous aurez exactement deux minutes, et pas une seconde de plus, pour trouver Van Cleef. Remontez dans la cour du puits. Un garde devrait tenter de vous surprendre lorsque vous sortirez, mais tuez-le rapidement. Montez à la gouttière et traversez le balcon. Passez sous la rambarde puis sur le auvent, le bureau de Van Cleef est juste après. Toutes les bombes explosent et votre proie s'enfuit. Il n'y a pas de temps à perdre, prenez les munitions sur le balcon puis foncez dans le bureau pour abattre le garde (utilisez votre pistolet, ce sera plus rapide). Suivez Van Cleef dans le salon, puis

dans la cour. Là, deux autres gardes vous attendent. Tuez-les sans ménagement et continuez vers la cave à vin, à droite. Juste avant les cadavres suspendus, vous remarquez que l'un des tonneaux a été déplacé. Engouffrez-vous dans ce passage.

Suivez le tunnel jusqu'à la zone effondrée. Passez sous les décombres. Vous apercevrez Van Cleef. Surtout, souvenez-vous que vous ne devez pas le tuer avant d'avoir récupéré son livre. Evitez donc ses tirs sans broncher. Ne le suivez pas vers l'escalier de droite mais prenez celui d'en face. Cela vous permet de récupérer un médikit. Continuez et tuez le garde devant vous. Grâce à vos lunettes, vous pouvez voir que des lasers barrent le chemin un peu plus loin. Longez le mur pour les éviter puis continuez par le tunnel qui descend sur la droite. Vous débouchez dans une salle avec trois portes fermées. Utilisez le levier à droite pour ouvrir la porte d'en face. Avancez tout en mettant vos lunettes sur le nez. Vous pouvez voir qu'un homme patrouille sur la gauche. Restez à bonne distance et attendez qu'il passe devant vous pour le dégommer. Il y a un objet à récupérer au fond à droite. Revenez vers la porte et utilisez le nouveau levier. Celui là ouvre la porte de gauche (maintenant à votre droite) de la grande salle. Entrez simplement pour abaisser le troisième levier et continuer par la porte de droite (maintenant en face de vous). A partir de maintenant, avancez prudemment car la zone est infestée de mines accrochées aux murs.
Vous pourrez facilement les repérer puisqu'elles apparaissent sur la carte. Pour les détruire, il suffit de leur tirer dessus. Prenez garde à toujours respecter une bonne distance de sécurité pour ne pas perdre de l'énergie lorsqu'elles explosent. Van Cleef vous attend dans le couloir de droite. Avancez puis revenez à couvert pour éviter ses rafales de mitraillette. Attendez qu'il s'en aille et détruisez la mine sur la paroi. Prenez ensuite la canalisation de gauche en tirant d'abord sur la mine au fond du tunnel. Tournez à droite puis attendez le garde qui arrive par la gauche. Tuez-le dès que vous le verrez. Tournez encore à droite et faites exploser la mine plus loin. Prenez de suite à gauche et attendez le garde qui se trouve dans le conduit parallèle au vôtre pour le tuer. Prenez le médikit dans le conduit et revenez dans le vôtre. Au fond, tournez à droite et plaquez-vous contre la grille pour détruire la mine sur la gauche. Faites attention à Van Cleef qui vous attend un peu plus loin. Il va tirer quelques rafales dès qu'il vous verra passer devant la seconde bifurcation à gauche. Suivez-le lorsqu'il s'enfuit mais faites attention à la mine près des escaliers et aux trois autres un peu plus loin. Prenez toujours assez de recul pour les détruire. Vous arrivez devant une porte fermée. Utilisez le levier sur la droite pour l'ouvrir. Van Cleef est maintenant piégé. Continuez tout droit en détruisant la mine au sol et en prenant le médikit et la pile. Vous débouchez dans un entrepôt. Van Cleef est dans le coin, prêt à vous tirer dessus. Prenez le médikit à gauche puis les shurikens en face. Restez dans l'ombre et cachez-vous derrière le troisième pilier. Décalez-vous légèrement à droite, levez les yeux et tirez sur votre ennemi. Prenez le second médikit à votre gauche et retournez-vous. Courez de l'autre côté de la salle pour récupérer encore un médikit et servez-vous des piliers pour vous rapprocher de Van Cleef. Tirez sur lui dès que vous le verrez, il est toujours en haut. Continuez comme ça et vous finirez par tuer votre ennemi. Emparez-vous du livre et attrapez la corde de l'hélicoptère d'extraction.

Mission 2 : Musée Forsythe

L'infiltration du musée commence sur un balcon. Déplacez-vous vers la gauche et écoutez la conversation des gardiens en bas. Continuez au bout du balcon sur la gauche et levez la tête. Près du câble soutenant le squelette du ptérodactyle, vous verrez un point lumineux. Lancez votre grappin et restez suspendu au-dessus de la pièce. Il y a trois gardes en bas. L'un d'eux entre et sort de la porte sécurisée, un autre se trouve tout au fond de la salle (celui-là ne devrait pas poser de problèmes) et le dernier fait les cents pas sur votre droite. Lorsque ce dernier va inspecter la salle à droite, descendez et cachez-vous derrière le panneau The Empires. Attendez son retour en restant toujours caché près du panneau. Lorsqu'il repart vers la salle à droite, suivez-le en restant accroupi et faites lui ses poches sans vous arrêter. Vous trouverez un passe vert. Laissez le garde continuer sa ronde et ouvrez la porte Security à l'aide de votre nouveau passe. Il y a une pile posée sur le bureau. Fouillez les casiers, vous trouverez le code de l'autre porte : 1069. Revenez vers les squelettes en évitant de vous faire voir. Il y a une porte avec des lasers bleus dans le coin du ptérodactyle. Allez vous cacher juste à sa gauche et patientez pour que le garde dans le secteur reparte taper le code sur le panneau. Suivez-le d'assez près, passez la porte avec lui, descendez les escaliers et laissez-le entrer dans la salle à droite pendant que vous irez vous cacher dans les escaliers à gauche. Si vous n'êtes pas parvenu à le suivre d'assez près et donc à passer la porte, entrez le code 1069. Descendez les escaliers en restant bien près du mur de droite. Passez discrètement sous la fenêtre puis vers les escaliers de gauche. Attendez dans le recoin que le garde remonte dans la grande salle du musée pour aller jeter un oeil à son bureau. Vous trouverez un taser et un autre objet sur le comptoir. Prenez-les tous les deux et redescendez les escaliers. Avec le taser, créez un court-circuit sur le gros générateur gris. Cela permet de couper les lasers bleus de la grande salle. Remontez vers la salle du garde, attendez que celui-ci entre et s'assoit à son bureau pour passer sous sa fenêtre et courir vers la porte aux lasers bleus

maintenant ouverte. Ouvrez le rideau de fer au fond à droite et accédez à la prochaine partie du musée.

Surtout restez dans l'ombre pour ne pas vous faire repérer par les caméras ou par le gardien. Prenez la pile près du distributeur de boissons puis avancez prudemment près de l'analyseur rétinien. Observez les mouvements du gardien derrière la grille. Lorsqu'il marche dans votre direction, sortez votre appareil pour récupérer les données rétiniennes de ce garde. Il vous faudra réajuster la caméra pour que son visage reste dans votre mire. Attendez que le garde soit assez loin pour utiliser ces données sur la machine puis agenouillez-vous dans l'ombre près de la machine à soda. Le gardien viendra inspecter la machine. Fouillez ses poches. Vous trouverez le passe bleu. Laissez l'homme repartir. Lorsqu'il sera au fond de la salle, sur le côté droit, ouvrez de nouveau la grille. Regardez votre plan. Dès que la caméra ne vous verra pas, courez vous cacher dans la zone d'ombre à gauche. Mettez-vous derrière la colonne pour plus de sécurité. Lorsque le gardien retournera voir la machine, allez-vous cacher derrière l'autre colonne, toujours contre le même mur. Observez maintenant le balayage que fait la caméra dans le coin de la pièce à votre gauche. Dès qu'elle filmera la porte (et à condition que le garde ne soit pas là), sortez de votre cachette, et avancez tout droit en évitant la caméra. Passez la porte dès que ce sera possible. Attention à ne pas marcher sur les lasers bleus qui recouvrent le sol. Levez les yeux et lancez votre grappin sur le point lumineux légèrement à droite. Montez jusqu'au conduit d'aération qui vous permettra d'arriver de l'autre côté de la grille.

Accroupissez-vous et passez sous la vitre de gauche puis tournez à droite. Si vous n'avez pas récupéré le passe bleu dans la section précédente, allez aux toilettes. Passez discrètement dans le dos de l'homme qui se lave les mains et fouillez-le. Vous trouverez alors un passe bleu. Revenez dans le couloir et ouvrez la porte marquée Accounts. Fouillez les casiers, le premier contient un digicode, le second, une pile. Sortez de cette pièce et approchez-vous de la salle de sécurité. Faites attention à la porte automatique, restez à bonne distance d'elle pour éviter qu'elle ne s'ouvre. Accroupissez-vous sous la fenêtre pour passer tranquillement puis suivez la direction du Loading Dock. Appuyez sur le bouton pour relever le rideau de fer et entrez dans l'entrepôt.
Appuyez sur le gros bouton rouge sur le mur de droite. Les caisses à côté de vous descendent d'un cran. Montez sur elles et traversez le petit conduit d'aération. Restez accroupi le temps que l'homme dans le bureau à côté se tourne. Vous aurez alors le temps de fouiller les deux casiers de la pièce où vous vous trouvez. Vous aurez ainsi une pile et un médikit de plus dans votre inventaire. Placez-vous devant le bouton rouge près de la porte. Ce bouton allume la lumière dans le bureau. Dès que vous le ferez, le garde dans la salle de sécurité viendra vérifier ce qu'il se passe.
Préparez-vous donc à rejoindre rapidement votre conduit d'aération (une roulette pour passer sous la fenêtre ne sera pas de trop). Faites le tour par l'entrepôt pour rejoindre la salle de sécurité. Le garde sera occupé à surfer sur le net, vous aurez donc le temps d'aller appuyer sur le bouton au fond du bureau. Cela désactivera les lasers de la salle de la grande statue. Rejoignez cette salle (appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la grille). Entrez le code 7120 sur le digicode à droite. Vous voilà enfin dans la salle de la statue à voler. En enfilant vos lunettes, vous pouvez voir que la cage de la statue est reliée à un dispositif électronique caché derrière le tableau à gauche. Bougez le tableau et tentez de cracker le code. Il suffit pour cela de reproduire la combinaison affichée à l'écran... Il n'y a rien de compliqué ici. Approchez-vous de la statuette. Avant de la prendre, assurez-vous de vous mettre derrière le présentoir et donc de faire face à la salle de la grande statue. Prenez alors la statue. C'est une fausse. L'équipe d'Omega 19 vous a devancé. Elle est sûrement encore dans les parages, et effectivement deux hommes armés arrivent dans la salle. Agenouillez-vous avant qu'ils ne vous voient. Lorsqu'ils feront demi-tour, relevez-vous et abattez-les. Traversez la salle de la grande statue puis celle avec les caméras (ne vous inquiétez pas si elles vous voient). Appuyez sur le bouton au fond à gauche pour ouvrir la grille puis sur le second juste après pour passer le rideau métallique.

Accroupissez-vous et passez à droite des tables. Restez près des tables et sortez le fusil de sniper pour dégommer le soldat sur le balcon dans la grande salle. L'alerte sera donnée. Attendez les deux soldats qui viennent rôder dans le coin pour les tuer eux aussi puis avancez doucement pour avoir celui entre les pattes du tyrannosaure. Récupérez les munitions dans la salle avec les tables puis le médikit devant la porte de sécurité. Traversez le grand hall en direction de la porte tout à fait au bout à gauche. Il doit rester encore deux ennemis dans la nouvelle pièce. L'un d'eux tambourine sur le volet mécanique pour qu'on lui ouvre (il est facile à tuer), l'autre se cache derrière un grand vase sur la gauche. Restez au niveau de la porte pour l'avoir. Ouvrez le rideau de fer et continuez.

Utilisez votre grappin au-dessus des statues (sur la gauche) et traversez le conduit en prenant les munitions cachées à l'intérieur. Restez au niveau de la grille de sortie à l'autre bout du conduit et sortez votre fusil sniper. Avancez très doucement, puis visez le garde dans la salle en bas, au fond à droite. Il y a encore deux ou trois autres ennemis en bas. Longez prudemment la corniche vers la droite pour modifier votre angle de vue et snipez-les à tour de rôle. Si le

troisième garde n'est pas dans cette salle, descendez et plaquez-vous au mur du couloir de sortie. L'ennemi sera juste après le coin. Vous pourrez l'abattre facilement. Placez le viseur sur lui et sortez rapidement de votre planque pour le tuer. La salle suivante abrite deux autres gardes. L'un d'eux reste immobile au fond, l'autre fait les cents pas et passe parfois près de vous. Attendez que celui-ci soit loin pour vous cacher près de la porte et tuez le lorsqu'il passe devant vous. Visez ensuite la tête du second. Dans cette salle, vous remarquez un gros bouton rouge près duquel est écrit "Push button to see sunrise". Appuyez et la pièce s'éclaire. Un autre garde armé se cache dans la salle suivante. Il est sur la gauche, derrière des sarcophages. Avancez lentement avec votre fusil sniper tout au bout du couloir qui mène à cette pièce. Tenez-vous sur la gauche pour éviter de vous faire voir, puis tirez tranquillement dès que vous le pourrez. Pas de problème non plus pour éliminer les deux autres ennemis qui poireautent plus loin. Mettez-vous au niveau de l'entrée de la salle et tirez sur eux calmement. Enfoncez-vous dans le passage qui descend et écoutez les voix. Deux ennemis viennent d'abattre un gardien du musée. Ils sont toujours dans la pièce, juste au-dessus de votre tête. Méfiez-vous d'eux. Avancez à reculons dans la salle, tout en levant les yeux pour les tuer aussi rapidement que possible.
Fouillez le corps du malheureux gardien. Cela vous permet de découvrir un passe bleu. Utilisez cette clé pour ouvrir la porte en haut des escaliers.

Continuez jusqu'aux grandes caisses et plaquez-vous contre elles. Un garde se trouve un peu plus loin, on peut le voir surgir de temps en temps derrière d'autres caisses. Préparez votre viseur pour le tuer en un coup. Longez le couloir en vous tenant près du mur de gauche. Placez-vous près de la porte au bout et dégommez le garde que vous verrez debout à côté du local de sécurité. Tuez aussi celui qui se trouve en hauteur un peu plus à gauche. Entrez dans cette salle et plaquez-vous au faux mur sur la gauche pour pouvoir tirer sur l'ennemi qui se trouve derrière. Dès que ce sera fait, le garde qui détient la statuette commence à fuir. Suivez-le et tuez les gardes qui se dressent devant vous. Vous arriverez vite dans une zone truffée d'ennemis. Sortez une grenade pour nettoyer tout ça. Dans le lot, il devrait y avoir l'homme que vous cherchez. Fouillez les cadavres un par un pour retrouver la statue et terminer cette mission.

Mission 3 : Silo 7 Est

Abattez le soldat sur la tour de guet avec le fusil sniper. Vous pouvez vous déplacer, mais ne passez pas sur le halo de lumière. En vous servant des camions pour ne pas vous faire voir, avancez près du mur du fond. La porte du dernier camion est ouverte. Allumez le véhicule et revenez vous cacher derrière le camion tout près. Pendant que le garde vient vérifier ce qu'il se passe, tuez-le puis fouillez-le. Vous trouverez un passe rouge. Lorsque le soldat dans le bunker ne se trouvera par près de la fenêtre du bunker, courez vous plaquer contre le mur. Faites le tour du bunker par la droite. N'oubliez pas de vous baisser pour passer sous la fenêtre. Utilisez le passe rouge pour ouvrir l'accès au silo et descendez.

Deux mécanos sont occupés à réparer un camion. Ils ne sont pas armés mais peuvent toujours déclencher l'alarme s'ils vous voient. L'un d'eux ira chercher son tournevis qu'il aura oublié en haut des escaliers. Laissez-le partir et montez à votre tour. Ne vous occupez pas du garde resté près du camion, même s'il vous voit, il ne fera rien. Repérez le bouton de l'alarme juste à gauche en montant et restez à côté pour attendre l'étourdi qui ne tardera pas à revenir. Tuez-le sans mal puis occupez-vous de son collègue en bas. Fouillez ce dernier et vous trouverez un passe bleu. Cachez les deux corps dans l'ombre près de l'échelle puis déclenchez volontairement l'alarme afin d'attirer un troisième garde. Il arrivera par le couloir face aux escaliers, attendez-le l'arme au poing. Pour arrêter l'alarme, vous devez vous éloigner et vous cacher un instant. Le mieux est de monter à l'échelle et de patienter jusqu'à la fin de l'alerte. Prenez ensuite le couloir d'où est sorti le dernier garde et trouvez son petit local de sécurité. Fouillez plusieurs fois le casier jusqu'à découvrir un passe bleu. Vous trouverez aussi un médikit, une grenade de fumée et une pile. Approchez-vous de la prochaine porte, mais pas trop près car elle est protégée par des lasers verticaux (restez devant la zone verte pour ne rien déclencher). En mettant vos lunettes spéciales, vous verrez de suite où se trouvent les lasers et ainsi slalomer entre pour atteindre la porte, mais vous pouvez aussi très bien faire sans et vous guider aux points lumineux par terre qui représentent les lasers (marchez en évitant ces points). Le parcours à faire commence sur la droite et tourne de suite à gauche puis revient sur la droite, devant la porte. Sur la gauche, des lasers empêchent de continuer. Vous n'avez d'autres choix que d'appuyer sur le bouton rouge à droite. Cela ouvre la grille qui mène à la salle des mécanos. Emparez-vous du corps de l'un des gardes et revenez le poser sur le champ de lasers afin de les bloquer et ainsi libérer un passage. Ramassez les munitions et ouvrez le nouveau passage à l'aide du passe bleu. Descendez à l'échelle.

Ramassez le médikit devant vous puis allumez la lumière grâce à l'interrupteur juste derrière la grille. Retournez

immédiatement vous cacher dans le placard. Attendez que le soldat fasse son inspection puis abattez-le quand il commencera à repartir. Un autre garde arrivera aussi. Attendez-le au niveau de l'interrupteur. Vous trouverez des médikits en fouillant les dépouilles. Prenez le couloir de droite. S'il n'est pas arrivé plus tôt, il reste un garde ici. Faites juste un ou deux pas dans le couloir afin que celui-ci s'affiche sur la carte puis ressortez. Observez les mouvements de l'ennemi. Lorsqu'il se trouve de dos, entrez de nouveau dans le couloir et tuez-le d'une balle dans la tête. Descendez les deux séries d'escaliers en vous accroupissant vers la fin pour ne pas vous faire repérer. Il y a trois gardes dans le secteur. Avancez vers le mur en face de vous, relevez-vous et tuez le premier d'entre eux, juste derrière la vitre. Ne le loupez pas, sinon il s'enfermera dans sa pièce et vous aurez à faire un gros détour pour continuer. Dans ce cas-là, le mieux est de charger la partie au dernier point de sauvegarde. Dès qu'il sera mort, l'alarme sera donnée et l'un des deux soldats restant viendra voir ce qu'il se passe. Tenez-vous prêt à l'accueillir avec votre pistolet. Le dernier garde ne bougera pas. Pour l'avoir utilisé, comme pour le premier, votre fusil à lunettes. Contournez la grande vitre et ramassez le médikit dans le bureau. Faufilez-vous dans le conduit puis dans le second un peu plus loin.

Dans le grand couloir, prenez à gauche et lancez votre grappin tout en haut pour monter au dernier étage. Tuez les gardes plus bas avec les shurikens puis descendez et récupérez vos armes (pas de gaspillage). Appuyez sur le bouton vert afin de désactiver les champs de force à l'étage du dessous puis descendez. Vous trouverez encore une échelle. Descendez. Une cinématique se déclenche alors, vous montrant une grosse explosion non loin d'où vous vous trouvez. Prenez le passage à gauche.

Vous retrouvez trois des membres de l'équipe d'infiltration Phoenix, mais ils sont morts, probablement tués par l'explosion qui vient de se produire. On vous informe qu'ils étaient normalement quatre, il doit donc rester un survivant. Il va falloir le retrouver. Traversez la pièce et continuez par la rampe en face de vous. Vous pouvez maintenant entendre un interrogatoire qui se déroule non loin. Lorsque les voix se tairont, descendez l'échelle. Accrochez-vous au rebord sur la droite et escaladez jusqu'à l'extrême gauche. Observez les deux lasers juste en dessous de vous. Il y a un moment où les deux se désactivent exactement au même moment, c'est précisément à cette seconde que vous devez tout lâcher pour descendre. De nouveau, des lasers vous barrent la route. Accroupissez-vous et observez. Là aussi, il y a un court instant où les deux lasers s'éteignent, ce qui vous permet de passer. Passez donc une première fois, puis retournez-vous et passez une seconde fois en suivant les dalles un peu plus sombres. Descendez à l'étage du dessous. Plaquez-vous contre le mur de droite ou de gauche (peu d'importance) et avancez un peu jusqu'à voir l'étage du dessous. Descendez. Pour vous repérer, vous devez à présent être à un niveau avec une étoile rouge peinte sur le mur. Il y a un trou dans l'un des coins de la pièce. Marchez sur la petite corniche près du mur et regardez en dessous. L'un des lasers marche mal. Descendez au moment où il s'éteint. Vous atterrissez dans une cellule. Approchez-vous des barreaux et une cinématique se déclenche. Le dernier membre de l'équipe d'infiltration vous parle du refroidisseur avant de se faire lui-même refroidir. Fouillez toutes les cellules. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez du couloir et appuyez sur le gros bouton rouge près de l'ascenseur. Montez. Sortez devant le drapeau russe et tournez à gauche. Ecoutez le nouvel ordre de mission que Cody vous glisse à l'oreille.

Faites attention à la porte automatique juste devant vous, elle peut s'ouvrir si vous êtes trop près et le garde de l'autre côté de la cloison ne se gênera pas pour vous tirer dessus. Si vous vous faites voir, redémarrez simplement votre partie, elle reprendra ici puisque vous venez de passer un point de sauvegarde. Lorsque vous verrez que le garde s'éloigne de la porte (merci le plan), entrez discrètement dans la salle et tuez-le par derrière. Sortez par la porte de l'autre côté et commencez à monter les escaliers. N'allez pas trop vite, un autre garde vous attend dans le coin (utilisez les lunettes pour repérer sa position). Juste avant d'arriver à son étage, baissez-vous et collez-vous à la rampe de gauche. Décalez-vous doucement en ajustant toujours le viseur sur le garde et vous arriverez à le tuer sans même qu'il ne vous voit. Terminez votre ascension des marches. Avant d'entrer de nouveau dans la salle du missile, arrêtez-vous sur le côté droit de la porte et sortez votre fusil sniper. Un garde va arriver au fond à gauche de la salle, tuez-le tranquillement. Accédez à son cadavre en longeant le petit bout de mur sur un côté de la pièce. Un garde patrouille sur les escaliers suivants. Cachez-vous et attendez qu'il monte pour surgir dans son dos et l'abattre. Montez à votre tour ses escaliers. Vous arrivez au deuxième niveau, et il y a encore un garde qui marche près du missile. Postez-vous sur le dernier palier des escaliers et tuez-le à distance. Faites quand même attention à lui car il a la fâcheuse manie de jeter un oeil près des escaliers à chaque fois qu'il passe devant. Prenez le médikit derrière le missile puis utilisez le grappin sur le point lumineux pour atteindre le dernier étage. Faites le tour et arrêtez-vous près de la porte. Nouveau point de sauvegarde.

Une caméra surveille le couloir, épaulée par une tourelle défensive. Mettez-vous à l'abri juste sous la caméra et attendez que celle-ci commence à tourner vers le couloir de gauche pour vous précipiter dans le couloir au fond à

droite. Baissez-vous et écoutez la conversation de Serena. Continuez dans votre couloir. Montez les quelques marches. Il y a une tourelle au-dessus de votre tête, mais si la caméra un peu plus loin ne vous repère pas, vous n'avez rien à craindre. A l'aide de votre plan, repérez les mouvements de la caméra. Lorsqu'elle ne peut vous voir, faufilez-vous juste en dessous d'elle. Faites face à la porte au bout du couloir puis attendez que la caméra bouge vers la droite pour courir vous réfugier dans le renfoncement à droite, juste devant la porte. Montez dans le conduit d'aération. Récupérez les munitions et la pile et continuez votre chemin dans la tuyauterie jusqu'au bout.
Vous arriverez devant une grille. De l'autre côté, vous pourrez apercevoir Serena qui ne se doute évidemment pas qu'elle va subir un scanner rétinien. Prenez donc son empreinte oculaire rebroussez chemin dans le conduit. Attendez que la caméra pointe à gauche pour courir juste en dessous d'elle. Pivotez sur la gauche, face à la porte et attendez de nouveau que la caméra ne balaye pas votre chemin pour ouvrir la porte à l'aide du panneau juste à sa droite. Entrez et tuez vite fait bien fait le technicien. Cody vous demande d'inverser la configuration des commandes afin qu'il puisse tout contrôler à distance. Pour cela, trafiquez le boîtier en bas de la colonne centrale il se trouve derrière). Deux gardes vont arriver dans le couloir derrière vous. Planquez-vous derrière la colonne centrale et patientez. Les deux ennemis vont se séparer, l'un va partir vers l'endroit où se tenait Serena, l'autre va repasser devant la vitre. Tuez-le dès que vous le verrez. Avant de sortir de la salle, attendez que la caméra ne vous pointe pas et courez comme d'habitude sous elle. Tournez à droite dans le couloir et passez la porte. Montez les escaliers.

Cody vous prévient qu'il ne vous reste qu'une minute ou deux avant que le missile n'explose ici même (en fait, il en reste trois, mais bon...). Courez jusqu'au médikit. Montez les marches et tuez le garde qui vous attend en haut. Continuez à monter et cachez-vous derrière les caisses sur la gauche. L'arme au poing, décalez-vous un peu sur la droite pour tuer les trois gardes dans ce couloir (tirez sur les bonbonnes rouges pour aller plus vite). Sans perdre de temps, courez au fond du couloir (inutile d'aller chercher le médikit dans la pièce à gauche, des tourelles la surveillent et vous perdrez plus de vie que vous n'en gagnerez). Tuez le garde qui surgit des escaliers sur la gauche (il se peut qu'il y en ait deux suivant la façon dont vous avez géré le couloir précédent). Montez les escaliers jusqu'au médikit. Tuez le garde en haut des marches à gauche. Un autre vous attend derrière la porte, sur la gauche. Faites attention, il est accroupi et donc plus dur à toucher. Enfin, il y a un dernier garde sur la droite cette fois. Utilisez la caisse pour vous protéger. Faites le tour de la pièce et attrapez la corde pour vous échapper du silo sur le point d'exploser.

Mission 4 : Magyar Klub

Vous évoluez cette fois dans un club plutôt chic. Descendez les quelques marches. Notez, la grande caisse sur votre droite, elle vous servira dans quelques instants. Accroupissez-vous et installez-vous près de l'extrémité de la grande table. A l'aide de votre fusil sniper, tuez le garde dans l'autre salle. Il va maintenant falloir attirer les deux autres là où vous êtes, le piano peut être utile pour cela. Jouez un petit air puis courez vous cacher derrière la grande caisse. Le premier garde va passer près de l'instrument puis vers la table, tuez-le à ce moment là. Son ami viendra peu après. Tuez-le en visant entre la caisse et la colonne. De cette manière, vous ne lui laisserez même pas le temps d'apercevoir le cadavre de l'autre garde et éviterez ainsi de déclencher une alarme. La voie est libre désormais. Allez vers le couloir du premier garde tué. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez un conduit d'aération en hauteur (près d'une grande caisse). Sautez dans le conduit et avancez jusqu'à la grille de sortie. Tant que vous n'ouvrirez pas la grille, le garde en dessous ne pourra vous voir. Attendez qu'il soit de dos pour l'ouvrir et le tuer dans la foulée. S'il vous voit, restez caché dans le conduit un instant puis retournez à la charge. Descendez et prenez l'objet posé sur la table. La porte à côté est fermée, l'autre par contre s'ouvre automatiquement dès que vous vous en approchez. Elle mène aux cuisines. Entrez et dès que vous verrez des gardes arriver sur votre gauche, reculez dans la pièce du conduit. Attendez là et écoutez. Les gardes cherchent quelque chose (vous ?) et continueront à fouiller tant qu'ils ne l'auront pas trouvé. A plusieurs moments, les deux se sépareront, l'un restera à la cuisine, l'autre fouillera la partie de gauche. Profitez de cet instant pour tuer celui derrière la porte puis attendez l'autre pour le refroidir avant qu'il ne donne l'alerte. Prenez le médikit dans le recoin de gauche. Revenez dans la pièce du conduit et prenez à droite. Cette salle renferme le pistolet de Varga, mais l'arme est protégée par un champ de force. Faites le tour du champ de force. Vous remarquez un petit trou dans le mur. Envoyez une de vos Flycam dans ce trou. Les mouches ne sont pas simples à contrôler, mais en allant doucement, vous parviendrez à éviter les lasers dans le premier couloir. Au bout, un autre couloir part sur la droite. Attendez que le laser s'arrête à gauche puis parte à droite pour le suivre. Tournez à gauche juste avant la fin du tunnel. Placez la mouche au bout de la zone verte afin que Cody puisse pirater le système de sécurité. Ne prenez pas encore le pistolet, il est piégé et vous risqueriez de vous retrouver enfermé dans cette salle. Tirez le petit meuble près de la porte et placez-le juste dans le cadre de la porte. Voilà, vous pouvez prendre l'arme maintenant. Une porte se referme, mais grâce au meuble, vous pouvez encore sortir. Ne traînez quand même pas trop, car un laser se déclenche au bout

de quelques petites secondes.

Utilisez le bouton devant vous pour ouvrir la porte. Prenez à gauche dans le couloir. Vous serez rapidement stoppé par un système de sécurité thermique. Revenez dans la cuisine puis restez un moment dans la chambre froide. Votre température corporelle va rapidement chuter. Courez dans le couloir et passez la sécurité. La suite se passe dans la salle à gauche. N'entrez pas, car une caméra ingénieusement placée juste à droite de la porte surveille les lieux. Tirez dessus pour la désactiver. Voilà, vous pouvez entrer. Tournez à droite et allez à la bibliothèque. Cody vous demande de récupérer un DVD afin d'effacer les traces de votre passage. La bibliothèque est elle aussi sous vidéosurveillance et il y a en plus quelques gardes qui patrouillent. Placez-vous dans le coin droit, juste à côté de la porte et attendez que le garde passe son chemin. Sortez et tirez sur la caméra avant de revenir vous cacher. Attendez de nouveau que le garde refasse un tour pour le tuer. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous près de la caisse et retournez-vous. Il y a un garde qui passe de temps en temps sur le balcon au-dessus de l'étagère de livres. Tuez-le avec le fusil à lunettes. Restez près de la caisse et détruisez la caméra dans la grande salle. Montez les escaliers et prenez à gauche. Avancez doucement. Le garde au bout du couloir sera au téléphone lorsque vous arriverez. Tuez-le puis entrez dans la salle informatique à côté. Prenez le DVD posé sur le dernier bureau. En vous plaçant au centre de la salle, vous ferez apparaître un point de sauvegarde.

Guidez une flycam dans le trou du mur afin de désactiver les deux caméras de surveillance dans la bibliothèque. L'une d'elle doit déjà être HS vu que vous vous en êtes occupée.
Sortez de la salle et faufilez-vous dans le conduit d'aération tout au bout du balcon. A la sortie, attendez que le garde soit tourné pour ouvrir la grille et le tuer. Descendez fouiller le bureau. Vous trouverez un modèle d'écriture.

Retournez dans la grande bibliothèque. Près de la caméra (maintenant désactivée) au fond à gauche, il y a un panneau secret qui mène au bureau d'où vous venez. Inutile d'y retourner, mais au moins, vous savez pourquoi la caméra pointait par là. Revenez à l'entrée de la bibliothèque. Juste au-dessus du tableau de voilier, vous pouvez voir un petit conduit pour Flycam. Envoyez une mouche dans ce passage. Le premier couloir ne pose pas de problème, il n'y a pas de laser. Dans le second, un laser part de la droite vers la gauche. Suivez-le et tournez à droite juste avant l'arrivée. Pour le dernier tunnel, avancez en évitant les lasers. Quand vous serez au bout, un tableau s'écartera révélant un cadran secret. Il se trouve dans la pièce à votre gauche. Allez voir et utilisez le cadran. Appuyez sur les bonnes touches de direction, cela permettra d'ouvrir la porte de droite. Dans cette salle, déplacez les deux gros socles au dessus des grilles pour les boucher. Fouillez la pièce. Il y a plein d'objets à ramasser dont un médikit et des munitions. Il y a aussi des munitions spécifiques à l'arme de Varga. Elles sont posées sur une étagère près d'une caisse. Lorsque vous les aurez et que vous vous dirigerez vers la sortie, un garde fera irruption dans la salle et déclenchera un piège. Du gaz commencera à envahir la pièce. Dépêchez-vous de sortir une Flycam et de l'envoyer dans le petit conduit par terre, derrière la caisse (près de là où vous avez trouvé les munitions de Varga). Traversez les tunnels comme d'habitude en prenant garde au lasers. A l'arrivée, Cody pourra activer la ventilation et même déverrouiller la porte pour vous faire sortir.

Suivez le couloir devant vous jusqu'à ce qu'on vous informe que le faussaire s'est fait prendre. Vous devez absolument le libérer. Les trois gardes qui le surveillent doivent être éliminé un par un et tout en douceur. Lorsque la voie sera dégagée, entrez dans la pièce et cachez-vous derrière les caisses de gauche. Attendez que le garde à droite s'en aille pour arriver dans le dos de celui de devant. Faites une prise pour le tuer puis occupez-vous de celui près du faussaire. Il n'en reste plus qu'un que vous pourrez avoir très facilement en le suivant. Allez voir le faussaire. Il vous donne la fausse lettre. Cody ouvre ensuite un nouveau passage qui mène là où se cache Varga.

A partir de maintenant, vous devrez utiliser le pistolet de Varga pour tuer les gardes. Vous n'avez que 7 balles ou plutôt 6, puisque vous devez en garder une pour Varga lui-même. Tous les gardes que vous tuerez avec une autre arme devront être cachés. Avancez et tournez à gauche. Accroupissez-vous dans l'ombre devant les barils et décalez-vous sur la droite. Vous verrez un garde passez derrière la grille un peu plus loin. Tuez-le avec le pistolet de Varga de là où vous vous trouvez. Passez la grille et tournez de suite à gauche. Collez-vous au mur sur votre droite et planquez-vous juste au coin. Il y a un garde sur un petit balcon derrière-vous. Il fait des allers-retours en se plaignant de la nuit. Ajustez correctement votre viseur sur sa tête, et dès qu'il s'arrête de votre côté, sortez vite de vote cachette pour le tuer. Avancez jusqu'aux caisses. Mettez-vous derrière et utilisez la même technique pour tuer le garde suivant. Descendez les escaliers. Faites attention, un garde va arriver. Restez dans les escaliers pour l'observer et tuez-le dès que l'occasion se présente. Vous trouverez un médikit et des munitions tout en bas des escaliers. Allez dans la cour où se

trouve la voiture. Montez à l'échelle.

Il reste encore un garde à tuer. Attendez-le adossé à un mur et utilisez votre dernière balle pour l'avoir. Cody ouvrira une trappe pour accéder au bureau de Varga. Cette trappe est sur le toit. Suivez le balcon pour y accéder. Varga trouvé, Nikki parviendra à lui extorquer les informations nécessaires avant de l'abattre froidement.

Mission 5 : La banque Stauffer

Vous commencez dans les égouts sous la banque. Suivez le tunnel et passez sous la grille. Il y a une échelle sur la droite. Montez prudemment en évitant les faisceaux de lasers. Grimpez lorsque les lasers sont sur la gauche. En haut, un garde viendra se fumer une clope. Passez dans son dos pour le tuer en silence. Faufilez-vous sous la porte à moitié fermée et allez tuer le second garde qui fait les cents pas. Avant de continuer par le couloir de droite, entrez dans le conduit d'aération de gauche pour récupérer des munitions. Des lasers protègent le couloir, épaulés par deux tourelles défensives qui se mettront en marche à la moindre alerte. Utilisez vos lunettes pour repérer la position des lasers. Passez tranquillement sous les premiers, puis sous les autres en vous collant bien au mur de droite. Au cas où vous déclencheriez une alarme, notez que vous pouvez vous cacher en grimpant au plafond sur les zones spéciales. Continuez tout droit puis descendez par les escaliers. Montez à l'échelle sur la droite pour trouver un autre conduit d'aération. Il vous mènera dans une salle où une pile et un médikit n'attendant que vous. Revenez à l'échelle et descendez. Notez la borne juste à côté pour recharger le SSD. Vous aurez à vous en servir plus tard. Pour le moment, approchez doucement de la porte métallique. Attention, elle s'ouvrira si vous vous en approchez trop et les deux gardes derrière pourraient tout à fait vous voir. La salle se divise en deux, avec un garde par section. Pour avoir le premier, attendez qu'il passe devant la porte, puis avancez et tuez-le lorsqu'il sera de dos. Pour le second, aidez-vous du décor pour vous cacher et surgir quand il sera aussi de dos. Fouillez les cadavres pour récupérer des passes rouges puis cachez les corps dans les casiers de la salle. Fouillez ensuite la pièce pour avoir un médikit et une pile. N'oubliez pas de regarder dans les tiroirs des bureaux. Vous y trouverez des munitions et un autre médikit. Regardez enfin dans le petit casier sous la vitre de séparation. Il contient les codes du coffre du SSD. Montez les marches. En haut, vous verrez une caméra pointant vers la droite et un garde qui se balade. Comme toujours attendez que le garde soit de dos pour le tuer. Faites tout de même attention à la caméra et prenez bien soin de rester hors de son champ de vision. L'ennemi doit lui aussi être invisible pour la caméra au moment où vous le tuerez. Profitez ensuite que la caméra pointe sur un mur pour courir vers le coffre-fort. Entrez dans ce coffre à l'aide d'un passe rouge. Faite le tour pour trouver un panneau de contrôle. Tapez le code 1103 (vous venez de le trouver dans le petit casier). Cela libère le SSD que vous devez bien sûr prendre. Allez le charger sur la machine près de l'échelle (il faut pour cela rebrousser chemin, attention à la caméra). En lisant les données sur le SSD, Cody s'aperçoit qu'il y a 60 millions de dollars à la banque, répartis en 6 gros billets. Vous devez les retrouver. Cependant, un garde remarque que vous échangez des données avec l'extérieur et vient voir ce qu'il se passe. Tuez-le dès qu'il franchit la porte derrière vous. Si vous avez laissé traîner les corps dans la grande pièce, le garde sera alors accompagné de deux autres soldats appelés en renfort. Tuez-le et fouillez-le. Il vous donnera un passe bleu. Retournez dans la grande pièce puis dans le petit local technique d'où le garde est sorti. Passez dans le conduit près du bureau pour chercher un médikit et des munitions puis appuyez sur le bouton sur le mur. Cela déverrouille la porte près de la caméra en haut des escaliers. C'est par là que vous devez aller.

Dans le couloir bleu, tournez à gauche et descendez les escaliers derrière la porte à la lumière verte. Coupez le courant grâce à l'interrupteur puis cachez-vous vite dans le casier. Un garde en pleine partie de jeu vidéo viendra inspecter la zone. Attendez qu'il commence à remonter les escaliers pour sortir de votre abri et le tuer. Allez voir la salle de jeux. Prenez le médikit puis appuyez sur le bouton rouge du mur afin d'ouvrir la porte juste à côté. Continuez par cette porte. Deux gardes vont descendre les escaliers dans la salle où vous vous trouvez. Courez vous cacher dans le petit conduit au fond à gauche. Attendez-les ici. Lorsqu'ils seront arrivés en bas, tuez-les tous les deux le plus rapidement possible. Montez alors tous les escaliers et passez par le conduit à droite de la porte fermée. Vous arriverez à un point de sauvegarde.

Montez les escaliers et cachez-vous derrière le gros pilier en haut. Un garde fait sa ronde dans la salle en face de vous. Suivez-le lorsqu'il passera devant vous et fouillez ses poches tout en avançant.
Vous trouverez alors un passe vert. Tout en le suivant, attendez de passer devant la porte au panneau vert pour l'ouvrir.

Fouillez les bureaux et les deux petits casiers afin de dénicher des piles, des munitions, trois médikits et une diapositive. Utilisez la diapo sur le projecteur. Vous pourrez lire le code 4912 sur le mur. Appuyez sur le bouton rouge derrière un

bureau. Vous pouvez voir qu'il sert à éteindre un champ de force dans la salle où se trouve le garde. Ne retournez pas encore là-bas. Passez par l'autre porte (code d'accès 4912) et accroupissez-vous. Allez fouiller le casier au fond, prenez une nouvelle pile puis revenez près de la photocopieuse où un autre bouton peut être actionné. Celui-ci ouvrira une porte à l'étage du dessus. Revenez dans les bureaux puis attendez le bon moment pour aller dans la grande salle et suivre le garde toujours en train de faire sa ronde. Lâchez votre piste lorsque vous passerez devant l'endroit où se trouvait le champ de force. Continuez donc votre chemin par là puis par la porte de suite à gauche. Il faudra alors utiliser le passe vert pour entrer. Grimpez à l'échelle normalement réservée à la maintenance et suivez le conduit jusqu'au bout. A la fin, il se sépare en deux, prenez à gauche ou à droite, peu importe. Descendez dans les toilettes. Placez-vous dans l'ouverture de la porte et observez le couloir. Au fond, un garde patrouille. Attendez qu'il s'en aille sur la gauche pour courir à droite et entrer dans la grande porte.

Ecoutez la conversation qui se tient derrière la porte marron. Apparemment Serena est dans les parages... Regardez votre carte, lorsque le garde que vous venez d'éviter sera de dos, suivez-le et retournez aux toilettes. Grimpez dans le conduit et trouvez le coin où vous pourrez ouvrir les volets d'une grille. A travers cette grille, vous aurez une vue imprenable sur Stauffer et sur sa... rétine ! Faites un scan rétinien puis revenez une nouvelle fois aux toilettes. Comme tout à l'heure, attendez le moment opportun pour éviter le garde et foncer derrière la porte. Accroupissez-vous pour passer devant la porte marron puis suivez le couloir jusqu'au distributeur de boissons. Pivotez sur la droite. Un mur de lasers protège le couloir ainsi qu'une caméra de surveillance couplée à une mitrailleuse. Attendez que la caméra pointe à gauche et que les deux lasers du bas soient éteints pour courir dans le coin juste sous la caméra. Attendez alors que l'objectif retourne vers les lasers pour courir en bas du couloir. Servez-vous de données prises lors du scan rétinien pour ouvrir l'imposante porte du coffre. Entrez dans le coffre.

Toute cette zone est surveillée par des gardes et par des drones volants. Accroupissez vous contre le mur de gauche, près des chariots. Attendez que la machine passe devant vous puis tuez à l'arbalète le garde qui se montrera au fond à gauche. Retournez près du mur et laissez de nouveau la machine passer avant de courir jusqu'aux escaliers dans le couloir à gauche. Montez prudemment les marches. Une machine rôde dans le coin. Lorsque la voie sera libre, montez tuer l'autre garde dans ce couloir avant d'entrer dans la petite salle à droite. Fouillez trois fois le petit casier. Il y a des munitions et un médikit à récupérer. Sortez de la salle lorsque la machine ne pourra vous voir et courez tout droit vers la cage d'ascenceur. Lancez votre grappin sur le point bleu en face et descendez en évitant les trois lasers bleus qui balaient la zone. Si par malheur vous en touchez un, mieux vaudra recommencer la section, car tous les systèmes de sécurité se mettront en place. Une fois en bas, avancez un peu pour activer le point de sauvegarde.

Vous arrivez dans une grande salle avec trois séries de lasers concentriques. Pour chaque série, il manque un ou deux lasers ce qui vous permet d'avancer et de les traverser. Observez bien le moment où vous pouvez passer (comptez les lasers si vous le souhaitez) et traversez la salle jusqu'au bouton qui désactivera tout cela et fera de plus apparaître un escalier. Avant de descendre, prenez la pile. Il y a une autre pile juste en bas des marches. Vous êtes devant la porte du coffre principal. Cody vous informe qu'une fois ouvert, vous n'aurez que trois minutes pour récupérer les billets et sortir, sinon vous vous retrouverez enfermé dedans. Pour l'ouvrir, enfilez vos lunettes. Vous remarquez que chacun des quatre boutons est associé à un mécanisme. Le but est de former un disque au centre des quatre boutons. Voici la combinaison à entrer pour y parvenir :
En haut : 5
En bas : 5
A gauche : 7
A droite : 2
La porte s'ouvre. Il y a trois panneaux de coffres. Un devant vous, un à gauche et un à droite. Commençons pas celui de droite. Approchez-vous du digipad et entrez le code 48 puis 52 (pensez à valider entre chaque).
Ramassez le contenu des coffres. Allez vers le panneau central. Entrez cette fois les codes 33 et 23 puis videz les coffres. Enfin, pour le panneau de gauche, entrez les codes 07 et 17. Prenez les deux derniers billets et sortez du coffre. Pour info, il suffisait de mettre les lunettes pour savoir quels coffres fouiller... Facile ! Montez les escaliers et allez à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton.

Le comité d'accueil n'est pas des plus agréables. Foncez sur la droite pour récupérer des munitions et un médikit puis retournez-vous et grimpez à l'échelle. De là, il va falloir dégommer trois gardes. Un sur les escaliers à droite, un autre juste en dessous de vous à gauche et un troisième plus haut, sur la gauche. Après cela, Serena se débarrassera de Stauffer et vous aurez pour ordre de la tuer. Elle se déplace vite mais n'est pas très dangereuse. Pour l'avoir, il suffit de

la suivre avec votre viseur et de tirer dès qu'elle s'arrête. Cinq balles devraient suffire pour terminer la mission.

Mission 6 : Transports Reliance

Vous débutez la mission devant des caisses. Décalez-vous légèrement sur la droite et avec l'arbalète, tuez le garde près des escaliers, lorsqu'il sera en haut. De là, tuez aussi le garde à droite puis celui qui se précipite pour voir ce qu'il se passe. Fouillez les trois corps (deux mines et de l'adrénaline) puis prenez les munitions devant les machines à café. Faufilez-vous dans le conduit à gauche des escaliers. Au fond, attendez que le garde qui arrive des escaliers passe devant vous puis s'en aille pour ouvrir la grille et le tuer (à l'arbalète toujours). Descendez doucement et éliminez aussi le technicien occupé avec un jeu vidéo. Cachez les corps dans les armoires. La blouse blanche suspendue vous permettra de passer inaperçu. Enfilez-la donc. Prenez le médikit sous l'escalier avant de monter. Traversez la pièce en restant à bonne distance du garde pour ne pas qu'il vous démasque. Passez deux portes avant de vous retrouver dans un bureau. Un scientifique examine un produit au microscope pendant qu'un garde s'apprête à retourner dans le couloir. Laissez-le passer puis faites les poches du scientifique. Vous trouverez ainsi un passe rouge. Laissez le garde revenir et allez à votre tour dans le couloir. Utilisez le passe et continuez par la grande porte.

Cody vous parlera et vous quitterez votre déguisement. Suivez le couloir mais ne pénétrez pas dans la pièce au bout. Restez contre le mur de gauche et attendez qu'un garde arrive. Suivez-le dans le vestiaire de gauche et tuez-le avant qu'il ne vous voit. Prenez toutes les affaires posées sur les bancs. Notamment le médikit. Prenez aussi celui au fond du conduit au-dessus de votre tête. Revenez vers la porte du vestiaire, mais prenez garde à ne pas l'ouvrir accidentellement. Placez-vous à sa droite. A l'aide de votre carte, attendez que le garde tout près ne regarde pas dans votre direction pour sortir et vous placer juste à gauche de la porte en face (au niveau de l'inscription Level 1). Accroupissez-vous juste là et attendez encore. Lorsque le garde sera de dos, décalez-vous sur la droite, entrez et tuez-le rapidement. Fouillez ses poches afin de dénicher un passe vert. Ce passe permet d'ouvrir la porte au fond à droite. Faites attention, il y a deux gardes dans le coin. Ne sortez que lorsque vous serez sûr de tuer le premier sans que l'autre ne vous voit. Soyez patient et ne vous précipitez pas. Tuez ensuite le second, toujours le plus discrètement possible. Prenez le médikit sur l'étagère. Dans un coin, une porte semble être contrôlée par un bouton rouge. Dès que vous ouvrirez cette porte, des gardes arriveront derrière vous et commenceront à tirer. Si vous ne voulez pas vous embêter, ouvrez la porte, avancez d'un pas pour activer le point de sauvegarde puis chargez votre partie. Les gardes ne seront plus là pour vous gêner.

Le but est maintenant de descendre tout en bas de cette cage d'ascenseur. Inutile de le dire, il y a un paquet de lasers à éviter. On va y aller doucement. Dès le départ, tournez-vous et suspendez-vous à la corniche où vous êtes. Longez-la jusqu'au bout à droite (votre droite). Lâchez-prise pour vous trouver sur celle du dessous. Déplacez-vous encore sur la droite en prenant garde aux deux séries de lasers (comptez trois coups de lasers puis une longue pause, passez à ce moment-là). Lâchez-vous lorsque vous serez tout à fait à droite. Continuez encore sur la droite sur la corniche du dessus. Passez les lasers en repérant quand ils s'arrêtent suffisamment longtemps pour vous permettre d'avancer. Restez au-dessus de la série de lasers horizontale et attendez qu'ils soient coupés pour vous lâcher sur la dernière corniche. Allez tout à fait à droite et lâchez tout. Vous êtes en bas. Sautez dans le conduit d'aération et avancez.

Avancez droit devant puis tournez à gauche. Marchez doucement pour ne pas faire fuir les gardes devant vous. Sortez une mine ou un grenade et lancez-la entre les deux gardes, au niveau de la tâche claire sur le sol. Si c'est une mine, déclenchez-le immédiatement afin de tuer les gardes le plus vite possible. Revenez un peu sur vos pas et montez dans le conduit d'aération au-dessus de votre tête. Suivez le chemin en marchant sur les tuyaux. Prenez le médikit et la mine au bout. Cody vous demande alors de désactiver la centrifugeuse. Appuyez sur le bouton rouge d'un côté de la grille puis placez-vous de l'autre et observez en bas. Deux scientifiques mènent leurs petites expériences. Lorsqu'ils seront tout proches, balancez une mine par la grille désormais ouverte. Descendez et coupez la centrifugeuse en vous servant du panneau "Generator". Remontez illico par la grille (levez la tête pour lancer le grappin) et accueillez les patrouilles qui viennent inspecter par quelques mines que vous lâcherez par la grille.
Achevez-les au pistolet s'il le faut. Descendez et revenez jusqu'au point de départ de cette zone. Planquez-vous juste à gauche de la porte (sur la gauche elle aussi). Dans la salle, il y a un scientifique qui reste debout devant son bureau sur la droite et un garde qui monte et descend les escaliers sur la gauche. Attendez que ce dernier soit de dos pour entrer et lui loger une balle dans la tête. Faites de même avec le scientifique avant qu'il ne déclenche l'alarme. Descendez l'escalier. Prenez le médikit dans le petit local puis tuez le garde dans le couloir. Il est de dos, c'est donc facile à l'avoir. Remontez et grimpez dans le conduit vers la gauche.

Baissez-vous dès que vous arriverez de l'autre bout du conduit. Il y a deux gardes en dessous. L'un sur une passerelle, l'autre encore plus bas. Attendez que le premier commence à partir sur la passerelle pour descendre et entrer dans la salle juste en dessous de vos pieds. Prenez les munitions au fond à gauche puis appuyez sur le bouton rouge à droite. Cela permet de couper deux murs de lasers mais alerte du coup trois gardes qui ne tarderont pas à venir. Planquez-vous près de la petite armoire et tuez-les un à un. Sans perdre de temps, foncez dans le couloir. Prenez à gauche et regardez la caméra au bout. Dès qu'elle pointera vers la gauche, courez vous mettre à l'abri dans le conduit d'aération juste en dessous. Traversez ce conduit et montez les marches qui suivent.

Serena est donc toujours vivante... Elle s'enfuit en laissant derrière elle plusieurs soldats et un scientifique. Sortez le fusil sniper et abattez-les. Faites simplement attention à ne pas toucher les tuyaux rouges ou les réservoirs. Prenez ensuite le médikit et descendez. Suivez le couloir de sortie. Passez par les escaliers et continuez jusqu'à ce que Cody vous informe que vous êtes tombé dans un piège.

Effectivement, il n'a pas tort. Une bonne dizaine de gardes vont apparaître et commencer à vous tirer dessus. Il n'y a pas vraiment d'autres choix que de courir. Prenez d'abord le médikit juste à votre droite puis prenez le couloir également sur la droite. Tournez à gauche au bout pour descendre les escaliers. Ramassez le médikit sous les marches. Retournez et traversez la pièce en slalomant entre les caisses. Regardez sous les nouveaux escaliers pour dénicher un nouveau médikit.. Montez et foncez vers les portes automatiques à droite. Continuez dans le couloir afin de déclencher la sauvegarde automatique.

Continuez dans le couloir jusqu'au laboratoire sombre. Regardez à droite. Il y a un trou pour Flycam en hauteur. N'en faites rien pour l'instant. Allez simplement chercher la batterie pour caméra et prenez une fiole sur le présentoir. Du gaz va commencer à envahir la pièce et vous n'aurez qu'une minute pour envoyer une caméra dans le trou, la faire tourner à droite, éviter les tuyaux et détruire les trois lasers rouges près de la porte. Soyez donc extrêmement rapide pour y arriver. Vous serez alors hors de danger... pour le moment.

Récupérez les piles là où se trouvent les cadavres et passez un scan rétinien à celui qui porte une barbe. Sortez du labo et continuez jusqu'au couloir sombre. Restez dans l'ombre et attendez les deux gardes qui pointeront le bout de leur nez de l'autre côté. Tuez-la avec le fusil snipe et préparez vous à courir comme précédemment pour traverser la pièce truffée de soldats. Descendez les escaliers, montez ceux à l'autre bout de la pièce, tournez à droite, puis encore à droite sur la passerelle. Utilisez le bouton devant la porte et avancez. Grâce au scan rétinien, vous pouvez passer. Ramassez les objets par terre à droite puis suivez le couloir jusqu'à la prochaine sauvegarde.

Cody vous demande de faire exploser le réservoir chimique dans la salle à côté. Un chrono se déclenche et vous avez deux minutes pour le faire. Entrez dans la salle, tuez quatre ou cinq gardes puis tournez les deux valves sur le réservoir (une de chaque côté) avant de quitter la salle aussitôt.

Tout explose et vous retrouvez Serena pour un second face à face. Restez vers la porte et tirez sur elle de loin en utilisant le zoom du fusil à lunettes. Suivez-la avec votre objectif et tirez dès qu'elle s'arrête. C'est encore plus facile que la dernière fois !

Mission 7 : Station De Recherche

Vous débutez dans une cour. Trois gardes patrouillent, il y a deux caméras de surveillance, un mécano qui répare son camion dans un garage et un dernier soldat près du mécano. Pour le moment, vous êtes à l'abri de tous regards, caché derrière des caisses. Débutons pas nous occuper du garde en face de nous. Celui-ci se contente de faire les cents pas. Dès qu'il sera de dos, bougez un peu à gauche et tuez-le. Le mieux est de l'avoir lorsqu'il se trouve au niveau de l'abri afin que personne ne puisse voir son corps. Pivotez maintenant sur la droite. Toujours protégé par les caisses, le garde devant l'échelle ne peut vous voir. Lorsqu'il sera de dos et hors de postée du champ de la caméra, tuez-le à travers le grillage. Pivotez maintenant sur la gauche pour vous remettre dans le même sens qu'au départ. Accroupissez-vous et passez sur la gauche des caisses pour atteindre une porte. Entrez et allez fouiller les casiers de cet entrepôt. Vous récolterez une grenade et des munitions. Revenez à la porte et observez le garde à travers la vitre. Lorsqu'il ne pourra vous voir, avancez et cachez-vous derrière les caisses. Attendez-là. Le garde suit toujours le même chemin. Au moment où il est le plus près de vous et qu'il se retourne, relevez-vous pour le tuer. Avancez maintenant vers les caisses légèrement à gauche et détruisez la caméra. Vous entendrez le mécano et le soldat discuter à propos du chauffage...

Tirez sur ce chauffage pour avoir le mécano puis tuez le soldat qui sera alors en alerte. Faites le tour du camion et sortez par la porte. Evitez la caméra et attrapez l'échelle pour monter. Suivez le chemin jusqu'au conduit qui vous mènera alors à une rampe d'accès qui descend.

Le couloir tourne sur la gauche. Suivez-le tout en restant dans l'ombre. N'entrez pas dans la grande salle. Il y a beaucoup de gardes et de caméras qui risqueraient de vous repérer. Toujours dans l'ombre et tapi contre le mur de gauche, sortez votre fusil snipe. Tuez le garde tout au fond de la salle (il marche derrière des caisses) puis la caméra au-dessus du camion. Attendez ensuite que le soldat qui fait une ronde plus près de vous, sur la gauche entre dans votre ligne de mire pour le tuer. Pivotez sur la droite. Il y a un troisième ennemi qui marche par là. A un moment, il s'arrête pour se retourner. Tuez-le à cet instant. Shootez enfin la caméra au-dessus de la porte (sur la droite également). Entrez dans la pièce à droite sous la caméra que vous venez de détruire, et appuyez sur le bouton rouge. La porte s'ouvre et une cinématique se déclenche...

Vous êtes désormais enfermé dans une cellule. Un garde ne cesse de passer et de vous taquiner. Dès qu'il partira, accrochez-vous au plafond et attendez. Il viendra alors inspecter. Comme il ne vous verra pas, il avertira son équipier et ils partiront tous deux à votre recherche. Sautez à terre et allez fouiller la cellule au fond à droite, il y a un médikit pour vous. Lorsque vous sortirez de la zone des cellules, vous entendrez les gardes se séparer. L'un part à gauche, l'autre à droite. Suivez celui de gauche. Rattrapez-le sans faire de bruit et faites-lui une prise pour le tuer. Ne perdez pas trop de temps à le suivre car à un moment ou à un autre il rejoindra son collègue, ce qui signifie que vous devrez recommencer cette section du jeu. Le couloir qu'il emprunte tourne sur la droite. A cet endroit, il y a un casier où vous pourrez cacher son corps. Accroupissez-vous derrière les barils pour laisser le second garde passer puis tuez-le discrètement lui aussi en le suivant et en lui faisant une prise. Faites en sorte de l'avoir à peu près au niveau du couloir qui descend vers les cellules. Ainsi, vous pourrez cacher son corps là-bas. Un troisième garde va alors entrer en piste. Il fait le tour de la zone dans le même sens que le garde que vous venez d'avoir. Attendez qu'il passe puis tuez-le de la même manière que les deux autres. Fouillez-le pour découvrir un passe bleu. Utilisez-le dans le lecteur et récupérez toutes vos affaires dans le casier. Prenez aussi le taser parterre et utilisez-le sur le panneau " Power Unit ". Cela ouvre la porte. Sortez et continuez dans le couloir jusqu'au point de sauvegarde.

Cachez-vous contre le mur de droite. Trois gardes parlent d'électricité... Tirez sur le câble à gauche pour leur donner un cours de travaux pratiques. Descendez les marches et remontez par les suivantes. Il y a une porte au bout du couloir, mais aussi un garde qui risque de vous voir si vous foncez. Attendez qu'il s'éloigne pour passer. Mettez-vous ensuite à droite de l'ouverture suivante. Patientez le temps que le garde dans ce couloir s'en aille pour aller tuer celui dans la pièce à gauche (celui qui regardait par la fenêtre).
Ne perdez pas de temps. Prenez le médikit et descendez dans le conduit. Traversez-le. De l'autre côté, faites baisser votre température corporelle à son minimum puis appuyez sur le bouton rouge et foncez tout droit. Lorsque vous verrez que le couloir tourne à gauche, avancez de quelques pas, afin qu'un garde vous repère puis reculez et accueillez-le de quelques balles. Avec votre fusil snipe, tuez les quatre ou cinq autres ennemis. Avancez et prenez le médikit à gauche, près des caisses. Si durant l'affrontement, le pont a été détruit, utilisez le grappin sur le second point bleu, descendez puis lancez de nouveau le grappin mais sur le dernier point d'accroche cette fois. Servez-vous du panneau de contrôle à gauche de la porte pour l'ouvrir puis avancez.

Juste derrière la porte, se trouve une passerelle au-dessus de votre tête. Si le garde qui patrouille là n'y est pas, avancez et passez dans la porte à droite. Prenez le médikit sous les marches. Le garde dont je viens de vous parler patrouille aussi sur l'escalier. Lorsqu'il sera en bas, tuez-le avant qu'il ne vous voie. Montez et attendez devant la porte. Un autre garde arrivera puis partira. Tirez dans sa nuque. Traversez la petite passerelle puis descendez dans la salle informatique. Appuyez sur le gros bouton rouge. Cody Pourra alors entrer en piste. Une alarme se déclenche. Remontez sur la passerelle. Trois gardes vont arriver en bas. Lancez une mine sur eux pour les avoir en même temps. Descendez les escaliers de l'autre côté et entrez dans le petit local qui est maintenant ouvert. Prenez la combinaison et filez dans la zone contaminée.

Slavko vous appelle sur la gauche. Il est enfermé. Lorsque vous vous approchez de lui, il vous reconnaîtra et donnera l'alerte. Fouillez le scientifique mort. Vous trouvez un passe rouge. Plusieurs gardes sont maintenant postés sur les balcons et peuvent vous tirer dessus si vous vous faites voir. Il va pourtant falloir traverser la pièce vers les escaliers en face. Courez le plus vite possible et entrez dans la salle. Notez le panneau de contrôle du Proton Gun. Ne vous en occupez pas pour le moment. Sortez par l'autre porte, descendez les escaliers et tournez de suite à gauche. Appuyez

sur le bouton rouge avant de remonter dans la salle. Utilisez le passe sur le panneau du Proton Gun et activez-le. Slavko est mort... Sortez par la porte de gauche. Descendez dans l'énorme trou que vous venez de faire. Prenez le médikit sous le Proton Gun puis continuez par là où se trouvait Slavko. Prenez la porte de droite.

Baissez-vous derrière les caisses. Il y a deux gardes au bout du couloir. Tirez sur la bonbonne rouge à droite pour régler leur compte rapidement. Il y a un médikit à récupérer. Avancez et cachez-vous derrière la caisse au niveau du tournant à droite. Tirez sur le troisième garde tout au bout du couloir. Allez vers son cadavre. Vous pourrez voir une autre bonbonne un peu plus loin. Détruisez-la maintenant avant qu'un ennemi s'en charge. Deux autres gardes vous attendent dans le couloir suivant. Approchez-vous doucement du coin et tirez sur la bonbonne tout au fond puis sur le garde toujours en vie. Encore un couloir, encore des gardes. Snipez celui tout au fond sur le balcon puis les deux autres plus bas. Vous arriverez alors dans une grande zone avec des escaliers. Courez vous mettre à l'abri sur la gauche, derrière un pilier. Tirez sur l'ennemi posté sur le balcon à votre droite puis sur celui derrière les fenêtres en face. Montez l'escalier et entrez dans la pièce. Prenez tous les objets dont le médikit puis tirez sur le garde sur le balcon opposé. Rejoignez l'ascenseur à cet endroit et montez.

Vous devez sécuriser la zone d'atterrissage si vous voulez avoir une chance de partir. Passez par la porte sur la gauche et tuez tous les ennemis qui se mettent en travers de votre chemin. Tirez en priorité sur ceux à l'étage puisque ce sont eux qui empêchent l'hélico d'approcher. Lorsque vous aurez tué les plus grosses menaces, on vous lancera une corde et vous pourrez partir.

Mission 8 : Installation K

Ce niveau commence très difficilement. Dégainez votre pistolet et tirez sur la bonbonne rouge du fond, lorsqu'un garde passe devant. Tuez le garde qui va vouloir vous prendre à revers sur la gauche, puis l'autre qui ira à droite. Caché derrière votre caisse, vous ne risquez plus grand-chose maintenant. Eliminez les sept gardes restant, un à un et en prenant votre temps. Fouillez alors la pièce pour trouver un bon stock de munitions et deux médikits. En détruisant deux caisses en bois (avec les shurikens), vous découvrirez deux autres médikits. Fouillez le garde adossé au mur (en bleu sur la carte). Ouvrez la grande porte à l'aide du bouton à sa droite. Entrez et courez vous mettre à gauche de la caisse devant vous. Des gardes vous tirent dessus. Ils sont à droite. Dégommez-les vite fait bien fait puis retournez vous. Poussez l'une des caisses juste sous les lasers. Cela devrait les couper et vous permettre de passer sur la gauche. Prenez les munitions dans le coin et appuyez sur le bouton. Vous verrez deux de vos coéquipiers en sale posture. Ils résistent difficilement à l'attaque de snipers. Reculez pour vous mettre à l'abri derrière les caisses. Sortez votre fusil à lunettes. Les ennemis portent des combinaisons d'invisibilité, mais vous pouvez tout de même les repérer à l'oeil nu, une légère déformation de l'image indique leur position. Tirez sur celui posté sur le balcon tout au fond de la salle. Avancez ensuite dans le couloir en vous collant au mur de droite. Pointez vers le balcon de gauche pour descendre les deux gardes qui s'y trouvent. Rangez votre arme et courez dans la salle. Cachez-vous derrière les caisses à gauche. De là, vous pourrez abattre les deux derniers ennemis qui se trouvent sur le balcon de droite. Prenez le médikit au fond à gauche de la pièce puis continuez par la porte au fond à droite. Au détour du couloir, visez le baril rouge pour le faire exploser. Vous éviterez ainsi que les ennemis s'en servent contre vous. Faites un pas dans la pièce puis cachez-vous juste avant la porte. Tuez le soldat qui se trouve devant vous puis les deux autres en haut des escaliers. Montez. Dans la salle suivante, un autre garde vous attend, caché derrière les caisses. Occupez-vous de lui avant de poursuivre.

Après le couloir et la porte, vous arriverez sur un balcon avec quelques piliers sur la gauche. Courez vous réfugier derrière le premier. Restez bien au bord de ce pilier pour ne pas vous faire voir d'un sniper un peu plus loin. Collez-vous au pilier et visez l'ennemi sur le balcon derrière vous. Ecartez-vous du mur, mais n'avancez pas. De là où vous êtes, vous pouvez avoir un autre sniper. Il se trouve sur la droite, sur un balcon perpendiculaire au vôtre. N'avancez pas, sinon il pourrait vous voir. Lorsque ce sera fait, courez derrière le second pilier. Tuez les gardes sur le balcon du haut (un à gauche, l'autre à droite). Passez maintenant la porte. Ne vous arrêtez pas car un garde lance des grenades du balcon au-dessus de vous. Tournez à gauche. Tout en courant, tuez le soldat muni d'un lance-roquettes derrière les caisses. Continuez sur le balcon suivant. Planquez-vous derrière le premier pilier pour abattre un sniper sur le balcon en face puis derrière le dernier pilier pour faire la même chose. Vous allez arriver dans une salle avec un escalier. Mettez-vous à couvert derrière les caisses à gauche de l'entrée, profitez-en pour ramasser le médikit puis tirez sur le garde qui court vers vous en descendant les marches. Faites vite, il porte des explosifs sur lui et il ne faudrait pas qu'en le tuant, vous perdiez vous aussi de la vie. Occupez-vous ensuite des deux autres ennemis cachés derrière les caisses du fond. Faites un pas dans la pièce suivant puis reculez pour éviter l'explosion. Collez-vous sur la gauche de la porte et

snipez le garde derrière les caisses au fond à gauche. Entrez dans la salle maintenant. Accrochez-vous à la rainure sur la droite. Longez un peu le mur sur la gauche puis lâchez-vous deux fois afin de descendre de deux niveaux. Partez maintenant sur la droite. Il y a un conduit d'aération que vous pourrez atteindre. Traversez-le.

Attrapez l'échelle et commencez à monter. Après seulement quelques barreaux, un garde devrait apparaître en bas. Descendez vite et planquez-vous derrière la machine pour lui faire une petite surprise. Lorsqu'il sera mort, vous pourrez monter. Ecoutez Cody. Prenez le médikit et les munitions puis faufilez-vous dans le conduit. Attendez au bout sans ouvrir la grille. Deux gardes vont arriver. Le premier se mettra juste devant vous, l'autre un peu sur la droite. Ouvrez alors la grille puis tuez rapidement ces deux ennemis. Sortez du conduit. Prenez le couloir à droite.
Il vous ramène dans la grande salle des balcons. Il reste encore deux gardes ici. Un de votre côté, l'autre sur le balcon d'en face. En restant au niveau du couloir sombre, vous devriez pouvoir les tuer tous les deux. Au bout du balcon, tuez le garde dans la salle. Prenez ensuite le médikit. Utilisez le taser sur le panneau électrique. Ouvrez l porte en appuyant sur le bouton puis traversez le balcon. Au bout, vous verrez une cinématique pour le moins explosive.

Ramassez les munitions puis balancez une mine sur les gardes en bas. Descendez par l'échelle et sautez dans le conduit d'aération au plafond. Descendez à l'autre bout et continuez dans la grande salle.

Montez l'échelle sur la gauche. Tirez la caisse en bois qui se trouve près des lasers pour la placer juste à côté de l'autre caisse en bois. Si par hasard, vous faites une fausse manipulation, appuyez sur le bouton près de la machine jaune et noir afin d'en obtenir une autre. Manipulez le panneau de commandes. Les caisses en bois descendront et une caisse métallique montera. Poussez cette caisse en plein milieu des faisceaux de lasers. Accroupissez-vous et passez.

Planquez-vous derrière les caisses suivantes et tuez les soldats qui ne cessent d'arriver par le fond. Il y en a une dizaine environ. Si vous êtes bien caché, vous ne risquez absolument rien et vous pourrez les tuer sans même avoir à bouger. Lorsque plus personne ne viendra, avancez alors jusqu'à la prochaine pièce.

Une cinématique se déclenche et vous voilà face à face avec un robot de combat. L'arène contient de gros blocs au milieu. Je vous conseille de rester à distance de ces blocs, car des charges électriques apparaissent aléatoirement entre eux. A chaque fois que vous tirerez sur le robot, il perdra un peu de vie, cependant, deux machines lui permettent de se réparer. Pour éviter que cela arrive, il faut d'abord détruire six panneaux électriques. Ces panneaux se reconnaissent facilement grâce à leurs boîtiers rouges qu'ils portent au-dessous. Dès le début du combat, cachez-vous dans le coin à votre droite. De là, vous pourrez toucher et détruire trois panneaux avant que le robot n'arrive. En prenant comme point de repère le côté par lequel vous êtes arrivé, il y a un panneau dans le coin sud-est de la salle, et deux autres dans le coin nord est (un à l'étage, un autre à votre niveau). Planquez-vous ensuite près du bloc nord-est et reculez le plus possible contre le mur est. Visez le boîtier à l'étage sur le mur ouest puis celui juste en dessous (tout deux se trouvent dans le coin nord ouest). Le dernier boîtier est situé au sud ouest de la salle. Désormais, le robot ne pourra plus se réparer et il ne vous reste qu'à lui tirer trois fois dessus pour le détruire. Ramassez tous les objets (dont les deux médikits) avant de monter par l'ascenseur.

Vous êtes au boss final du jeu. Une sorte de scorpion robotisé. Il est imposant et pénible, mais pas très difficile à condition de respecter la méthode suivante. Pour attaquer, le scorpion utilise plusieurs armes qu'il enchaîne successivement, toujours dans le même ordre. D'abord des mitrailleurs (à la place des pinces), puis des lasers (qui sortent des yeux, attention, ces lasers sont mortels), ensuite des missiles (qui sortent de sous sa queue), un gros missile (sous l'abdomen) et enfin une onde de choc (avec la queue). On va s'occuper de ses armes une à une pour venir à bout du robot. Peter est allongé derrière une caisse devant vous. Faites en sorte que le scorpion ne tire jamais dans cette direction, sinon la partie s'arrête. Commencez par courir droit devant vous puis à gauche pour récupérer un médikit. Revenez à doite en faisant le tour du scorpion pour vous planquer derrière le grand pilier. Vous aurez normalement derrière vous un petit entrepôt ouvert. N'y allez pas maintenant. Le pilier vous protègera de la plupart des attaques, sauf les deux lasers envoyés par la queue. De là, vous pourrez détruire les deux mitrailleuses à la place des pinces puis les yeux juste avant qu'il ne lance des lasers. Une fois les pinces et les yeux HS, vous pouvez récupérer le médikit dans l'entrepôt puis faire le tour de la zone de combat pour en récupérer un autre et encore un troisième dans l'entrepôt en face (lorsque celui-ci sera ouvert). Cachez-vous de nouveau derrière un pilier pour vous protéger et éviter les attaques. Lorsque le scorpion se penche en avant afin de libérer deux missiles sous sa queue, décalez-vous sur le côté et visez la zone précise d'où sortent les projectiles. Vous n'aurez pas beaucoup de temps pour cela, aussi si vous n'êtes pas sûr de toucher, mieux vaut se cacher de nouveau et attendre le prochain coup. La dernière étape consiste à

toucher le scorpion dans l'abdomen.
Lorsqu'il se redresse pour lancer une grosse décharge rouge, il faut viser le point rond sur son ventre. Là aussi, il faut être rapide et précis. Mais avec de la patience, je suis sûr que vous y arriverez et que vous pourrez alors voir la séquence finale du jeu.

Rolling

© Rage Software

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BAG OF TRICKS	Toutes les figures
COOL DUDE	Réputation au max
FOCUSSED CHICKEN	Equilibre parfait
HIGH SOCIETY	Tous les persos (appuyer sur rond dans la sélection des persos pour en avoir d'autres)
NOW PLAYING	Toutes les cinématiques
THE EMPERORS NEW CLOTHES	Tous les vêtements
TICKET TO RIDE	Tous les niveaux

Rugby 06

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM

VIDÉOS CACHÉES

Une fois débloquées, ces vidéos sont accessibles dans le mode EA Sports Extra.

Afrique du Sud

Gagnez la Coupe du Monde avec l'Afrique du Sud.

Wallabies 1

Gagnez le tournoi des Trois Nations et la Coupe Bledisloe avec l'Australie ou la Nouvelle-Zélande.

Wallabies 2

Gagnez la Coupe du Monde avec la Nouvelle-Zélande.

Samurai Jack : The Shadow of Aku

© Sega / Amaze Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Pour accéder à la gallerie de sketches, finissez le jeu en mode facile. Pour la gallerie sur le background il faudra achever le mode normal, enfin, pour voir la gallerie de modèles finir le mode difficile est indispensable.

CHEAT MODE

Pendant le jeu faites :

Epée de crystal
Maintenez Stick analogique gauche + stick-C haut, puis faites : A, X, B, Y.

Zen au maximum
Maintenez Stick analogique gauche + stick-C droite, puis faites : X, A, B, Y.

Scaler

© Take 2 Interactive 2004

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Chimerum

Vous voici en caméléon, dans le monde de ces méchants lézards. Vous commencez comme d'habitude par une période de didacticiel, récupérez d'abord tous les petits klokkies (les petites billes oranges) dans les cocons verts sur les côtés en tapant dessus. Prenez la petite liane au bout puis récupérez les klokkies sur le chemin et évitez les obstacles. Au bout de cette liane, découvrez les cocons bleus, ils sont explosifs et par la suite découvrez vos premiers ennemis. Tapez-les, puis sautez sur les pierres au fond à côté du carreau bleu qui sert de point de vie. Réalisez ensuite un combo sur le gros monstre puis récupérez tous les cocons. Au bout, apprenez à grimper puis appuyez sur la petite plaque verte. Trois orifices vont s'ouvrir, courez vite à celui de gauche pour récupérer la première gemme (la boule orange). Avancez un peu et vous apprendrez à quoi servent les klokkies, puis à quoi servent les gemmes de cristal orange. Récupérez la deuxième boule puis la troisième sur les pierres. A peine un peu plus loin, vous verrez une cinématique.

Apprenez à changer de liane en cours de route et prenez celle qui mène à gauche pour récupérer le cristal puis reprenez la liane et partez à droite. Apprenez le double saut puis au bout de cette étape, détruisez tous les cocons puis prenez le 4ème cristal dans un des monstres volants qui porte une boule. Montez puis en haut, tuez le gros monstre et dirigez-vous vers le grand oiseau. Vous allez rencontrer Léon, prenez ensuite la liane à sa droite puis au bout, vous apprendrez comment se servir du choc électrique (lorsque vous possédez des bombes électriques, libérez-les en appuyant sur la touche blanche). Continuez en évitant les petites fusées rouges, prenez la prochaine liane puis tuez les petits bonshommes gris autour des cocons. Prenez la liane plus loin vers la droite. Vous allez arriver plus loin dans une petite grotte, traversez-la puis prenez le chemin qui monte à gauche. En haut vous pourrez appuyer sur une plaque verte pour ouvrir trois orifices dont un qui est tout en bas qui comporte un cristal. Montez ensuite sur les petites plaques tournoyant au bord de l'eau puis prenez le premier morceau de terre à gauche que vous verrez. Il y a une plaque verte avec trois orifices à prendre. Commencez par monter la falaise par la droite et en haut vous serez dans une arène pour affronter plusieurs ennemis en guise de défi. Quand vous les aurez tous tués, prenez la grotte à droite avec le champ de cocons. Traversez-le puis montez dans la prochaine arène. Après cette arène, à gauche se trouve un passage avec des pierres fragiles, traversez cette passerelle puis prenez le cristal dans le cocon bleu. Revenez ensuite devant l'arène et continuez votre ascension pour en haut pouvoir récupérer l'oeuf tant recherché.

Après avoir pris l'oeuf vous vous retrouverez devant Léon pour pouvoir améliorer vos compétences de santé et de forces.

Niveau 2 : Bakuldo

Vous atterrissez au bord d'un lac, au croisement, prenez le chemin de droite et tout en haut, prenez le point d'interrogation de gauche pour aller sur la liane. Au bout, grimpez pour arriver tout en haut à un oeuf avec une carapace (évitez les ennemis), brisez-le en vous transformant en Bakudan, toujours en évitant les bestioles. A la fin, récupérez l'oeuf qui se trouve à gauche, vous vous retrouverez devant Léon.

Reprenez le croisement puis de nouveau le passage de droite. Prenez cette fois le passage avec le point d'interrogation à droite. Au bout de la liane, montez sur les blocs et tuez les petits démons avec des boules bleues explosives (vous devez en tuer huit). Rentrez dans la grotte et au bout, vous aurez le dernier petit monstre qui vous permettra de vous transformer en Bakudan. Il y a une grosse larve dans une grotte pas très loin, envoyez-lui une bombe dans la bouche pour la faire exploser et récupérez les gemmes derrière elle. Allez ensuite détruire l'émetteur du portail puis prenez le

téléporteur. Reprenez le passage de droite puis prenez le point d'interrogation qui emmène au mur à détruire en se transformant en Bakudan. Après ce mur, récupérez tous les cocons et tuez les deux gros monstres qui se trouvent dans la grotte. Allez ensuite détruire le mur électrique en détruisant les émetteurs puis allez sur l'arène. A droite se trouve une liane qui fait un tour fermé, vous pouvez vous placer dessus pour faire des bombes électriques. Après, l'arène renferme une gemme. Grimpez ensuite sur le prochain rondin bleu en évitant les grosses larves. Après ceci, faites attention à la grosse larve à l'intérieur de la grotte (elle a la langue longue). Montez sur les blocs de droite puis détruisez le premier barrage et pour détruire le deuxième, vous devez prendre les blocs de pierres à gauche. Au bout se trouvent les deux émetteurs, détruisez-les et prenez le passage libéré. Grimpez sur le bloc et en haut, récupérez le cristal dans le cocon avec la coquille. Détruisez le mur puis entrez dans la grotte. Vous devrez encore détruire un mur qui vous donnera accès à une lignée de blocs de pierres. Détruisez le prochain mur et attention au monstre vert qui en sortira. Tuez le grand monstre zébré qui tire avec une mitraillette puis détruisez un nouveau mur. Dans la prochaine arène, la victoire vous donnera une gemme, continuez pour tuer deux monstres zébrés cachés par des boucliers avec émetteur. Grimpez les petits murs de la prochaine pièce puis allez placer une bombe à droite dans la petite bulle transparente pour élever la plaque verte. En haut, vous serez dans une arène, tuez tous les monstres et montez la prochaine étape en plaçant une bombe dans la boule transparente. Prenez ensuite la liane puis au bout, détruisez tous les champignons de lave puis traversez ce long couloir de verdure. Après ce couloir, vous entrerez dans une arène avec plein de petits monstres au début puis une bête de guerre dragon, pour le tuer, vous devez le toucher quand il a enfoncé son poing dans le sol. La victoire dans l'arène vous fera remporter une gemme, prenez ensuite la porte à détruire en Bakudan. Allez tuer le tigre plus loin puis remportez la prochaine arène pour avoir accès plus loin à l'oeuf. Vous vous retrouvez devant Léon. Prenez le croisement et le passage de gauche, faites exploser l'oeuf avec la coquille pour avoir une gemme et sur la liane un peu plus haut, réussissez à avoir suffisamment d'énergie pour sauter assez haut et prendre la gemme au dessus des chardons.

Niveau 3 : Monstrueux moutard

Vous atterrissez pile devant un oeuf mais vous devez vaincre le roi liane. Pour ce faire, détruisez les émetteurs de son champ de force en vous transformant en Budokan puis allez le taper. En trois fois le roi devra jeter l'éponge. Vous allez ensuite prendre l'oeuf et repartir.

Niveau 4 : Hlonium

Vous voilà sous la pluie, si vous le désirez vous pouvez acheter la troisième place pour une bombe électrique. Allez au milieu du champ de petites bestioles puis au bout, montez aux côtés de la grosse fleur rouge. Pour le moment elle ne vous est d'aucune utilité, partez dans le champ de petites araignées et au bout activez la plaque verte pour récupérer ce qui se trouve dans les orifices. Vous allez arriver plus loin dans une arène et vous devrez affronter deux Krnox, pour les tuer, attendez qu'ils n'aient plus de piques, donnez-leur un coup de langue pour les assommer et tuez-les. Allez ensuite récupérer une autre gemme dans un des orifices un peu plus haut. Grimpez le mur, tuez les petites araignées puis en haut récupérez la gemme dans un des orifices. Montez sur la plaque dans la grotte puis entrez dans l'arène pour affronter non pas des Krocks, mais une bête de guerre dragon mais version glace cette fois. Sortez de la grotte, puis dirigez-vous vers les plaques tournoyantes pour atteindre une arène et affronter dedans un krock. Après cette arène, vous affronterez encore un peu plus loin le dernier krock qui vous permettra de vous transformer. Allez sur le point d'interrogation prendre une gemme puis transformez-vous en krock pour prendre le toboggan.

Vous allez revenir à la fleur rouge du début, placez-vous dedans et tirez sur le petit rocher de droite. Récupérez tous les cocons puis placez-vous en forme krock sur les rails lumineux. Prenez de la vitesse grâce à la touche X puis à l'aide de la touche A sautez le manque de rails pour atteindre la rive. Prenez le petit tunnel de gauche, traversez-le en évitant les trous d'eau puis au fond prenez le rail qui ne comporte aucune difficulté. A la fin du rail, vous voilà devant un monstre vert, tuez-le puis prenez le mur à droite sur le petit sur-élèvement. Grimpez et tuez les petites araignées. Votre ascension n'est pas très longue, vous finirez à côté de champignons bleus et de cocons explosifs. Prenez à gauche en tuant tout sur votre passage puis au bout glissez sur la liane, faites attention aux nombreux monstres sur la liane. Au bout vous serez sur un petit bloc, montez et allez tuer les monstres jusqu'à être aux cotés d'un rail lumineux. (Un peu avant se trouve un oeuf avec une coquille dessus, vous pouvez le détruire avec une bombe électrique pour le prendre). Sur ce rail se trouvent quatre trous, et au bout un oeuf.

Vous revoilà aux côtés de Léon, retournez à la fleur rouge, entrez à l'intérieur puis tirez sur le roc de gauche avec une

gemme dessus. Récupérez tout ce que vous voulez et prenez le rail qui mène à une autre fleur rouge. Placez-vous à l'intérieur et vous devez traverser le petit tunnel avant le temps donné (10 secondes). Après ce tunnel vous aurez une autre fleur avec une autre partie à traverser en 40 secondes cette fois. Vous devez aller le plus vite possible en faisant attention aux coraux rouges et aux monstres en bande. Une fois au bout, tuez le monstre vert puis allez récupérer la gemme qui se cache dans les bornes bleues accessibles grâce à la plate-forme verte. Prenez la liane et au bout, entrez dans la nouvelle fleur. Vous devez à présent parvenir au bout de ce tunnel et prendre l'oeuf. Dans le chemin, au bout vous pouvez récupérer la gemme vers la droite. Aux côtés de l'oeuf se trouve un oeuf avec une coquille destructible en balkudo.

Niveau 5 : Altus

Commencez par acheter la capacité de camouflage qui ne coûte que 2000. Achetez si vous le pouvez le carreau de vie puis partez au front. Placez-vous devant le bassin marron puis camouflez-vous et partez droit vers le morceau de terre bleu au bout. Montez sur la liane et évitez tous les monstres accrochés à la liane. Une fois en bas, transformez-vous en bakuldo puis éliminez le premier monstre puis un cocon tueur caché entre les cocons. Plus loin vers la droite il y aura un autre monstre avec un autre cocon tueur, vous voici devant un autre bassin marron. Camouflez-vous et partez vers la gauche sans perdre une seconde. Vous avez une petite partie de répit sur la terre sans danger puis traversez le prochain bassin marron en vous camouflant. Une fois à l'autre bout, transformez-vous et détruisez le mur qui vous barre la route. De l'autre côté se cachent beaucoup de monstres qui se transforment en boule. Tuez-les en bakuldo et placez une bombe dans la larve au fond du trou vers la droite. Vous y trouverez une gemme. Prenez la liane au dessus des blocs à gauche puis au bout de la liane traversez le terrain boueux en vous camouflant. A la fin, détruisez le mur qui vous bloque puis continuez de traverser le prochain passage boueux. Vous serez encore face à un terrain boueux, tuez la larve au fond pour commencer puis dirigez-vous vers le petit espace au centre de la boue. Tuez le monstre à gauche puis allez briser l'oeuf derrière le monstre, il renferme une gemme. Allez à présent dans la place que le gros vers vous a laissé et montez sur le bloc. Appuyez sur le bouton vert qui fera cracher une plante étrange. La couleur va changer pour passer au noir et des billes vertes flotteront dans les airs. Partez sur les plaques vertes à gauche puis tuez les petits monstres tireurs. En haut, prenez l'oeuf à gauche qui enferme une gemme puis prenez la liane pour arriver assez haut. Entrez dans la prochaine grotte puis tuez de loin le gros monstre au centre de la pièce. Allez prendre vos cocons puis montez tuer les bêtes tireuses. En haut, tuez le monstre de suite à gauche puis appuyez sur la plaque bleue pour que le ciel redevienne comme avant. Prenez le petit enfoncement dans le sol et sautez sur le dernier bloc volant qui vous mènera à une grande tour remplie de cocons explosifs. Prenez la liane puis évitez tous les gros cocons (gâchette droite plus un saut et pendant le saut Y pour sauter plus haut) en bas de la liane, prenez la liane à droite puis évitez la grande bouche et reprenez la prochaine liane. Evitez encore les monstres et changez très vite de liane pour arriver à l'oeuf bien mérité.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez la liane directement à droite. Evitez les monstres sur les lianes en sautant toujours le plus haut possible (gâchette droite pour la vitesse, A pour le saut et pendant le saut Y pour augmenter la hauteur et la longueur), une fois que vous serez arrivé sur un rocher avec en face des monstres, les montagnes russes seront terminées pour le moment. Tuez les monstres en vous transformant en bakuldo puis allez changer le temps avec la plaque verte. Des plates-formes violettes apparaîtront vers la gauche. Traversez les plaques et au bout, grimpez et tuez les trois monstres surtout le plus gros, aidez-vous des explosifs du bakuldo. Traversez les prochaines plaques puis allez remettre le temps à son état normal avec la plaque bleue un peu plus loin. Prenez les plaques qui sont apparues à droite puis au bout placez-vous devant le mur de lumière. Détruisez l'émetteur qui se trouve sur la plaque à droite puis allez récupérer la gemme cachée dans l'oeuf. Allez ensuite sur la plaque et détruisez l'autre oeuf avec la coquille qui renferme elle aussi une gemme. Revenez aux côtés de la plante et prenez les plaques à sa droite. Montez et récupérez la gemme puis allez vers le mur à grimper. De préférence éclatez avant de grimper les cocons explosifs puis traversez ce mur. Vous êtes sur un grand terrain avec pas mal de monstres, transformez-vous en bakuldo puis tuez-les tous. Allez activer la plaque verte pour faire apparaître des plaques violettes. En bas, je vous conseille de prendre une bombe électrique pour tuer tous les monstres des alentours. Allez replacer le temps à son état normal puis allez récupérer l'oeuf avec les plaques qui sont apparues.

Niveau 6 : Les hommes de main de looger

Vous voici face à un dragon assez bizarre, partez de suite à droite pour éviter ses boules de glace. Vous allez avoir affaire à un premier dragon, pour le tuer c'est simple évitez ses glissade puis tuez-le. Vous serez de nouveau face au

dragon, partez vers la droite en prenant les carreaux de vie puis vous rencontrerez un autre dragon. Pour le tuer, attendez qu'il saute et qu'il soit étourdi. (Les bombes électriques sont pas mal, ça le bloque pendant quelques temps pour mieux le tuer), vous revoici avec le dragon, prenez toujours à droite et récupérez les carreaux de vie, le prochain dragon sera le chef. Pour le tuer, attendez qu'il ait libéré toute sa magie et tuez-le. Vous allez ensuite récupérer l'oeuf.

Niveau 7 : Desollem.

Vous commencez par un nouveau système de jeu, vous êtes sur le dos de l'oiseau et vous devez tuer des monstres qui vous sautent dessus par le sol. Tirez avec l'oiseau pendant une bonne minute de guerre puis vous vous poserez sur terre. Vous pouvez aller voir Léon qui est dans le tableau des évolutions. La capacité « explosion bombe électrique » pour 6000. Allez sur la petite lueur bleue dans la porte et commencez les défis. Le premier défi, assez simple vous devez faire un tour de piste avant le temps donné. On arrive facilement avec 20 secondes d'avance, pour ce faire, évitez le plus possible les cocons, la boue, prenez tous les anneaux lumineux qui vous accélèrent et lorsque vous rencontrez des portes vertes, brisez-les avec vos piques. Pour le deuxième c'est pareil, exécutez un autre tour mais plus rapide.

Le deuxième duel, vous devez battre le dragon en deux tours, idem que pour la première étape, mais si vous le pouvez, passez à droite dans la bouche du dragon c'est un passage rapide qui n'était pas accessible dans la première étape. La deuxième partie est aussi facile, après celle-ci vous aurez alors quatre gemmes.

La troisième étape est encore un contre-la-montre, assez facile. La seconde étape est beaucoup plus dure par contre je ne vous garantis pas une victoire directe.

Vous pouvez néanmoins parvenir au défi de l'oeuf. Pour l'avoir, détruisez 250 cocons. Là il faut être efficace surtout, ça ne sert à rien de rouler à toute vitesse, sortez les piques lorsque de grosses rangées apparaissent et dégommez-en le plus possible. Une fois que vous avez l'oeuf, vous pouvez continuer les étapes pour obtenir les gemmes. Ce sont les mêmes que celles du début mais en beaucoup plus dur, accrochez-vous.

Niveau 8 : Horadus

Commencez par aller voir Léon qui possède la capacité supérieure de camouflage. Sautez de bloc en bloc en ne touchant jamais le sol marron puis montez un bon coup à côté de la bestiole qui tire. Une fois en haut, allez sur la terre ferme avec plein de cocons. Attention après les trois premiers cocons, il y en a qui piquent. Camouflez-vous et passez sur les sables marrons pour éviter cet obstacle. Il y a une gemme vers la droite des sables, camouflez-vous et allez la récupérer puis dirigez-vous à l'opposé sur le petit bloc de terre surélevé pour prendre la liane. Essayez de charger quelques bombes électriques puis à la fin de la liane vous serez devant un groupe de cocons. Les deux premiers renferment des vies et les autres sont piquants ou monstrueux. (Vous pouvez tout détruire avec une bombe électrique). Prenez les petits blocs volants à gauche, vous allez arriver dans une grotte avec beaucoup de monstres, tuez-les tous et prenez le passage à gauche de la grotte où vous tuerez cette fois-ci des monstres enterrés qui tirent, il y a un gros invisible et un dragon volant un peu plus loin. En sortant de la grotte, récupérez tous les cocons possibles puis dirigez-vous à gauche. Vous tuerez une bonne armée de petits monstres sauteurs, puis vous devrez vous placer sur la plaque verte et retourner au plus vite à la sortie de la grotte pour récupérer la gemme qui se cache dans l'orifice ouvert. Retournez proche de la plaque verte et prenez le passage à droite, vous arriverez à côté de sables marrons. Montez sur le deuxième bloc en tuant le monstre et sautez sur la partie de terre un peu plus basse pour récupérer la gemme. Allez ensuite à côté du bloc le plus haut et sautez pour tuer le dragon. En haut vous aurez une arène à gagner. Après l'arène, prenez la liane disponible et une fois au bout déchargez votre bombe électrique pour tuer les monstres. Reprenez ensuite la prochaine liane puis à l'autre bout faites de même. Prenez la liane disponible et apprêtez-vous à la voir souvent elle vous fera peut-être perdre plus d'une fois, elle n'est pas facile, il va falloir travailler les réflexes et la vitesse des boutons. Une fois à la fin, allez à gauche et grimpez le mur puis en haut, tuez tous les démons pour arriver à une arène. La victoire vous donnera une gemme et l'accès à l'oeuf.

Vous revoici aux côtés de Léon, prenez les petits blocs plus loin à la place de prendre le bloc de gauche, descendez les sables. Attention aux cocons piquants qui se trouvent en grand nombre et tuez les monstres dans la terre puis celui invisible vers la droite. Prenez la liane un peu au-dessus, pensez à charger votre bombe électrique vous en aurez besoin. Une fois à la fin de cette liane peu difficile, détruisez tout le groupe de cocons avec une bombe électrique.

Essayez de vous placer à côté du cocon à coquille pour l'exploser et récupérer une gemme. Sautez ensuite de bloc en bloc et parvenez à l'autre bout des sables. Vous allez arriver à une liane, glissez dessus et au bout grimpez le mur qui vous attend. Après ce mur montez le prochain (il n'y a rien dans le sens du bas) puis à son bout, tuez tous les monstres. Vous devrez alors choisir entre deux murs à grimper. Prenez pour commencer le mur de gauche, vous aurez un petit bloc de terre intermédiaire puis reprenez le mur suivant. Au bout de ce mur vous parviendrez au 12ème oeuf.

Niveau 9 : Duel contre Rattlecrab

Vous voici sur le dos de votre ami volant. Tuez rattlecrab en lui tirant dans les pinces lorsqu'il concentre sa force. Vous exécuterez un petit voyage seul puis il vous enverra des petits crabes, tuez tous les crabes et visez les petits ronds jaunes sur sa tête (cette partie sera un peu longue). Une fois que vous aurez brisé les quatre boules jaunes, il utilisera un dard et sa bouche, tirez dedans pour l'achever et récupérez l'oeuf.

Niveau 10 : Medoozum

Commencez par acheter ce que vous pouvez avec léon. Vous avez le choix entre deux bombes électriques et un carreau de vie (total : 18000). Une fois que vous aurez fini vos courses, allez voir les monstres puis activez la lueur orange avec un coup de langue. Une plaque apparaîtra et vous pourrez rejoindre une autre terre en sautant de bloc en bloc. La prochaine terre est une arène, elle est assez facile, tuez les cinq monstres qui arrivent puis continuez votre route. Vous allez arriver en hauteur face à quelques monstres, tuez-les et prenez la prochaine plate-forme qui vous mènera à des nouveaux cocons. Ceux-là vous jettent des petites boules bleues, tuez-les le plus vite possible. Parcourez toutes ces plates-formes identiques jusqu'à être face à un monstre rapide et invisible. Tuez-le puis activez la lueur jaune pour avoir une plaque. Vous arriverez à une arène un peu plus dure que la première, il y a 3 dragons et quelques petits monstres. Vous allez ensuite être devant plusieurs blocs volants, et au bout d'un certain temps vous devrez choisir le bloc de droite ou tout droit. Prenez tout droit pour l'instant, évitez les lasers et une fois au bout de tous ces blocs vous arriverez dans une arène, avec à la fin un monstre assez dur. Sautez pour éviter ses ondes de chocs puis allez prendre la lueur jaune. Vous allez arriver devant une liane, au cours de celle-ci prenez le passage de droite vous arriverez dans une arène face au dragon volant. Pour le tuer, lorsqu'il vous tire des boules de feu énormes, renvoyez-les sur lui avec la langue. Répétez cette action 6 fois pour gagner l'arène. Après ce combat vous aurez la transformation Doozum. Allez réaliser la première épreuve en passant dans l'anneau rouge. Vous devrez voler dans les anneaux en un minimum de temps. (Cette épreuve n'est pas dure). Allez ensuite réaliser la seconde épreuve, entrez dans le cercle bleu et parvenez au fond du tunnel sans toucher une fois les murs ou les objets. Tirez sur les émetteurs des grands panneaux oranges puis dans les virages serrés, maintenez la gâchette droite pour tourner plus fort. Au bout de ce tunnel l'oeuf vous attend.

Niveau 11 : Iridium

Achetez si vous le pouvez les capacités chez Léon, qui coûtent quand même 10000 pour les griffes d'acier et 8000 pour le mode photo. Commencez le niveau en prenant le passage de gauche, tuez les quelques monstres qui se présentent à vous puis traversez le champ de cocons piquants (ou défoncez tout avec une bombe électrique). En haut, défoncez les monstres et faites attention au gros monstre au fond. Allez ensuite par la droite sur les petits blocs, attention aux cocons ce sont quasiment tous des piquants. Montez sur la liane, qui n'est pas difficile et au bout, allez tuer tous les monstres au fond en faisant attention aux cocons monstrueux. Il y a un passage enfoui sous les rochers projetés par des gros monstres, vous devez d'abord avoir la transformation du fluzzard pour passer. Allez sur le chemin à grimper et au bout, allez prendre la gemme derrière vous à droite. Allez ensuite sur la première arène un peu plus loin grâce au bloc. Après avoir terrassé 3 fluzzards, avancez et vous rencontrerez des taupes, elles sont assez dures à avoir, il faut aller vite, tirer un coup de langue et les taper. Parvenez à la prochaine arène et une fois gagnée, prenez le mur à grimper à gauche. Vous allez arriver dans de grand champ de champignons oranges, pour passer sans danger, camouflez-vous. Après ce champ, vous arriverez dans une arène un peu plus dure qui vous fera peut être recommencer plusieurs fois. Une fois vaincue, allez à droite et traversez les blocs qui bougent dans le liquide vert qui vous mènera à une prochaine arène. Après cette arène vous aurez 9/12 fluzzardds, on approche de la fin. Prenez le mur à grimper et au bout vous entrerez dans une nouvelle arène. Après celle-ci vous aurez 11/12, parvenez au mur et après ce mur vous serez face au dernier fluzzard. Téléportez-vous ensuite vers Léon grâce au cercle bleu.

Allez vers la liane qui se trouve dans le chemin de droite. Elle est assez dure, parvenez à la passerelle du milieu et

prenez la prochaine pour arriver à l'oeuf.

Retournez maintenant à l'endroit qui vous bloquait par le manque de votre transformation. Transformez-vous et tirez en monde lunette (gâchette droite) puis tuez les gros monstres sur les bords pour passer. Une fois au bout, redevenez normal et parvenez à la grande plaque remplie de cocons. A cet instant vous allez devoir devenir un vrai lapinou en tir. Des démons volants vont arriver dans tous les sens, visez avec la lunette et tuez-les tous. Vous allez ensuite monter une colonne pour qu'au bout des ballons jaunes vous servent à passer (il faut éclater les ballons) vous allez ensuite parvenir à la porte des défis. Vous devez éclater les ballons jaunes en vue lunette avant 30 secondes. Vous devrez sûrement vous placer sur d'autres plates-formes pour voir tous les ballons. Après le défi, prenez les petits blocs en bas et tuez tous les gros monstres sur les collines. Grimpez sur la partie de droite pour réussir à tous les voir. Traversez ensuite ce couloir et traversez les blocs qui montent et descendent. Après ces blocs attention aux monstres volants et montez par la droite. En haut éclatez les ballons jaunes puis parvenez à l'autre bout et descendez les escaliers. Il ne vous reste plus qu'à franchir les blocs et vous serez à l'oeuf.

Niveau 12 : Le repaire de Bootcamp

Pour battre cet affreux serpent, vous devez lui tirer dans les yeux. Tirez et lorsque vous ne le pouvez plus faites des glissades et continuez de le tuer de cette façon jusqu'à ce qu'il fasse un tour dans l'eau verte. Il ressortira avec le pouvoir du feu, un coup vous fera perdre la partie, tirez dès que possible dans les yeux et partez vite sur les prochaines plates-formes (éclatez les cocons avec une bombe électrique pour être tranquille). Pour le tuer sous cette forme, traversez les lianes jusqu'à ce qu'il s'arrête de cracher du feu. Vous devrez alors viser les yeux et détruire les petite boules de feu qu'il vous lance. Arrivé à la moitié de la vie, il retournera prendre un bain et ressortira avec une haleine peu fraîche. La troisième étape attention, vous ne pouvez pas éviter son souffle avancez pour contrer son vent et tirez dans les yeux. C'était sa dernière puissance, après l'avoir tué vous récupérerez l'oeuf.

Niveau 13 : Voidrem

Comme chaque début de niveau, examinez les compétences que Léon a à vous apporter et achetez ce que vous pouvez. Après avoir acheté ce que vous voulez, prenez le passage sans la liane, et au bout, entrez dans une arène. Vous affronterez des fusées enflammées, un monstre rapide et un swoom. Une fois que vous aurez vaincu cette arène, prenez les petits rochers bleus à droite qui mènent à une autre arène un peu isolée. Vous tuerez des sortes de chiens, des monstres rapides et un swoom. Cette arène n'est pas toute simple, prenez ensuite la grotte de glace et au bout camouflez-vous pour arriver dans l'arène au centre. Vous devrez combattre de nombreux ennemis puissants avant d'arriver à la fin pour tuer un swoon puis récupérer une gemme. Après tout ça, traversez les sables marrons en vous camouflant et allez tuer les chiens aux côtés des cocons. Traversez le petit pont avec les pierres fragiles et en vous camouflant parvenez à l'arène suivante. Après cette arène votre compteur se situera vers les 5/8 swooms. Continuez en direction des monstres et des cocons. Traversez cette salle et vous serez face à des nouveaux sables marrons, dirigez-vous au centre sur la terre et à la fin de cette arène vous aurez un nouveau swoom. Vous allez être face aux derniers sables marrons, traversez-les, c'est assez difficile surtout au niveau des blocs, je vous conseille d'utiliser votre langue ou la frappe en l'air. Une fois arrivé au bout, vous serez dans la dernière arène entouré de beaucoup de monstres chiens, et à la fin de deux swooms. Une fois la victoire acquise vous voilà en swoom, allez faire un petit plongeon dans le bassin qui se trouve à vos pieds. Une fois que vous avez les commandes en main, remontez aux côtés de Léon et reprenez la même direction que pour les arènes. Dirigez-vous vers les chiens monstres et au bout, allez dans le premier bassin que vous verrez. Vous croiserez quelques mines dans ce bassin et au fond une porte avec trois boutons jaunes. Pour ouvrir la porte, tout simple, touchez les trois boules. Après cette porte vous serez de nouveau dans un tunnel, au bout évitez vos premiers ennemis aquatiques puis ouvrez la porte. Vous allez être dans un bassin avec trois gros poissons, foncez-leur dessus pour les tuer. Montez ensuite sur la grande plate-forme au centre pour vaincre l'arène. Allez ensuite activez les trois boules jaunes qui sont perchées dans des endroits de la salle. Prenez ensuite la porte qui se trouve sous l'eau. Après cette porte se trouvent deux chemins, prenez pour commencer celui de gauche si vous voulez gagner une gemme. Traversez tout le champ de mines et montez sur l'arène pour gagner la gemme. Revenez ensuite au croisement et prenez le passage de droite. Touchez les trois boules jaunes puis sortez de ce tunnel. Montez sur la terre et gagnez l'arène. Allez ensuite dans les sables marrons et parvenez au bout. Vous devrez affronter un monstre et retournez dans l'eau. Au bout de ce tunnel vous serez dans un grand bassin avec des petits poissons qui vous tirent dessus, tuez-les en leur fonçant dessus. Petit conseil, ils ne tournent pas, allez derrière chaque poissons pour les tuer. Remontez ensuite à la surface et activez les trois boules jaunes. Vous aurez alors

l'accès au dernier bassin, montez et allez affronter la dernière arène en vous servant de la liane tout en haut du bloc. Une fois que vous aurez gagné cette arène, allez prendre votre oeuf au sommet des blocs.

Niveau 14 : Homoldo

Vous commencez le niveau sur le dos de votre ami volant. Comme dans un niveau précédent, tuez tous les petites montres qui vous sautent dessus. Vous aurez environ deux minutes de conflit puis vous vous poserez au sol. Une fois à côté de Léon, avancez pour affronter les premiers ennemis du niveau et pour vous sortir de cette impasse, placez-vous sur la corniche à gauche et tuez le dragon qui porte le ballon jaune en l'air. Il vous donnera une plaque qui permettra de passer sur l'autre morceau de roche. Montez au dessus et prenez la liane. Pour commencer, prenez le chemin le plus simple à gauche. Vous arriverez aux côtés de plusieurs monstres. Descendez et allez affronter les dragons volants un peu plus loin en sortant de la grotte. Sautez de bloc en bloc et récupérez la gemme. Allez ensuite sur l'arène affronter des chiens monstres et des dragons qui lancent du feu. Vous aurez en dernier un monstre qui fait trembler la terre avec son poing. Allez ensuite prendre la liane, elle vous mènera sur une plate-forme avec un point d'interrogation. Vous devrez vous transformer et tirer sur les ballons flottants lorsqu'ils sont jaunes et seulement jaunes. Des plaques apparaîtront et vous pourrez atteindre l'autre bout de terre. Vous allez arriver sur une petite corniche, vous ne pouvez la traverser qu'en vous camouflant à cause des champignons marrons. Au bout, prenez la liane qui mène à plein d'autres lianes. Ce passage est assez rapide, il va falloir être vif. Au bout, transformez-vous et détruisez les cocons, ils ont des piquants et ils vous feront tomber du bloc. Au bout de cette étape, vous serez entouré de cocons piquants et au loin vous verrez un immense monstre rouge avec des cornes, vous devez le tuer de la où vous êtes. Transformez-vous et tirez-lui dans la tête puis tirez sur ses boules pour éviter qu'il ne vous touche. Une fois qu'il est mort, tirez sur les ballons jaunes et atteignez l'autre bout. Vous devrez grimper sur le petit toboggan à droite pour arriver face à un autre géant rouge. Utilisez la même méthode pour le tuer, et traversez ensuite le vide grâce au ballon jaune. Attention des dragons vont parfois sortir du vide pour vous tuer lorsque vous atteindrez des plaques. Vous prendrez ensuite un autre mur pour grimper et vous serez de nouveau face à un géant rouge. Tuez-le et vous arriverez à une arène. Cette arène est bien garnie de dragons rouges puis enfin, de monstres qui plantent leurs bras dans le sol. Après cette arène, explosez tous les cocons puis traversez le couloir. Vous devrez tuer des dragons volants puis prendre la liane. Prenez en dernier, le chemin de gauche qui descend. Vous devrez traverser un champ de champignons et de gros monstres vous jetant des pierres, ça s'annonce mal. Commencez par tuer le premier monstre à gauche en vous transformant. Allez ensuite en vous camouflant dans le petit angle à gauche au pied de l'endroit où était le monstre. Vous pourrez alors vous transformer en sécurité et tuez le deuxième monstre. Dirigez-vous ensuite vers la sortie et vous serez face à un géant rouge. Tuez-le avec la même technique puis traversez le vide. Vous allez arriver dans une arène particulièrement difficile. Vous affronterez au départ de simples monstres puis des dragons qui crachent du feu combinés aux premiers monstres. Sortez de la grotte et allez tuer tous les monstres dehors pour aller récupérer l'oeuf tant mérité.

Pour le dernier oeuf, c'est étonnamment simple. Prenez pour commencer le seul chemin possible jusqu'à être devant la liane et prenez la liane de droite au tout début du parcours, traversez tous ces morceaux de liane en sautant à chaque intersection. Au bout détruisez les cocons et montez prendre l'oeuf.

Vous possédez à présent 20 oeufs vous pouvez aller affronter le boss final.

Niveau 15 : Looger

Pour battre looger, commencez par courir dans tous les sens pour éviter ses lasers puis lorsqu'il concentre son énergie dans ses mains, placez-vous sur le cercle qui s'allume en bleu. La décharge qu'il va mettre dans le sol va vous augmenter vos bombes électriques. Au bout d'un certain temps il vous enverra des soldats, tuez-les et évitez ses nouveaux pièges. Un laser traverse l'arène pour vous terrasser. Le dernier monstre sera une sorte de dinosaure avec un cocon sur la tête. Tuez looger et ne vous envolez pas trop vite ce n'est pas fini. Vous voilà en combat en face à face. Il tape un peu de partout, entraînez-le à taper sur les plaques bleues pour les alimenter. Vous pourrez alors y monter dessus et récupérer de l'énergie. Lancez-lui une décharge, il remontera à son ancienne position. Après quelques coups, il redescendra sur l'arène et vous devrez lui donner le coup de grâce. Après cette victoire scaler sera terminé.

ASTUCES DIVERSES

Trouvez les 100 gemmes de cristal pour avoir une autre fin.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause, sélectionnez l'option Audio puis entrez les codes suivants. Un message confirmera leur validité.

Vie au max

R, L, R, L, X, X, B, B, R, B.

200 000 klokkies

L, L, R, R, X, B, X.

Bombes électriques illimitées

R, R, L, L, X, X, B.

ACCÉLÉRER LES CRÉDITS

Maintenez le bouton R tout en regardant les crédits.

Scooby-Doo! : La Nuit des 100 Frissons

© THQ / Heavy Iron Studios 2003

ASTUCES DIVERSES

Tous les power-ups

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites rapidemment X, B, X, B, X, B, B, B, X, X, B, X, X, X.

Toutes les vidéos

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites rapidemment B, B, B, X, X, X, B, X, B.

Voir les crédits

Mettez le jeu en pause, maintenez L + R et faites rapidemment B, X, X, B, X, B.

SAINT VALENTIN

Réglez le jour de votre Gamecube sur un des jours suivants pour que le jeu adopte de nouvelles décorations :

01 janvier	Jour de l'an
14 février	Saint Valentin
4 juillet	Fête nationale américaine
31 octobre	Halloween
25 décembre	Noël

Scooby-Doo! : Le Livre des Ténèbres

© THQ 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX À DÉBLOQUER

En trouvant les 5 cartes sandwich pour chacun des 5 épisodes, vous débloquerez un mini-jeu.

Second Sight

© Codemasters / Free Radical Design 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Isolement

Solution réalisée en mode normal.

- Vous venez de vous réveiller à peine et vous voici enfermé dans une cellule d'isolement. Sur votre gauche se trouve un interrupteur, concentrez-vous dessus pour que votre main devienne bleue. L'interrupteur se déclenchera et laissera le passage libre. Vous voici dans des bureaux, prenez la porte sur votre droite, vous serez dans une pièce où des lits d'hôpitaux sont entreposés. Passez la porte suivante puis, vous vous trouverez dans un couloir, prenez tout droit, tuez les 2 gardes et tournez sur votre droite. Vous voici dans des bureaux et face à vous, derrière une vitre, un chirurgien vous regarde. Prenez la porte et allez le tuer. Utilisez l'ordinateur pour afficher la carte. Cherchez l'ascenseur sur la carte pour obtenir le code de celui-ci. Ensuite revenez dans le couloir et dans l'allée centrale sur votre droite se trouve l'ascenseur. Montez dedans et vous voici replongé 6 mois en arrière quand tout allait bien.

Mission 2 : Préparatifs

- Votre premier test est de suivre l'instructeur dans sa course, il vous testera. La prochaine étape est de monter des blocs en pierre puis d'arriver au 3e bloc et de monter le mur sur votre gauche pour rejoindre celui-ci. Vous voici dans un autre parcours du combattant. Montez à l'échelle en face de vous. Pour longer la corniche placez-vous au bord et atteignez l'autre partie, descendez l'échelle. Et l'instructeur vous signalera que beaucoup de choses doivent être travaillées. Ensuite vous devrez tourner autour d'un bloc, pour cela accroupissez-vous et collez-vous à celui-ci. Une fois la bouche de canalisation atteinte, la grille s'abaissera, prenez sur votre droite puis sur votre gauche dans les égouts. Le niveau de difficulté sera plus grand, 3 gardes vous attendent, votre seul moyen de les contourner est de refaire la même opération qu'auparavant, analysez bien leur va-et-vient pour les possibilités de passage. Ensuite une fois dans le fossé contournez celle-ci et montez sur l'autre plate-forme, sur votre gauche se trouve un garde. Attendez que celui-ci soit passé pour aller tout droit. Vous devrez éviter 2 gardes dans une cabane et aller à la sortie sur votre droite. Vous voici dans un stand de tir. Commencez par écouter les conseils et à vous familiariser avec le pistolet. Vous devrez atteindre 250 points pour passer à la suite de l'entraînement pour cela vous disposerez de 24 balles, tirez dans la tête ça rapporte plus de points. Une fois les points acquis, vous avez le choix d'arrêter l'entraînement, vous êtes assez formé pour la suite de l'aventure. Allez dans la salle de briefing. Vous aurez droit à une cinématique.

Mission 3 : Expérimentations

- Vous revoici dans votre amnésie totale. Vous reprendrez le contrôle de John, commencez par tuer le garde. Utilisez l'ordinateur et débloquez la porte sur votre gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous trouverez une porte sur votre gauche. La police est prévenue. Utilisez vos dons psychiques pour neutraliser les 4 policiers. Sautez la barrière où l'eau s'écoule et vous verrez 2 cartons qui bouchent une grille d'aération, une fois cassée rentrez dans celle-ci et allez à la sortie de la bouche. Vous serez dans un couloir, allez à la porte en face de vous. Vous voici dans un autre couloir entouré de bureaux et sur votre gauche un garde, dont vous devez tout faire pour ne pas vous faire repérer, ou allez directement le tuer, vous avez le choix. Ensuite une fois la porte franchie, allez dans la pièce et récupérez le pistolet sur la table. Franchissez la porte et utilisez l'attaque Psy, pour tuer l'homme dans le couloir sur votre droite. Descendez les petits escaliers et franchissez la porte, une fois de l'autre côté vous apprendrez la technique de l'ensorcellement. Tuez le garde et prenez la porte, vous serez dans une salle où sont entreposés des gorilles. Utilisez le pouvoir de l'ensorcellement et passez tranquillement, les gorilles seront calmes et vous pourrez aller dans la salle où se trouve un chirurgien. Tuez-le et récupérez les dossiers sur le bureau. Revenez en arrière et cette fois-ci

prenez sur votre gauche. Tuez le chirurgien et le garde sur votre droite et prenez la porte à droite. Vous serez dans une salle avec de multiples bureaux, munissez-vous de votre pistolet et tuez les 4 gardes. Sur votre gauche au sol, vous aurez une bouche d'aération, allez-y. Une fois votre parcours terminé, tuez le chirurgien. Revenez dans la salle où se trouvent les ordinateurs et utilisez l'ordinateur sur votre gauche. John explorera l'ordinateur. Vous ferez un bond de 6 mois en arrière.

Mission 4 : Sur le Terrain

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, puis vous serez accompagné d'autres membres. Commencez par tuer les snipers aux alentours grâce à votre zoom et à continuer la progression vers le Nord. Une fois dans la grotte, un soldat fera sauter une cavité, allez-y et prenez sur votre gauche. Une fois au bout de cette grotte, sur votre droite se trouvent 2 soldats, tuez-les. Une fois sortis, vous voici confronté à un gigantesque bâtiment, prenez votre fusil et tuez tous les gardes postés sur les différents points stratégiques. Ensuite partez sur votre gauche, vous verrez une petite cabane, entrez dedans et ramenez Jayne. Mais petit Hic, vous devrez suivre Jayne dans sa marche dans le bâtiment. Commencez par monter l'échelle, une fois en haut prenez les escaliers. Ensuite allez dans la pièce grillagée. Vous trouverez un fusil, prenez-le et montez à l'échelle. Actionnez le levier qui s'y trouve cela débloquera une porte. Redescendez, puis allez à la porte qui s'est débloquée. Vous verrez des soldats morts. Continuez tout droit et sur votre gauche vous verrez plusieurs soldats patrouiller. Utilisez le pistolet tranquillisant pour ne pas alerter les autres. Une fois ceci fait, passez sur votre droite vous trouverez 2 autres gardes, procédez de la même manière : au pistolet tranquillisant. Ensuite passez par le mini-couloir et prenez sur votre gauche. La difficulté sera plus élevée dans cette pièce. Vous aurez 3 gardes en hauteur en face de vous sur les balcons et 1 en bas. Vous avez le choix, le plus conseillé est de prendre l'AK47 et de tirer dans le tas. Ensuite montez à l'échelle et prenez le petit trou sur votre droite, puis passez sur votre droite où plusieurs corps et extincteurs sont entreposés. Prenez la porte sur votre droite et allez à l'ordinateur qui se trouve sur votre droite sur le bureau. Une fois les données désirées obtenues. Vous devrez tuer 4 gardes et repartir au rez-de- chaussée. Ensuite passez par la porte, puis vous revoici dans une salle, tuez les 4 gardes. Et vos alliés viendront à votre aide. La mission dans le bâtiment est terminée.

Mission 5 : Fuite

- Vous vous retrouvez dans le bureau, qui vous avez plongé 6 mois en arrière, commencez par tuer les 3 gardes qui rentrent dans cette pièce. Puis une fois tués, sortez de cette pièce et prenez sur votre gauche l'ascenseur. Une fois en bas vous serez bloqué par une barrière électrique. Vous apprendrez la technique de projection, votre clone pour cette fois-ci ira désactiver cette barrière. Une fois au bout du couloir, cassez la caméra sur votre gauche, puis celle sur votre droite. En face de vous, vous verrez un chant magnétique, allez-y et utilisez la technique de projection pour passer à travers ceci et éteindre le courant. Une fois passé, tuez le garde et prenez sur votre gauche. Montez sur l'ascenseur sur votre droite et utilisez la technique de projection pour aller actionner le bouton qui se trouve sur le côté droit de la pièce. Une fois en haut, vous apprendrez une nouvelle technique psychologique. Une technique qui améliore celle du 'Psy' mais en créant des ondes de choc. Donc commencez par tuer les 3 gardes qui sont devant vous. Montez la pente, puis tuez les 2 gardes derrière les caisses. Prenez sur votre gauche, tuez à nouveau les gardes qui viennent vers vous. Puis une fois en haut de cette montée tuez les 2 gardes qui se cachent. Rentrez dans le petit local et tuez le garde. Appuyez sur la grille et tuez les 2 gardes qui patrouillent. Ensuite sur votre droite, vous aurez pas moins de 8 gardes à tuer, attendez qu'ils se découvrent et videz leur vos chargeurs. Montez sur l'ascenseur et utilisez la technique de projection pour l'activer. Une fois en haut, vous aurez 2 gardes sur votre gauche et 2 autres en face de vous. Une fois tout le monde tué, pour ces phases-là allez-y en force pour ne pas vous faire tuer. Ensuite prenez en face de vous et tuez le garde puis une nouvelle fois sur votre gauche 1 autre garde. Une fois en haut vous aurez 4 gardes à tuer. En face de vous se trouve une voiture, allez-y et filez d'ici.

Mission 6 : Démence

- Commencez par monter à l'échelle, une fois en haut accrochez--vous à la barre pour passer le grillage, et récupérez le fusil à lunettes. Tuez les cibles, que vous vous sentez bon de tuer. Une fois l'alerte donnée, tuez les 3 gardes qui se trouvent en face de vous. Ensuite montez les escaliers et prenez sur votre droite, passez par la fenêtre. Vous apprendrez une nouvelle technique améliorée de la télékinésie. Une fois le garde tué, allez tuer l'autre et récupérez les clefs qu'il détient. Prenez sur votre droite après avoir descendu les escaliers sur votre gauche et montez les escaliers en colimaçon. Vous vous retrouverez dans une bibliothèque, prenez votre pouvoir de télékinésie et tuez les 2 chirurgiens.

Sur la table, vous trouverez une note : elle contient le Mot de passe. Allez à l'ordinateur et débloquez la porte en haut à gauche. Montez aux 2 échelles et passez la porte. Une fois dans cette pièce, prenez sur votre droite et passez par la bouche d'aération. Une fois au bout, tuez le premier garde qui est en face de vous. Descendez les escaliers sur votre droite et tuez le garde et le policier grâce à la télékinésie. Une fois en bas, prenez sur votre droite puis votre gauche. Vous serez dans une pièce où plusieurs malades se trouvent. Tuez les 2 chirurgiens. Et prenez la porte au fond à gauche. Une fois dans le couloir prenez sur votre droite, vous serez dans une pièce où de nouveaux corps sont entreposés. Tuez les 2 gardes. Vous trouverez une clé d'accès sur un des gardes. Allez au fond utilisez-la et une fois la porte franchie, prenez sur votre droite. En face de vous se trouve une place, allez-y, un fou psychopathe s'est échappé, tuez les 2 policiers qui viennent à lui. Allez tout droit, prenez sur votre gauche et tuez le garde. Une fois au bout sur votre droite se trouve un policier tuez-le. Allez tout droit, et sur votre gauche se trouve une armurerie. Allez-y et récupérez le fusil à pompe et une disquette. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un boîtier. John effectuera le code et la porte s'ouvrira. Vous aurez récupéré le code d'accès auparavant sur l'ordinateur qui se trouve à l'accueil dans cette pièce. Ensuite prenez sur votre gauche et montez les escaliers. Prenez sur votre droite et tuez le garde qui est sur votre gauche, puis celui de droite. Donc commencez par explorer les cellules sur votre gauche, faîtes attention aux malades mentaux ils sont très dangereux. Sur les 3 cellules à gauche vous ne trouverez rien. Sur les 2 du milieu idem, ainsi que les 2 autres de droite. Vous aurez un policier à tuer sur votre droite, ensuite utilisez la télékinésie pour ouvrir la porte, faites pression sur l'interrupteur, celle-ci s'ouvrira. Allez devant la porte, puis envoyez une projection, allez vite sur l'ordinateur et débloquez la porte, reprenez vite votre apparence et allez à la porte sur votre gauche. Vous venez de retrouvez Jayne, la mission est terminée.

Mission 7 : Sauvetage

NB : Pour cette mission : réconfortez Jayne le plus possible.

- Pour avancer sans difficulté, utilisez la technique d'ensorcellement pour faire progresser Jayne. Donc commencez à descendre les escaliers avec Jayne et allez à la porte. Une fois à l'intérieur tuez le garde sur votre gauche. Ensuite passez sous le lit et sortez dehors. Prenez la télékinésie et enlevez le bâton qui bloque la porte. Une fois dehors, vous verrez une échelle, utilisez la télékinésie sur celle-ci pour faire descendre l'échelle manquante. Montez les escaliers et tuez le garde qui se trouve au loin, tout en rassurant Jayne. Allez sur les planches pour traverser le vide. Mais Jayne trébuchera à cause d'un malade mental qui lui aura fait peur, à ce moment-là le vide vous sépare. Ensuite allez au fond à droite et tuez les 3 policiers, montez à l'échelle. Revenez voir Jayne et utilisez la télékinésie pour redresser la planche, traversez l'échelle et passez l'autre, puis descendez les escaliers. Vous verrez une corniche sur votre droite, longez-la. Une fois arrivé à un balcon, passez la porte et prenez la porte suivante. Tuez les 3 gardes et rentrez dans la pièce sur votre droite, récupérez les clefs sur la table et sortez de là. Allez à l'ascenseur celui-ci est bloqué, montez et passez par la trappe et activez-le. Vous voici en haut allez ouvrir la porte à Jayne et reprenez l'ascenseur. Une fois en bas vous serez dans la cour vous aurez 4 gardes dehors et 4 autres à l'intérieur dans le bâtiment en face de vous. Une fois à l'intérieur, prenez sur votre droite et descendez les escaliers puis passez par les égouts.

Mission 8 : Exploration

NB : Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois quand tout allait bien.

- Vous êtes équipé d'un fusil à lunettes, commencez par aller tout droit et tuez le garde qui est posté sur la colline ensuite celui en haut à droite et continuez la progression tout en suivant votre coéquipier. Rentrez dans le tunnel une fois sorti, un garde se trouve en face de vous, un autre sur votre gauche et l'autre posté sur la colline d'en face. Une fois les 3 gardes tués, continuez tout droit. Votre coéquipier montera la garde devant une porte, donc vous devrez continuer seul. Prenez le chemin et vous verrez des caisses superposées, montez dessus et passez par le conduit d'aération. Une fois à l'intérieur, prenez les escaliers, et allez à la 2e porte sur votre droite. Une fois à l'intérieur tuez le garde et prenez les clefs sur l'armoire. Votre coéquipier aura rétabli le courant entre temps, sortez de cette pièce et allez à la dernière porte. Ensuite empruntez l'autre porte à l'intérieur de cette pièce puis la suivante. Vous serez dans une pièce, prenez le couloir sur votre droite et sortez de ce bâtiment. Une fois sur le balcon, prenez sur votre gauche et allez actionner en contrebas le mécanisme pour ouvrir la porte. Suivez le colonel. Tuez les 2 snipers qui se trouvent en face de vous et sautez la barrière pour prendre sur votre droite. Entrez dans le tunnel et vous verrez le train à quai. Rentrez dans le train, passez les 2 compartiments et une fois sorti vous verrez une pièce, allez récupérer la clef sur le mur et le fusil d'assaut, revenez où se trouvait le colonel. Ouvrez la porte et montez les escaliers puis prenez sur votre gauche.

Le colonel sera pris dans une embuscade, descendez à son secours et tuez les 4 gardes qui se cachent derrière les caisses. La mission est terminée après un briefing avec le colonel.

Mission 9 : Pris au piège

- Commencez par aller sur votre gauche, vous vous trouvez dans les égouts, vous verrez 3 gardes arriver. Utilisez la télékinésie de loin pour tuer les 3 gardes en les projetant contre les murs. Ensuite prenez sur votre droite la porte verte, tuez le garde qui monte les escaliers. Descendez les escaliers puis l'échelle. Et allez à la porte qui se trouve sur votre gauche. Une fois dans cette pièce vous aurez 4 gardes, utilisez la télékinésie pour les tuer. Ensuite allez an face et passez par l'ouverture, qui se trouve sur le sol. Vous verrez 3 gardes sur votre gauche, tuez-les. Prenez la porte sur votre droite, actionnez le levier de droite et Jayne vous rejoindra. Ensuite revenez dans ce couloir et allez actionner le levier sur la plate-forme. Vous aurez pas moins de 3 gardes qui arriveront, ne faites pas dans la douceur sortez votre pistolet et tuez-les. Descendez de la plate-forme et empruntez la porte, descendez les escaliers et prenez la porte sur votre gauche. Vous voici dans un tunnel avec le sol détruit, descendez dans l'eau et tuez les 4 gardes qui se trouvent au loin avec la télékinésie. Ensuite vous verrez 2 grilles qui bouchent deux entrées, utilisez la télékinésie sur le levier en face de vous cela ouvrira la grille sur votre gauche, empruntez-le avec Jayne. Une fois le bout du tunnel atteint, tuez les 2 gardes dans l'eau et l'autre qui se trouve sur l'échelle. Montez et accrochez-vous au mur puis longez la corniche. Une fois atteinte, montez à l'échelle et tuez le garde sur votre gauche et celui sur votre droite. Ensuite utilisez la technique de Projection et passez les 2 barrières électriques et prenez sur votre droite, désactivez le courant et possédez le garde. Jetez-vous dans le vide pour le tuer. Ensuite reprenez votre apparence et retournez où vous aviez désactivé le générateur. Descendez l'ascenseur et amenez Jayne dessus. Remontez par le chemin que vous avez effectué la première fois et allez actionner le levier. Jayne sera avec vous pour la suite de l'aventure. Prenez le couloir et descendez les escaliers, vous aurez une échelle, passez par le passage puis montez les escaliers. Tuez le garde qui se trouve sur l'autre plate-forme, ensuite descendez dans l'eau et en face de vous se trouve une échelle. Allez y et vous verrez 2 autres gardes, tuez-les. Ensuite dans le tunnel même se trouve un autre garde tuez-le. Continuez votre progression de l'avant, sur votre gauche et droite vous trouverez des gardes, tuez-les. Une fois au bout vous verrez une échelle, allez-y vous sortirez des égouts pour retrouver l'air libre. La mission est terminée.

Mission 10 : Les rues de New York

- Vous vous trouvez dans un garage, allez au fond et passez par la bouche d'aération, une fois dehors tuez les 2 gardes avec votre télékinésie, puis sur votre droite dans la rue se trouve un autre garde, tuez-le. Revenez sur vos pas et vous verrez sur votre gauche, un groupe de délinquants, ne les tuez pas et montez à l'échelle. Prenez sur votre droite une fois sur le balcon et assistez à la scène. Tuez l'agent de la NSE et suivez le type du gang à capuche. Rentrez par la porte où il s'est infiltré, une fois à l'intérieur vous trouverez une femme, ne la tuez pas. Parlez à la femme elle vous remettra un colis que vous devrez livrer en échange de son aide. Revenez à votre point de départ où vous êtes sorti de la bouche d'aération et allez sonner à l'interphone. Remettez le paquet au type du gang, puis retournez voir la femme. Une fois ceci fait, allez voir le gang qui vous interdisait de passer, cette fois ce sera possible car vous possédez le tatouage du gang, donc tout se passera bien. Il y aura une alerte, pas moins de 10 flics arriveront sur vous protéger vos nouveaux coéquipiers du gang. Les policiers sont armés de fusils à pompe et de pistolets. Planquez-vous derrière un container et tirez leur dessus. Ensuite suivez le gang qui vous mènera à une issue de secours. Une fois les flics repoussés montez à l'échelle pour atteindre une fenêtre, le colonel se trouve normalement à l'intérieur. Allez sur la table des documents s'y trouvent. Lisez-les et le colonel fera son apparition. La mission est terminée.

Mission 11 : Travail d'équipe

Vous revenez 6 mois plus tôt une nouvelle fois.
- Commencez par vous équiper de votre fusil à lunettes et à tuer le soldat sur la colline d'en face. Ensuite rassemblez-vous au côté du colonel. Suivez, le soldat qui tient une radio jusque dans une maison. Vous devrez contrer les assauts des forces adverses. Dès que le soldat aura réglé la radio, retournez voir le colonel et dîtes-lui. Vous irez devant un tunnel celui-ci étant bloqué par une porte vous devrez emprunter un autre chemin. Suivez le colonel et une fois sortis du tunnel vous verrez des soldats en contrebas qui vous tireront dessus. Tuez les grâce à votre fusil à lunettes. Continuez à suivre le colonel. Tuez les soldats qui sortent de la maison, rentrez dans celle-ci et allez sur votre gauche. La femme soldat vous couvrira, sortez de la maison par la porte qui se trouve en face de vous et allez à l'autre porte. Ensuite une barrière électrique bloquera votre progression. Faites la technique de projection et allez toujours tout

droit et descendez l'échelle qui se trouve en face de vous en actionnant le levier. Retournez dans la maison où se trouvait la femme et une porte se sera débloquée, retournez voir le colonel. Maintenant tous vos coéquipiers seront là pour vous aider à progresser. Commencez par tuer les soldats qui sont sur les balcons. Et avancez quand le colonel vous le demandera. Ainsi de suite pour arriver à la partie supérieure de la base. Une fois regroupé en haut, allez parler au colonel de la porte bloquée, dans le tunnel secondaire. Aussitôt vous irez dans ce tunnel et vous trouverez Jayne. Vous commencez dans un tunnel, allez au bout de celui-ci et vous serez encerclé de gardes. Commencez par tuer les 2 gardes sur votre gauche et celui sur votre droite et tuez ceux qui se trouvent en face de vous. Une fois tous les ennemis tués, vous trouverez Jayne au sol, vous serez contraint de vous replier. La mission est terminée.

Mission 12 : Evasion

- Donc commencez par suivre Starke, vous serez confronté à des agents de la NSE. Tuez les hommes en noir qui se cachent derrière les poteaux, pas moins de 6 gardes. Ensuite vous rentrerez dans une pièce un garde se trouve en face de vous et sur votre gauche. Starke ramassera la clef puis suivez-le. Vous serez sur une sortie de secours, à un moment donné en face de vous se trouve un ascenseur avec la télékinésie, faites-le descendre. Allez-y, une fois en haut passez par l'ouverture et tuez le garde sur votre droite. Ouvrez la porte sur votre gauche pour que Starke passe. Une fois dans le couloir tuez à nouveau le garde qui se cache derrière le pilier et suivez Starke par l'issue de secours. Des snipers vous tirent dessus, tuez-les et passez par la porte (rouge) qui mène dans un autre couloir. Cette fois-ci vous devrez y aller avec précision tout en y allant à la bourrin. Alternez vos armes et vos capacités psychiques pour les tuer. Dès que la voie est libre prenez la troisième porte sur votre gauche. Une fois à l'intérieur tuez les 2 gardes et prenez la porte en face de vous qui mène sur la rue. La mission sera terminée.

Mission 13 : Conspiration

Pour cette mission, vous devrez utiliser la technique de projection au maximum.

- Commencez par prendre sur votre droite, les escaliers et à posséder le garde, tuez l'autre garde sur votre droite ainsi de suite. Progressez et prenez sur votre droite puis sur votre gauche pour aller dans les toilettes, pour vous cacher. Ensuite vous verrez un garde qui patrouille devant les toilettes possédez-le et allez vous faire tuer par un autre garde. Une fois le passage libre, sortez des toilettes et prenez sur votre gauche, une fois arrivé au bout prenez sur votre droite et rentrez dans la pièce sur la gauche. Sur un bureau vous trouverez un bloc-notes avec le mot de passe des ordinateurs, revenez dans le couloir et allez dans la pièce sur votre droite. Allez sur un ordinateur et il vous faudra un Dvd pour copier les données. Les Dvd se trouvent dans une pièce annexe près des toilettes. Une fois récupéré allez sur le 2e ordinateur de la pièce, insérez le Dvd et copiez le fichier sur le Dvd, faites glisser le fichier sur le Dvd. Ensuite allez sur l'autre ordinateur et utilisez le logiciel pour lire le Dvd: Movie Player. Sortez de la salle et prenez sur votre droite, pour passez le détecteur de métaux, faites pression dessus avec la télékinésie et allez dans la salle au fond à gauche, vous verrez une vidéo qui est projetée sur grand écran. La mission est terminée.

Mission 14 : Infiltration

- Vous revenez encore 6 mois plus tôt. Avancez tout droit et tuez le sniper dans le clocher. Ensuite sur votre gauche en hauteur se trouve un autre sniper, tuez-le. Ensuite prenez sur votre gauche et allez au fond, vous trouverez une porte sur votre gauche. Une fois dans la pièce sortez de là et en face de vous se trouve un hélicoptère. Rentrez dans la soute sans vous faire repérer par les Snipers qui sont sur votre droite en hauteur et au fond vous trouverez une clé rouillée. Montez à l'échelle puis aux 2 balcons. Passez le pont et descendez les échelles au fond à droite vous trouverez une porte, allez-y. Traversez le couloir et une fois au bout prenez sur votre droite. Tuez le garde. Continuez tout droit sur la passerelle et au fond vous trouverez un Sniper tuez-le. Descendez les escaliers et prenez le chemin sur votre droite. Utilisez la télékinésie et tuez les 2 gardes qui se trouvent sur le balcon. Montez les escaliers sur votre droite et prenez la porte en face de vous. Passez par le conduit de la cheminée sur votre gauche et une fois l'autre côté atteint, tuez le garde qui se trouve sur votre gauche. Sortez de là et prenez sur votre droite, en face de vous se trouve une cabane avec 2 gardes. Tuez-les et pour ouvrir la porte mettez-vous sur le côté gauche et utilisez la télékinésie pour enlever la barre qui bloque la porte. Une fois à l'intérieur sur le bureau vous trouverez les clefs d'une église. Sortez de là et prenez sur votre gauche, montez les escaliers et tuez les 2 gardes qui viennent vers vous. Une fois en haut, planquez-vous sur le mur de gauche et sortez le fusil à lunettes sur votre gauche en hauteur vous aurez 3 hommes à abattre. Une fois tués, montez à l'échelle, des cartons vous bloquent le passage, sautez la barrière en étant accroché et passez de l'autre

côté. Prenez sur votre droite, vous verrez un tas de neige sur votre droite et une autre sortie sur votre gauche, allez-y. Vous aurez à vous battre contre un commando, tue-le avec votre fusil soviétique. Rentrez dans la maison et prenez sur votre gauche le couloir, passez la porte. Puis vous verrez un portail ouvert, équipez-vous de votre fusil à lunettes et tuez les 2 gardes, un à gauche et l'autre à droite qui se trouvent sur les balcons. Allez tout droit et vous verrez une porte, allez-y et vous vous trouverez dans une église. Vous aurez une cinématique et la mission sera terminée.

Mission 15 : Protection Infantile

- Vous reviendrez encore 6 mois plus tôt. Donc prenez sur votre droite et la porte dans le coin. Allez tout droit et allez à la porte en face de vous. Prenez sur votre droite et sur votre gauche vous verrez un générateur, concentrez votre force avec la télékinésie pour faire revenir le courant. Sortez d'ici par la porte et allez au laboratoire qui se trouve sur votre gauche. Vous ferez la connaissance d'un enfant et il vous fera part que 4 autres enfants sont aux étages supérieurs et que vous devrez les aider à s'en sortir. Tuez les 2 gardes qui viennent dans le laboratoire puis retournez dans la salle du générateur, montez les escaliers. Mais la porte est bloquée, vous devrez faire déclencher l'alarme (j'ai trouvé que ce moyen) pour passer cette porte, Vous aurez 3 gardes dont un commando dans l'autre pièce prenez votre fusil soviétique et tuez-les. Allez sur l'ordinateur partie supérieure de la pièce et appuyez sur la fonction qui autorise toutes empreintes de mains. Prenez la porte sur votre droite et descendez les escaliers. Vous entendrez des coups de feu. Allez dans la pièce et tuez le commando et les 2 gardes. Vous verrez les enfants par terre. Allez les voir et ils vous signaleront que deux autres enfants doivent être sauvés. Passez par la porte sur votre droite et vous vous trouverez dans un long couloir. Tuez les gardes qui viennent à vous et prenez la première porte sur votre droite, montez les escaliers et vous verrez un champ magnétique. Tuez le soldat et un enfant se trouve au milieu de celui-ci. Cassez les téléviseurs, pour que l'électricité ne circule plus. Utilisez l'ensorcellement pour refaire venir l'enfant à la raison. La dernière est une petite fille suivez son ombre bleue. Allez sur la porte de droite, descendez les escaliers et passez dans le couloir vous verrez son ombre bleue au loin. Passez la porte sur votre gauche, puis allez en face de vous, vous la verrez une nouvelle fois, tuez le garde. Et prenez la porte sur votre gauche, vous verrez des cellules, celles de la fille et la dernière. Vous demanderez où se trouve Grienko elle vous emmènera à lui. Suivez-la jusqu'à ce qu'elle vous mène à Grienko Je vous garantis que sur le chemin du retour vous devrez vider quelques chargeurs. A un moment donné la fille s'arrêtera, vous irez voir Grienko à ce moment-la. Il vous expliquera diverses choses. La mission est terminée.

Mission 16 : Confrontation

Vous êtes revenu dans la salle de visionnage, (ou vous avez réalisé 2 missions auparavant) donc allez droit devant vers la sortie. Mais 4 agents de La NSE arrivent pour vous faire la peau, tuez-les grâce à votre pistolet. Sortez d'ici et allez aux ascenseurs qui se trouvent sur votre gauche. Une fois arrivé à l'étage, sortez et allez sur votre gauche, vous verrez 2 gardes, tuez-les. Prenez la porte directement sur votre droite et vous verrez plusieurs bureaux, mais des agents de la NSE se cachent derrière ceux-ci. Prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes puis les 2 autres en face de vous. Une fois les armes récupérées, prenez la porte qui se trouve sur votre gauche dans la pièce. Utilisez la technique de projection et vous verrez 3 gardes qui se cachent, infiltrez-vous dans le corps d'un des deux et tuez-les. Vous n'aurez plus qu'un garde à tuer sur les 3. Reprenez votre apparence et allez tuer le garde qui manque à l'appel. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez les 2 gardes au fond. Prenez sur votre droite et vous vous trouverez dans un laboratoire, avec des soldats aux capacités psychiques. Vous devrez en tuer 3, pour cela faites attention, utilisez l'attaque Psy. Une fois cela fait, un agent de la NSE viendra vous chercher. Vous devrez le suivre il vous mènera devant une porte, vos chemins se séparent là. Vous ferez la connaissance de Mr Hanson. Qui vous fera subir des choses, soit vous le tuez Mr Hanson et il exécutera Jayne. A ce moment-là Mr Hanson sera relâché. Et la cinématique termine ainsi que la mission.

Mission 17 : Rédemption

- Vous revenez 6 mois en arrière dans le même lieu ou vous avez sauvé les enfants. Déjà dès le commencement du niveau, vous devez tuer 2 commandos. Sortez de cette pièce (vous verrez le vieillard jonchant le sol dans une mare de sang) allez sur votre gauche, puis passez la porte. Descendez les escaliers et allez prendre l'ascenseur. Une fois en bas, allez au bout du couloir et à un moment donné vous verrez sur votre gauche un commando. Prenez la télékinésie pour le tuer et si vous n'arrivez pas, achevez-le avec votre fusil mitrailleur. Rassurez le scientifique avec l'ensorcellement puis une fois ces explications données laissez-le partir. Appuyez sur l'interrupteur la porte s'ouvrira. Une fois de l'autre côté, ce sera plus corsé 4 commandos vous attendent, la meilleure solution pour les tuer est de descendre dans l'eau, prenez sur votre gauche et descendez en contrebas. Ils viendront pour la première fois à 3 vider

vos chargeurs de fusil mitrailleur et le dernier prenez-le avec la télékinésie pour le tuer, pour économiser vos balles. Ensuite remontez en haut et allez au fond à droite. Vous serez atteint (a vrai dire je sais pas comment expliquer cela) vous serez de retour dans la salle d'interrogatoire du centre médical. Vous verrez assis sur une chaise avec 2 gardes de la NSE. Sortez de là une fois l'interrogatoire fini et prenez la première porte sur votre gauche. Deux autres gardes discutent ensemble. Une fois emmené au bloc, allez dans la salle de soins (Cf : Première mission) et cette fois-ci il vous dira que vous devrez sauver les enfants. Tout revient à la normale, continuez tout droit dans le couloir et vous verrez un commando. Utilisez la technique de projection pour se mettre dans son corps et allez tuer l'autre commando en face de celui-ci. Utilisez la télékinésie ensuite pour le tuer. Reprenez votre corps et passez la porte en empruntant le couloir. Vous reviendrez dans le niveau (où les fous sont internés). Tuez les gardes qui arrivent et les policiers. Ensuite allez au fond à gauche, puis tuez les 2 policiers et faites pression sur le bouton pour ouvrir la porte. Ensuite tuez les 2 autres gardes sur votre gauche et rentrez dans la cellule. Tout reviendra à la normale une nouvelle fois. Continuez tout droit et vous devrez descendre l'échafaudage. Avant toute chose, utilisez la télékinésie et balancez les 2 gardes qui sont à votre portée dans le vide. Puis en descendant vous trouverez 2 autres gardes. Prenez sur votre gauche l'entrée de la grotte. John sera atteint encore de troubles, vous serez dans un couloir prenez sur votre droite et vous serez dans le bureau de Mr Hanson et vous reviendrez une nouvelle fois à la réalité. Passez la porte et vous serez confronté à Mr Hanson, celui-ci se trouve derrière les vitres. Cela sera le combat le plus dur de tout le jeu, vous aurez des soldats et (non des commandos ouf !) qui vous attaqueront. En étant seul cela est quasi impossible de repousser toutes ces attaques, délivrez les enfants qui se trouvent dans les cellules, ceux-ci vous aideront. Grâce aux enfants, vous casserez le blindage de la vitre qui protège Hanson. Les enfants mutants le tueront sans pitié. John sera transporté en hélicoptère et les Forces US iront rétablir l'ordre. Vous partirez avec vos 2 amis, Jayne et le Colonel Starke… Le jeu se termine ainsi après beaucoup de rebondissements et riche en actions.

LES MINI-JEUX

X-Space '92

Dans le niveau 6 "Démence", il faut trouver un disque qui contient le mini-jeu. Il est au centre d'une pièce de l'étage où on peut récupérer un fusil à pompe. Plus précisemment dans une salle avec une porte en partie vitrée sur une des étagères. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

Earth Impact

Dans le niveau 8 "Reliance", rendez-vous dans la salle de jeu pour trouver le mini-jeu Earth Impact. Une fois ce mini-jeu activé, vous pourrez le retrouver dans le menu des applications de la pause.

CRÉDITS

Changez de chaîne sur la télévision dans l'appartement de Starke pour voir le nom des développeurs.

Sega Soccer Slam

© Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces manipulations sont à faire à l'écran titre

Puissance au max

L, R, Gauche, Droite, Y, YY

Turbo infini

L, R, Droite, Haut, X, X

Grosses têtes

R, L, Haut, Haut, Y, Y

Frappes

L, R, Haut, Haut, X, Y

Spotlight illimité

L, R, Bas, Droite, Y, X

Mode "Vieux Film"

Y, X, Y, X, Y, X, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Toutes les équipes

X, Y, Bas, Bas, Bas, Bas.

Tous les stades

R, R, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, X, X.

Ballon tête de Rob

R, Gauche, Haut, Gauche, Y, X

DÉBLOQUER LES OBJETS

A l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes pour débloquer les objets du personnage correspondant,

Madeira

Gauche, Y, Bas, X, Haut.

Lola

Gauche, X, Gauche, Y, Bas.

Kahuna

Gauche, Y, Droite, Y, Droite

Angus

Gauche, X, Droite, X, Haut.

Djimon

Gauche, Y, Bas, Y, Haut.

Duke

Gauche, Y, Haut, X, Droite.

Boomer

Gauche, Y, Gauche, X, Haut.

El Diablo

Gauche, X, Droite, X, Bas.

NOUVEAUX BALLONS

Ballon "old school"

R, Doite, Gauche, Gauche, Y, X

Ballon "eyball"

R, Droite, Bas, Haut, Haut, X

Ballon "Black Box"

R, Gauche, Gauche, Bas, X, X

Ballon "Kids Play"

R, Droite, Haut, Bas, X, X

Ballon de Plage

R, Droite, Droite, Bas, Y, X.

STADIUM À DÉBLOQUER

Château Alpin

Terminez le Mode Quête avec l'equipe SubZero pour débloquer "Château Alpin"

Jungle Canopée

Terminez le Mode Quête avec l'equipe El Fuego pour débloquer "Jungle Canopée"

Atoll Pacifique

Terminez le Mode Quête avec l'equipe Tsunami pour débloquer "Atoll Pacifique"

Coeur du Réacteur

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Toxic pour débloquer "Coeur du Réacteur"

Ruine de la Rivière

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Volta pour débloquer "Ruine de la Rivière"

Oasis Tribal

Terminez le Mode Quête avec l'Equipe Spirit pour débloquer "Oasis Tribal"

Shadow the Hedgehog

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

HISTOIRE CACHÉE

Pour débloquer la dernière histoire, vous devez avoir accompli tous les niveaux du jeu et avoir battu les 9 boss de fin. Allez ensuite dans le menu du mode histoire et vous verrez la dernière histoire comportant un niveau (The Last Way) et le boss ultime (Devil Doom).

MODE EXPERT

Pour débloquer le mode Expert vous devez avoir accompli toutes les missions des stages au rang A et avoir vaincu les boss.

Shox : Extreme Rally

© Electronic Arts / EA Sports BIG

+ D'INFOS FORUM

PLEIN D'ARGENT

Commencez une partie en mode solo et entrez LOADED en guise de nom.

ARGENT FACILE

Pariez sur une voiture en ayant pris soin de retirer la carte mémoire de la console. Si le pari est gagné, sauvegardez tranquillement. Sinon recommencez jusqu'à réussir votre pari.

Shrek 2

© Activision / Luxoflux 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Terminez à 100 % le jeu pour accéder à 5 mini-jeux.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Marais de Shrek.

Vous commencez, dans une plaine, où vous devrez ramasser 18 oeils. Commencez par faire cette petite mission avant de vous lancer dans le grand bain. Une fois les 18 oeils récupérés, une porte va s'ouvrir. Allez y et récupérez la boule jaune, ensuite, activez le levier, qui vous ouvrira la porte suivante. Vous verrez une corde qui entoure une cage. Cassez-la et libérez le personnage qui se trouve à l'intérieur, vous devrez le faire pour 7 autres personnes. Montez sur le versant, et vous verrez des archers. Tuez-les tous. Une fois ces derniers battus, prenez sur votre gauche. Libérez l'autre lutin qui se trouve dans la cage. Ensuite revenez sur vos pas et allez à droite. Vous verrez une autre cage, libérez celui-ci, puis tapez dans la cible. Vous verrez un lutin qui vous demandera d'attraper 12 fées pour l'aider. Exécutez cette tâche. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, avec la touche triangle pour attraper plus facilement les fées. Retournez voir le lutin qui vous laissera passer tranquillement. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible qui vous ouvrira la porte suivante. Continuez tout droit, envoyez un cookie sur les 2 pièges dissimulés au sol, pour que les tortues soit prises dedans. Ensuite prenez Shrek et tuez les autres tortues, vous verrez une barre sur un tonneau. Mettez Shrek sur l'extrémité gauche, et l'âne sur l'autre extrémité, donnez un grand coup pour que Shrek passe de l'autre côté ! Répétez ceci sur l'autre. Descendez la colline, vous devrez aider le chapon rouge à ramasser les 8 poules, pour qu'elle puisse faire son bouillon. Pour cela assommez les poulets et mettez-les dans la marmite. Une fois ceci effectué, vous verrez la porte au fond à droite, qui se sera libérée. Prenez sur votre gauche, directement, montez sur le tremplin rouge, et allez frapper dans la cible, qui libèrera la porte. Ensuite une fois à l'intérieur, libérez le lutin. Ensuite revenez sur vos pas et allez à la porte de droite. Utilisez Fiona, pour ralentir le temps, et ne pas vous faire mordre par les alligators.
Une fois ceci effectué, continuez votre route, en tuant les escargots et les tortues. Une fois devant un grand portail vous verrez une caisse sur votre gauche, prenez-la et placez-la sous le levier. Activez celui-ci.
Vous devrez utiliser, Fiona, pour cette mission, vous verrez des touches carrées, rondes ou autres qui descendent sous le nid de merles, vous devrez les suivre dans l'ordre. Pour réussir la mission. Une fois réussie. La mission est terminée.

Mission 2 : Forêt effrayante.

Commencez par faire sonner la cloche, le portail s'ouvrira, ensuite descendez en suivant le chemin. Tuez les 3 hommes et l'arbre vous parlera. Utilisez l'âne et tapez sur celui-ci. Une fois l'arbre tombé, il vous servira de pont. Franchissez-le puis prenez le chaperon et tirez une pomme sur la cloche, le portail s'ouvrira. Continuez tout droit, vous verrez des tapettes à souris, sautez dessus avec l'âne pour les casser. Ensuite battez-vous contre les 3 humains. Une souris s'infiltrera dans un trou, laissant le portail s'ouvrir. Traversez le pont, avec l'âne et faîtes tomber l'arbre. Tout le monde pourra traverser sans encombre. Prenez le pont, et actionnez le levier qui se trouve plus loin. Battez-vous contre plusieurs humains et rats. Ensuite prenez sur votre droite, actionnez la cloche et tuez les rats. Puis actionnez le levier. Cassez la tapette à souris. Ensuite cassez les 2 arbres successivement pour passer. Une fois en haut ralentissez le

temps que les oiseaux ne vous gênent pas et remontez le pont. Vous arriverez sur une place, vous aurez divers combats à effectuer. Sortez-en vainqueur. Prenez sur votre droite, une souris ira dans le trou qui ouvrira le portail. Montez sur les 2 ponts consécutifs, en tuant les 2 chevaliers. Payez le lutin 100 pièces d'or pour passer puis cassez les 2 tapettes. Ensuite tuez les rats, et cassez les autres tapettes. Continuez tout droit, faites tomber les pierres, puis une fois arrivé devant un tronc, vous verrez des hommes en contrebas. Vous devrez les tuer. Ensuite prenez le chaperon, et tirez des pommes sur les 2 pièges à souris. Continuez votre route tout droit et tournez sur votre droite. Utilisez l'âne pour détruire le dernier portail. Et montez vers la maison de la sorcière.
Vous contrôlerez l'âne, vous devrez rattraper Fiona qui est dans le carrosse pour cela, vous survolerez tout le parcours sur le dos d'un dragon. Une fois le carrosse rattrapé vous aurez fini la mission.

Mission 3 : Lointain, Lointain.

Commencez par aller sur votre droite, et allez voir la mission qu'il vous proposera. Vous devrez récupérer 12 poulets qui se sont enfuis. Une fois remis dans l'enclos. Allez tout droit dans la ruelle, et cette fois-ci, vous devrez arrêter des voyous et les mettre dans un fourgon. Assommez-les, pour pouvoir les mettre dans le fourgon tranquillement vous devrez en mettre 9. Une fois ceci effectué vous irez, sur votre gauche, où des escaliers montent. Vous devrez protéger, Cendrillon. Tout au long de la rue, pendant qu'elle regarde les vitrines vous aurez droit à des assauts de voyous. Tuez-les.
Allez au fond de la rue, et commencez par faire le ménage, tuez tout le monde. Ensuite sur votre droite, montez sur le carrosse et sautez sur le tremplin pour récupérer la coquille, faites ceci sur chaque tremplin vous devrez ramener 7 coquilles. Ensuite allez sur votre droite, aux escaliers, vous devrez vous débarrasser d'un joueur de flûte et de rats. Pour la première partie vous devrez tuer 75 rats et pour la seconde, 100. Une fois les rats battus, revenez dans l'allée principale et prenez sur votre gauche. Vous devrez vous occuper d'un troll qui se trouve dans le musée. Vous devrez ramasser tous les bijoux, qui laissent sur son passage au total 196. Une fois récupérés, allez voir un serviteur et passez le niveau.

Mission 4 : Tueur d'ogre.

A vrai dire, aucun conseil particulier, pour cette mission, vous défierez un chat. Et vous devrez respecter les symboles qui descendent. Une fois ceci effectué vous aurez gagné, la mission et vous aurez battu le chat.

Mission 5 : Chemin Malsaint.

Commencez par tuer l'escargot et actionnez la manette. Ensuite prenez le chat et tuez toutes les citrouilles. Prenez Shrek, prenez le roulement pour le placer sous l'autre roue. Cela vous laissera le passage libre. Devant-vous se trouve, un portail, prenez l'âne et cassez-le. Puis prenez Shrek pour qu'il prenne le roulement et amenez-le sur votre droite. Prenez le chat pour qu'il longe la corde et appuie sur le levier. Reprenez le roulement et placez-le à son endroit. Laissant le passage libre, ensuite montez sur la catapulte, et allez actionner le levier qui se trouve sur le tronc de gauche. Continuez tout droit, cassez le tronc et allez tuer les humains. Ouvrez le portail et récupérez la roue, pour la placer sur votre droite. Auparavant, vous serez allé sur votre gauche, cherchez un lapin pour l'aider à traverser le pont. Ensuite continuez votre aventure en tuant les citrouilles puis prenez sur votre gauche. Par la suite sur le pont, tuez de nouveau les citrouilles pour atteindre la maison. Votre mission est terminée. Prenez sur votre gauche, désactivez la scie, puis les 2 suivantes et tuez les hommes. Prenez toujours tout droit, et utilisez l'âne pour qu'il tape sur le levier, pour déplacer le bois. Ensuite prenez le chat, pour qu'il aille de l'autre côté de la rive, désactivez la scie. Tuez les humains et ramenez le chat de l'autre côté. Ensuite, allez voir le lutin, et payez les 200 pièces, pour pouvoir passer. Ensuite prenez le chat, et passer pour qu'il puisse désactiver les 3 scies. Et tuez les humains. Prenez l'âne et tapez dans l'interrupteur, pour que ça déplace les troncs. Ensuite prenez le chat et appuyez sur le levier, pour baisser la scie. Continuez tout droit. Et tuez les humains, prenez Shrek pour qu'il prenne la roue et la mette à son endroit. Continuez tout droit et aider le lapin à traverser le pont, car un Troll lui bouche le passage. Prenez le chat, et longez la corde pour actionner le levier. Puis, continuez tout droit en faisant attention à la citrouille sur votre gauche. Au fond à gauche vous avez des citrouilles, tuez-les et continuez votre progression. Prenez l'engrenage. Ensuite continuez tout droit actionnez le levier pour abaisser les pièges, puis tuez les citrouilles. Prenez l'âne pour qu'il tape dans l'interrupteur pour déplacer

le bois. Ensuite prenez l'engrenage et placez-le à son endroit. Vous voici confronté au troll. Pour battre le troll, rien de plus simple il vous envoie une bombe, prenez l'âne, et renvoyez le lui, pour en venir à bout.
L'ascenseur étant bloqué, vous devrait y accéder avec le chat, en passant par les chutes. Tout au long vous devrez éviter les piranhas, tuez des citrouilles et longez des cordes. Une fois en haut vous aurez fini la mission.

Mission 6 : Ferme de Jack et Jill

Commencez par casser les carottes. Embêtez la vache, pour qu'elle casse la barrière, ensuite prenez l'âne pour qu'il casse le tonneau et continuez tout droit. Prenez « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Amenez la vache, devant la barrière, celle-ci la cassera. Ensuite tuez les humains. Prenez la caisse, et placez-la sous la tour. Faites monter « Pain d'épice » et tirez sur la cible. Cela abaissera, la scie. Ensuite vous verrez des oiseaux, jetez-leur un gâteau pour vous laisser place libre. Vous verrez 3 cochons, en échange de travail, ils vous laisseront aller livrer le colis. Prenez directement sur votre gauche, et suivez le chemin qui vous mènera au cochon. Dans ce travail vous devrez chercher une aiguille dans une botte de foin. Détruisez chaque meule de foin, tout en faisant attention au rat, une fois l'aiguille retrouvée votre mission sera terminée, revenez sur vos pas. Prenez cette fois-ci la 2e sur votre gauche et rejoignez le cochon. En prenant sur votre droite, cette fois-ci vous devrez vous occuper de grosses poules. Commencez par tuer les 9 poules, la barrière s'abaissera, tuez les citrouilles. Prenez sur votre gauche, et cassez les 3 carottes qui enferment des citrouilles, tuez-les. Et faites bouger la vache, pour qu'elle casse la barrière. Ensuite, tuez les citrouilles, et vous arriverez de nouveau dans un enclos, tuez toutes les poules. Revenez sur vos pas, et prenez cette fois-ci sur votre droite. Vous verrez 2 cordes, montez sur celle du fond, actionnez le levier, et tuez les citrouilles. Ensuite, prenez Shrek et le bloc, et mettez-le sous la tour. Reprenez le chat, pour qu'il abaisse le levier, et tuez les humains et les citrouilles. Allez, au fond vous verrez le cochon, vous devrez protéger un haricot magique, car les rats feront tout pour vous le manger. Ensuite sur votre gauche vous aurez une vache amenez-la en contrebas sur votre droite, pour qu'elle casse la barrière. Cette fois-ci vous devrez ramasser des œufs. Vous devrez finir premier, pour gagner cette mission. Une fois ceci fait, revenez sur votre point de départ, et allez faire la dernière étape, de l'aventure. Vous devrez cette fois-ci, tuer des tomates et des citrouilles pour que les cochons puissent prendre l'eau dans le puits. Des tomates descendent à toute allure de la colline, pour s'écraser sur une barrière. Attendez que celles-ci soit écrasées contre la barrière et montez le versant, sans encombre. Une fois en haut, vous verrez des fleurs, montez sur celles-ci pour aller de l'autre côté. Cette fois-ci vous aurez 2 tomates qui arrivent, attendez qu'elles tombent dans le canal. Une fois les tomates dans le canal, mettez-vous sur le côté droit et attendez que les tomates soient de nouveau dans le canal puis continuez votre progression. Tuez les citrouilles, et remontez de nouveau sur les fleurs, pour traverser le canal, faites la même opération qu'auparavant. Montez la colline et prenez le seau. Vous avez gagné. Vous venez de finir ce niveau, vous pourrez livrer le colis.

Mission 7 : Marraine.

Vous êtes dans une maison, continuez tout droit à la porte, tournez sur votre gauche, et tuez les 2 chevaliers puis continuez tout droit. Ensuite tournez sur votre droite, vous verrez des lasers. Prenez la boule et placez-la sur le socle, une fois passé récupérez-la, et placez-la sur le socle suivant. Continuez tout droit, puis sur votre droite, tuez les gardes. Prenez l'âne pour qu'il casse la vitrine sur votre gauche, puis Shrek pour la soulever. Placez-la sur son socle, puis prenez la 2ème boule dans la vitrine. Ensuite reprenez une autre boule pour la placer sur le 3ème socle. Prenez l'engrenage qui se trouve sur votre gauche. Placez-la sur la roue, la porte s'ouvrira. Vous devrez vous battre contre la fée, avec le chaperon. Jetez-lui des pommes pour en venir à bout. Petite difficulté, elle mettra en route, les tapis roulants, et des caisses feront leur apparition pour vous gêner. Là c'est alors une question de logique, vous devrez faire monter le chat, tout en haut pour qu'il puisse s'accrocher à la corde. Revoici la sorcière qui cette fois-ci veut vous transformer en saucisse. Courez toujours tout droit, en évitant les obstacles qui tombent, pour arriver derrière une porte. Maintenant vous allez vous battre contre, des petits lutins, contre une armée. Ils sont beaucoup donc redoublez d'effort. Prenez Shrek et au fond à droite de la pièce, cassez la grosse cuve qui débloquera la porte suivante. Vous vous battrez contre un Prince Charmant, donnez-lui des coups, puis il transformera des poulets en chevalier, répétez autant de fois la manipulation pour blesser le chevalier et tuer ses guerriers pour en venir à bout. Allez à la porte sur votre droite. Commencez par tuer les chevaliers, puis à prendre l'engrenage pour actionner la porte. Une fois ceci fait, tuez les successions de chevaliers que vous allez recevoir, par la suite prenez sur votre gauche. Le Prince Charmant actionnera un levier, qui fera tomber un gros chaudron. Vous devrez fuir, tout en évitant les obstacles tout au long de cette fuite.

Une fois au bout, la mission est terminée.

Mission 8 : Prison.

Commencez par avancer, en faisant attention à la lumière. Placez un de vos aventuriers sur l'interrupteur du sol pour éteindre la lumière. Ensuite tirez sur la cible suivante, pour éteindre la lumière. Passez au prochain interrupteur , une cible va se lever, tirez dessus pour que la lumière s'éteigne. Allez devant la porte et placez 2 personnages pour que celle-ci s'ouvre. Au centre se trouve une boule, placez-la sur le socle de droite, la grille s'abaissera. Tuez les araignées et montez le pont. En emmenant la boule avec vous, placez-la sur le socle, le levier sera dégagé de la grille. Descendez le pont et balancez la boule sur la grille. Celle-ci vous laissera le passage libre. Continuez tout droit, tuez les araignées. Prenez sur votre droite. Placez le chaperon et Pain d'épice sur le socle pour que l'escalier en face de vous reste immobile. Une fois ceci fait allez tout droit. Faites attention aux gardes qui patrouillent. Descendez sur le côté et placez quelqu'un sur l'interrupteur, la boule va descendre, et écraser le chevalier au passage. Prenez la boule et placez-la devant la cage. Prenez « Pain d'épice », et montez sur la cage en ayant pris auparavant les escaliers. Celle-ci vous servira de passerelle. Faîtes traverser la boule pour qu'elle tue le chevalier. Continuez tout droit et prenez pain d'épice pour qu'il monte sur les cages pour arriver à la plate-forme un peu plus haut. Jetez votre canne à sucre, pour libérer la souris. Sautez sur le socle plusieurs fois, l'escalier montera. Une fois en haut tuez les araignées et l'œuf. Ensuite allez au fond à droite, placez pain d'épice sur la cage, et le chaperon sur le tremplin sautez une fois en haut pain d'épice abaissera le levier. Allez droit devant, tuez les araignées et prenez sur votre droite. Abaissez le levier, les escaliers viendront à vous. Allez tirer sur la cible, pour que la lumière disparaisse, libérez le 2e cochon, en vous servant de la boule en la mettant sur son socle plus haut. Une fois ceci fait, prenez la boule et jetez-la contre la grille. Avant d'y aller montez les escalier et allez tuer le Troll. Ensuite prenez sur votre gauche, passez sous les 2 chevaliers et allez vous placer sur les 2 socles. Une fois la cible montée, tirez sur celle-ci. Auparavant vous aurez libéré une 2e souris. Ensuite continuez toujours sur votre droite, vous verrez 4 interrupteurs et un socle placé avec à chaque fois un personnage dessus, pour que ça vous fasse comme un escalier, prenez pain d'épice et montez pour tirer le levier. Ensuite, vous devrez tuer une araignée géante. Montez les escaliers, et le loup sera le héros du jour, vous devrez échapper aux escaliers de la mort. Le but étant d'éviter les boulets de canon que vous recevrez. Allez tout en haut, pour libérer vos amis et vous aurez gagné.

Mission 9 : Les Mines.

Vous commencez avec une nouvelle équipe. Commencez par prendre le cavalier et cassez la porte. Vous voici dans une pièce avec des grenouilles géantes, tuez-les. Ensuite appuyez sur le levier qui abaissera l'eau. Passez à la porte suivante. Tuez les araignées et passez à la porte suivante qui se trouve sur votre gauche. Appuyez sur le levier, vous aurez un passage qui se sera formé devant vous. Tuez les 2 grenouilles, puis les araignées un peu plus loin. Une porte s'ouvrira, vous aurez de nouveau des araignées et des grenouilles à tuer. Un tremplin fera son apparition. Sautez dessus, pour faire monter l'escalier qui sortira de l'eau. Une fois en haut, montez sur la corde et tirez le levier. Une hélice fera son apparition, prenez le loup pour qu'il la fasse tourner et le passage sera libre. Tuez les grenouilles, puis ouvrez la porte grâce au levier, descendez. Faites monter le chat sur la corde, pour actionner le levier et que la passerelle soit dans votre sens. Une fois au bout, sautez sur les 2 tremplins pour que l'escalier vienne à vous. Vous allez vous battre contre un soldat de granit. Prenez le chevalier ce sera plus simple pour en venir à bout. Allez dans la pièce suivante et vous aurez des araignées à tuer. Une fois ceci fait, sautez sur les 2 tremplins. Une fois à la passerelle, activez cette dernière. Montez les escaliers et allez tuer les 2 œufs et l'araignée. Montez l'escalier suivant et sautez sur le tremplin pour libérer le nain. Ensuite descendez en bas où se trouvent 3 grenouilles, tuez-les. Prenez sur votre droite. Tuez le chevalier de Granit, un escalier fera son apparition, tuez le suivant, un autre escalier fera son apparition. Tuez les 4 grenouilles et libérez le nain. Ensuite prenez l'escalier et allez tuer la statue de granit, une fois ceci effectué, tuez les araignées. Vous devrez poursuivre la sorcière qui a emmené avec elle blanche neige, le héros du jour est le cavalier. Vous devrez effectuer, tout au long de votre parcours des prouesses acrobatiques, pour éviter des fourgons, des pièges ou autres. Une fois arrivé au bout, vous retournerez au pays lointain lointain.

Mission 10 : Cookie King-Size.

Votre mission est d'aider les citoyens qui sont pris dans les flammes pour ce faire il s'agit d'éteindre 19 feux grâce à la lance. Pour libérer les personnes enfermées dans les maisons. Pour les feux innaccesibles, utilisez le loup avec son souffle pour les éteindre. Par la suite, allez voir les ours. Vous devrez débarrasser la ville d'un gâteau géant. Allez au fond à droite, vous aurez une armée de chevaliers tuez-les. Ensuite prenez le chat, montez à la corde qui suit. Une fois sur le toi,t activez le levier qui se trouve sur votre gauche. Prenez le canon à eau et tirez sur les soldats. Ensuite allez sur l'autre toit sur votre droite. Tuez les chevaliers à nouveau. Une fois l'extrémité des toits arrivée. Descendez dans la pomme de la main du gâteau. Ensuite vous devrez jeter un cookie, sur le carrosse de droite, tuez les chevaliers et allez toujours tout droit en alternant les phases pour débloquer le gâteau gant ainsi que le vôtre ! Pour qu'il jette des blocs de pierre, jetez un cookie à l'endroit voulu et il se chargera de faire place nette. Une fois arrivé au bout, vous serez équipé d'un canon et vous devrez combattre des Dirigeables afin que le Gâteau géant ne soit tué.

Mission 11 : Duel Ultime.

Et voici, le dernier niveau, après une aventure remplie d'émotion et d'embûches. Vous commencez par être encerclé de chevaliers, utilisez les TNT autour de vous pour en venir à bout. Ensuite, vous aurez des lutins qui vous jettent des fioles, contournez-les par l'extérieur et tuez-les. Maintenant il y a 2 trolls à battre, renvoyez leur des boules explosives pour en venir à bout. Une fois ceci fait, vous vous battrez contre la sorcière. Evitez les cercles qui se forment au sol, et attendez qu'elle vienne au sol pour lui donner des coups. Ensuite vous vous battrez contre 3 trolls, tuez-les. Après avoir combattu la sorcière un moment, vous affronterez le Prince charmant, allez-y à la barbare, mais tuez-le. Vous voici de nouveau confronté pour le Duel Ultime, final (le dernier si vous voulez), tuez la sorcière tout en évitant ses sorts. Une fois cette dernière battue, le jeu est enfin terminé. Shrek retrouve sa bien aimée Fiona. L'âne et le chat se serrent les coudes.

CHEAT MODE

Choix du niveau
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

Tous les jeux bonus
Entrez dans le premier niveau. Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, X, B, X, B, X, B.

Santé au maximum
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut.

1000 pièces
Appuyez sur START pour mettre la pause et choisissez l'option Album. Ensuite, faites : Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, Gauche, Haut, A, B, B, B, B, B, B.

Shrek : Extra Large

© TDK Mediactive / Dice 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ENTRER DANS LA GAMECUBE

Quand vous battez Merlin et que vous débloquez les codes du menu "Pause" vous pouvez entrer dans le cube par ces endroits.

Chateau du prince

Allez dans a fenêtre, faites comme si vous vouliez resortir mais ratez.

Crpyte

Allez dans l'église et faites R et L de nombreuses fosi en allant vers le nord.

Mother Goose Land

Allez à la ferme et faites R et L de nombreuses fois dans n'importe quelle direction.

Egouts Mollasse

Allez là où se trouve Frankendrop. Montez à la cloche et allez à droite. Grimpez et faites L très ffort et R légèrement de façon répétée.

UN SHREK ROSE

Dans les options, maintenez L + R, puis appuyez sur A 9 fois et sur B 4 fois. Un son confirmera la réussite de l'opération. Répétez la manipulation pour désactiver.

Shrek : SuperSlam

© Activision / Shaba Games 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez ces codes sur l'écran titre.

Tous les challenges
Y, Y, Y, X, X, X, Y, B, X, B, B, B, Haut, Bas, Gauche, Droite, L, R

Pizza 1
Haut, Haut, Y, Y, Droite, Droite, X, X, Bas, Bas, L, R, Gauche, Gauche, B, B, L, R

Pizza 2
X, X, B, B, R, R, Gauche, Gauche, L, L

Pizza 3
Bas, Bas, Droite, X, Haut, Y, Gauche, B, L, L

Super vitesse
L, L, R, R, L, R, L, R, B, X, Y, Y

Slammageddon
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, B, B, L, R

Skies of Arcadia Legends

© Sega / Overworks 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SÉQUENCE CINÉMATIQUE CACHÉE

Après avoir passé la séquence avec le vaisseau d'Alfonso, revenez sur l'île des pirates, et entrez dans le repaire souterrain. Lorsque Aika vous aura dit qu'elle doit aller se rafraîchir, dirigez-vous vers sa maison et faites face à la porte. Continuez à gauche jusqu'à ce que vous voiyez une corde à linge. Allez inspecter le mouchoir sur le mur dans le coin de la maison, pour voir une séquence cinématique où Aika aura les cheveux détachés.

L'ÉNIGME D'ISAPA

Après avoir sauvé Isapa, vous serez confronté à une énigme que vous devrez résoudre pour trouver la cité de Rixis. Déplacez-vous sur la carte avec le bateau et appuyez sur le bouton A pour trouver les sites cachés suivants. La statue de l'homme doré se trouve sur la plate-forme recouverte d'herbe juste à l'ouest de l'arbre où se trouve le roi. Ensuite, allez un peu plus à l'ouest vers les chutes d'eau pour trouver un lac. Faites-en le tour pour localiser une représentation d'oiseau dans l'herbe. Appuyez alors sur A pour trouver le grand oiseau. Enfin, dirigez-vous complètement au nord-ouest et rasez le sol. Vous apercevrez une petite statue grise au pied d'une montagne : c'est l'entrée de Rixis.

QUÊTE DE LA BROCHETTE KABAL

Faites plusieurs fois l'aller-retour entre la vieille femme de Maramba et la tenacière du bar d'Esperanza jusqu'à ce qu'elle vous demande de récupérer trois ingrédients. Vous trouverez le Kabal au bistrot de Gordo. Vous pourrez acheter du Gentum pour 500 Gold au vendeur d'objets de Nasrad. Pour le trouver, montez au premier étage de la tour et longez les ruines. Pour le Khale, vous devrez trouver l'île d'épices à l'est du monde, près du temple de Pyrynn, mais de l'autre côté de la barrière infranchissable. Lorsque votre boussole se mettra à tourner dans tous les sens, appuyez sur A pour découvrir l'île. Maintenant que vous avez les trois ingrédients, revenez voir la fille à Esperanza pour recevoir la brochette spéciale et allez la donner à la vieille femme de Maramba. Revenez une dernière fois à Esperanza et la fille vous donnera un Abirik Cham qui permettra d'accroître la puissance de Cupil.

ENRÔLER LES MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE

Une fois que Vyse est aux commandes de son propre vaisseau : le Delphinus, vous devrez silloner la carte afin de trouver des aventuriers suceptibles de vous accompagner. En voici la liste :

Osman : ruines de Nasrad, une maison détruite à gauche de l'entrée du palais
Kalifa : diseuse de bonne aventure de Maramba. Parlez-lui en ayant équipé l'épée Suiran de Yafutoma
Khazim : ruines de Nasrad, près du port en haut de l'échelle
Belle : dans le souterrain de l'Ile Croissant, près du Delphinus
Hans : Horteka, près du vaisseau après avoir libéré Centime

Brabham : île du croissant, donnez-lui 25 000 pièces d'or
Izmael : île du croissant, donnez-lui 75 000 pièces d'or
Kirala : Yafutoma au sud-est de la ville, dans le chantier après la chute d'eau
Lawrence : île des marins, derrière le premier bâtiment, donnez-lui 10 000 pièces d'or
Don : à la taverne d'Esperanza, après avoir traversé le Récif Noir
Polly : auberge de l'île des marins, après avoir obtenu le Delphinus
Domingo : bistro de Gordo au nord d'Ixa'Taka (30 découvertes minimum)
Merida : à Horteka, après le tobogan. Vous devez avoir trouvé son message accroché au ballon en haut du phare de l'île des Marins
Pow : chien de l'île des pirates, sur le quai extérieur
Tikatika : au point de vue d'Horteka, après avoir trouvé le vaisseau des guerrières (Village Ixa Ness)
Moegi : Yafutoma, elle vous rejoint automatiquement
Marco : Delphinus, sous la cachette dans la première salle
Pinta : île des marins, dans l'armurerie
Urala : Yafutoma au nord-ouest de la ville, après avoir engagé Kirala
Ryu-khan : île de Ryu-khan, au sud-est de la carte. Avoir au moins le rang de Vyse l'impétueux
Ilchymis : île d'Ilchymis au nord de Valuan, lui demander deux fois en ayant la magie Riselem
Robinson : après avoir enrôlé Polly, placez-la comme membre actif, allez au récif noir, prenez l'ouverture en dessous de l'épave, puis dans l'aire aux lucioles faites demi-tour pour prendre l'issue adjacente puis fouillez l'épave au fond

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Après la vidéo d'introduction, vous allez livrer un premier combat face à 2 gardes du navire impérial. Battez-les en utilisant des attaques simples avec Vyse et Aika. Après une nouvelle vidéo, vous entrez dans le bateau. Ouvrez le coffre devant vous pour trouver un cristal sacri. Sortez ensuite de la salle par la porte, traversez le couloir et rentrez dans la salle suivante. Alfonso vous a repérés et envoie quelques gardes vous exterminer. Nouveau combat face à 4 gardes qui ne sont toutefois que très peu résistants. Avancez un peu, montez au niveau supérieur grâce à l'escalier et avancez. Alfonso s'enfuit, avancez légèrement et tournez à droite pour aller chercher 50 pièces d'or dans le coffre. Faites ensuite demi-tour et sortez par la porte qu'a empruntée Alfonso. Avancez un peu, ouvrez le coffre sur la gauche pour trouver 2 gouttes magiques. Allez à droite et ouvrez la porte au fond du petit couloir. Vous voilà dehors, descendez le long de l'échelle et franchissez la porte. Nouvelle vidéo et vous retrouvez Alfonso. Ce dernier refuse le combat et vous envoie Antonio, un étrange monstre. Méfiez-vous, il possède une attaque assez puissante et il est résistant. Utilisez l'attaque spéciale de Vyse et des attaques magiques avec Aika pour en venir à bout.

Après une autre vidéo, vous regagnez votre vaisseau, l'Albatros, en compagnie de la fille kidnappée par Alfonso. Après une petite conversation avec elle (il est préférable de choisir la phrase 1 pour donner votre avis sur le nom de Fina), le capitaine vous appelle et vous ressortez de sa cabine. Une fois dans le couloir avancez sur la gauche, parlez au pirate et gravissez l'échelle voisine par derrière. Vous arrivez dans le poste de pilotage, avancez un peu et parlez au capitaine Dyne sur votre droite. Après la discussion rejoignez le navigateur en face. Parlez-lui et vous prenez le contrôle du navire. Vous devez guider ce dernier jusqu'à l'Ile des Pirates. Rien de bien difficile, avancez jusqu'à ce que vous soyez bloqués par une terre avec une cascade. Tournez alors à gauche et avancez. Vous apercevez rapidement une petite île, c'est l'Ile des Pirates. Il se peut que vous livriez quelques combats durant votre voyage, toutefois vos adversaires ne seront pas très forts. Arrivé vers l'Ile, accostez (bouton A) et vous reprenez le contrôle de Vyse à l'intérieur du navire. Après un brin de causette avec Fina, vous arrivez enfin sur l'Ile. Après une nouvelle vidéo, Dyne vous appelle. Avancez et grimpez le long de la pente inclinée.

Tournez ensuite à droite, avancez et grimpez au niveau supérieur. Au bout du chemin gravissez l'échelle, avancez sur la droite et ouvrez la deuxième porte à gauche sur votre route. Vous entrez ainsi dans le bureau de Dyne. Durant la discussion choisissez l'option 2. Fina est alors considérée comme une amie et elle part visiter le village avec Aika. Vous

voici seul dans le bureau de votre père, approchez-vous de l'étagére avec les livres et examinez-la une première fois. Eloignez-vous un peu et retournez l'examiner pour découvrir un passage secret. Descendez le long de l'échelle et prenez les 150 pièces d'or dans le coffre en bas. Puis remontez et sortez du bureau de Dyne. Vous pouvez ensuite fouiller ces souterains pour acheter des objets et des armes. Retournez ensuite vers le bureau de votre père, continuez à avancer et sortez par la porte à côté du pirate. Nouvelle petite discussion, avancez ensuite le long du petit chemin. Deux femmes discutent, avancez et rentrez dans la maison à droite derrière elles. Il s'agit de la vôtre, à l'intérieur vous retrouvez Fina et Aika.

Après la conversation ressortez, allez sur la droite vers la pierre tombale et examinez-la pour révéler l'entrée d'un passage. A l'intérieur, prenez la baie de lune dans le coffre puis ressortez. Utilisez la baie de lune dans vos attaques spéciales pour apprendre contre-attaque. Puis sauvegardez et allez au centre du village. Discutez avec les enfants, ils vous proposent une partie de cache-cache. Acceptez et partez les chercher. Jimmy est caché derrière un drap blanc étendu, Pow se trouve entre les caisses à côté de la maison vers laquelle 2 femmes discutent, Lindsi est cchée vers votre maison, près de la pierre tombale et Alan se trouve derrière la maison de Aika. Continuez ensuite à fouiller le village, rentrez dans un petit jardin à côté d'une maison et prenez les 3 cristaux sacri dans le coffre. Rentrez ensuite dans la petite tour, grimpez à l'étage grâce à l'échelle et sortez. Allez à gauche et montez sur la petite île tout en haut de la très grande échelle. Après la vidéo, vous passez à table et partez vous coucher. Le lendemain, une fois réveillé, descendez en bas et sortez. Votre père vous arrête pour vous offrir votre part du butin, la pierre de lune mauve. Parlez ensuite à votre mére, elle vous remet 2 cristaux sacri. Sortez de la maison et sauvegardez après le court dialogue. Grimpez ensuite sur la passerelle devant chez vous, allez à droite et avancez sur le petit morceau de terre tout au bout en hauteur. Montez dans le bateau, direction l'Ile du Temple.

Partie 2

Sur le vaisseau, prenez la direction nord pour arriver sur l'Ile du Temple. Après le dialogue avancez sur le pont et rentrez dans le temple. Nouvelle discussion, choisissez de vider l'eau pour récupérer la pierre de lune. Allez sur la droite et avancez le long du chemin. Ouvrez la porte sur la droite. Vous êtes dehors, actionnez le cristal pour l'enfoncer et déclencher un mécanisme. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour trouver 2 bonus. Retournez par la suite à l'intérieur, redescendez en bas, des cercles s'activent lors de votre passage. Arrivé en bas sortez par la porte, avancez dans le couloir puis sur la passerelle à l'extérieur. Au bout descendez le long de l'échelle, et continuez à avancer au niveau inférieur. Ouvrez la porte au bout et l'eau s'évacue. Vous êtes de nouveau à l'intérieur, allez sur la droite en activant les cercles et sortez par la porte. Avancez le long du petit chemin et prenez la baie de lune dans le coffre. Retournez à l'intérieur, allez à droite, montez les escaliers et activez les cercles, puis sortez par la porte voisine. Avancez ensuite le long de la plate-forme, descendez au niveau inférieur avec l'échelle et ouvrez la porte. Avancez, activez les cercles et prenez les 2 cristaux sacrés dans le coffre. Franchissez la nouvelle porte, descendez le lond de l'échelle et allez à droite. Sauvegardez et ouvrez la nouvelle porte. De l'eau s'évacue encore et une vidéo se déclenche. Vous allez affronter le gardien de ce lieu, un monstre de pierre. Pour en venir à bout, utilisez les spéciales de Vyse pendant que Aika fait de la magie de guérison. Ensuite, vous récupérez cette pierre de lune brute.

Nouvelle vidéo et votre île se fait attaquer par la flotte impériale...Vous reprenez le contrôle de Vyse, avancez et quittez cette île avec votre vaisseau. Prenez la direction sud pour regagner votre île. Une fois dessus, avancez et prenez 2 gouttes magiques dans le coffre, Redescendez en bas et retournez dans le souterrain. Là avancez sur la droite et rentrez dans le bureau de Dyne. Votre mère explique ce qui s'est passé et vous invite à vous reposer avant de partir secourir les villageois (choisissez d'aller les aider). Après une nouvelle vidéo, vous reprenez le contrôle de Vyse le lendemain matin. Retournez dans le souterrain et achetez de nouvelles armes, armures, ainsi que quelques objets de soin. Ressortez ensuite de ce monde intérieur, grimpez sur les passerelles et embarquez dans votre navire. Dirigez-vous vers la ceinture d'astéroïdes et allez sur la gauche. En avançant, vous verrez un passage en forme de voûte pour aller à Valua. Une vidéo se déclenche et une baleine-arc fait son apparition. Choisissez de battre en retraite mais c'est trop tard, le navire est détruit mais vous êtes rescapés. Après la discussion assez agitée, descendez au niveau inférieur et examinez les 2 caisses sur la droite. Après la nouvelle vidéo et une autre conversation, retournez dans la calle chercher l'autre caisse. Le capitaine vous demande ensuite de prendre la barre. Une nouvelle conversation s'engage, vous apprenez son nom et il rejoint votre équipe, vous permettant ainsi d'utiliser une nouvelle pierre de lune. Vous devez amener le navire à l'Ile des Marins. Pour cela avancez, passez par l'ouverture en face de vous, l'île se trouve à la sortie, elle est facilement reconnaissable car il y a un phare dessus.

Après une nouvelle discussion, Drachma vous abandonne. Rentrez dans la bibliothèque sur votre droite, parlez au tenancier et choisisssez d'acheter des informations. Vous obtiendrez quelques renseignements pour 5 pièces d'or. Ressortez ensuite, et allez à droite de cette bibliothèque. Il y a un coffre dans les herbes, ouvrez-le pour trouver 3 kits de réparation. Avancez ensuite dans la deuxième partie du village et rentrez dans l'armurerie sur la gauche. Achetez des armes et parlez à Pinta pour avoir accès à un mini-jeu sur votre VM. Allez ensuite dans l'auberge d'en face. Montez à l'étage et prenez les 200 pièces d'or dans le coffre de la première chambre sur la gauche. Ressortez, et rentrez dans l'armurerie de l'autre côté de la rue. Parlez-lui et écoutez ce qu'il a à vous raconter. Vous obtenez ainsi des informations sur un énorme canon, informations susceptibles d'intéresser Drachma. Ressortez de l'armurerie et retournez dans la taverne à l'entrée de la ville pour parler à Drachma. Après la discussion, il est convaincu et rejoint votre équipe. Allez ensuite dans la bibliothèque en face, parlez au maître de la confrérie. Mais ce dernier ne peut pas vous aider... c'est alors qu'apparaît le marchand Nasr, il a une proposition à vous faire, acceptez son marché. Quittez ensuite la ville et remontez à bord du vaisseau de Drachma. Le vieillard vous explique comment rejoindre l'île.
Avancez à gauche des rochers, contournez l'île par la gauche puis passez par le chemin sur la droite pour vous rapprocher des rochers. Avancez ensuite jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche. Vous allez ensuite livrer un combat face au navire pirate. Utilisez au début un seul canon et rechargez la magie des 2 autres tireurs. Tirez ensuite avec 1 seul canon jusqu'à ce que le vaisseau pirate de Baltor essaie de ruser. Choisissez alors de passer derrière lui, et préparez 3 tirs de canons bien placés qui détruiront son vaisseau. Après la nouvelle vidéo réparez le navire et utilisez le galon obtenu en fin de bataille pour le rendre plus puissant. Avancez ensuite, une nouvelle vidéo se déclenche et vous obtenez le passeport nécessaire pour rentrer à Valua. Dès que vous reprenez le contrôle du navire, faites demi-tour vers l'Ile des Marins et continuez à avancer. Vous observez des faisceaux de projecteurs en l'air et une vidéo se déclenche. Après avoir montré votre passeport, vous pouvez rentrer à Valua.

Partie 3

Nouvelle vidéo assez longue, et vous arrivez dans le bas-Valua, c'est à dire les quartiers pauvres. Après la petite conversation, sauvegardez, descendez les escaliers, allez à gauche, descendez de nouveaux escaliers et montez la petite pente inclinée sur la droite. Rentrez dans la grande maison et achetez des armes et objets. Ressortez, retournez au niveau inférieur, et avancez. Arrivé au bout tournez à droite puis encore à droite, vous observez l'entrée d'un petit tunnel. Allez au bout et prenez les bonus dans le coffre. Ressortez et descendez le long de la rue en face. Un jeune garçon du nom de Marco, assez arrogant, vous interpelle. Après la conversation, allez derrière lui et actionnez le levier. Vous arrivez dans une nouvelle partie de la ville, rentrez dans l'auberge en face et demandez une chambre. Une nouvelle discussion se déclenche, vous apprenez que vos amis seront exécutés demain, choisissez alors de vous faufiler dans le Coliseum. Votre conversation est soudainement interrompue car vous localisez Marco, en train de vous espionner. Après la petite vidéo, vous devez rattraper Marco, choisissez d'aller à gauche, puis encore à gauche et avancez ensuite en suivant la seule flèche possible. Vous finirez par le rattraper.

Nouvelle discussion, vous trouvez un moyen de vous rendre au Coliseum. Le lendemain, retournez dans l'auberge à côté de vous et sauvegardez. Ressortez, et montez les escaliers à droite de l'ouverture en face menant à la première partie de la ville. Avancez le long du chemin, descendez le long de l'échelle, continuez à avancer, descendez les escaliers au bout sur la gauche puis la nouvelle échelle. Avancez encore, descendez le long d'une nouvelle échelle et rentrez dans les égouts. Avancez le long des égoûts, descendez l'échelle au bout et continuez à avancer. Au bout tournez à gauche, avancez encore et gravissez les escaliers. Avancez un peu, tournez à gauche et ouvrez les 2 coffres dans la salle au bout du couloir pour obtenir des cristaux et 1 boîte pyri. Faites ensuite demi-tour dans le couloir principal, et continuez à avancer. Au bout, notez l'ouverture sur la gauche et descendez les escaliers en face. Prenez une épée et une armure lourde dans les coffres et équipez-les avec Vyse. Remontez les escaliers et tournez. Avancez ensuite le long du nouveau couloir, traversez les plates-formes en lévitation puis avancez encore. Sauvegardez et allez à gauche, un monstre vous attend devant l'échelle. Le battre risque d'être assez long mais pas difficile. Il utilise une attaque poison, aussi utilisez des cristaux curia avec Aikia si nécessaire et soignez avec de la magie verte. Faites attaquer Drachma ainsi que Vyse, avec des attaques spéciales dès que possible pour en venir à bout. Soignez-vous ensuite, faites demi-tour et sauvegardez puis retournez là où vous avez battu le monstre, approchez-vous du monstre et choisissez d'entrer par effraction dans le Coliseum.

Une vidéo se déclenche et vous allez affronter le bourreau. Le battre sera assez facile excepté si les 2 gardes à côté de lui ont le temps de lancer Increm sur lui. Commencez donc par tuer le garde de chaque côté et attaquez le bourreau ensuite. Utilisez des soins avec Aika (des cristaux sacrés dans l'inventaire conviendront), faites attaquer Drachma

normalement et lancez des attaques spéciales avec Vyse. Une fois ce dernier battu, vous prenez la fuite dans les égoûts, avancez, sauvegardez et passez par l'ouverture en face. Allez ensuite parler à Dyse, et choisissez de sauver Fina. Vous recevez ensuite un cristal jaune de la part de votre père. Après la conversation, ouvrez les 2 coffres sur le côté pour avoir des bonus, et sortez par le couloir en face. Avancez le long de ce couloir, descendez le long des escaliers au bout, avancez et grimpez le long de l'échelle à gauche après la petite cascade. Avancez encore jusqu'à une nouvelle échelle. Une vidéo se déclenche, petite discussion avec Marco suivie d'une autre vidéo. Grimpez ensuite le long de l'échelle, vous voici dans le haut Valuan. Avancez, sauvegardez et gravissez tous les escaliers sur la gauche. Une vidéo se déclenche, Fina est emmenée dans le train, vous décidez de la suivre. Après une nouvelle vidéo, vous êtes sur le toit du train, courez vers l'avant de ce dernier. Arrivé à la fin du premier wagon, Galacia vous rejoint sur le train. Courez encore vers l'avant du train sans perdre une minute tout en triomphant de divers gardes. Arrivé au bout du train, vous rentrez dans le wagon où se trouve Fina. Vous allez devoir battre 2 gardes impériaux, ils ne sont pas très forts mais utilisent de la magie pour se régénérer. Toutefois, vous les vaincrez facilement avec un peu de patience. Nouvelle vidéo, Galacia vous propose un marché, refusez, et après une nouvelle cinématique vous êtes sur le Little Jack.
Malheureusement vous allez devoir livrer un combat contre un vaisseau avant de quitter Valua. Faites des Focus avec vos personnages pendant qu'un autre fait des attaques canons. Dès qu'une personne a assez de points d'esprits, lancez une attaque avec le canon harpon pour détruire le vaisseau ennemi. Vous parvenez enfin à vous enfuir, retour à l'Ile des Pirates.

Partie 4

Fina décide alors de vous expliquer sa mission, retrouvez les cristaux commandant les Gigas avant l'Empire de Valua pour éviter la guerre. Choisissez de l'accompagner et elle se joint à votre groupe, vous présentant par la même occasion Cupil un étrange animal capable de se transformer. Une fois ce dialogue achevé, ouvrez le coffre en face de vous pour trouver 3 cristaux sacri. Retournez en bas au village et allez dans le souterrain. Cupil s'agite et vous apprenez qu'il se nourrit de Cham. Justement, s'il s'agite, cela signifie qu'il a de la nourriture non loin de là. Allez sur le pont métallique à droite et fouillez-le en avançant lentement, vous trouver 1 Cham, donnez-le à Cupil. Descendez ensuite en bas du souterrain, parlez à votre père et montez dans le navire. Direction nord maintenant, avancez et passez sous la voûte. De l'autre côté, arrêtez-vous à l'Ile des Marins en face de vous. Vous allez rencontrer Domingo qui vous parle de sa passion... Rentrez ensuite dans la bibliothèque à droite, parlez au tenancier et achetez 2 nouveaux indices. Ressortez ensuite de l'auberge, allez dans la boutique navale et achetez des armures et des canons plus puissants pour le Little Jacke. Allez ensuite à l'armurerie pour trouver de nouvelles armes, puis quittez cette île. Direction le mur de rochers, passez au travers et vous arrivez dans une nouvelle zone. Après la vidéo localisez la petite île en face de vous avec un lac dessus, faites action (bouton A) pour la découvrir et retournez à l'Ile des Marins, dans la bibliothèque, pour vendre cette information au prix fort. Retournez ensuite dans la zone désertique, direction Maramba.

Arrivé dans la ville, Drachma vous abandonne et quitte les lieux à bord de son vaisseau. Avancez, sauvegardez puis allez à droite. Gravissez les escaliers et rentrez dans la ville par la double porte. Rentrez ensuite dans la maison de droite, montez à l'étage et allez sur la terrasse. Au niveau du tournant fouillez pour trouver 1 Cham supplémentaire à donner à Cupil. Ouvrez ensuite le coffre au bout de cette terrasse, puis redescendez et ressortez de l'auberge. Allez ensuite dans la maison en face de l'autre côté de la ville pour trouver l'armurerie. Faites le plein d'armes et d'armure, et allez au fond du village, à droite. Vous verrez une drôle de créature rose du nom de Dhabu. Montez sur la plate-forme derrière, parlez au dresseur et choisissez de traverser la ville à dos de Dhabu. Retournez alors vers l'armurerie, et grimpez sur le toit entre les 2 piquets en bois. Ouvrez le coffre et prenez la boîte slipara à l'intérieur. Retournez ensuite là où vous avez trouvé le Dhabu, et montez sur le toit de la maison en face (il y a un homme à la chevelure blanche dessus en train de faire des exercices). Ecoutez-le, puis rentrez dans sa demeure par la porte voisine. Descendez au rez-de-chaussée et prenez l'armure dans le coffre. Remontez ensuite sur le toit puis sur le Dhabu.

Passez par le petit portique sur la gauche et rejoignez la deuxième partie de la ville. Allez sur le toit de la maison au fond à gauche et vous aurez 30 pièces d'or dans le coffre. Reprenez ensuite votre Dhabu et laissez-le à l'endroit prévu à cet effet. Rentrez ensuite dans la grande maison de gauche, allez parler à la danseuse et choisissez de rester. Pendant la discussion, après que Aika vous est interpelée, arrêtez de fixer la danseuse. Nouvelle discussion, sortez ensuite de la maison et descendez dans le souterrain grâce à l'échelle de l'autre côté de la zone. Avancez, actionnez l'interrupteur sur la gauche pour ouvrir la grille en face de vous. Avancez encore, ouvrez le coffre à gauche puis allez à droite. Au bout, tournez à droite, actionnez le nouvel interrupteur, avancez dans le nouveau chemin, tournez à gauche puis à droite et

actionnez un nouvel interrupteur. Avancez encore (n'actionnez pas l'interrupteur), tournez à droite au bout et ouvrez le coffre, vous obtenez une pierre fluide. Faites ensuite demi-tour, actionnez l'interrupteur et empruntez le nouveau passage. Au bout actionnez encore un interrupteur et ressortez de ce dédale. Retournez au début de ce souterrain, tournez à gauche, avancez et montez le long de l'échelle. Ouvrez le coffre puis redescendez. Faites maintenant demi-tour vers la première échelle non loin de là, montez, prenez le Dhabu et retournez vers l'entrée de la ville. Posez votre Dhabu et retournez dans l'auberge à côté de la sortie de la ville menant vers le port (là où vous êtes arrivé à bord du Little Jack). Parlez à l'aubergiste et choisissez de passer la nuit. Après la vidéo sauvegardez puis ressortez de l'auberge et quittez la ville. Descendez les escaliers et allez sur le port pour retrouver Bellena. Acceptez son aide, direction le temple de Pyrynn.

Partie 5

Dirigez-vous sur la gauche avec votre vaisseau et avancez. Vous apercevez alors rapidement le temple de Pyrynn construit sur le sable. Après la discussion avec Bellena avancez en direction de la pyramide. Gravissez les escaliers, sauvegardez, et rentrez dans le temple. Descendez le long de la pente inclinée, montez sur le tonneau couché à droite et avancez avec. De l'autre côté, utilisez le second tonneau pour faire demi-tour et empruntez le chemin sur la droite. Avancez et ouvrez le coffre. Un combat se déclenche alors, une fois ce dernier achevé, ouvrez le coffre (cette fois-ci pour de bon) et vous obtenez 527 pièces d'or. Faites ensuite demi-tour là où vous avez utilisé le second tonneau et continuez à avancer le long de la nouvelle pente inclinée. Descendez le long de l'échelle au bout du chemin, avancez encore un peu et descendez le long de la nouvelle échelle. Avancez, descendez en bas de la pente inclinée et attendez que les 2 boulets soient tombés dans le trou. Remontez ensuite, tournez à droite dès que possible et avancez le long du chemin. Après un nouveau combat prenez la robe ancienne dans le coffre puis faites demi-tour là où ont terminé leur course les boulets. Avancez, vous arrivez dans une zone avec 3 trous et 3 tonneaux. Allez sur celui de gauche et avancez sur la droite pour boucher le premier trou. Allez ensuite sur le tonneau de droite et avancez sur la gauche pour boucher le second trou. Allez ensuite sur le dernier tonneau et avancez pour boucher le dernier trou. La porte s'ouvre, remontez et franchissez-la. Avancez le long du nouveau couloir, ouvrez le coffre en face de vous pour obtenir 3 cristaux sacrés après un nouveau combat.

Allez ensuite à droite, ouvrez le nouveau coffre pour vous emparer d'un arc dansant. Avancez encore jusqu'au bout du couloir et prenez les 774 pièces d'or dans le coffre. Faites ensuite demi-tour, tournez à droite dès que possible et avancez. Vous arrivez dans une pièce avec 2 tonneaux rouges et 2 bleus. Commencez par positionner le tonneau rouge le plus près de vous dans l'un des trous rouges, puis le second tonneau rouge dans le deuxième trou rouge. Placez ensuite le tonneau bleu le plus près de la porte par laquelle vous êtes arrivés dans le premier trou bleu et enfin le dernier tonneau bleu dans l'autre trou. Un mécanisme se déclenche, une porte s'ouvre. Fracnhissez cette porte et avancez. Descendez le long de la pente, évitez les 2 boulets puis remontez. Allez dans le petit recoin à gauche pour trouver un Cham puis allez à droite pour obtenir 1 baie de lune. Retournez ensuite en bas de la pente inclinée et ouvrez la porte. Avancez dans la nouvelle pièce, descendez au niveau inférieur, ouvrez le coffre pour trouver 5 gouttes magiques et continuez à avancer. Descendez encore d'un niveau, avancez et sortez de cette salle. Avancez dans la nouvelle pièce et allez à droite sur le petit pont. Au bout tournez à gauche et avancez. Ouvrez le coffre au bout du chemin pour trouver une rune d'augure après un combat plus difficile que les autres. Faites ensuite demi-tour, tournez à droite dès que possible. vous arrivez dans une zone avec 5 tonneaux, 4 bleus et 1 rouge. Commencez par pousser le tonneau bleu de gauche dans le trou le plus près de l'entrée. Allez ensuite de l'autre côté et poussez le tonneau bleu le plus près du bord dans le nouveau trou. Poussez ensuite le tonneau bleu juste à côté, puis le dernier tonneau bleu et enfin le tonneau rouge. Un mécanisme se déclenche, ressortez ensuite de cette zone, et retournez à l'entrée de cette grande salle. Actionnez l'interrupteur pour déclencher une coulée d'eau qui va refroidir la lave. Avancez ensuite, sauvegardez, régénérez-vous et ouvrez la porte. Avancez un peu et vous allez affronter le boss de ce temple, un énorme dragon. Il n'est pourtant pas difficile à battre : utilisez des attaques spéciales avec Vyse pendant que Aika et Fina régénèrent. Utilisez ensuite la carcasse du dragon pour traverser au dessus de la lave et ouvrez la porte. Avancez dans la salle et prenez le cristal de lune. Après la discussion, sortez par la porte à gauche et quittez le temple pour rejoindre Bellena.

Nouvelle vidéo, Bellena se révèle être une traître. Elle saisit le cristal et réveille le Giga. Vous allez devoir l'affronter ou plutôt tenter de survivre. Vous allez devoir tenir pendant quelques tours : faites des focus et utilisez des soins (magie + kits de répération) dès que son rayon vous touche. Faites aussi 1 attaque canon juste avant que le Giga vous attaque (colonne(s) rouge(s) dans le tableau. Vous parviendrez ainsi à éviter un de ses rayons. Choisissez ensuite de

concentrer vos tirs sur les pieds du robot, et faites de même, malheureusement en vain. Choisissez alors de battre en retraite.
Nouvelle discussion avec l'équipage, choisissez d'attaquer le vaisseau de Bellena. Idée approuvée, le combat commence. Le gagner ne sera là pas encore très difficile. Assurez les 2 premiers tours quelques attaques au canon tout en utilisant des soins. Choisissez ensuite de virer et attaquez toujours avec modération. Tour suivant, choisissez de passer derrière le vaisseau à grande vitesse. Faites encore quelques attaques et surtout des focus. Enfin, choisissez de couper les moteurs. Vous pourrez ainsi normalement utiliser le canon-harpon. Un seul coup suffit, toutefois, si vous ne possédez pas assez de points d'esprits, utilisez des soins et faites des focus pendant 2 tours. Vous pourrez réutiliser le canon quelques tours après.

Partie 6

Nouvelle vidéo, vous récupérez le cristal. Sauvegardez et quittez le temple cette fois-ci pour de bon. Quittez cette zone désertique, direction l'océan sud (c'est la zone avec les tornades). L'océan est relativement long à traverser mais ne présente aucune difficulté. Il vous suffit d'aller toujours tout droit en évitant les tornades. Vous aurez de nombreux combats à livrer mais les ennemis ne sont guère résistants. Lorsque vous apercevez le continent, approchez-vous de la première île visible avec de la végétation, une scène se déclenche et vous découvrez Ixa Taka. Continuez à avancer et vous arrivez vers le village d'Horteka, village construit en hauteur dans les arbres. Malheureusement vous y êtes fort mal accueillis. Sauvegardez, avancez sur le petit pont à droite, avancez encore et descendez le long de l'échelle. Traversez le nouveau pont, ramassez le Cham dans l'herbe et sortez de cette zone par l'ouverture dans le roc. Avancez, vous observez un navire, montez à son bord, grimpez en face, allez à droite et ouvrez le coffre de l'autre côté de ce bateau pour obtenir 25 cristaux sacri.

Revenez ensuite vers l'avant du bateau et parlez au jeune-homme. Vous obtenez ainsi du carburant pour le Little Jack. Faites maintenant demi-tour et retournez au village. Avancez, grimpez le long de l'échelle, tournez à droite et avancez. Au bout descendez le long de l'échelle, avancez encore (n'utilisez pas la plate-forme suspendue) et entrez dans le tunnel. De l'autre côté avancez et rentrez dans la maison du chef du village au bout à droite du pont. Parlez au chef du village puis à l'aubergiste situé à côté. Le lendemain, sortez de la hutte et grimpez le long de l'échelle à côté. Grimpez encore d'un niveau et ouvrez le coffre pour trouver une graine paranta. Redescendez ensuite, achetez des armes et objets puis quittez ce village. Prenez la direction nord et avancez, une scène se déclenche et vous allez livrer un nouveau combat aérien. Toutefois ce dernier sera vraiment facile. Utilisez des focus, soins et quelques coups de canon. Ensuite, dès que vous pouvez utiliser le canon-harpon, utilisez d'abord le sort Increm (magie rouge) puis le canon. Vous détruirez ainsi le navire ennemi. Si ce n'est pas le cas (il peut lui rester encore quelques points d'endurance, cela dépend des coups de canon portés avant) renouvelez cette opération mais méfiez-vous de son canon lance-flammes assez puissant... Le combat gagné, le navire fuit, continuez à avancer vers la hutte du roi en hauteur sur la minuscule île. Une vidéo se déclenche et vous rencontrez le roi. Choisissez durant la conversation d'aller sauver Isapa dans la montagne sacrée. Après la conversation, fouillez la hutte du roi pour trouver 1 Cham puis sortez.

Retournez vers le village d'Horteka et allez au sud. Avancez et vous arrivez vers une île avec un fort construit dessus, c'est le mont pierre de Lune, débarquez-y. Avancez le long du chemin et sauvegardez. Rentrez ensuite dans le tunnel, avancez, une petite vidéo se déclenche et vous êtes enfermés dans la mine. Continuez à avancer dans la zone suivante. Allez à gauche pour trouver un nouveau Cham, puis à droite. Avancez, tournez à gauche, vous arrivez dans un couloir avec 3 plaques sur le sol. Passez sur celle avec une croix et avancez encore. A l'intersection suivante allez à gauche, et avancez. Passez ensuite les nouvelles plaques en marchant uniquement sur celles ayant des croix. Avancez le long de la pente inclinée et traversez la plate-forme par le côté gauche (ne vous souciez pas du chemin qui part sur la gauche). Ramassez le Cham sur l'allée du milieu à côté de la trappe et descendez de l'autre côté. Avancez le long du nouveau chemin, ouvrez la porte de la cellule sur la gauche et prenez les 4 cristaux curia dans le coffre. Continuez ensuite à avancer dans le couloir, ouvrez une nouvelle cellule à gauche et prenez les 800 pièces dans le coffre. Ressortez, avancez dans la salle suivante. Allez sur la gauche et marchez sur la trappe. Vous tombez au niveau inférieur, prenez la maille de loco dans le coffre, et marchez sur la nouvelle trappe. Vous retournez au début de la mine, revenez dans la salle précédente et allez sur la droite. Tombez par la trappe, puis allez sur celle du milieu.

Partie 7

Avancez dans le tunnel au niveau inférieur et ouvrez la cellule sur la droite, vous délivrez Centime. Après la discussion

grimpez dans l'ascenseur, avancez et rentrez dans la cellule sur la gauche. Ouvrez le coffre, vous trouvez 1 graine zaal puis ressortez. Avancez encore (ne vous souciez pas pour l'instant de l'ouverture sur la droite), descendez le long de la pente inclinée, rentrez dans la cellule à gauche, ouvrez le nouveau coffre et vous obtenez un blaster 3. Continuez ensuite votre progresion, inutile d'ouvrir la cellule à gauche elle est vide, et descendez le long de la nouvelle pente inclinée. Ouvrez le coffre en face de vous, vous récupérez une foreuse de loco (arme pour Drachma). Faites ensuite demi-tour vers l'ascenseur et allez à gauche. Avancez le long du couloir puis sur la plate-forme. Utilisez ensuite le nouvel ascenseur au bout du chemin. Avancez ensuite, une vidéo se déclenche. Avancez le long du couloir, un combat se déclenche. Ce dernier achevé, ouvrez la première cellule à gauche et prenez les 4 glyphes de force dans le coffre. Ouvrez ensuite la cellule de droite, vous obtenez 2 baumes guérisseurs dans le nouveau coffre. Enfin, dirigez-vous dans la dernière cellule et parlez au prisonnier. Avancez ensuite par le chemin qui s'est débloqué et utilisez l'élévateur. Sauvegardez ensuite et ouvrez la porte. Une vidéo se déclenche et vous retrouvez Alfonso. Ce dernier vous envoie Antonio 2 pour vous éliminer. Pourtant ce boss est l'un des plus faciles. Il ne dispose que de 2 attaques assez moyennes. Attaquez avec Drachma et Vyse (attaques spéciales) et utilisez des soins et de la magie verte avec Aika et Fina. Vous viendrez ainsi facilement à bout de ce boss. Sortez ensuite de la salle et avancez, vous retrouvez Centime, petite discussion. Ouvrez ensuite la nouvelle porte, sortez de la mine et retournez à bord du Little Jack.

Prenez la direction nord et retournez à Horteka. Allez sur le navire (là où vous avez précédemment récupéré le carburant) et rentrez dans la cabine ; discutez avec Centime, il vous remet un twin propellers. Quittez ensuite le village et allez voir le roi dans sa hutte au nord. Isapa vous apprend alors l'énigme permettant de trouver la cité perdue. Remontez à bord de votre vaisseau, observez les hauteurs des collines juste à côté de la hutte du roi et vous trouve l'homme doré. Vous obtenez aussi un oeil d'homme doré. Localisez ensuite le lac non loin de là, faites-en le tour en rasant le sol et vous trouverez l'oiseau dessiné sur le sol. Vous obtenez ainsi l'oeil du grand oiseau. Approchez-vous ensuite de la statue découverte vers la hutte du roi. Elle pointe son doigt dans une certaine direction, prenez cette direction et examinez le sol entre les collines. Vous apercevrez un bloc gris, il s'agit des portes de Rixis.

Sauvegardez et avancez vers le socle à gauche de la porte fermée. Posez-y la gemme de l'oeil d'homme doré. Allez ensuite vers le socle à droite et posez l'autre gemme, la porte s'ouvre, rentrez dans le crâne. Après la vidéo allez à droite et avancez. Grimpez les quelques escaliers au bout du chemin et allez à gauche. Avancez, grimpez le long de nouveaux escaliers, puis en haut allez encore à gauche. Gravissez les escaliers, avancez et utilisez la plate-forme mobile pour atteindre l'autre côté des ruines. Allez à gauche et montez le long des escaliers. Au bout allez encore à gauche et descendez le long des escaliers. Avancez, passez sous la voûte et tournez à droite. Avancez, gravissez les escaliers et avancez encore, vous apercevez le fantôme. Continuez votre progression, gravissez un nouvel escalier et avancez. Montez sur la plate-forme mobile dès qu'elle passe devant vous pour atteindre l'autre côté du ravin, avancez ensuite, gravissez les escaliers en face de vous, vous trouverez en haut un Cham. Redescendez, passez par l'ouverture sur le côté et ouvrez le coffre. Vous obtenez ainsi (après un combat assez long) un masque doré. Tournez ensuite à droite, descendez le long des escaliers, allez en face et utilisez la plate-forme mobile. De l'autre côté avancez, et gravissez les escaliers. Ouvrez le coffre pour trouver un manteau léger puis montez au niveau supérieur. Avancez ensuite et utilisez la nouvelle plate-forme mobile. Avancez et ouvrez le coffre, vous obtenez un bras des ruines. Puis utilisez de nouveau la plate-forme pour revenir à l'endroit précédent, allez à gauche, et utilisez la nouvelle plate-forme sur le côté. Au bout une scène se déclenche et vous apercevez le fantôme.

Le but est de le poursuivre en l'envoyant sur le côté gauche. Commencez à lui courir après, il avance et va à droite. Ne le suivez pas et allez directement à droite. Vous le rattraperez donc de l'autre côté, il fuit par une nouvelle issue.
Là encore ne le suivez pas, allez simplement à gauche et il fuiera cette fois-ci en utilisant une plate-forme mobile. Suivez-le, utilisez une deuxième plate-forme mobile et vous atteignez le temple. Avcancez un peu, sauvegardez et montez dans le temple. Un combat contre le gardien des lieux se déclenche. Cet oiseau ne possède qu'une seule attaque forte qui cause près de 1000 points de dommage. Ses attaques magiques sont sommeil et peur. Faites donc des attaques avec Drachma, des attaques spéciales avec Vyse et utilisez des soins ainsi que des cristaux curia avec les deux filles. Le combat risque d'être assez long mais sans difficulté. Ensuite, une longue vidéo se déclenche, sauvegardez et quittez le temple. Vous allez maintenant devoir livrer un nouveau combat aérien contre De Loco. Ce dernier ne sera pas plus difficile que le précédent. Les choix tactiques n'ont pas d'importance, pensez simplement à faire des Increm avant de tirer au canon harpon. Le reste du temps utilisez la magie verte quand cela est nécessaire, récupérez de l'esprit et tirez aux moments propices avec les canons normaux. Vous devez ensuite vous battre contre le Giga. La méthode est simple, faites au début quelques attaques classiques et soignez-vous lorsque vous êtes touchés. Choisissez ensuite d'attaquer les pieds du giga et faites des attaques canon harpon dès que possible pendant quelques

tours. Subitement le Giga aura des réactions bizarres, régénérez-vous (endurance et esprit) pendant le premier tour et tirez au canon harpon au tour suivant. Grendel tombera ainsi dans la vallée. Après la discussion avec le roi, quittez sa hutte et retournez à Horteka pour vous reposer (c'est gratuit maintenant).

Partie 8

Quittez ensuite la ville et allez au nord, le filet mis en place par les Valuans a disparu, vous pouvez passer. Une fois dans l'autre océan prenez la direction nord-est et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez un navire. Vous allez devoir livrer un nouveau combat aérien contre un navire Valuan. Toutefois ce dernier sera extrêmement simple. Faites des attaques classiques les premiers tours et soignez-vous lorsqu'il le faut. Choisissez ensuite de cerner le navire ennemi de façon agressive (2ème option) et tirez au canon harpon pour le détruire directement. Ensuite, une vidéo se déclenche, et vous découvrez un navire appartenant aux pirates noirs. Vous allez cette fois livrer un combat au corps à corps. Commencez par exterminer les 3 cuisiniers puis attaquez-vous au pirate avec Drachma et Vyse pendant que Aika et Fina restent en arrière pour faire de la magie. Après la petite discussion continuez votre progression à l'est, et avancez le plus vite sur la gauche jusqu'à ce qu'une vidéo se déclenche, vous entrez dans l'espace aérien Valuan. Avancez encore et localisez sur le sol un cercle de dolmens, arrêtez-vous y. Avancez jusqu'à l'énorme cercle au centre, c'est la porte de la prison dans laquelle se trouve enfermé le giga, une vidéo se déclenche et vous êtes attaqués par 4 gardes Valuan. Une fois ces derniers battus, acceptez d'aider le capitaine à capturer Raknam. Fouillez ensuite les lieux pour trouver 2 Cham, puis quittez cet endroit. La nuit tombée, montez au niveau supérieur du bateau et sortez par la double porte. Après la discussion, Raknam fait son apparition. Cherchez-la en suivant les éclairs apparaissant dans le ciel... Vous apercevez alors cette baleine mais les navires de Ramirez et vous allez vous battre contre un navire de sa flotte. Le système de combat reste classique, utilisez toujours la 2ème option pour utiliser votre canon harpon. Une nouvelle vidéo se déclenche, vous capturez Rakam mais le navire de Ramirez vous attaque par surprise. Vous devez fuir, descendez les 2 escaliers pour aller au fond du navire et ouvrez la double porte. Vous parvenez à vous enfuir, mais Drachma reste à bord...

Vous reprenez ensuite le contrôle de Vyse mais vous êtes séparés de Aika et Fina. Sauvegardez, avancez ensuite dans la verdure jusqu'à l'entrée d'une caverne, observez le squelette et vous obtenez la carte de gonzales. Rentrez ensuite dans la caverne, tournez à gauche et prenez la baie de lune dans le coffre. Revenez ensuite à l'intersection et allez au fond de la caverne, vous trouvez 1287 pièces d'or dans le coffre. Ressortez ensuite à l'extérieur et retournez vers le lac. Grimpez le long du petit sentier à côté, vous pouvez ainsi observer l'île. Retournez ensuite dans la caverne là où vous avez trouvé l'or. Vous dirigez ensuite aika et Fina, vous avez été sauvées par Clara, une voleuse bleue. Vous arrivez à Nasrad, Clara vous remet de l'or avant de partir. Vous êtes sur le port, avancez vers la ville, montez le long de la pente inclinée et passez par l'ouverture pour y entrer. Rentrez ensuite dans la maison sur la droite, sauvegardez et choisissez de passer la nuit là. Vous reprenez ensuite le contrôle de Vyse, et il est temps de partir chasser. Explorez la forêt et vous devrez livrer divers combats pour avoir de la chair de grapor. Chassez jusqu'à ce que Vyse décide de s'arrêter. Le jour suivant, vous devez rassembler du bois pour le feu : fouillez la forêt pour trouver 5 branches convenables. Le lendemain, vous devez chercher des pierres de lune afin de pouvoir réparer le canot. Explorez donc la totalité de l'île pour trouver 5 pierres de lune. Au bout d'une semaine passée sur l'île, un navire passe, aperçoit vos signaux, vous êtes sauvés. Gilder, le capitaine du navire vous demande de lui conter vos aventures. Lorsqu'il vous demande ce que vous pensez de sa devise, dites que c'est une belle devise. Gilder vous demande ensuite de prendre la barre pour vous rendre à Nasrad. Conservez votre cap, direction sud-ouest et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la vidéo, vous arrivez à Nasrad avec Gilder.

Entrez dans la ville et allez à l'auberge sur la droite : prenez une chambre pour passer la nuit. Vous contrôlez maintenant de nouveau Aika et Fina. Direction la taverne, c'est le deuxième bâtiment sur la gauche de la ville (il y a un store au dessus de l'entrée). Parlez au tenancier pour toucher votre salaire. Vous obtenez en plus un petit bonus, ressortez ensuite de cet endroit et retournez à l'auberge, une vidéo se déclenche devant l'entrée. Vous sauvez un vieillard du nom de Pedro, il vous remet sa carte pour vous remercier. Vous prenez par la suite les commandes de Vyse. Après la discussion, dirigez-vous vers le palais royal au bout de la ville.
Parlez aux gardes et dites que vous possédez des informations sur les Valuan pour pouvoir rentrer. Après la discussion avec le roi, vous dirigez de nouveau Aika et Fina. Grimpez à bord de votre navire, direction l'île de Daccat. Prenez la direction et allez jusqu'à la limite de l'océan. Allez ensuite au nord et avancez. Vous apercevrez alors diverses petites îles, arrêtez-vous sur la plus grosse.. Récupérez le Cham par terre, avancez et observez la porte noire avec l'emblême. Vous dirigez maintenant Vyse et Gilder. Direction là aussi l'île de Daccar (même chemin que précédemment). Avancez

et observez la porte marron. Les 2 portes s'ouvrent, et vous contrôlez tout d'abord les filles. Avancez, tournez à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir une aile du ciel. Retournez ensuite à l'entrée, avancez et actionnez le cercle de lumière vers la porte pour contrôler Vyse et Gilder. Avancez, tournez à droite et ouvrez le coffre, un combat se déclenche. Ce dernier achevé, vous récupérez un cristal d'âme dans le coffre. Avancez encore, allez à gauche et actionnez le levier. Retournez sur le chemin principal, avancez, et prenez les commandes de Aika et Fina. Avancez, ouvrez le coffre sur la droite et prenez dedans les 2 cristaux sacrulen. Actionnez ensuite le levier de l'autre côté et dirigez de nouveau Vyse. Avancez, ouvrez le coffre sur la droite pour trouver 2001 pièces d'or. Avancez ensuite au bout du couloir et marchez sur la plate-forme violette. Avancez légérement avec Aika et reprenez le contrôle de Vyse. Actionnez l'interrupteur sur la gauche, gravissez les escaliers et ouvrez le coffre pour récupérer 4 gouttes magiques. Redescendez et prenez le contrôle des filles.

Partie 9

Avancez le long des escaliers, ouvrez le coffre à droite pour prendre la rosée magique. Avancez légèrement et reprenez les commandes de Vyse. Actionnez de nouveau l'interrupteur pour placer les escaliers vers le bas. Avancez, ouvrez le coffre à gauche et prenez l'armure de Daccat. Marchez ensuite sur l'interrupteur violet en face. Avancez par la suite le long des passerelles avec Aika, prenez la graine vidal dans le coffre à droite et avancez. Allez sur la gauche et ouvrez le coffre en bas : vous obtenez une baie de lune. Remontez, avancez et prenez le contrôle de Vyse. Avancez, ouvrez le coffre à gauche puis allez à droite. Au bout tournez à droite, ouvrez le nouveau coffre et allez de l'autre côté sur l'interrupteur violet. Avancez avec Aika et prenez les commandes de Vyse. Avancez, et actionnez l'interrupteur au bout du chemin. Descendez ensuite le long des escaliers sur la gauche pour reprendre le contrôle de Aika. Descendez les escaliers sur la droite, actionnez par 2 fois l'interrupteur, descendez le nouvel escalier, remontez de l'autre côté et prenez le contrôle de Vyse. Avancez, descendez le long de l'escalier, avancez encore, remontez et reprenez les commandes de Aika. Retournez vers l'interrupteur, actionnez le 1 fois de plus, avancez et prenez les commandes de Vyse. Avancez sur la plate-forme violette, le système se déclenche. Avancez par l'ouverture dégagée avec Aika, sauvegardez, descendez encore et utilisez le téléporteur. Avancez avec Vyse, sauvegardez si nécessaire, et grimpez sur l'interrupteur. Vous vous retrouvez enfin ! Vous allez lutter contre les gardiens de ces lieux. Commencez par concentrer là vos attaques sur le cristal bleu. Utilisez des cristaux de soins sur tous les alliés avcec Aika et Fina. Pensez à équiper une lame rouge pour causer bien plus de dommages ! Une fois le premier des boss tué (c'est le plus difficile), passez en lame bleue et attaquez le dernier en utilisant toujours quelques soins. Vous pouvez ensuite ouvrir le coffre de Daccar et... surprise ! Après la petite vidéo, sortez par la porte qui s'est ouverte.

L'attaque de Nasrad va commencer, retournez-y à bord de votre vaisseau. Une fois sur le port, avancez et entrez dans la ville. Une vidéo se déclenche, Nasrad est attaquée. Ramirez vous retrouvez ensuite, choisissez de vous rendre, vous êtes ramenés à Valua et les cristaux vous sont dérobés. Vous reprenez le contrôle du groupe dans une prison. Vyse et Gilder sont séparés de Aika et de Fina. Durant la discussion, vous apprenez que les pirates viendront attaquer la forteresse pour semer la panique, vous en profiterez pour vous enfuir. Ensuite, Gilder parvient à ouvrir la porte de la cellule. Avancez, ouvrez la porte, traversez le petit pont et ouvrez la nouvelle porte. Deux gardes vous attaquent, exterminez-les puis sauvegardez. Actionnez ensuite le bouton à droite de l'ascenseur à côté du point de sauvegarde et choisissez de vous rendre au bloc prisonnier 200. Avancez ensuite, ouvrez la porte, traversez le nouveau pont et ouvrez la porte. Vous retrouvez Aika, mais vous devez tout d'abord affronter Vigoro. Aucune méthode particulière pour le battre, il est n'est pas très fort. Ce dernier battu, faites demi-tour jusqu'à l'ascenseur de gauche, et allez dans la pièce au canon de la forteresse. Petite vidéo, avancez ensuite, ouvrez la porte. Avancez, gravissez l'escalier sur la gauche puis avancez en direction de l'avant du canon. Après la nouvelle vidéo, avancez vers l'ouverture tout au bout du tunnel. Allez à gauche, montez le long de l'escalier, descendez de l'autre côté et avancez le long de la passerelle.

Utilisez ensuite l'élévateur sur la gauche. Les pirates lancent alors l'attaque, avancez ensuite le long de la nouvelle passerelle, sauvegardez et ouvrez la porte à droite. Avancez le long du couloir et ouvrez la nouvelle porte. Avancez et éliminez les 2 gardes Valuan, vous obtenez la clé du port. Vous délivrez ensuite Fina, faites maintenant demi-tour dehors et utilisez de nouveau l'élévateur pour redescendre. Arrivé en bas, avancez et ouvrez la porte. Avancez, montez à l'étage, avancez au bout de la plate-forme pour trouver une baie de lune dans le coffre. Revenez ensuite vers l'escalier, montez de 2 niveaux et ouvrez le coffre. Après le combat, ouvrez le coffre, puis redescendez d'un niveau. Avancez, ouvrez la porte, sauvegardez et ouvrez l'autre porte. Vous allez devoir affronter un char d'assaut. Pour le battre, ma méthode reste similaire, attaquez simplement avec Vyse et Gilder pendant que les 2 filles font de la magie. L'alarme se déclenche ensuite, une voix vous dit de monter dans l'ascenseur, faites-le et vous rencontrez le prince

Enrique. Vous arrivez sur son vaisseau personnel, acceptez son aide. Vous parvenez ainsi à prendre le contrôle de ce navire, le Delphinus.
Vous récupérez en plus les 2 cristaux. Vous devez maintenant livrer un combat aérien pour parvenir à vous enfuir de la forteresse. Ce combat sera très simple. Récupérez de l'esprit au premier tour et tirez avec le canon gigas au tour suivant pour détruire l'obstacle.

Une fois échappé, acceptez d'être le capitaine du navire. Ouvrez ensuite les compartiments de chaque côté de la cabine de pilotage. Dans l'un vous trouvez 1 baie de lune, dans l'autre Marco. Ce dernier fait maintenant parti de votre équipage. Allez parler à Gilder, réponse 2, ce dernier décide de quitter votre équipage et vous donne quelques conseils. Vous reprenez ensuite le contrôle du Delphinus vers l'île des marins. Empruntez le détroit à l'est pour aller au royaume de Nasr. Allez ensuite à l'île croissant, au sud de l'île de Daccat. 2 personnes vous proposent leurs services mais vous devez posséder 100 000 pièces d'or. Si ce n'est pas le cas, partez faire des combats puis revenez. Donnez ensuite l'argent nécessaire aux 2 vieillards pour qu'ils fassent des améliorations sur le Delphinus et construisent une base. Vous pouvez ensuite choisir votre drapeau parmi 3, prenez celui que vous désirez. Petite discussion avec Fina dans la soirée, elle vous parle de Ramirez, choisissez l'option 1. Le lendemain, allez constituer votre équipage pour le Delphinius (voir astuce ci-dessous).

Partie 10

Direction maintenant la ville de Maramba. Prenez ensuite la direction sud-est et traversez le voile de brume à gauche de l'océan sud. Avancez ensuite au nord et vous trouvez la ville d'Esparanza. Après la discussion, allez à droite et avancez le long de la passerelle, rentrez dans la ville. Avancez et allez dans la partie supérieure de la ville, puis rentrez dans la taverne à gauche (c'est le grand bâtiment). Parlez à l'homme assis seul à une table au fond. Après la discussion, Fina vient vous appeler, quittez la ville et retournez au port. En descendant, parlez à Enrique, l'armada arrive et demande à Enrique de se rendre, mais en vain. Vous passez la nuit à l'auberge, le lendemain, retournez au port, sauvegardez et remontez à bord de votre vaisseau. Vous allez devoir affronter 3 navires de l'armada. Battre les 2 premiers sera une partie de plaisir mais le dernier vous donnera du fil à retordre. Il est très résistant et possède une puissante attaque. Pensez à utiliser votre défense, ainsi que le canon gigas. Prenez ensuite la direction sud-est, et observez la brume. Vous verrez une ouverture sombre, c'est le récif noir, entrez-y.

Sauvegardez et avancez dans le tunnel, vous arrivez dans une zone remplie de verdure. Avancez dans cette zone et au bout allez sur la gauche. Traversez le tunnel puis dans la nouvelle zone tournez à droite. Il y a deux ouvertures, passez dans celle de droite. Avancez dans la zone suivante, puis prenez de l'altitude, et passez par l'ouverture en hauteur. Avancez ensuite et sauvegardez. Passez ensuite par l'ouverture derrière, vous devez combattre un monstre. Le principe pour l'affronter est simple. Protégez-vous les premiers tours, puis dès que vous avez le choix reculez. Une fois éloigné, choisissez de rester à votre position (validez au moment où le canon giga apparaît dans le tableau). Prenez ensuite des soins (validez là encore quand le canon giga apparaît). Le tour suivant vous vous approchez du monstre, validez votre position au moment où le canon apparaît et vous pourrez l'utiliser le tour suivant.

Faites alors Increm puis tirez avec le canon. Au bout de 2 coups, le monstre sortira de sa cachettes, achevez-le au canon normal. Passez ensuite par l'ouverture dégagée, puis avancez et passez dans la lumière blanche, vous avez réussi à traverser ce récif. Avancez, direction nord-est, traversez le mur de brume et continuez à avancer tout droit, une vidéo se déclenche et vous êtes attaqués. Il vous sera très simple de battre ce navire si vous possédez des torpilles. Dans le cas contraire, attendez plusieurs tours et utilisez le canon giga dès que possible précédé d'un Increm, cela détruira le navire ennemi en un seul coup. D'autres vaisseaux passent ensuite à l'abordage, quittez la cabine de pilotage, descendez le long de l'escaliers puis ouvrez la porte derrière cet escalier. Mao et Jao vous lancent un défi, choisissez de combattre. Les battre ne sera pas facile, concentrez vos attaques sur Jao. Ce dernier tué, battre le dernier sera une partie de plaisir. Avancez ensuite direction nord-est, passez sous le portique et avancez. Vous trouvez Yafutoma.

A votre arrivée dans la ville, vous êtes invités à aller rendre visite au seigneur Mikado. Après la discussion, avancez le long du chemin derrière le temple et rentrez dans la maison. Sauvegardez et reposez-vous sur les lits à gauche. Le lendemain, retournez vers le temple et utilisez l'élévateur devant pour retourner dans le village. Là, faites le tour des maisons pour acheter des armes et objets puis quittez la ville. En descendant au port, rentrez dans le magasin d'armement naval et achetez de nouveaux canons et défenses. Dites ensuite au marchand que vous partez sur le mont

Kazai. Il vous remet un scaphandre, direction la montagne. Après la discussion, sauvegardez et rentrez dans la caverne. Avancez, descendez le long de la corde puis avancez encore. Vous enfilez votre scaphandre, avancez sous l'eau. Une fois à l'air libre, avancez le long du couloir et actionnez l'interrupteur en face. Avancez ensuite sur la droite, avancez et traversez le tunnel. Vous arrivez dans une pièce avec 8 bassins : avancez un peu et allez dans celui de gauche (il est dans le sens vertical). Une fois sous l'eau, avancez le long du chemin et actionnez l'interrupteur. Faites ensuite demi-tour de l'autre côté du chemin, au bout tournez à gauche pour descendre au niveau inférieur. Avancez ensuite sur la droite, puis dans le tunnel pour remonter à la surface. Vous arrivez dans la salle avec les bassins, avancez sur la droite, passez dans le tunnel, et retournez vers l'interrupteur que vous avez actionné et continuez à avancer. Passez par l'ouverture sur la gauche, avancez. Dans la salle suivante allez à droite, descendez le long de la pente inclinée, avancez un peu et gravissez la pente au milieu de la salle.

Partie 11

Actionnez l'interrupteur, puis allez sous l'eau et retournez à l'entrée de cette salle. Avancez le long de la passerelle en face, actionnez l'interrupteur puis faites demi-tour dans la salle précédente. Allez encore à gauche et passez dans le dernier tunnel. Avancez dans la salle, puis tournez à droite. Dans la salle avec la cascade allez sous l'eau, avancez et passez par l'ouverture sous la cascade. Tournez ensuite à gauche à l'intersection, avancez et actionnez l'interrupteur. Faites ensuite demi-tour dans la salle principale (salle avec les 4 portes), avancez et allez sous l'eau. Une fois au fond avancez dans le tunnel. De l'autre côté, avancez le long du chemin. A l'intersection continuez tout droit et ouvrez le coffre au bout pour trouver 1 baie de lune. Revenez ensuite à l'intersection, prenez à droite et avancez. Vous allez devoir affronter 2 Aluspheres, ils ne sont pas très puissants. Avancez ensuite et actionnez l'interrupteur, vous tombez au niveau inférieur. Avancez légérement et actionnez le nouvel interrupteur. Avancez encore, actionnez l'interrupteur, puis avancez. Dans le couloir suivant vous allez devoir battre 8 Aluspheres par groupe de 2, cela est assez fastidieux. Avancez ensuite jusqu'à un point de sauvegarde, sauvegardez et utilisez l'élévateur. Avancez ensuite le long du chemin, vous allez affronter le gardien de ces lieux. C'est l'un des boss les plus faciles : utilisez uniquement des soins et des faites des gardes avec Aika, Enrique et Fina (faites tout de même un Increm sur Vyse).

Attaquez ensuite Vyse avec la spéciale Colère de Pirate (attention, faites cela uniquement si le monstre n'a pas utilisé précédemment Peau d'Acier, auquel cas tous vos dommages seront nuls). Faites cette opération jusqu'à la mort de Tortiga. Avancez ensuite dans la pièce au centre, vous récupérez le cristal bleu. Sauvegardez ensuite et retournez à Yafutoma en parlant à l'armateur. De retour en ville, allez voir Mikado dans son palais. Le lendemain, après les festivités, vous apprenez que l'armada a encerclé la ville. Retournez au port, Belleza et vigor sont là, ils souhaitent parler au roi. Choisissez d'attendre et retournez à vos quartiers. Le roi Mikado est fait prisonnier mais Moegi vient vous sauver. Choisissez de partir vous cacher, Moegi ouvre un passage secret, avancez. Allez à droite et ouvrez le coffre pour obtenir 4 cristaux sacrulen. Revenez ensuite à l'entrée du passage et allez à gauche. Au bout, rentrez dans la capsule pour vous échapper. Vous arrivez sur l'île où se trouve le frère de Moegi, sauvegardez et avancez en direction du temple. Rentrez dedans, puis après la discussion avec Daigo choisissez de l'aider. Ressortez ensuite de la cour du temple et redescendez au port. Montez à bord de votre vaisseau. Après la vidéo, vous remontez à bord du Delphinus mais ce dernier est entre les mains des ennemis. Exterminez les 4 soldats qui vous attaquent, puis rentrez dans le navire, montez au niveau supérieur, tuez les soldats et rentrez dans la cabine de pilotage. Vous devez affronter Muraji pour reprendre le contrôle du navire. Cela n'a rien de bien difficile, faites un Increm sur Vyse puis exécutez des attaques spéciales avec ce dernier sur Muraji. Ce dernier mort, achevez ses 3 soldats.

Vous avez repris le contrôle du navire, il est temps d'éliminer la flotte adverse. Le premier navire à détruire est le Draco, cela ne présente pas de grandes difficultés. Faites un Increm et des gardes le premier tour puis tirez au canon gigas le tour suivant. Récupérez de l'esprit le troisième tour et éliminez le Draco le tour suivant avec un autre coup de canon gigas. Au moment de détruire le navire de Belleza apparaît Bluheim, le giga bleu. Vous allez devoir le vaincre. Le combat risque d'être assez long : inutile de tirer au canon normal ça a peu de chances de toucher la cible. Prenez des soins et récupérez de l'esprit puis dès que possible tirez au canon giga (2 fois par tour) après avoir fait Increm. Mettez-vous aussi en garde lors de l'attaque vent du giga. Faites cela 4-5 fois pour le détruire. Vous vous retrouvez ensuite chez Mikado, mission accomplie, il vous remet le cristal. Daigo vous remet aussi un livre des polarités. Avec, vous pouvez voler très haut et très bas dans le ciel. Moegi rejoint aussi votre groupe. Allez ensuite au port de la ville, et retournez à bord du Delphinus. Vous allez rentrer dans votre base sur l'île croissant, choisissez d'aller à l'est.

Partie 12

Allez à l'est, traversez la barrière de rochers en passant au milieu (aidez-vous de la carte). Continuez ensuite vers l'est, traversez le rift, vous apercevez l'île des marins. Continuez à avancer, traversez le détroit et vous voici vers Nasrad. Allez au nord-est pour retrouver votre base. Une fois que vous avez atterri, après la discussion, sauvegardez, explorez un peu votre base et montez le long de la pente inclinée. Vous voici dehors, utilisez l'élévateur à côté de vous, et en haut, rentrez dans la salle de réunion. Le lendemain, retournez dans la base et quittez-la à bord du Delphinus. Allez vers Esparanza, traversez le récif noir et allez à l'est en restant au sud. Traversez la ligne d'obstacles de glace, et avancez vers le sud-est jusqu'à découvrir le pays des glaces. Avancez ensuite et allez au sud. Regardez votre carte, il faut que vous soyez dans la partie nord de la carte. Fouillez cet endroit et vous trouverez l'aurore. Continuez à fouiller dans cette zone au ras du sol et vous trouverez les ruines de glace. A l'intérieur, avancez le long du chemin, et ouvrez la porte.

Parlez au gardien au centre de la pièce, 2ème réponse et passez par la porte suivante. En bas ouvrez la porte, avancez et entrez dans la salle, parlez au gardien, réponse 1, et passez par la porte qui s'est ouverte. Ouvrez la porte, avancez, ouvrez la nouvelle porte, parlez au gardien, réponse 2 et passez par la porte qui s'est ouverte. Continuez ensuite à avancer, vous arrivez à Glacia. Après la discussion, avancez sur la plate-forme mobile. Tournez à droite et suivez le chemin. A une intersection tournez à droite, avancez et descendez le long du chemin. Avancez et tournez à gauche. Ouvrez le coffre au bout du chemin. Après le combat, récupérez l'orbe hivernale puis revenez à l'intersection précédente, et avancez. Grimpez sur la plate-forme au bout du chemin. Vous avez ensuite 3 directions différentes. Allez tout d'abord tout droit pour trouver une épée de glace dans un coffre, puis à gauche. Sauvegardez puis continuez à avancer. Le boss apparaît, vous devez l'éliminer pour poursuivre votre chemin. Méfiance il est assez fort, faites Increm sur Vyse et attaquez avec la colère du pirate. Soignez avec les autres personnages et utilisez des cristaux pour ramener à la vie des personnages si nécessaire (l'attaque laser du boss peut être meurtrière). Une fois le boss mort, continuez à avancer et montez sur la plate-forme. Puis ouvrez le coffre sur la droite pour obtenir une baie de lune et ouvrez enfin la double porte en face. Une vidéo se déclenche, vous retrouvez Drachma et vous obtenez le cristal mauve. De retour sur les navires, laissez Drachma partir. Direction maintenant votre base.

Dans votre base, montez dans la salle de réunion, vous devez maintenant partir chercher le dernier cristal : le jaune. Le lendemain, après une nuit de repos bien méritée, retournez à bord du Delphinus, cap sur Valua. Retournez à Nasrad, puis allez vers l'île des marins. Prenez au nord, et passez sous le contienent de Valua. Allez tout à l'est de ce continent et vous apercevrez 2 lumières qui dansent. Regardez alors au nord-ouest et avancez, vous touvez la bouche de Tartas. Une fois dedans, sauvegardez et avancez le long du tunnel. Arrivé à une intersection, prenez à gauche et continuez votre progression. Vous arrivez dans une salle assez grande. Empruntez le tunnel au fond à droite, puis au bout de ce dernier sauvegardez et entrez dans la lumière jaune. Vous voici dans l'antre du giga, prenez de l'altitude et approchez-vous de la tête de ce dernier. Après la vidéo, vous allez devoir affronter ce giga. Par chance, il est le moins fort de tous : ses attaques sont peu puissantes mais il est assez résistant. Faites un Increm pour augmenter votre puissance et faites quelques tirs ainsi que des focus. Dès que vous avez le choix, choisissez d'attaquer le giga par dessus et vous pourrez rapidement utiliser le canon giga. Ce dernier sera dévastateur si l'Increm est encore actif (s'il ne l'est pas, relancez ce sort avant d'utiliser le canon). Les choix tactiques n'ont ensuite plus d'importance, conservez la même tactique, attaquez au canon giga dès que possible. Le giga vaincu, vous récupérez le cristal jaune ! Retour à l'île croissant, la quête de Fina est accomplie.

De retour à l'île, vous retrouvez Gilder. Fina explique ensuite qu'elle a besoin de retrouver le bateau qu'elle avait avant pour retourner au temple d'argent. Le lendemain, retournez vers le Delphinus, Gilder vous attend et vous met au courant des projets de l'Armada. Sauvegardez et quittez l'île. Direction maintenant l'île du temple (au centre de la carte). Là, descendez sous les nuages et prenez la direction nord-est. Regardez et vous verrez une île avec une construction métallique, voici l'île de Dangral.
Après la vidéo, sauvegardez puis descendez le long de l'échelle. Avancez, descendez le long de l'échelle suivante, puis avancez dans le couloir. Tournez à gauche dès que possible puis avancez. Vous arrivez dans la salle du générateur de courant, coupez-le. Faites ensuite demi-tour vers l'échelle. Regardez sur la gauche, le ventilateur est coupé, passez par là. Avancez et descendez le long de l'échelle. Avancez, ouvrez la porte. Dans le nouveau couloir, allez à droite et ouvrez la porte à gauche. Vous voici dans un nouveau couloir avec 6 portes. Allez dans la première salle à droite, puis dans la deuxième et la troisième à gauche pour obtenir respectivement une épée impériale, des cristaux sacrum et 4000 pièces d'or. Retournez ensuite dans le couloir précédent et ouvrez la porte en face de vous. Avancez le long du couloir et ouvrez la porte au bout. Ouvrez ensuite la nouvelle porte en face de vous, avancez et prenez les plans posés sur la table. Une fois ces plans en poche, faites demi-tour vers le Delphinus. Vous êtes interceptés par Galcian, et Gregorio

arrive lui aussi. Par chance, ce dernier s'oppose à Galcia, vous pouvez fuir. Avancez, montez le long de l'échelle, avancez encore, tournez à gauche après le ventilateur et gravissez la nouvelle échelle. Ressortez ensuite du conduit d'aération, sauvegardez et quittez cette île.

Partie 13

Retournez à l'île croissante, et parlez à votre ingénieur sur la droite pour qu'il modifie votre navire. Toutefois, il lui faudra 10 jours pour achever les modifications. Le navire modifié, allez voir Brabham, votre ingénieur, il a terminé les modifications. Quittez l'île et retournez vers l'île du temple. Allez en profondeur et regardez vers le sud-est, avancez, vous trouverez le vortex. Après la vidéo, descendez dans le vortex. Vous arrivez dans une zone avec de la vase. Pour la fouiller, prenez le plan comme un quadrillage : colonnes A B C D E F G H de gauche à droite et lignes 1 2 3 4 5 6 7 8 9 de bas en haut. Le navire de Fina se trouve en E2. Une fois le navire trouvé, De Loco vous attaque. Le combat vas se dérouler en 2 parties. La première fois, lancez des torpilles et tirez au canon lorsque son navire s'approche du votre. Après quelques tirs, De Loco lancera son canon harpon, un deuxième combat commence. Utilisez cette fois-ci votre pleine puissance pour anéantir le vaisseau adverse. Continuez ensuite à fouiller la vase. Allez en B5 et en H6 pour trouver 2 Velorium. Quittez ensuite cet endroit. Remontez à la surface et sortez du vortex. Allez ensuite vers l'île des marins, une vidéo se déclenche. Le pirate Baltor vous attaque, éliminez-le en quelques coups de canon. Allez ensuite sur l'île des marins, Enrique quitte le groupe (réponse 1). Quittez ensuite cette île, vous vous retrouvez à votre base. Durant la nuit, l'Armada vous attaque. Une fois dehors, éliminez les soldats qui vous attaquent, Ramirez arrive ensuite, inutile de résister, rendez les cristaux. Après la longue vidéo, Ramirez s'enfuit avec les 5 cristaux. Le lendemain, allez dans la salle de réunion, parlez à Fina peu importe votre réponse). Après la nouvelle vidéo, Fina vous demande de l'accompagner, acceptez.
Sauvegardez et allez ensuite sur la petite colline au dessus du lac, vers le drapeau. Fina vous y attend, direction le temple d'argent.

Une fois arrivé, sauvegardez et allez au centre de la pièce, vous êtes téléportés. Après la discussion vous devez avancer le long du chemin. Vous allez traverser un mini-labyrinthe, il n'y a aucune difficulté (absence d'ennemis), aussi profitez-en pour tout fouiller afin de trouver des coffres renfermant des baies de lune ainsi que des armures d'argent. A la fin de la première partie du labyrinthe, utilisez l'élévateur pour monter au niveau supérieur et continuez votre progression. Vous atteindrez rapidement la chambre des anciens. Après la longue vidéo (durant laquelle Galcian récupère le dernier cristal !), faites-vous téléporter à l'entrée et quittez cet endroit. De retour sur l'île croissant, allez dans la base et partez à bord du Delphinus. Direction l'île Dangral. Redescendez dans le conduit d'aération, avancez, descendez le long de la nouvelle échelle, allez à droite, passez vers le ventilateur et descendez le long de l'échelle. En bas ouvrez la porte, avancez et ouvrez l'autre porte à droite. Avancez le long du couloir, ouvrez la porte au bout (même chemin que celui fait précédemment jusque là). Avancez ensuite sur la droite et montez sur la plate-forme. Durant le trajet, Vigoro surgit et passe à l'assaut. Vous devez l'éliminer et cette fois-ci pour de bon. Il n'est pas plus fort que d'habitude, des attaques spéciales de Vyse l'extermineront très rapidement. Méfiez-vous toutefois à son attaque canon assez dévastatrice. Ouvrez ensuite la porte, faites le tour de la pièce et grimpez le long de l'échelle. Rentrez ensuite dans l'ascenseur au centre de la pièce. Une fois en bas avancez, ouvrez le sas, sauvegardez et continuez votre route. Ouvrez la porte en bas des escaliers, avancez le long du chemin, ouvrez la nouvelle porte et avancez encore. Vous retrouvez ensuite Ramirez et Galcian. Ces derniers envoient un robot vous attaquer. Aucune difficulté là encore pour en venir à bout. Faites Increm sur Vyse et utilisez l'attaque spéciale colère de pirate. Mettez-vous en garde aves les autres personnages et utilisez des soins en fonction de vos besoins. Le combat gagné, il ne vous reste plus qu'à arrêter Galcian. Malheureusement il est trop tard, Zélos le giga d'argent est réveillé. Faites rapidement demi-tour à l'entrée de l'île. Hélas, un incident se produit et vous êtes obligés de regagner l'île en courant sur les rails. Avancez rapidement avant que tout ne s'effondre. Après la vidéo, avancez vers l'île de Soltis, une scène se déclenche et Valua est détruite.

Il est temps de retourner à l'île des marins. Toutefois, arrêtez-vous en route sur l'île des marins pour faire le plein en cristaux, améliorer votre armement terrestre et naval. Retournez ensuite à la base. Une longue vidéo se déclenche, Enrique vous rejoint ainsi que tous vos alliés (Drachma, Daigo, Centime, Clara, Baltor.
..) pour livrer l'assaut final contre Galcian (réponse 2). Durant la nuit, Belleza vient vous trouver et part. Vous devez maintenant retrouver Aika et Fina. Grimpez sur le balcon devant la salle de réunion pour trouver Aika (réponse 2). Redescendez ensuite et allez sur la colline vers le lac, vous trouverez Fina (réponse 2). Le lendemain matin, il est temps de passer à l'attaque, montez à bord du Delphinus. Les navires sont prêts, en route vers Soltis. L'armada se prépare, le combat final débute. Le premier navire à affronter ne présentera aucune difficulté, il n'est pas nécessaire

d'utiliser de tactique précise, un coup de canon X bien placé avec un Increm le détruiront. Le second navire est un peu plus puissant. Attaquez normalement pendant quelques tours, puis l'ennemi prend la fuite, choisissez de ne pas le suivre (option 2) et utilisez votre canon giga le tour suivant pour le détruire.

Partie 14

En dernier combat, vous devez affronter le navire de Galcian. Ce combat ne sera pas de tout repos : les attaques de l'Hydra sont très puissantes. De plus, ce vaisseau est très résistant. Utilisez des soins et Increm puis attaquez au canon giga dès que possible. Lors des choix tactiques, choisissez d'attaquer l'Hydra par le haut, vous pourrez ainsi utiliser le canon plus facilement. Même avec cela, le combat sera long. Toutefois, une fois que vous avez gagné, l'Hydra tente de s'enfuir, à l'abordage. Rentrez dans le vaisseau, allez à droite, traversez la passerelle puis ouvrez le coffre à droite de l'autre côté. Allez ensuite à gauche, grimpez le long du tuyau, puis allez à gauche et montez le long de l'échelle. Une fois sur le pont allez tout au bout à gauche et descendez le long de l'échelle sur la gauche. Avancez ensuite sur la droite et descendez le long du tuyau. En bas, allez encore à gauche, vous êtes attaqués par 3 gardes, éliminez-les. Avancez ensuite, sauvegardez et traversez la salle suivante. Montez le long de l'échelle. Galcian vous attend, il vous faut le détruire. Toutefois ce combat sera vraiment facile. Utilisez l'attaque spéciale bouclier de Aika pour contrer la magie de Galcian, faites 1 Increm sur Vyse et attaquez avec ce dernier en attaque spéciale colère du pirate. Répétez cela jusqu'à le vaincre. Galcian essaie ensuite de s'enfuir mais par chance Belleza sacrifie sa vie pour détruire son vaisseau. Les anciens passent enfin à l'action pour contrer l'attaque de Ramirez.

Avant de vous précipiter dans la dernière bataille, retournez à l'île des marins située au nord-est et faites le plein en objets. Reposez-vous puis partez en direction de l'île du temple sur Soltis. En arrivant, un combat naval se déclenche. Vous parvenez rapidement à atteindre l'île. Retournez dans votre vaisseau, prenez Drachma dans votre équipage à la place de Gilder et retournez sur l'île. Une fois sur l'île, sauvegardez, avancez et rentrez dans le temple. Allez sur la gauche et descendez tout en bas du temple. Là, ouvrez la grande porte en face de vous. Allez à gauche, avancez, puis à droite et vous arrivez dans une pièce avec 2 issues. Prenez celle de droite, avancez, puis allez à gauche, une nouvelle fois à gauche et allez tout droit. Vous arrivez dans la pièce centrale du labyrinthe (située au centre de votre plan). Avancez, tournez à droite, encore à droite, puis à gauche, avancez. Vous sortez de ce labyrinthe, traversez la passerelle puis ouvrez la porte. Avancez ensuite sur la gauche, et utilisez le téléporteur. Allez à droite, ouvrez la porte et prenez la baie de lune dans la salle. Revenez à l'endroit précédent, il y a 2 téléporteurs, utilisez celui à votre gauche. Dans le nouveau chemin, ouvrez la nouvelle porte à droite, prenez la baie de lune, ressortez et utilisez le téléporteur à droite.

Enfin, ouvrez la dernière porte, et avancez le long du couloir. Vous arrivez dans un endroit déjà visité précédemment, avancez et ouvrez la grande porte. Utilisez le téléporteur au centre de la pièce, sauvegardez après avoir régénéré vos vies et esprits, puis ouvrez la porte. Avancez, Ramirez vous attend. Vous allez devoir livrer 3 combats, le premier n'a rien de difficile, utilisez le bouclier Delta de Aika pour contrer sa magie (Eternum...), faites colère du pirate avec Vyse, régénérez-vous avec Fina (cristaux) et récupérez de l'esprit ou utilisez des soins avec Drachma (selon les circonstances). Le combat est long mais pas très difficile. Vous allez ensuite livrer votre dernier combat aérien. Ce sera contre le giga d'argent. Ce dernier est très puissant, aussi utilisez un maximum d'attaques au canon X et canon giga. Utilisez aussi Increm pour contrer sa magie Drinos ainsi que des soins car ses attaques sont puissantes. Enfin, d'un point de vue tactique, commencez par rester à distance du giga, puis devenez agressif et enfin choisissez de tirer sur le centre du giga pour causer le plus de dégâts possible. Après ce combat, Ramirez vous attend une nouvelle (et dernière !) fois. Conservez la même tactique que dans le combat précédent contre ce dernier. Toutefois, ses attaques sont bien plus puissantes, utilisez un maximum de cristaux sacrulen. Le combat risque de durer, aussi utilisez si nécessaire l'attaque prophécie (49 points d'esprit) avec Vyse jusqu'à ce que la victoire soit vôtre.

Admirez ensuite la séquence de fin, vous venez de terminer Skies of Arcadia.

TROUVER L'ÎLE DE DACCAT

Lorsque Fina et Aika sont séparées de Vyse, vous allez devoir trouver l'île de Daccat. Parcourez le ciel avec votre nouveau vaisseau pour trouver cette île dans le coin nord-est de la carte, sur une petite île située juste après l'île du croissant où Vyse avait échoué.

QUÊTE DES POISSONS-LUNE

Il existe 24 Poissons-lune dans le jeu, et vous pourrez les attraper en passant en vue subjective lorsque vous entendez un signal. A chaque fois que vous en attrapez un, vous devez aller voir Maria et le docteur qui sont sur le bateau rouge près de l'île des marins pour gagner de nouveaux objets et voir grandir la créature. Quand vous en aurez donné 2, puis 14, 19 et 22, le docteur vous racontera une partie de l'histoire cachée de Ramirez, et à chaque fois vous devrez aller à la guilde pour trouver un point noir. C'est le signal qui permet de savoir que Piastol vous attend dans son vaisseau à l'ouest de l'île des marins pour une confrontation. Lorsque vous aurez donné les 24 Poissons-lune à la créature de Maria, elle atteindra sa forme définitive et quittera le navire, et vous pourrez découvrir automatiquement la découverte 88, Lune Hamachou.

LES PIRATES RECHERCHÉS

Tout au long du jeu vous pourrez, si vous le désirez, affronter différents pirates recherchés pour gagner la prime annoncée auprès de la guilde. Mais ils sont souvent difficile à battre car ils gagnent de l'expérience en même temps que vous et donc évoluent au fur et à mesure que vous montez de niveau, et ils sont parfois difficile à trouver. Le premier, Baltor, est relativement facile car indispensable à la quête principale. Rupee du clan Larso vous attend sur le port de Maramba après que vous soyez sorti du temple de Pyrynn. Gorgo sillone l'océan nord à bord de son navire. Lapan se trouve juste devant l'armurerie de l'île des marins, vous le trouverez dès que vous serez en possession du Delphinus. Les guerrières d'Ixa'ness n'apparaîtront que si vous avez acquis le cristal de lune bleu, que vous avez recruté TikaTika dans votre équipage et trouvé le village d'Ixa'ness qui est au sud-est du continent d'Ixataka. Vous lez trouverez à bord de leur navire près du village. Vize, Faina et Anita méritent franchement le détour, ne serait-ce que pour leur design. Vous trouverez Vize près du palais en ruines de Nasrad dès que vous serez catalogué comme pirate déchu, et à la condition d'avoir obtenu un rang suffisant. Daikokuka navigue dans un vaisseau doré près de l'aurore boréale du pays de glace, au-dessus des nuages. Vous devrez avoir complété l'île Dangral pour le trouver. Enfin, le seigneur Zivilyn Bane n'apparaît que si vous avez vaincu tous les autres pirates. Il se trouve à Soltis, après la dernière sauvegarde du jeu, et il vous faudra revenir en arrière après l'avoir battu si vous voulez sauvegarder et gagner la récompense à la guilde. Il apparaîtra pour garder le dernier coffre que vous ouvrirez dans la zone des téléporteurs de Soltis.

LES QUATRE MONSTRES

Lorsque vous serez en possession du Delphinus, quatre monstres géants apparaîtront en différents points de la carte. Ces combats de vaisseau sont optionnels mais guère difficiles. Obispo, le calamar, se trouve au nord de l'île Croissant. Alania, l'araignée, survole le pays de glace. Le Giant Looper se trouve dans la partie presque vide au nord-ouest de la carte. Enfin, Roc, l'oiseau, survole les hauteurs d'Ixataka, au nord d'Horteka. Si vous les battez tous vous pourrez peut-être obtenir le rang de Roi des Batailles aériennes.

BOSS OPTIONNEL ELCIAN

Vous pourrez trouver Elcian à l'intérieur du récif noir dès que vous aurez vaincu Galcian. Entrez par le côté est à Yafutoma, et avancez dans la seconde zone. Vous verrez un Giant Looper sombre près de la sauvegarde. C'est Elcian. Pour le vaincre, protégez-vous des attaques physiques et magiques grâce aux commandes spéciales de Vyse et Aika, et accumulez les points d'esprit pour sortir une Prophecy. Deux devraient suffire à en venir à bout si vous ne perdez pas trop de temps pour éviter qu'il se régénère. Vous l'empêcherez de fuir en équippant la carte noire sur Vyse. Vous pourrez le battre autant de fois que vous voudrez en quittant puis en entrant à nouveau dans le récif noir.

LES ULTIMES SECRETS DU JEU

Vous devrez remplir toutes les conditions suivantes pour obtenir ces trois secrets :
-avoir battu tous les pirates recherchés
-avoir reporté toutes les découvertes du jeu à la guilde
-avoir trouvé plus de 90% des coffres
-avoir vaincu plus de 2500 monstres
-avoir gagné au moins 12 combats de vaisseau optionnels, dont les quatre monstres géants
-avoir recruté tous les membres d'équipage
-avoir terminé la quête des poissons-lune et de Piastol
Vous pourrez alors découvrir la découverte 89, le Hamachou doré, au-dessus du tunnel de pierre près de l'île des marins. Vous pourrez aussi récupérer l'arme ultime de Vyse auprès du marchand mystérieux, et enfin défier à nouveau Vigoro sur l'île Croissant dans un duel épique.

RETIRER LE BANDEAU DE VYSE

En cours de combat, faites : **Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas, Droite et Gauche**. Vyse enlèvera alors le bandeau qu'il a sur l'oeil pendant la durée du combat.

Smashing Drive

© Namco / Point of View 2002

+ D'INFOS FORUM

RUSH HOUR

Terminez la séquence Early Bird.

NIGHT OWL

Terminez la séquence Rush Hour.

DUSK AND WIRED

Terminez la séquence Night Owl.

Smuggler's Run : Warzones

© Take 2 Interactive / Angel Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Pas de gravité

Mettez le jeu en pause et faites X, Z, X, Z, Haut, Haut, Haut.

Faible gravité

Mettez le jeu en pause et faites Z, R, Z, R, Droite, Droite, Droite.

Contremesures illimitées

Mettez le jeu en pause et faites Y, Y, Y, X, X, Z, Z.

Voitures tansparentes

Mettez le jeu en pause et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Z, Z, R.

Sonic Adventure 2 Battle

© Infogrames / Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES DIFFÉRENTS

Terminez toutes les missions (RANK A) avec tous les personnages pour avoir de nouveaux costumes.

MODE TIME ATTACK

En terminant l'aventure avec tous les gentils ou tous les méchants, vous pourrez voir les cinématiques se rapportant à votre camp. Vous aurez aussi accès au mode time Attack pour battre les boss.

MODE HERO ET DARK

Terminez le jeu dans les camps pour accéder aux modes Hero et Dark.

DERNIER STAGE

Terminez les modes Hero et Dark pour déverrouiller l'option "Dernier Stage".

NIVEAU EXTRA ISLAND

Récupérez les 180 Emblèmes pour pouvoir aller sur la nouvelle île à côté de Green Forest.

COURSES DE KART

Attrapez Tails avec Rouge et President avec Tails pour accéder au mode versus des courses de kart.

SUPER SONIC ET HYPER SHADOW

Terminez le niveau Last Stage ? pour déverrouiller Super Sonic et Hyper Shadow.

MÉLODIE MYSTIQUE

La mélodie mystique est un item qui ne peut être utilisé qu'après avoir trouvé certaines boîtes dans les niveaux. Cet objet vous sert à débloquer des passages secrets qui vous donneront le Chao perdu nécessaire pour terminer la mission 3.

Dr. Robotnik

Dès le début du niveau "Sand Ocean", restez sur le tourniquet pour faire un tour complet. Vous verrez alors un scintillement représentant la mélodie mystique. Volez jusqu'à la plate-forme pour l'attraper.

Knuckles

Allez dans le niveau "Wild Canyon". Foncez sur la tornade qui vous amène en haut. Si vous regardez à gauche, vous découvrirez trois petits bâtiments qui contiennent chacun 4 boîtes. Ne vous en occupez pas pour l'instant et passez-les comme si de rien n'était. Avancez jusqu'à la Statue. Montez sur sa tête et cherchez à l'endroit de la peinture pour trouver la mélodie mystique.

Sonic

Allez au dernier niveau. Sautez sur la fusée pour changer d'itinéraire et pour trouver la mélodie mystique.

Shadow

Allez au dernier niveau. La mélodie mystique se trouve dans les tubes magnétiques en spirale.

Tails

Lorsque vous aurez l'amélioration du canon Vulcain, allez au niveau égyptien. Détruisez les boîtes en métal qui bloquent une porte. Entrez ensuite dans celle-ci et vous trouverez la mélodie mystique.

Rouge

Allez dans le 1er niveau de Rouge. Dès le début, montez à droite pour trouver un dessin avec un carré. Creusez pour découvrir la mélodie mystique.

UN MAXIMUM D'ARGENT

Aprés avoir accompli le niveau "route 101" avec Tails en mode Story, retournez au menu principal et refaites le niveau à nouveau pour trouver un maximum d'argent,

GAGNER DES ANNEAUX

Rendez-vous au Black Market dans le Kindergarden. Achetez l'objet le plus cher que vous trouverez (un minimum de 5000 anneaux est recommandé). Sortez et faites un tour dans le jardin Chao. Revenez à l'écran principal. Retournez dans le monde Chao et reprenez l'objet pour le vendre au Black Market. Appuyez sur B pour quitter le Black Market puis réinitialisez la console (Bouton Reset). Lorsque vous reviendrez, l'objet sera encore là tout comme votre argent. Bien sûr, vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous le souhaitez.

BERCER UN CHAO

Pour bercer un Chao, appuyez sur Y et orientez le stick dans n'importe quelle direction.

LES LUNETTES DE KNUCKLES

Les lunettes se trouvent dans le niveau "METEOR HERD". Repérez la tour au centre du niveau et les météorites qui la bordent. Vous devriez aussi voir une plate-forme soutenant une météorite. En face de la plate-forme, une porte est marquée d'un signe rouge. Utilisez la météorite pour casser la porte. Activez l'oeil pour ouvrir la tour et trouver les lunettes.

ANCIENNE LUMIÈRE DE SHADOW

Vous trouverez cet objet dans le niveau Sky Rail. Une fois que vous aurez sauté sur le trempoline, ne prenez pas la première fusée mais montez sur la plate-forme devant vous (celle avec la caisse de Chao). Sautez sur la gauche et tuez les ennemis qui apparaissent. Progressez jusqu'au trempoline qui vous donnera alors l'ancienne lumière de Shadow.

LES MISSILES BLEUS DE TAILS

Dans Prison Island, allez tout au fond du niveau et détruisez le robot qui se trouve en l'air. Une porte s'ouvrira, détruisez les caisses qui se situent derrière.

CHAO HERO ET CHAO DARK

Pour obtenir un Chao Hero, vous devrez entraîner l'un de vos Chao avec un personnage héros (Sonic, Tails ou Knuckles). Vous débloquerez ainsi le Hero Garden.

A l'inverse pour un Chao Dark, entraînez votre Chao avec un personnage Dark (Shadow, Eggman ou Rouge). Vous débloquerez ainsi le Dark Garden.

Lorsque vous aurez obtenu les deux jardins, vous pourrez vous essayer aux courses Hero et Dark.

ANCIENNE LUMIÈRE DE SONIC

Dans le niveau Green Forest, avancez normalement jusqu'à la grotte. Passez le looping puis ramassez les 10 anneaux. Tuez le robot volant avec une "homing attack" puis recommencez pour les anneaux. Vous aurez alors l'ancienne lumière de Sonic.

LES MAGIC HANDS DE SONIC

Vous trouverez les Magic Hands de Sonic dans City Escape. Une fois que vous aurez le bracelet de feu et le gadget bracelet, vous pourrez casser les quatre caisses métalliques sur le sol en sautant et en appuyant sur B. Les Magic Hands sont dans la pièce secrète en-dessous. Pour les utiliser, approchez-vous d'un ennemi et appuyez sur Y puis sur B. Cela enfermera l'ennemi dans une petite sphère que vous pourrez lancer.

CHAO AU KART

Pour jouer avec un kart Chao, terminez toutes les missions du jeu avec Tails. Vous pourrez alors changer son kart avec Haut.

ARMURE D'EGGMAN

Dans le niveau Cosmic Wall, montez en haut de la première tour de quatre murs. En descendant dans la deuxième tour vous trouverez une plate-forme dans le coin supérieur gauche. Vous-y trouverez un missile à actionner. Allez ensuite entre les deux plate-formes pour récupérer l'armure.

UN FLAME RING POUR SHADOW

Pour obtenir le Flame Ring de Shadow, rendez vous au niveau Radical Highway. Au bout d'un moment, vous arrivez sur une route par sa droite. Mais au lieu de suivre les flèches, rebroussez chemin. Vous découvrirez alors le Flame Ring.

GAGNER DES VIES

Pour gagner beaucoup de vies, finissez la route 101 en mode story. Puis, allez en mode stage select et faites la route 101 plein de fois pour gagner beaucoup de vies (au maximum 3 vies par niveau = 300 anneaux).

Sonic Adventure DX : Director's Cut

© Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TAILS ADVENTURE

Lorsque vous sélectionnez le mini-jeu Tails Adventure, choisissez "Continue" et allez à la maison de Tail sur la carte pour choisir l'un des mots de passe suivants selon l'effet désiré :

Toutes les émeraudes
A767 AA3A 58A6 ED16

Tous les items et Poloy Forest terminé
A2E1 A424 51A1 6D1A

Battle Fortress terminé
ADE7 AA2A 51A6 6D12

Cavern Island terminé
E721 CC70 FC90 D644

Coco Island terminé
AFA7 AA2A 51A6 6D14

Green Island terminé
E721 E870 FCB4 F444

Lake Crystal terminé
E725 E878 FCB4 F448

Lake Rocky terminé pour la 3ème fois
E725 E870 FCB4 F440

Lake Rocky terminé pour la dernière fois
ADA5 EA2A 55B6 6D13

Jeu terminé à 100%
ADE6 AA2A 51A6 6D13

Polly Mt. 1 terminé
F621 CC74 FC91 D6EB

Polly Mt. 1 terminé
F221 CC74 FC11 D6E7

Poloy Forest terminé
D201 44D4 EE11 D6E6

Débuter un nouveau jeu avec toutes les émeraudes
D219 54D4 9EA9 D6EE

Volcanic Tunnel terminé pour la 2ème fois
AFA5 EA28 55B4 6D15

Volcanic Tunnel terminé
F201 CCD4 FC11 D6E3

NOUVELLE CANNE À PÈCHE POUR BIG

Allez dans la jungle de Mystic Ruins avec Big. Entrez dans sa maison et fouillez sous son lit pour trouver la canne.

SONIC CHAOS

Choix du niveau

Faites Haut, haut, haut, haut, droite, gauche, droite, gauche, start à l'écran "Press Start"

SONIC LABYRINTH

Choix du niveau

Faites haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche, gauche

SONIC SPINBALL

Choix du niveau

Dans le Sound Test, jouez les morceaux suivants cet ordre : 0, 2, 1, 5, 6, 6

Musiques plus rapides

Dans le Sound Test, jouez les morceaux suivants cet ordre : 0, 4, 2, 5, 5, 7

Plus de gravité

Dans le Sound Test, jouez les morceaux suivants cet ordre : 0, 9, 0, 1, 6, 8

Zoom

Dans le Sound Test, jouez les morceaux suivants cet ordre : 0, 2, 1, 1, 6, 6

SONIC THE HEDGEHOG 2

Choix du niveau

A l'ècran titre, remarquez que Tails cligne des yeux d'abord une fois, puis deux fois. Maintenez Bas + gauche + A + B et appuyez sur Start lorsque Tails fera son second clin d'oeil lors du double clignement.

PETIT ÉCRAN

Pour jouer à Sonic Chaos en petit écran comme sur la game gear faites L + R.

OBTENIR L'OEUF DE L'APOTHICAIRE

Pour obtenir l'oeuf de l'apothicaire à station square, munissez-vous de l'oeuf gris (il se trouve dans la pelouse à l'endroit où vous avez battu pour la premiere fois Chaos). Posez l'oeuf gris dans la boutique. Prenez l'oeuf doré et placez-le près de la porte. Reprenez l'oeuf gris et posez-le sur le socle de l'oeuf doré. Les portes se dévérouillent et vous pouvez partir avec l'oeuf doré.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Metal Sonic

Collectez les 130 Emblèmes pour débloquer Metal Sonic en mode Trail.

Jouer avec Super Sonic

Terminez le jeu avec les 6 personnages principaux.

LES OEUFS MAGIQUES

Oeuf de pierre : Dans Station Square, sur la cour de City Hall.

Oeuf d'or : Dans le petit magasin de City Hall.

Oeuf d'argent : Dans Mystic Ruins près de la cascade vous trouverez un bouton. Appuyez dessus et un oeuf tombera de
la cascade.

Dark egg : Dans une des prisons de Egg-Carier.

Sonic Gems Collection

© Sega 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEUX À DÉBLOQUER

Vectorman

Plusieurs méthodes pour débloquer ce jeu :

- Avoir une sauvegarde de Sonic Heroes ou de Sonic Mega Collection.
- Jouer plus de cinq heures aux jeux de Sonic Gems Collection.

Vectorman 2

- Jouer plus de sept heures aux jeux de Sonic Gems Collection et avoir joué au moins une fois à Vectorman.

Sonic Heroes

© Sega / Sonic Team 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Course de Bobsled (2 joueurs)

Collectez 80 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Course rapide (2 joueurs)

Collectez 100 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Courses en mode Expert (2 joueurs)

Collectez 120 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Chanson "Follow Me"

Terminez le mode Story avec la Team Rose.

Chanson "Team Chaotix"

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix.

Chanson "This Machine"

Terminez le mode Story avec la Team Dark.

Chanson "We Can"

Terminez le mode Story avec la Team Sonic.

Mode battle (2 joueurs)

Collectez 20 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode Super Hard

Terminez le jeu avec tous les ranks A et 141 emblèmes.

Niveau spécial (2 joueurs)

Collectez 40 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Mode course Ring (2 joueurs)

Collectez 60 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Personnages métalisés (2 joueurs)

Sémléctionnez l'un des deux modes 2 joueurs puis maintenez A + Y jusqu'au lancement de la partie.

Personnages métalisés (1 joueur)

Collectez 141 emblèmes en mode un joueur (story ou challenge).

Séquence FMV Team Chaotix

Terminez le mode Story avec la Team Chaotix

Séquence FMV Team Dark

Terminez le mode Story avec la Team Dark

Séquence FMV Team Rose

Terminez le mode Story avec la Team Rose

Séquence FMV Team Sonic

Terminez le mode Story avec la Team Sonic

COMBATTRE METAL MADNESS

Pour combattre Metal Sonic (Metal Madness),vous devez avoir les 7 Emeraudes du Chaos et finir le jeu avec les 4 Teams (Dark, Sonic, Chaotix et Rose). Puis, lorsque vous êtes dans le menu pour choisir votre Team, placez votre curseur sur Team Chaotix et appuyez sur Droite. Choisissez alors Metal Sonic pour combattre Metal Madness.

JOUER AVEC SUPER SONIC

Pour jouer avec Super Sonic, vous devez battre Metal Madness. Vous jouerez alors avec Super Sonic accompagné de Knuckles et de Tails pour combattre Metal Overlord qui est la 2ème transformation de Metal Sonic. C'est le vrai boss final du mode Histoire.

SKIN MÉTAL 2 JOUEURS

En mode 2 joueurs, dès que le chargement d'un niveau commence, maintenez A + Y sur les deux manettes jusqu'à la fin du chargement pour avoir des personnages en métal.

BATTRE EGG ALBATROSS

La victoire contre Egg Albatross est basée sur un (très mauvais) réflexe d'Eggman :
- Quand il s'éloigne, préparez la Fighting Pose et ne bougez pas : au bout d'un certain temps, il reviendra vers vous et vous pourrez sauter et enchaîner les Fire Dunks. Si vous visez bien,vous pourrez détruire le canon à l'avant. Continuez jusqu,à la chute de la nacelle.
- Si Eggman s'éloigne, préparez la formation Fly et attendez son retour, puis frappez l'hélice avec un Thunder Shoot pour le ralentir et essayez de sauter sur la machine en formation Speed : vous pourrez enchaîner les Homing Attacks sur l'hélice jusqu'à la destruction totale.
- Eggman reprendra l'Egg Hawk, son ancienne machine. Rattrapez-le en formation Speed et enchaînez les Homing Attacks comme précédemment. Après la destruction, le combat est fini.

VIES FACILES

Prenez la team Chaotix et faites le niveau Frog Forest. A un moment, 3 mètres après un point de sauvegarde, il y a une grenouille et un vie. Prenez la vie puis faites vous repérer par la grenouille. Répétez l'action autant de fois que vous voudrez pour augmenter votre nombre de vies.

Sonic Mega Collection

© Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SONIC PINBALL

Choix du niveau

Dans le menu des options faites la manipulation suivante B, Bas, A, Bas, X, Bas, B, A, Haut, B, X, Haut, A, X, Haut. En cours de jeu, appuyez sur B + Start pour le niveau 2, A +Start pour le niveau 3 et X + Start pour le quatrième.

SONIC THE HEDGEHOG

Choix du niveau

A l'écran principal faites Haut, Bas, Gauche, Droite. Maintenez A et appuyez sur Start.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Choix du niveau

Faites Haut, haut, bas, bas, Haut, haut,Haut, haut quand Sonic apparaît. A l'écran principal, descendez vers l'option Sound test.

SONIC 3D BLAST

Choix du niveau

A l'écran Press Start faites A, B, Droite, B, X, Haut, Bas, B, Start. En cours de jeu,mettez la pause et appuyez sur A pour passer au niveau suivant.

DÉBLOQUER LES JEUX CACHÉS

Lancez un des jeux 50 fois et faites Z de suite après pour revenir au menu principal. Une fois cette manipulation faite pour chaque jeu, vous aurez accès aux jeux cachés.

TOUT DÉBLOQUER

Démarrez chaque jeux puis quittez-le avec Z 50 fois.

BLUE SPHERE

Codes de niveaux

`3660 0938 0495`	Niveau 5121
`3887 4561 5072`	Niveau 123456804
`4036 4378 2880`	Niveau 123456814
`4826 3091 5808`	Niveau 123456855
`5292 6756 6519`	Niveau 510
`5458 4746 5696`	Niveau 123456841
`5494 0423 5489`	Niveau 123456874

Sonic Riders

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX MODES

Mode Mission

Terminez le mode Hero Story pour débloquer le mode Mission.

Babylon Story

Ce second scénario est accessible une fois que vous avez terminé le mode Hero Story.

NOUVEAUX PERSONNAGES

AiAi

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Cream The Rabbit

Terminez le mode Hero Story.

E-10000G

Dépassez les 20 heures de jeu.

E-10000R

Dépassez les 50 heures de jeu.

Eggman

Terminez l'histoire de Babylon Rouge.

Nights

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

Rouge The Bat

Terminez le mode Hero Story.

Shadow The Hedgehog

Terminez le mode Hero Story.

Super Sonic

Collectez tous les Gold Emblems du mode Mission.

Ulala

Terminez les missions de Jet, Wave et Storm.

MISSIONS SPÉCIALES

Missions de Jet

Réussissez les missions de Storm et de Wave pour débloquer les deux parcours Sega.

Missions de Storm

Terminez le mode Hero Story.

Missions de Wave

Passez les missions Red Canyon ou Night Chase dans le mode Babylon Story.

PARCOURS SUPPLÉMENTAIRES

Babylon Guardian

Terminez le mode Babylon Story.

Digital Dimension

Terminez le mode Babylon Story.

SEGA Carnival

Gagnez la coupe Hero avec l'emblème d'or.

SEGA Illusion

Gagnez la coupe Babylon avec l'emblème d'or.

SALLE DU SOUND TEST

Pour débloquer toutes les pistes sonores, vous devez remplir les conditions suivantes.

"Catch Me If You Can"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Babylon Garden"	Terminez le mode Hero Story
"Theme of Digital Dimension"	Terminez le mode Babylon Story
"Theme of SEGA Carnival"	Débloquez-le dans le Grand Prix Mondial

VIDÉOS DU MODE THEATER

Vidéo 1	Terminez le mode Hero Story
Vidéo 2	Terminez le mode Babylon Story

NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS

Terminez toutes les missions de Jet, Wave et Storm pour obtenir les équipements suivants : "Hang-On", "Opa Opa", "Super Hang-On" et "The Crazy".

EQUIPEMENT EXTRÊME

Blue Star II	Terminez le mode Hero Story
Chaos Emerald	Terminez toutes les missions avec le rang or
Darkness	Terminez le mode Hero Story
Egg Rider	Terminez le mode Babylon Story
Hang On	Terminez toutes les missions
Magic Carpet	Terminez le mode Babylon Story
Opa Opa	Terminez toutes les missions
Smile	Terminez le mode Hero Story
Super Hang On	Terminez toutes les missions
Temptation	Terminez le mode Hero Story
The Crazy	Terminez toutes les missions

SoulCalibur II

© Namco 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RALENTI SUR LES REPLAYS

Appuyez sur R pendant les replays pour activer le ralenti. Vous pouivez contrôler la caméra avec le stick analogique.

COSTUMES ALTERNATIFS

Appuyez sur Garde quand vous choisissez votre personnage pour jouer avec une autre tenue.

NOUVEL ÉCRAN D'INTRODUCTION

Terminez toutes les missions Weapon Master.

STAGES ALTERNATIFS

Sélectionnez un des modes débloqués en mode Weapon Master et avant de valider, faites gauche ou droite.

PROVOCATION

Dans le mode arcade, après avoir choisi votre personnage, maintenez le bouton A pendant le chargement du niveau pour provoquer votre adversaire.

RALENTIR LES REPLAYS

Pendant les replays, maintenez R et utilisez le stick analogique pour bouger la caméra.

TOUS LES MODES DE JEU

Arcade Extra
Terminez le mode arcade avec n'importe quel personnage.

vs. Extra
Terminez le mode arcade extra avec n'importe quel personnage.

vs. team Extra
Terminez le mode extra team battle avec n'importe quel personnage.

Extra survival
Terminez le mode survival avec au moins dix victoires.

Entraînement Extra
Terminez le mode Weapon Master avec n'importe quel personnage.

vs. team battle Extra
Terminez le mode extra team battle.

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Assassin

Terminez le deuxième stage du sous-chapitre 3 du mode maître d'armes.

Berserker

Terminer le sous-chapitre 1 en mode bonus.

Cervantes

Terminez le chapitre 3 du mode maître d'armes.

Charade

Terminez le premier stage du chapitre 3 du mode maître d'armes.

Lizardman

Terminez la mission 4 du sous-chapitre bonus Alioth deux fois.

SOUS-CHAPITRE EDGEMASTER

Si vous voulez accéder au sous-chapitre Alioth, il faut terminer la mission 3 du chapitre 4 en ayant au moins atteint le niveau 72, Iron Edgmaster.

GUIDE COMPLET

QUELQUES EXPLICATIONS AVANT DE COMMENCER

Ce guide vous présente le mode maître d'armes. Nous avons utilisé les versions GameCube et Playstation 2 du jeu pour le réaliser (les différences entre les deux versions n'étant qu'au niveau de l'ergonomie à la manette, la nervosité et la beauté des décors, la première dominant généralement de peu la seconde sur tous ces points, ainsi que sur la présence d'un personnage exclusif sur chaque version de chaque console).
Afin de clarifier les choses, nous avons séparé le guide en deux grandes parties : le premier et le deuxième mode. C'est à dire que toutes les missions existent en deux versions : la première, celle que vous faites la première fois dans le jeu, en évoluant jusqu'au combat final puis la deuxième qui est accessible en refaisant les missions une fois le combat final accompli. Dans la première partie nous expliquerons donc la première version puis dans la seconde nous expliquerons la deuxième version, c'est aussi simple que ça ;).
Nous expliquerons le jeu de manière linéaire : c'est à dire que nous n'expliquons pas les sous-chapitres et chapitres bonus au fur et à mesure que vous les débloquerez, nous les avons tous réunis à la fin.
Vous trouverez à la fin une liste des objets à acheter et des missions.
Finissons par quelques conseils. Commencez par faire quelques parties dans le mode arcade avant de vous lancer et trouvez deux-trois personnages sur lesquels vous vous sentez à l'aise : en effet, vous ne pourrez acheter les armes de tous les persos, donc il faudra choisir judicieusement les persos pour lesquels vous achèterez des armes en priorité. Pensez à aller voir dans le magasin de chaque chapitre pour voir s'il y a de nouvelles armes pour vos persos et les acheter, sans quoi le jeu sera très difficile ! Enfin, n'oubliez pas de lire les textes afin de profiter pleinement de l'histoire, les jeux de combat avec un vrai scénario (et intéressant de surcroît !) étant bien trop rares ;).

PREMIER MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Débloqué dès le début
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Mitsurugi

Terminez les exercices que l'on vous ordonne pour finir la mission. Vous gagnez le mode Entraînement bonus en réussissant cette mission.

Bulwark Ruins

Difficulté : *
Adversaires : Kilik, Xianghua, Maxi

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes pas complètement soigné entre chaque combat. Mais

comme nous sommes encore en niveau une étoile, cela reste assez facile !

Warrior's Trial Grounds

Difficulté : *
Adversaire : Taki

Un simple un contre un sans difficulté contre Taki pour clore le chapitre ! Il n'y a pas de quoi s'affoler !

Vous gagnerez l'arène Lakeside Coliseum ainsi que l'accès à Thuban en finissant cette mission.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir les trois arènes du chapitre 1 : Regulus en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Difficulté : *
Adversaire : Voldo

Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Difficulté : *
Adversaire : Yunsung

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes !

Minkar Mine

Difficulté : **
Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Yoshimitsu

C'est le premier donjon que vous avez à faire. Profitons-en pour expliquer le principe des donjons : déplacez-vous dans la carte du donjon et choisissez une pièce : dans chaque pièce vous aurez un combat. Si vous le réussissez, vous pouvez accéder aux salles suivantes. Rassurez-vous, vous avez autant d'essais que vous le souhaitez sans avoir à revenir à la carte du monde en cas de défaite. Par contre, vous ne pouvez pas sortir d'un donjon, sinon vous devez le reprendre au départ. Explorez bien TOUTES les salles avant de battre le boss d'un donjon pour obtenir des armes pour vos persos ! Ici, il n'y a que trois combats donc cela va encore ;).

Vous gagnerez Yoshimitsu pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Benetnsach en finissant cette mission.

Chapitre 3 : Benetnsach
Obtention : Finir les 3 arènes du chapitre 2 : Thuban en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Difficulté : **
Adversaire : Charade

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Attention à vous car les bords ne font pas de cadeau ici. Les projections seront, avec la plupart des persos, vos meilleurs alliés. Si vous avez un peu de mal, utiliser un personnage tel que Raphael ou Mitsurugi pourra vous faciliter la tâche.

Vous gagnerez Charade pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Talitha Gambling Den

Difficulté : **
Adversaire : Taki

Cette fois, ce un contre un est en arène fermée. Vous n'infligerez efficacement des dégâts qu'en projetant votre ennemi sur le sol ou les murs : les coups de pieds sont les plus efficaces pour cela.

Diphda Temple

Difficulté : **
Adversaire : Raphael

L'ennemi se protège énormément. Faites une projection pour casser sa garde puis frappez-le si possible. Réitérez l'opération jusqu'à vaincre ! C'est aussi simple que ça !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 1 : Schedar en finissant cette mission.

Benetnasch Harbor

Difficulté : **
Adversaires : Maxi, Ivy, Voldo, Cervantes

Une mission un peu plus dure, il est vrai. Si vous êtes frappé par l'arme d'un ennemi, vous serez paralysé un court instant. Court, certes, mais qui laissera le temps à votre ennemi de vous retaper dessus. Vous regagnez une partie de votre vie à chaque combat. Les ennemis eux mêmes ne sont pas très puissants mais les coups paralysants leur donne un bon avantage. Mais cela reste tout à fait surmontable, au vu de ce qui va venir !

Vous gagnerez Cervantes pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Mizar.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Benetnasch Harbor] (arène 4) du chapitre 3 : Benetnsach en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Difficulté : **
Adversaire : Assassin

Cette mission est un peu particulière. En effet, votre adversaire commencera le combat avec une bombe dans les mains, et il vous la refilera en vous donnant un coup. Bien sûr, vous pourrez également lui " rendre " en le tapant également. Le combat dure vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains. Quand vous n'avez pas la bombe, restez à distance de votre adversaire et tapez-le s'il

se rapproche trop pour le mettre au sol et pouvoir reprendre de la distance. Si vous avez la bombe, c'est évident, débarrassez-vous en le plus vite possible.

Vous gagnerez l'arène Money Pit/Top Tier en finissant cette mission.

Windmill

Difficulté : ***
Adversaires : Yoshimitsu, Taki

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Ne laissez pas votre ennemi se relever, afin de pouvoir finir rapidement le combat, mais faites attention à votre ennemi cependant (ne foncez pas bêtement dans une attaque !).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Merope monastery

Difficulté : ***
Adversaires : Yunsung, Ivy, Mitsurugi, Astaroth, Nightmare

Un time attack cette fois-ci. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît.

Deserted Village

Difficulté : ***
Adversaires : Mitsurugi, Raphael

Les adversaires essayent de bloquer les enchaînements de coups verticaux. Donnez des coups horizontaux et utilisez vos projections pour vous en sortir plus facilement.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Charon's Pass

Difficulté : ***
Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Sophitia

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus, mais ça fait toujours un peu plus d'argent pour acheter des armes. Un petit conseil pour les salles au sol de glace : comme vous glissez beaucoup, il suffit de donner un bon coup bien droit pour expulser votre adversaire du terrain , qui glissera misérablement jusqu'au vide autour du terrain :).

Vous gagnerez Sophitia pour les modes classiques, bonus et maître d'armes ainsi que l'accès à Altair en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Charon's Pass] (arène 5) du chapitre 4 : Mizar en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Difficulté : ***
Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (dans votre équipe, les deux premiers persos sont choisis au hasard, le dernier est celui que vous avez de sélectionné en ce moment) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus standard en finissant cette mission.

Paradise of Altair

Difficulté : ****
Adversaire : Votre personnage

Vous combattez contre le même personnage que vous. Attention, votre ennemi est puissant et résistant ! Rien de particulier sinon, il s'agit d'un un contre un à la régulière.

Vous gagnez une arme ainsi que l'accès à Aldebaran en finissant cette mission.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir les 2 missions du chapitre 5 : Altair en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple. Jouez du mieux que vous pouvez pour gagner, c'est le seul conseil que je puisse vous donner !

City of Nashira

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 300, 600, 1200, 2400, 4800

Cette mission est un peu particulière. A chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement ce jeu de " quitte ou double ".

Seginus Temple

Difficulté : ***
Adversaire : Seung Mina

Un combat très facile puisque votre adversaire n'est pas très résistante et que ses coups sont assez faibles.

Vous gagnerez Seung Mina pour les modes classiques, bonus et maître d'armes en finissant cette mission.

Crytomeria Ridge

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie. Martelez la touche de garde et pressez la direction vers votre adversaire dès qu'elle va vous donner un coup pour bloquer l'attaque de votre assaillante et lui infliger des dégâts : deux contre-attaques suffiront à la vaincre !

Siam Ruins

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

L'arme de votre ennemi absorbera vos points de vie pour le régénérer. Le combat sera donc un peu plus fastidieux que d'habitude. Surtout que votre adversaire est loin d'être mauvais !

Vous gagnerez le mode Survie bonus standard en finissant cette mission.

Underground Juno

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Assassin, Astaroth

Voici encore un donjon à explorer. Vous avez 200 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,). Il y a une impasse au nord-est du labyrinthe qui renferme une arme (droite, droite, haut, droite, droite, droite,).

Vous gagnez l'arène Labyrinth ainsi que l'accès à Rigel en finissant cette mission.

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Underground Juno] (arène 6) du chapitre 6 : Aldebaran en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Difficulté : ***
Adversaire : Maxi

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de l'envoyer sur le sol ou les murs. Donner un coup de pied en courant vers votre ennemi est la solution la plus facile à mettre en oeuvre pour projeter sur les murs ou le sol, bien qu'un peu fastidieuse.

Rigel, Spiritual City

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Oh joie ! Encore un facile combat contre " Minerva " ! Déchaînez vous, des combats simples comme ça, vous n'en verrez plus !

Vous gagnerez l'arène Hwangseo Palace/Phoenix Court en finissant cette mission.

Forbidden Grounds

Difficulté : ***
Adversaire : Inferno

Voici votre premier combat contre Inferno, la créature créée par Soul Edge.Mais rassurez-vous, le combat est plus impressionnant que dur ! Combattez aussi bien que d'habitude et vous vous en sortirez, vous avez déjà rencontré bien pire depuis le début du jeu !

Vous gagnerez une arme ainsi que l'accès à Merak en finissant cette mission.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir les 3 missions du chapitre 7 : Rigel en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Difficulté : ****
Adversaires : Yunsung, Cassandra, Raphael, Ivy, Xianghua

Un time attack à nouveau, sur le même principe que celui de Mizar. Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis, et en plus les ennemis peuvent pénétrer vos défenses ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps n'est pas trop juste, mais ne traînez pas trop non plus.

Crystal Mine

Difficulté : ***
Adversaire : Berserker

Votre barre de vie diminue au fil du temps, mais en contrepartie vous poussez l'ennemi plus loin. Ne perdez pas de temps et faites reculer votre adversaire à renfort de coups de pieds jusque dans l'eau !

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 3 : Pollux en finissant cette mission.

Dubhe Arena

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper (cela demandera un petit peu d'entraînement mais ce n'est pas trop dur non plus !).

Io's Vase

Difficulté : ***
Adversaire : Kilik

Là, vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air. Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui-même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez l'arène Egyptian Crypt en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Difficulté : ****
Adversaire : Nightmare

Ca y est ! Vous voilà au combat contre Veral ! Pour vous compliquer la tâche, il est régénéré continuellement. Exploitez le point faible de Nightmare pour le vaincre : une fois qu'il est à terre, si vous l'enchaînez bien, il ne pourra plus se relever ! Frappez-le en continu et ne le laissez pas attaquer !

Vous gagnerez une nouvelle tenue ainsi que l'accès à Algol en finissant cette mission.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Grand Shrine of Merak] (arène 5) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Difficulté : ***
Adversaire : Astaroth

Votre adversaire est invisible, vous ne pouvez voir que son arme. Qu'importe, votre adversaire n'est pas très fort et assez statique alors vous n'aurez pas le moindre mal à en finir !

Ancient Amphiteater

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Yunsung, Raphael, Mitsurugi

Une mission assez difficile. Vous êtes attiré sur votre adversaire, vous n'êtes pas soigné entre les combats et vous avez quatre ennemis à vaincre. Comme vous êtes attiré sur l'ennemi, prendre un personnage lourd et puissant comme Nightmare est assez avantageux car vous pourrez frapper l'adversaire sans lui laisser le temps d'attaquer puisque vous êtes attiré vers lui ! La mission est difficile, certes mais il y a quand même une récompense en or assez rondelette puisque tous les coups que vous portez à l'ennemi vous rapportent de l'argent en grande quantité ! Le temps de chaque combat est très court : faites attention à ne pas être celui avec le moins de vie au time's up.

Reclusive Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Difficulté : ***
Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Deux simples un contre un sans paramètre particulier à prendre en compte : jouez simplement du mieux que vous le pouvez ! Vous ne regagnez pas votre vie entre les deux combats.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus alternatif en finissant cette mission

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Terminer la mission [Reclusive Palace] (arène 3) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Difficulté : ****
Adversaires : Talim, Xinghua, Seung Mina, Taki, Ivy

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattantes à vaincre, et elles ne se laisseront pas faire ! Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider ! Vous regagnerez un peu de vie entre chaque combat.

Court of the Dead

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. Dans l'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,), vous trouverez une arme. Dans la deuxième impasse, au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,), vous trouverez une arme. Le boss (qui n'est autre que Minerva) est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Tartaros

Difficulté : ****
Adversaire : Inferno

Vous voilà face à Veral, sous la forme d'Inferno ! Vos talents de combattant vont être mis à l'épreuve ! Le combat est comme les autres, en un contre un, mis à part qu'il n'y a pas de bord pour jeter l'ennemi et qu'à chaque fois que le boss perdra un tiers de sa vie, il changera d'arme. Bon courage !

Le boss " de fin " battu, ne vous réjouissez pas trop vite : quand il n'y en a plus, il y en a encore. et même encore beaucoup rajouterais-je ! A vous la joie de refaire toutes les missions, et en découvrir une bonne quantité supplémentaire !

Vous gagnerez la séquence d'intro du mode Maître d'armes ainsi que, et surtout, le second mode pour le maître d'armes.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon assez difficile si on le fait dès qu'il est débloqué (il est plus facile de le faire avec les armes plus puissantes que vous trouvez dans les derniers chapitres), vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions (ennemi qui commence sans avoir toute sa vie, projection sur le sol plus puissante, vous êtes constamment régénéré...). Il y a une impasse contenant une arme (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre contenant également une arme vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,). Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,)

Vous gagnerez le mode Combat en équipe bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (Iron Edgemaster ou plus). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Difficulté : ***
Adversaire : Xianghua

C'est un match avec la bombe. Rappelons-le, il faut donc, pour gagner, que ce soit votre adversaire qui ait la bombe à la fin du temps imparti.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ceres Stronghold

Difficulté : ***
Adversaire : Voldo

Bien que vous soyez attiré vers votre adversaire lors de ce match, cette mission est en un contre un tout ce qu'il y a de plus classique !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Ancient Library

Difficulté : ***
Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps lors de ce match. Abrégez le combat.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Temple in the Clouds

Difficulté : ***
Adversaire : Cassandra

Le vent souffle dans le terrain et les chocs contre les murs ou le sol sont plus efficaces. Sinon, ce n'est qu'un un contre un de plus.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Difficulté : ***
Adversaire : Talim

C'est la mort assurée si vous ou votre adversaire tombez sur le sol : il suffit de prendre l'initiative pour gagner !

Castle of Damned

Difficulté : ***
Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

Votre santé baisse au fil du temps. Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Hero's Trail

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Kilik
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

Voici encore un donjon à explorer. Comme toujours, les conditions des différents combats sont aléatoires. Le boss (très fort d'ailleurs, pour le vaincre, servez vous de la lave et des murs) se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Vous gagnerez l'accès au sous-chapitre 4 : Procyon en finissant cette mission.

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Difficulté : ***
Adversaires : Necrid, Lizardman, Charade, Astaroth

Vous pouvez repousser vos ennemis plus loin, et les bords ne font pas de cadeau : il est donc plus facile de faire sortir vos ennemis de l'arène, bien que les attaques normales restent assez efficaces ! Vous êtes en partie régénéré entre

chaque combat.

Tower of Happiness

Difficulté : ***
Adversaire : Charade

Pour réussir cette mission, vous n'avez d'autre solution que d'éjecter votre adversaire. Heureusement vos coups poussent plus loin ! De plus, le vent vous poussera un peu. Réglez l'affaire le plus vite possible puisque vos coups sont inefficaces !

Mount Procyon

Difficulté : ***
Adversaire : Yunsung

Toute chute sur le sol vous projette haut en l'air mais vu le peu de résistance de l'ennemi, vous n'aurez pas à utiliser ce paramètre.

Vous gagnerez le mode Survie bonus mort subite en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Difficulté : ***
Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 800, 1600, 3200, 6400, 12800

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 2 : Cepheus en finissant cette mission.

Ruchba's Mandible

Difficulté : ****
Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Ivy

La particularité de cet énorme donjon est que votre barre de vie, en partie régénérée à chaque victoire, est la même pour accomplir tous les combats. De plus, vous pouvez repousser vos ennemis plus loin que la normale.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Difficulté : ***
Adversaire : Cervantes

Si vous êtes debout au sol lors d'un tremblement de terre, vous serez paralysé quelques instants. Pour ne pas en subir les effets, vous devrez être en l'air ou au sol lors du séisme.

Vous gagnerez le mode Contre la montre bonus extrême en finissant cette mission.

Gateway to Hell

Difficulté : ***
Adversaire : 5 personnages aléatoires
Gains : 600, 1200, 2400, 4800, 9600

Une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Swordmen's Grave

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Necrid

Voici un des plus grands donjons du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres, et cela sera finalement plus long que dur. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combat.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Difficulté : ****
Adversaires : Ivy, Taki, Sophitia, Seung Mina, Cassandra, Xianghua, Talim

Pas moins de sept combattantes à vaincre à la suite ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat. Seuls vos talents de joueur vont pouvoir vous aider !

Er Rai

Difficulté : ***
Adversaire : Raphael

Les bords ne font de pas de cadeaux. Vous pouvez vous en servir à votre avantage ou bien tout simplement battre votre adversaire à la régulière.

Vous gagnerez le mode Survie bonus. Pas de guérison en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Difficulté : *****
Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Et pour conclure ce chapitre voici venir un nouveau... donjon ! Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

SECOND MODE

Chapitre 1 : Regulus

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Proving Grounds

Adversaire : Aléatoire

Vous et votre adversaire êtes régénérés en permanence. Les coups font leurs dégâts normaux mais les projections sur le sol et les murs rapportent gros.

Bulwark Ruins

Adversaires : Ivy, Astaroth, Nightmare

Vous devez battre vos trois adversaires à la suite. Vous n'êtes que peu soigné entre chaque combat.

Warrior's Trial Grounds

Adversaires : Sophitia, Seung Mina, Necrid, Heihachi/Link

Vos adversaires combattent avec leur onzième arme : ce sont des armes loufoques qui font des sons bizarres et dont la puissance est assez faible. Vous êtes complètement régénéré entre chaque combat.

Chapitre 2 : Thuban

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Thuban Ferry

Adversaire : Taki

Cette mission en second mode est identique à celle du premier mode, si ce n'est bien sûr que la difficulté est plus élevée car votre ennemi est plus rapide. Vous devez toucher au moins vingt fois votre adversaire dans les vingt secondes imparties, ou bien le faire sortir du terrain. Le plus simple pour réussir cette mission est de prendre Voldo pour ce combat. Utilisez l'attaque où vous donnez des coups sur le sol en avançant vers votre ennemi à maintes reprises pour réussir la mission.

Village of Arche

Adversaire : Mitsurugi

Le vent vous pousse vers le vide. Arrangez-vous pour ne jamais être dos au vide et donnez vos coups dans la direction du vent sur votre adversaire. Il ne tiendra pas plus de quelques secondes ! La nouveauté en second mode vient du fait que la vitesse de votre personnage (ainsi que celle de votre adversaire) est augmentée.

Minkar Mine

Nombre de batailles : 2 salles + 1 boss
Boss : Raphael

Explorez ce donjon tout simple (puisque composé de deux pièces et un boss) pour finir la mission. Notez qu'en second mode la carte des donjons n'est pas modifiée.

Chapitre 3 : Benetnsach

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Carnival

Adversaire : Berserker

Le seul moyen de vaincre votre ennemi (vu le nombre dérisoire de dégâts que vos coups infligent) est de le faire tomber dans le vide. Les bords ne font pas de cadeau ici et la gravité est plus faible ! Foncez droit devant sur votre ennemi sans lui laisser le temps de se relever pour le pousser rapidement dans le vide.

Talitha Gambling Den

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Vous contrôlez obligatoirement le personnage Lizardman. Vous devez réussir les trois combats en projetant vos ennemi sur le sol ou les murs, c'est le seul moyen de leur infliger des dégâts : les coups de pied sont les plus efficaces pour cela. Vous êtes entièrement régénéré entre chaque combat.

Diphda Temple

Adversaire : Charade

L'ennemi esquive sans relâche. De plus vous n'avez pas beaucoup de temps et le time's up sera toujours en faveur de votre adversaire, même s'il lui reste moins de vie qu'à vous ! Les projections peuvent bien vous aider à gagner ce match.

Benetnasch Harbor

Adversaires : Ivy, Raphael, Cervantes, Voldo

Battez-vous du mieux que vous pouvez pour battre vos 4 adversaires ! Vous regagnez toute votre vie entre les combats.

Chapitre 4 : Mizar

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Al Gieba Ruins

Adversaire : Aléatoire

La mission est exactement la même qu'en premier mode, à la différence que c'est vous qui avez la bombe au début ! Le combat dure ici aussi vingt secondes. Pour gagner, il faut qu'à la fin de ce temps imparti, ce soit votre adversaire qui ait la bombe dans les mains.

Windmill

Adversaires : Assassin, Assassin

Vous ne commencez qu'avec moins de la moitié de votre vie, et vous ne serez qu'assez peu régénéré après le premier round. Attaquez sans relâche pour que l'ennemi n'ait pas le temps de vous frapper.

Merope monastery

Adversaires : Mitsurugi, Voldo, Taki, Nightmare, Cervantes

Un time attack bien corsé ! Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis. Bien sûr, chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 15 secondes / victoire). Vous commencez avec 30 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Pressez-vous cependant car le temps est plus limité qu'il n'y paraît et les ennemis sont assez résistants...

Deserted Village

Adversaires : Necrid, Astaroth

Vous avez deux ennemis à vaincre. Comme ils utilisent des armes contre les Breaks et des attaques horizontales, pour vous aider il serait bon de placer quelques projections.

Charon's Pass

Nombre de batailles : 7 + 1 boss
Boss : Maxi

Explorez toutes les salles du donjon pour trouver le boss. La carte est semblable à celle du donjon dans le premier mode. Il y a une impasse, au nord du premier carrefour : il n'y a aucun bonus dedans.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre 5 : Altair

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 2

Nereid Gorge

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Cela se déroule comme le mode combat en équipe : si votre personnage tombe, vous prenez le suivant. Chaque victoire régénère un peu le personnage que vous avez en main. Vous disposez de trois personnages (les trois personnages non sélectionnables en mode maître d'armes , c'est à dire Assassin, Berserker, Lizardman) tout comme l'équipe adverse. Le combat est donc assez équitable.

Paradise of Altair

Adversaire : Votre personnage, votre personnage

Attention, votre ennemi est rapide et résistant mais vous le repoussez plus loin et le terrain est réduit. Vous en déduirez donc que la meilleure option est d'essayer de faire tomber vos ennemis. Vous regagnerez environ une moitié de vie après le premier combat.

Chapitre 6 : Aldebaran

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Castle of the Dead

Adversaire : Assassin

Une bataille en un contre un on ne peut plus simple où tout joue contre vous : votre vie baisse au fil du temps et votre ennemi est rapide et résistant ! Je n'ai malheureusement pas de conseil à vous donner vu que c'est vous qui tenez la manette ;).

City of Nashira

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1000, 2000, 4000, 8000, 16000

Cette mission est un quitte ou double : à chaque fois que vous gagnerez un match, vous pourrez arrêter de combattre et empocher la mise ou bien faire un autre match pour doubler la mise, ainsi de suite jusqu'à cinq combats. Vous n'êtes pas régénéré d'un combat sur l'autre. A vous d'évaluer la situation, selon votre niveau de vie, ennemi et gain accumulés. La mission sera validée dès que vous aurez au moins gagné le premier match et que vous quitterez volontairement l'arène.

Seginus Temple

Adversaire : Seung Mina

Un contre un basique, mis à part que votre ennemi est avantagé pour les Guard Breaks.

Crytomeria Ridge

Adversaire : Sophitia

Seules les contre-attaques permettent d'infliger des dégâts à votre ennemie, comme pour le premier mode. Mais attention car l'ennemi sera plus mobile !

Siam Ruins

Adversaire : Taki

L'ennemi est régénéré et des tremblements de terre ont lieu fréquemment (si vous n'êtes pas à terre ou en l'air lors du séisme, votre personnage sera désappointé un court instant). Mais cela n'est pas trop difficile, votre adversaire n'étant pas très agressif.

Underground Juno

Nombre de batailles : 11 + 2 boss
Boss : Xianghua, Seung Mina

Vous avez 250 secondes de combats possibles (si vous perdez un combat, le compteur revient au nombre de secondes qu'il restait avant d'entamer ce combat) pour explorer ce donjon (la carte identique à celle du premier mode). Le boss se trouve tout à fait au sud (par rapport au point de départ, il faut suivre ce chemin de salles : droite, droite, bas, droite, bas, bas,).

Chapitre 7 : Rigel

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Underground Prison

Adversaire : Ivy

Le seul moyen efficace d'infliger des dégâts à votre ennemi est de le frapper contre un mur. Frappez votre adversaire avec une attaque vers le haut près du mur : il se collera au mur et en glissera lentement : frappez-le alors (c'est plus facile à dire qu'à faire !).

Rigel, Spiritual City

Adversaire : Aléatoire

La seule particularité de ce combat est que ni vous, ni votre adversaire pouvez bloquer les attaques. Cela ne fait que faciliter les choses !

Forbidden Grounds

Adversaire : Inferno

Ce combat contre Inferno est plus dur dans ce second mode mais c'est bien la seule différence.

Chapitre 8 : Merak

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 6

Sirius, City in the Sky

Adversaires : 5 personnages aléatoires

Vous avez un temps limité pour vaincre vos cinq ennemis qui sont régénérés au fil du temps ! Chaque victoire vous rapporte du temps (ici, 10 secondes / victoire). Vous commencez avec 50 secondes et vous êtes entièrement régénéré entre chaque bataille. Le temps est un peu juste vu que les ennemis se régénèrent donc ne perdez pas de temps !

Crystal Mine

Adversaire : Charade

Les combattants rebondissent en l'air si ils sont envoyés sur le sol et vous pouvez pousser à plus grande distance votre ennemi. Rien de particulièrement déstabilisant finalement.

Dubhe Arena

Adversaire : Aléatoire

Cette fois aussi, vous êtes obligé de projeter et taper votre ennemi sur le mur pour lui faire des dégâts efficacement. L'attaque où Nightmare donne un coup d'épée " pointé " est idéale pour envoyer l'adversaire sur le mur et pouvoir l'y frapper.

Io's Vase

Adversaire : Aléatoire

La même chose qu'en premier mode mais en plus dur : vous ne pouvez infliger des dégâts qu'avec des coups donnés sur l'ennemi lorsqu'il est en l'air (qui s'envole plus haut que la normale, je vous rassure). Le mieux est d'utiliser l'attaque verticale de votre personnage pour envoyer votre ennemi en l'air puis d'utiliser la même attaque pour le frapper en l'air.

Si vous éprouvez quelques difficultés, utiliser Link, Heihachi ou Yunsung vous simplifiera sûrement la tâche, même si de toute façon ce sera une affaire de timing.

Phantom Cave

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Lizardman
/ ! Vous débloquerez cette mission en finissant la mission [Tower of Happiness] (arène 2) du sous-chapitre 4 : Procyon, lui même n'étant débloquable qu'avec le second mode.

Dans ce donjon, les conditions des différents combats sont aléatoires. Vous ne combattrez que des Lizardman. Le boss est au sud-est, et voici le chemin le plus court pour aller lui mettre une raclée : droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, droite, .

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Grand Shrine of Merak

Adversaire : Ivy, Necrid, Kilik

Une suite de trois matches classiques où (malheureusement) vos ennemis sont régénérés en continu. Vous êtes un peu soigné entre chaque combat.

Chapitre 9 : Algol

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 4

Corridor of the Sky

Adversaires : Aléatoire, Aléatoire

Vos adversaires sont invisibles, vous ne pouvez voir que leurs armes. Mais là aussi, vos adversaires ne sont pas très forts et peu réactifs donc la mission n'est pas trop difficile. Vous êtes complètement soigné entre les combats.

Ancient Amphiteater

Adversaires : 3 personnages aléatoires

Une mission aussi originale que difficile : si vous tombez sur le sol, vous mourrez sur le champ ! Les ennemis ne sont pas très vifs donc profitez-en pour ne pas les laisser se relever et ne faites pas dans la finesse. Vous gagnerez un bonus d'argent en plus à la fin de la mission qui augmente à chaque coup porté à l'ennemi. Vous avez trois adversaires à vaincre.

Vous débloquerez l'accès à l'arène 4 [Northern Algol] de ce chapitre en finissant cette mission

Reclusive Palace

Adversaire : Charade

Attention ! L'objectif que le jeu vous donne est incomplet ! Une seule partie de l'ennemi est visible ET touchable ! Concentrez-vous donc sur la partie apparente afin d'infliger des dégâts sur votre adversaire, très rapide pour ce second mode, jusqu'à sa défaite.

Northern Algol

Adversaires : Cassandra, Sophitia
/ ! Vous débloquerez cette mission pour le premier mode en finissant dans le second mode l'arène 2 [Ancient Amphiteater] de ce même chapitre !

Idem qu'en premier mode : éliminez les deux soeurs sans contrainte ni règle particulière, mis à part qu'elles sont plus résistantes. Vous gagnerez à peu près un quart de vie entre les deux combats.

Vous gagnerez l'accès au chapitre bonus 1 : Castor en finissant cette mission.

Chapitre 10 : Antares

Obtention : Finir la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Midnight Coliseum

Adversaires : Raphael, Taki, Mitsurugi, Xianghua, Talim

Vous commencerez cette mission sans avoir toute votre vie. Vous avez cinq combattants à vaincre. Seuls vos talents de combattant peuvent vous aider, surtout que vous ne regagnez pas de vie entre chaque combat ! Une mission ardue !

Court of the Dead

Nombre de batailles : 16 + 1 boss
Boss : Taki

Voici encore un donjon à explorer. L'impasse à l'est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, droite,) et au sud-est (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) sont vides. Le boss est au sud (droite, droite, droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, gauche,).

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Tartaros

Adversaire : Inferno

Un simple un contre un contre Soul edge (sous la forme d'Inferno), comme dans le premier mode, sauf qu'il sera plus dur à battre qu'en premier mode, bien évidemment ! Le combat sera cette fois aussi réparti en trois phases.

Vous gagnerez la séquence de fin du mode maître d'armes en finissant cette mission.

Sous-chapitre 1 : Shedar

Obtention : Finir la mission [Diphda Temple] (arène 3) du chapitre 3 : Benetnasch en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 1

Stone Temple

Nombre de batailles : 19 + 1 boss
Boss : Berserker

Dans ce donjon, vous ne combattrez que des Berserker, dans différentes conditions, sauf pour l'avant dernière salle où vous combattrez Sophitia. La carte est identique à celle du premier mode (comme tous les donjons en second mode). Il

y a toujours une impasse (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, gauche,) à peu près à un tiers du chemin et une autre vers les deux tiers du chemin (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, droite,) mais il n'y a aucun bonus dedans. Le boss est au sud-est du donjon (droite, droite, haut, haut, haut, droite, droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, bas,) : chaque coup que vous lui porterez fera augmenter le bonus d'argent que vous aurez en réussissant la mission.

Vous gagnerez Berserker pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 2 : Alioth

Obtention : Pour obtenir ce chapitre ultime, vous devez commencer par finir toutes les missions de tous les chapitres, des sous-chapitres 1, 2 et 4 et de tous les chapitres bonus et avoir un niveau de combattant supérieur ou égal à 72 (grade d'Iron Edgemaster ou supérieur). Une fois ces conditions réunies, refaites la mission [Merope Monastery] (arène 3) du chapitre 4 : Mizar dans le premier mode.
Nombre de missions : 4

Celbarai Fortress

Adversaire : Xianghua

C'est un match classique en un contre un.

Ceres Stronghold

Adversaire : Voldo

Vous êtes attiré vers votre adversaire qui est régénéré en permanence lors de cette mission.

Ancient Library

Adversaire : Taki

Vous perdez de la vie au fil du temps pendant ce match.

Temple in the Clouds

Adversaire : Cassandra

Les chocs contre les murs ou le sol sont les meilleurs moyens d'infliger efficacement des dégâts dans ce un contre un.

Vous gagnerez Lizardman pour les modes classiques et bonus en finissant cette mission.

Sous-chapitre 3 : Pollux

Obtention : Finir la mission [Crystal mine] (arène 2) du chapitre 8 : Merak en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Eternal Palace

Adversaire : Aléatoire

Les règles changent un peu cette fois puisque qu'il n'y a que vous qui êtes affecté par les mines : vous devrez donc abattre votre ennemi pour gagner et non l'envoyer au sol. Le seul moyen de vous en sortir sera, comme bien souvent, de ne pas laisser le temps à votre adversaire de se relever !

Castle of Damned

Adversaires : Voldo, Ivy, Yoshimitsu, Taki, Assassin

En plus de votre santé qui baisse au fil du temps, les ennemis sont plus véloces ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Vous gagnerez Assasin pour les modes classiques et bonus ainsi que l'accès à la mission [Hero's Trail] en finissant la mission

Hero's Trail

Nombre de batailles : 20 + 1 boss
Boss : Voldo
/ ! Pour débloquer cette mission vous devrez finir dans le second mode la mission [Castle of Damned] (arène 2) du sous-chapitre 3 : Pollux

La carte de ce donjon est la même que dans son premier mode. Le boss se trouve tout à l'est (droite, droite, droite, haut, haut, droite, droite, droite, bas, bas, droite, droite, droite,).

Sous-chapitre 4 : Procyon

Obtention : Finir la mission [Hero's Trail] (arène 3) du sous-chapitre 3 : Pollux et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 5

Muliphein's Crypt

Adversaires : Assassin, Lizardman, Berserker, Necrid

Les bords ne font pas de cadeaux et vous êtes éloigné de votre adversaire ! Vous êtes en partie régénéré entre chaque combat.

Tower of Happiness

Adversaire : Charade

Vos coups poussent plus loin et les chocs contre les murs et le sol sont plus efficaces ! Ejectez votre adversaire pour vous en sortir facilement.

Mount Procyon

Adversaire : Aléatoire

Vous ne pouvez infliger efficacement des dégâts qu'en frappant votre ennemi lorsqu'il est en l'air. Comme toujours, les personnages conseillés sont Link, Heihachi et Yunsung. C'est une fois de plus une histoire de timing.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Lynx Arbor

Adversaires : 5 adversaires aléatoirement choisis
Gains : 1200, 2400, 4800, 9600, 19200

A nouveau, voilà une mission " quitte ou double ". Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, la mission est validée !

Ruchba's Mandible

Nombre de batailles : 30 + 1 boss
Boss : Taki

Le même donjon interminable qu'en premier mode, et avec les mêmes contraintes s'il vous plaît.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 1 : Castor

Obtention : Finir la mission [Northern Algol] (arène 4) du chapitre 9 : Algol en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Castor's Eye

Adversaire : Aléatoire

Les conditions de combat sont inconnues pour ce un contre un.

Gateway to Hell

Adversaire : 5 personnages aléatoire
Gains : 1500, 3000, 6000, 12000, 24000

Un quitte ou double plus difficile que d'habitude : vos ennemis sont plus rapides et vous ne pouvez contrer. Comme à chaque fois, vous n'êtes pas obligé d'aller au bout pour réussir : tant que vous vous arrêtez volontairement, après au moins une bataille, la mission est validée !

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Swordmen's Grave

Nombre de batailles : 23 + 1 boss
Boss : Link/Heihachi

Voici le plus long donjon du jeu. Heureusement il n'y a qu'un chemin donc vous n'aurez pas de souci d'impasse ou autres. Le boss est évidemment tout au bout du chemin de combats.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Chapitre bonus 2 : Cepheas

Obtention : Finir la mission [Lynx Arbor] (arène 4) du sous-chapitre 4 : Procyon en premier mode et la mission [Tartaros] du chapitre 10 : Antares en premier mode
Nombre de missions : 3

Cor Caroli

Adversaires : Seung Mina, Voldo, Mitsurugi, Sophitia, Taki, Cervantes, Nightmare

Vous avez sept ennemis à vaincre, et de surcroît qui sont régénérés en permanence (comme ils utilisent leurs armes soul edge, cela ne fait en fait qu'annuler en partie l'effet d'absorption de la vie qui se produit quand on utilise les armes soul edge) ! Vous êtes un peu régénéré entre chaque combat.

Er Rai

Adversaire : Aléatoire

La contrainte de ce un contre un est les séismes qui se produiront. Comme toujours, ils vous paralyseront quelques instants si vous êtes au sol lors du tremblement de terre.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Hero's Tomb

Nombre de batailles : 22 + 1 boss
Boss : Charade

Le conventionnel donjon pour finir le chapitre. Vous aurez à suivre simplement un chemin de salles qui vous mènera au boss.

Vous gagnerez une arme en finissant cette mission.

Voilà, le guide des missions est terminé. Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif des objets que vous pouvez acheter dans le magasin de chaque région et un récapitulatif des différentes missions dans les régions qui pourront vous aider à faire le point sur ce que vous avez acheté comme objets ou fait comme missions (je vous conseille de les imprimer et de rayer au fur et à mesure ce que vous avez acheté ou fait). Tchao !

Liste des objets dans le magasin de chaque region

Note : nous avons volontairement exclu les armes et bonus propres aux personnages exclusifs de chacune des trois versions du jeu

Chapitre 1 : Regulus

Armes :
Epee (Raphael)
Wind Guide (Talim)
Machete (Yunsung)
Spiked Shield (Cassandra)
Korefuji (Mitsurugi)
Kunai (Taki)
Cat Claws (Voldo)
Flamberge (Nightmare)
War Hammer (Astaroth)
Mirage Blade (Ivy)
Quarterstaff (Kilik)
Kard (Xianghua)
Testsuryu (Maxi)
Lemures (Necrid)
Swordbreaker (Sophitia)
Defender (Seung Mina)
Shiranui (Yoshimitsu)
Falchion (Cervantes)

Bonus :
Galerie d'armes

Tenues :
Mitsurugi

Chapitre 2 : Thuban

Armes :
Wind Guide (Talim)
Spiked Shield (Cassandra)
Kunai (Taki)
Mirage Blade (Ivy)
Kard (Xianghua)
Stiletto (Raphael)
Tonfa (Talim)
Khanjar (Yunsung)
Black Blade (Cassandra)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Slicer (Taki)
Tofana Scissors (Voldo)
Great Blade (Nightmare)
Terror Moon (Astaroth)
Wiseman Mace (Ivy)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Nothern Star (Xianghua)
Chained Kozuka (Maxi)
Morphos (Necrid)
Xi Sword (Sophitia)
Hyhup Do (Seung Mina)
Kastane (Yoshimitsu)
Firangi (Cervantes)
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Shamshir (Mitsurugi)
Shame & Blame (Voldo)
Iron Staff (Kilik)

Bonus:
Démonstration de combat

Tenues :
Taki

Chapitre 3 : Benetnasch

Armes:
Stiletto (Raphael)
Khanjar (Yunsung)
Two Handed Sword (Mitsurugi)
Ling-Sheng Su Bo (Kilik)
Chained Kozuka (Maxi)
Reiterpallasch (Raphael)
Side Harpe (Talim)
Xiao Lian (Yunsung)

Metesashi (Cassandra)
Shamshir (Mitsurugi)
Kagekiri (Taki)
Shame & Blame (Voldo)
Stell Paddle (Nightmare)
Battle Ax (Astaroth)
Dream Blade (Ivy)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Orcus Claw (Necrid)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Zantestsuken (Yoshimitsu)
Erlang's Blade (Cervantes)
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Yoraitohshi (Taki)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Ignis Fatuus (Necrid)

Tenue :

Voldo

Chapitre 4 : Mizar

Armes :
Side Harpe (Talim)
Metesashi (Cassandra)
Kagekiri (Taki)
Dream Blade (Ivy)
Owl Shield (Sophitia)
Naginata (Seung Mina)
Wo Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoroitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)

Lambent Viper (Necrid)
Philgethon (Cervantes)

Tenues :
Nightmare

Chapitre 5 : Altair

Armes :
Reiterpallasch (Raphael)
Xiao Lian (Yunsung)
Iron Staff (Kilik)
Fatibal (Maxi)
Wa Dao (Raphael)
Double Crescent Blade (Talim)
Giant butcher Knife (Yunsung)
Spine Blade (Cassandra)
Basilard (Mitsurugi)
Yoraitohshi (Taki)
Iron Ram (Voldo)
Glam (Nightmare)
Great Maul (Astaroth)
Chained Flail (Ivy)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Kopis (Xianghua)
Raimei (Maxi)
Ignis Fatuus (Necrid)
Blue Crystal Rod (Sophitia)
Couse (Seung Mina)
Dha (Yoshimitsu)
Acheron (Cervantes)
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (haute définition)

Tenues :
Astaroth

Chapitre 6 : Aldebaran

Armes :
Double Crescent Blade (Talim)
Spine Blade (Cassandra)
Chained Flail (Ivy)
Kopis (Xianghua)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Tailm)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)

Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Wind Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)

Bonus :
Galerie d'images (illustrations)

Tenues :
Ivy

Chapitre 7 : Rigel

Armes :
Wa Dao (Raphael)
Giant Butcher Knife (Yunsung)
Basilard (Mitsurugi)
Kunlun Bamboo (Kilik)
Raimei (Maxi)
Schweizer (Raphael)
Chaqu (Talim)
Cheng Ying (Yunsung)
Katzbalger (Cassandra)
Gassan (Mitsurugi)
Fumakugi (Taki)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Viper Edge (Ivy)
Rokushakuboh (Kilik)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Phlegethon (Cervantes)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)

Krita-Yuga (Xianghua)

Bonus :
Galerie d'images (images spéciales)

Tenues :
Xianghua

Chapitre 8 : Merak

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalger (Cassandra)
Fuakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Wing Sword (Xianghua)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)

Tenue :
Raphael

Chapitre 9 : Algol

Armes :
Schweizer (Raphael)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Lambent Viper (Necrid)
Holy Antler (Raphael)
Cao Ankana (Talim)
Ramdao (Yunsung)

Red Crystal Rod (Cassandra)
Tulwar (Mitsurugi)
Silent Edge (Taki)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Alraune (Ivy)
Amud (Kilik)
Krita-Yuga (Xianghua)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Gladius (Sohpitia)
Halberd (Seung Mina)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocytus (Cervantes)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)
Synval (Sophitia)

Tenues :
Talim

Chapitre 10 : Antares

Armes :
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Amraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Estoc (Raphael)
Maila Kari (Talim)
Blue Thunder (Yunsung)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Masamune (Mitsurugi)
Kamizoroe (Taki)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Demon Tail (Ivy)
Duel Rod (Kilik)
Blue Storm (Xianghua)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Tenues :
Talim
Mitsurugi

Voldo
Cassandra

Sous-chapitre 1 : Schedar

Bonus :
Kata Raphael
Kata Talim
Kata Yunsung
Kata Cassandra
Kata Mitsurugi
Kata Taki
Kata Voldo
Kata Nightmare
Kata Astaroth
Kata Ivy
Kata Kilik
Kata Xianghua
Kata Maxi
Kata Necrid
Kata Sophitia
Kata Seung Mina
Kata Yoshimitsu
Kata Charade
Kata Cervantes

Sous-chapitre 2 : Alioth

Armes :
Cane (Raphael)
Weight (Talim)
Child's Sword (Yunsung)
Keepsake (Cassandra)
Souvenir Gift (Mitsurugi)
Tobacco Pipes (Taki)
Tambourines (Voldo)
Galley Oar (Nightmare)
Rock (Astaroth)
Prototype Ivy Blade (Ivy)
Bamboo Staff (Kilik)
Calligraphy Brush (Xianghua)
Termite Snack (Maxi)
Ethereal Edge (Necrid)
Memento (Sophitia)
Feather Broom (Seung Mina)
Shepherd's Crook (Yoshimitsu)
Imitation Sword (Cervantes)
Tenues
Sophitia
Seung Mina

Sous-chapitre 3 : Pollux

Armes :
Schweizer (Raphael)

Cheng Ying (Yunsung)
Gassan (Mitsurugi)
Heavy Jur (Voldo)
Requiem (Nightmare)
Tabar (Astaroth)
Rokushakuboh (Kilik)
Fuzoroi (Maxi)
Lambent Viper (Necrid)
Kagekiyo (Yoshimitsu)
Philgethon (Cervantes)
Holy Antler (Raphael)
Ramdao (Yunsung)
Tulwar (Mitsurugi)
Karma & Mara (Voldo)
Faust (Nightmare)
Nanbanfu (Astaroth)
Amud (Kilik)
Modified Flail (Maxi)
Hex Luminae (Necrid)
Pakayun (Yoshimitsu)
Cocyfus (Cervantes)
Estoc (Raphael)
Blue Thunder (Yunsung)
Masamune (Mitsurugi)
Full Moon (Voldo)
Soul Edge (Evolution) (Nightmare)
Bulova (Astaroth)
Duel Rod (Kilik)
Falcon (Maxi)
Infernal Edge (Necrid)
Monohoshizao (Yoshimitsu)
Styx (Cervantes)

Sous-chapitre 4 : Procyon

Armes :
Chaqu (Talim)
Katzbalder (Cassandra)
Fumakugi (Taki)
Viper Edge (Ivy)
Qi Xing Sword (Xianghua)
Fire Blade (Sophitia)
Bardiche (Seung Mina)
Cao Ankana (Talim)
Red Crystal Rod (Cassandra)
Silent Edge (Taki)
Alraune (Ivy)
Krita-Yuga (Xianghua)
Gladius (Sophitia)
Halberd (Seung Mina)
Maila Kari (Talim)
Ivan the Terrible (Cassandra)
Kamizoroe (Taki)
Demon Tail (Ivy)
Blue Storm (Xianghua)

Synval (Sophitia)
Ambassador (Seung Mina)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Ivy
Xianghua

Chapitre bonus 1 : Castor

Armes :
Soul Edge (Complète) (Raphael)
Soul Edge (Complète) (Talim)
Soul Edge (Complète) (Yunsung)
Soul Edge (Complète) (Cassandra)
Soul Edge (Complète) (Mitsurugi)
Soul Edge (Complète) (Taki)
Soul Edge (Complète) (Voldo)
Soul Edge (Complète) (Nightmare)
Soul Edge (Complète) (Astaroth)
Soul Edge (Complète) (Ivy)
Soul Edge (Complète) (Kilik)
Soul Edge (Complète) (Xianghua)
Soul Edge (Complète) (Maxi)
Soul Edge (Complète) (Sophitia)
Soul Edge (Complète) (Seung Mina)
Soul Edge (Complète) (Yoshimitsu)
Soul Edge (Complète) (Cervantes)

Tenues :
Raphael
Mitsurugi
Voldo
Nightmare
Astaroth

Chapitre bonus 2 : Cepheus

Armes :
Queen's Guard (Raphael)
Soul Calibur (Talim)
Han Guang (Yunsung)
Valkyrie (Cassandra)
Damascus Sword (Mitsurugi)
Kris Naga (Taki)
Guillotine (Voldo)
Soul Calibur (Nightmare)
Thanatos (Astaroth)
Kaleidoscope (Ivy)
Jinju Staff (Kilik)
Soul Calibur (Xianghua)
Vajira (Maxi)

Chaos (Necrid)
Orihalcon (Sophitia)
Hraesvelgr (Seung Mina)
Hihiirokane (Yoshimitsu)
Lethe (Cassandra)

Bonus :
Séquence de fin (version arcade)

Tenues :
Talim
Cassandra
Taki
Voldo
Xianghua
Sophitia
Seung Mina

Repartition des missions dans les regions

Chapitre 1 : Regulus : 3

Arène 1 : Proving Grounds
Arène 2 : Bulwark Ruins
Arène 3 : Warrior's Trial Grounds

Chapitre 2 : Thuban : 3

Arène 1 : Thuban Ferry
Arène 2 : Village of Arche
Arène 3 : Minkar Mine

Chapitre 3 : Benetnasch : 4

Arène 1 : Carnival
Arène 2 : Talitha Gamblin Den
Arène 3 : Diphda Temple
Arène 4 : Benetnasch Harbor

Chapitre 4 : Mizar : 5

Arène 1 : Al Gieba Ruins
Arène 2 : Windmill
Arène 3 : Merope Monastery
Arène 4 : Deserted Village
Arène 5 : Charon's Pass

Chapitre 5 : Altair : 2

Arène 1 : Nereid Gorge
Arène 2 : Paradise of Altair

Chapitre 6 : Aldebaran : 6

Arène 1 : Castle of the Dead
Arène 2 : City of Nashira
Arène 3 : Seginus Temple
Arène 4 : Crytomeria Ridge
Arène 5 : Siam Ruins
Arène 6 : Underground Juno

Chapitre 7 : Rigel : 3

Arène 1 : Underground Prison
Arène 2 : Rigel, Spiritual City
Arène 3 : Forbidden Grounds

Chapitre 8 : Merak : 6

Arène 1 : Sirius, City in the Sky
Arène 2 : Crystal Mine
Arène 3 : Dubhe Arena
Arène 4 : Io's Vase
Arène 5 : Phantom Cave
Arène 6 : Grand Shrine of Merak

Chapitre 9 : Algol : 4

Arène 1 : Corridor of the Sky
Arène 2 : Ancient Amphiteater
Arène 3 : Reclusive Palace
Arène 4 : Northern Algol

Chapitre 10 : Antares : 3

Arène 1 : Midnight Coliseum
Arène 2 : Court of the Dead
Arène 3 : Tartaros

Sous-chapitre 1 : Schedar : 1

Arène 1 : Stone Temple

Sous-chapitre 2 : Alioth : 4

Arène 1 : Celbarai Fortress
Arène 2 : Ceres Stronghold
Arène 3 : Ancient Library
Arène 4 : Temple in the Clouds

Sous-chapitre 3 : Pollux : 3

Arène 1 : Eternal Palace
Arène 2 : Castle of the Damned
Arène 3 : Hero's Trail

Sous-chapitre 4 : Procyon : 5

Arène 1 : Muliphein's Crypt

Arène 2 : Tower of Happiness
Arène 3 : Mount Procyon
Arène 4 : Lynx Arbor
Arène 5 : Ruchba's Mandible

Chapitre bonus 1 : Castor : 3

Arène 1 : Castor's Eye
Arène 2 : Gatewat to Hell
Arène 3 : Swordmen's Grave

Chapitre bonus 2 : Cepheus : 3

Arène 1 : Cor Caroli
Arène 2 : Er Rai
Arène 3 : Hero's Tomb

Total : 66 missions x 2 !

Spartan : Total Warrior

© Sega / The Creative Assembly 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES NIVEAUX

Mettez en surbrillance "Extras" sur le menu principal et appuyez 11 fois sur Gauche, 7 fois sur Droite puis sur Y.

Spawn Armageddon

© Namco / Point of View 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Toutes les armes

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche.

Munitions illimitées

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite.

Santé et necroplasma illimités

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut.
Ou bien :
Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut.

Necroplasma illimité

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite.

Choix du niveau

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite.

Pas de sang

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Haut.

Débloquer les Comics

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut.

Débloquer l'encyclopédie

Appuyez sur Start puis faites rapidemment Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas.

Speed Kings

© Acclaim / Climax 2003

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Au menu principal, appuyez sur Select et entrez les codes suivants :

`.lapt8`	Avoir les 18 meilleurs scores des laps
`.prix`	Mode Course GP terminé
`Borkbork`	Tout débloquer

Spider-Man

© Activision / Treyarch 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez tous ces codes dans le menu Cheat de la section Special

ARACHNID	Tout débloquer
CAPTAINSTACEY	Jouer avec Captain Stacey
CHILLOUT	Super coolant
DODGETHIS	Mode Matrix
FREAKOUT	Jouer avec le Bouffon Vert
GIRLNEXTDOOR	Jouer avec Mary Jane
GOESTOYOURHEAD	Grosse tête
HEADEXPLODY	Niveaux d'entraînements bonus
HERMANSCHULTZ	Jouer avec Shocker
IMIARMAS	Tous les niveaux
JOELSPEANUTS	Mode grosses têtes pour les ennemis
KNUCKLES	Jouer avec Knuckles the Thug
KOALA	Toutes les commandes de combat
ORGANICWEBBING	Toile d'araignée infinie
REALHERO	Jouer avec un flic
ROMITAS	Passer le niveau (faites pause pendant le jeu et choisissez niveau suivant)
SERUM	Jouer avec Lab Scientist
SPIDERBYTE	Petite araignée
STICKYRICE	Jouer avec Uncle Ben's Killer
THUGSRUS	Jouer avec Thug
UNDERTHEMASK	Mode à la première personne

RECOMMENCER LES NIVEAUX

Lorsque vous aurez terminé un niveau avec Spider-Man, vous aurez la possibilité de le refaire en passant par le menu Level Warp.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Alex Ross Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Normal.

Peter Parker

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

Wrestler Spider-Man

Terminez une fois le jeu en mode Facile.

DÉBLOQUER LE PINHEAD BOWLING

Obtenez au moins 10 000 points en mode story pour débloquer le Pinhead Bowling dans l'entrainement.

DÉBLOQUER LE FILM SPECIAL VULTURE

Obtenez au moins 20 000 points en mode story pour débloquer le film Special Vulture dans la galerie.

DÉBLOQUER LE FILM SHOCKER

Obtenez au moins 30 000 points en mode story pour débloquer le film Shoker dans la galerie.

TOILE D'ARAIGNÉE ILLIMITÉE

Obtenez au moins 50 000 points en mode story pour avoir les toiles infinies.

DÉBLOQUER LE FILM DU BOUFFON VERT

Terminez le jeu au moins en mode Hero pour débloquer le film du Bouffon Vert.

SE BATTRE CONTRE BONESAW

Terrassez au moins 60 ennemis dans l'entraînement au combat.

JOUER AVEC LE BOUFFON VERT

Entrez le code pour tout débloquer démarrer une nouvelle partie. Choisissez le mode Superhero, puis quittez le jeu. Entrez dans le menu Special et choisissez l'option sélection du niveau. Optez pour le dernier choix de la liste, vous verrez la fin du jeu. Entrez ensuite dans la boutique secrète et vous trouverez une option pour jouer avec le Bouffon Vert.

GUIDE COMPLET

Niveau 1

Un premier niveau court et vraiment simple, c'est un bon niveau pour vous familiariser avec les commandes du jeu. Vous voilà sur le territoire des thugs, ils sont au nombre de seize dans ce niveau et vous allez devoir les éliminer. Déplacez-vous pour cela en hauteur en vous balançant de toile en toile pour atteindre les différents immeubles et éliminer les thugs situés sur leurs toits. Concernant les directions à prendre pour les trouver il n'y a rien de plus simple que de vous fier à votre altimètre et boussole, ce sont des outils efficaces. Dès que vous êtes en vue d'un thug foncez dessus sans même descendre sur le toit afin de l'éliminer sans vous faire toucher. Répétez donc cette opération pour exterminer les ennemis jusqu'à une petite vidéo. Dirigez-vous ensuite à l'entrepôt comme il vous l'est demandé en vous déplaçant de toile en toile (répérez-le avec la boussole et l'altimètre) pour compléter ce niveau.

Araignées en or

La première de ce niveau se trouve sous une statue de pierre située sur le toit de l'immeuble où vous débutez la partie (vous pouvez l'apercevoir lors de la petite séquence avant de prendre les commandes du personnage.
La seconde est sur le toit d'un autre immeuble : depuis le point de départ du niveau avancez de trois immeubles sur la droite, puis tournez encore à droite et avancez de deux nouveaux immeubles. Grimpez sur le toit du bâtiment où vous arrivez, éliminez les deux adversaires et prenez le bonus.

Niveau 2

Second niveau beaucoup plus linéaire que le précédent et basé principalement sur la discrétion. Avancez ainsi le long du plafond pour éviter de vous faire voir et effectuez de brèves descentes sur le sol, attaquez l'ennemi puis remontez aussi vite que vous êtes descendus le long de votre fil (si vous avez du mal à effectuer ce type d'actions, allez faire un tour dans le mode entraînement du jeu, il vous permettra de maîtriser ces commandes principales). Traversez ainsi les diverses salles en éliminant toute personne en travers de votre chemin, vous aurez vers la fin du niveau besoin d'un fusible pour actionner un panneau. Vous le trouverez dans un conduit dans la dernière pièce visitée, prenez-le et utilisez-le pour débloquer la suite du niveau. Vous atteindrez ensuite la fin du niveau après quelques combats supplémentaires.

Araignée en or

La seule araignée de ce niveau est très simple à trouver puisqu'elle se trouve dans le premier couloir que vous allez traverser, lieu de passage obligatoire dans le niveau.

Niveau 3

Progression très linéaire là aussi, mais rendue plus difficile par la présence de nombreux ennemis et particulièrement bien équipés. Il vous suffit de suivre le chemin en misant sur la discrétion (déplacez-vous le long des murs et du plafond) mais vous serez quoi qu'il arrive vite repéré après les premiers affrontements. Utilisez donc vos derniers combos appris dans les niveaux précédents pour éliminer vos ennemis et déplacez-vous continuellement afin d'éviter

les balles. Vous rencontrez en fin de niveau le premier boss du jeu, l'assassin de Oncle Ben, à vous de le venger. Pas de précipitation toutefois il est très bien armé (fusil d'assaut et grenades) et se déplace rapidement. Evoluez donc autour de lui en restant sur les murs et foncez dès qu'il baisse sa garde pour le toucher. Vous pouvez aussi vous accrocher au plafond et utiliser votre toile pour descendre à son niveau, frapper et remonter. Ce boss n'est toutefois pas très résistant et quelques combos auront vite raison de lui.

Araignée en or

La première araignée se trouve dans dans une petite pièce sur le côté du couloir avec les jets de vapeur (traversez ce couloir en vous suspendant au plafond pour éviter les jets).
La seconde et dernière araignée se trouve dans le couloir que vous traversez avant de rencontrer l'assassin d'oncle Ben. Elle se trouve sur votre passage, vous ne pouvez la manquer.

Niveau 4

Un niveau très court, écoutez tout d'abord les conseils de votre acolyte, puis engagez-vous dans la partie. L'objectif est simple, détruire les ballons le long de votre progression en tirant dessus avec votre toile (bouton triangle). Eliminez ensuite les ennemis volants à la fin du niveau de la même façon que pour les ballons pour finir ce niveau et passer à une autre mission plus captivante. Cette mission est placée sous le signe de la plate-forme et constitue une bonne préparation pour la suite, assurez de maîtriser à la perfection les différents mouvements du héros sinon refaites un tour dans la section entraînement du jeu pour les apprendre jusqu'à ce que le passage de cette mission ne vous pose plus aucune difficulté.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 5

Une véritable mission de sauvetage puisque vous devez sauver tous vos alliés dans le métro en éliminant leurs agresseurs. La difficulté réside dans le fait que le métro est vaste et donc vos alliés difficiles à trouver. De plus, vous avez un temps limité pour les trouver (regardez leur barre de vie en haut à gauche de l'écran, vous devez les sauver avant qu'elle ne soit nulle sinon vous devrez recommencer la mission car ils seront morts). Regardez avec attention chaque petite vidéo avant tout sauvetage et examinez bien les décors pour évoluer rapidement vers vos alliés. Une fois à leur niveau utilisez quelques combos classiques pour exterminer les ennemis avant qu'il ne soit trop tard.

Araignées en or

La première des deux araignées dissimulées dans ce niveau se récupère peu de temps après le sauvetage. Avancez et allez sur la droite pour atteindre une nouvelle zone. Prenez l'araignée puis faites demi-tour et allez vite aider le second garde avant qu'il ne succombe à ses blessures.
Vous pourrez obtenir cette araignée tout au bout du métro, en hauteur, prenez-la au moment où vous effectuez un sauvetage non loin d'elle sinon vous mettrez trop de temps pour l'aller-retour et des gardes se feront tuer.

Niveau 6

Niveau sous le signe de la bagarre. Aucune difficulté lors de votre progression si ce n'est les nombreux ennemis, rapides et bien armés. Déplacez-vous continuellement en hauteur, et utilisez vos derniers combos pour les éliminer. Vous obtiendrez ainsi de nombreux objets dont des clés nécessaires pour progresser le long du niveau. Vos adversaires étant toujours groupés, il vous est impossible d'attaquer uniquement ceux portant les clés, faites le ménage avant de ramasser les objets et de continuer votre route.

Araignées en or

Première araignée située sur le conduit d'égout, votre progression étant linéaire dans ce niveau vous n'aurez aucun

problème pour l'apercevoir et la saisir.
Manipulation un peu plus longue pour obtenir ce bonus, passez dans la salle à gauche, au niveau des fils électriques et actionnez l'interrupteur. Retournez ensuite dans la zone précédente et un passage au niveau inférieur est apparu. Glissez-vous dedans pour trouver le bonus.

Niveau 7

Une mission en deux parties. La première est constituée d'une longue poursuite dans un tunnel. Prohibez tout déplacement sur le sol, utilisez plutôt votre toile pour vous balancer de fil en fil afin de progresser plus rapidement. Seulement votre cible vous tire dessus et vous n'avez droit qu'à trois erreurs, inutile donc de vous préciser d'éviter à tout prix de vous déplacer en ligne droite, effectuez des courbes même si la poursuite doit durer un peu plus longtemps. La seconde et dernière partie de ce niveau est l'affrontement. Votre ennemi n'effectue pas beaucoup d'attaques mais elles sont puissantes. Essayez donc en priorité d'esquiver avant de contre-attaquer pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignées en or

La première araignée de ce niveau se trouve sous des escaliers situés à l'opposé, en face de vous, vous pouvez l'atteindre sans aucune difficulté.
La seconde et dernière araignée, quant à elle, se trouve au nord-est à partir du point de départ de ce niveau. Sautez sur le mur et scrutez les alentours pour l'apercevoir, allez la prendre.

Niveau 8

Niveau sous le signe de l'escalade, il ne présente pas de réelles difficultés mais vous devez le faire très rapidement. La progression, linéaire, ne vous posera aucun problème si ce n'est les quelques ennemis qu'il vous faudra éliminer dans les plus brefs délais. Attention toutefois aux projectiles qui vous seront jetés dessus à la fin de votre ascension le long des différents escaliers.

Araignée en or

Vous la trouverez au milieu de votre ascension de la tour, examinez le mur pour apercevoir une ouverture avec à l'intérieur le bonus convoité.

Niveau 9

Ce niveau est constitué d'une simple course-poursuite, courte mais qui présente quelques difficultés puisque toute erreur peut vous coûter très cher. En effet votre cible utilise diverses armes, projectiles, et déclenche de nombreux pièges. Vous devez absolument éviter tout cela en vous déplaçant le plus aléatoirement possible. Notez que vous avez droit à cinq erreurs en mode facile et que le nombre diminue plus le niveau de jeu augmente.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 10

Vous allez devoir dans cette nouvelle mission combattre l'adversaire que vous poursuiviez auparavant. Ce dernier est nettement plus fort que les précédents et les erreurs coûtent cher. Pas de précipitation donc, restez tout d'abord en hauteur, au-dessus de lui et évitez ses projectiles. Effectuez de vives descentes à son niveau et frappez-le. Répétez cette opération plusieurs fois pour qu'il change de tactique, la deuxième partie du combat se poursuit en corps à corps. Rien de bien difficile maintenant, faites-lui en voir de toutes les couleurs en utilisant les combos appris dans les missions précédentes en récoltant les araignées pour que la victoire soit vôtre.

Araignées en or

La première se trouve sur la droite depuis le point de départ du niveau, dans un coin camouflé un peu plus bas.
Vous obtiendrez la seconde araignée sur le toit du grand immeuble, après avoir éloigné votre adversaire, utilisez votre toile pour aller en hauteur et l'atteindre.

Niveau 11

Niveau à la fois sous le signe du sauvetage et de la destruction, il vous faut en effet éliminer tous les petits monstres et ils sont particulièrement agressifs car ils envoient des bombes, crachent du feu et donnent des coups. Restez donc un peu autour et effectuez de brefs passages à leur niveau pour attaquer. Les plus courageux pourront les éliminer au corps à corps via divers combos, cela ne présente aucune difficulté dans le mode de jeu facile...Vos adversaires éliminés, mission de sauvetage réussie.

Araignées en or

L'araignée se trouve dans la pente ascendante face à vous, elle est sur votre chemin.

Niveau 12

Vous allez devoir livrer bataille contre le scorpion dans ce niveau. Allez tout d'abord chercher le bonus pour obtenir un nouveau combo et utilisez-le massivement pour éliminer le scorpion (qui se trouve près de vous, regardez sur les murs aux alentours). Attaquez-le tout d'abord normalement pour le faire tomber au même niveau que vous et utilisez ensuite le combo précédemment appris pour en venir à bout sans trop de mal.

Araignée en or

Avancez et allez sur la gauche pour trouver le bonus en hauteur, au-dessus de caisses sur la gauche.

Niveau 13

Petite opération de sauvetage pour commencer, sans difficulté, suivez le chemin vers le bas et sauvez la personne. Allez ensuite sur la droite jusqu'à la petite vidéo et engagez la course-poursuite. Il vous faut être très rapide car votre cible jette des projectiles sur des civils et il vous faut absolument les protéger (toute erreur vous fera échouer et recommencer le niveau). Votre cible s'arrête de temps à autre, foncez vers elle et frappez-la autant que possible jusqu'à ce qu'elle reparte. Répétez cette opération jusqu'à ce que votre ennemi n'ait plus beaucoup de vie et s'enfuit, mission accomplie.

Araignées en or

Vous trouverez une première araignée sur le toit de l'immeuble où vous débutez le niveau.
Vous pouvez récupérer la seconde au début du niveau, juste après le sauvetage, une fois mise en sécurité la civile, allez sur les immeublse à gauche pour le trouver.
Dernière araignée située sur le toit d'un petit bâtiment à droite du point de départ, évoluez de fil en fil pour l'atteindre.

Niveau 14

Nouveau combat à livrer dans ce niveau, il ne présente toutefois aucune difficulté compte tenu des combos que vous possédez. La première partie du combat se déroule dehors, effectuez les derniers combos appris pour toucher et blesser votre adversaire et répétez cette manipulation jusqu'à ce qu'il entre dans un bâtiment. Suivez-le et poursuivez le combat à l'intérieur sans pour autant changer de tactique de combat. Au bout de quelques assauts votre ennemi retourne dehors, continuez votre affrontement et il entre dans un dernier bâtiment. Faites attention aux pièges présents à l'intérieur et en particulier aux dispositifs électriques et attaquez pour éliminer le boss et compléter avec succès le niveau.

Araignée en or

Vous la trouverez dans le premier immeuble où vous vous battez, au niveau des portes au fond.

Niveau 15

Niveau assez simple au cours duquel vous devez regarder continuellement votre boussole et altimètre. En effet vous devez désamorcer des bombes, il vous faut donc les trouver et vos outils vous indiquent leurs emplacements. Inutile donc de partir à l'aventure, utilisez simplement la boussole pour trouver les bâtiments et l'altimètre pour savoir à quel niveau se trouve la bombe. Désamorcez-la et répétez l'opération pour toutes les autres bombes réparties dans le niveau, il s'agit du seul objectif, mission accomplie.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 16

Mission sous le signe de la tuerie puisque vous devez éliminer un certain nombre d'ennemis dans les lieux voisins pour pouvoir achever la mission. Allez sur quelques immeubles pour en trouver et faites le ménage jusqu'à ce qu'un message vous dise de retourner au chantier pour terminer la mission. Profitez de ce niveau pour vous entraîner un peu et maîtriser les derniers combos appris. Attention toutefois, le nombre d'ennemis et leur puissance varient selon le mode de difficulté dans lequel vous jouez.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 17

Un niveau dans une zone informatique, vous devez tout d'abord visiter les salles informatiques (toutes à côté les unes des autres) pour obtenir les cinq codes d'accès. Déplacez-vous discrètement en restant sur les murs ou le long du plafond car si vous êtes repéré des ennemis seront envoyés et les affronter ne sera pas sans risque. Une fois les codes en votre possession suivez votre boussole pour localiser la salle de sécurité, et entrez les codes dans le bon ordre pour ouvrir la porte (utilisez les lignes colorées comme indicateur afin de placer chaque code au bon endroit. Ceci accompli la porte s'ouvre, niveau accompli.

Araignée en or

Vous la trouverez sur votre chemin, dans la première salle informatique.Il s'agit d'un lieu de passage obligatoire vous ne pouvez louper ce bonus.

Niveau 18

Une mission en apparence simple qui peut se transformer en un véritable cauchemar. Le chemin à suivre est très linéaire mais présente de nombreuses difficultés car de nombreux soldats et systèmes de sécurité sont présents. Il vous faut absolument les éviter, progressez donc le long de ce niveau en restant sur les murs ou le long du plafond (attention tout de même aux redoutables lasers), actionnez les divers systèmes de contrôle pour vous frayer un chemin, petit combat sans grande difficulté vers la fin du niveau (utilisez vos derniers combos) et vous gagnez la fin de cette mission.

Araignées en or

Vous trouverez cette première araignée entre les zones C et D du niveau, aucune difficulté pour vous en emparer. Seconde araignée en hauteur, après avoir franchi la zone B, examinez les murs, au-dessus des portes pour la trouver.

Niveau 19

Vous allez devoir dans ce niveau sous forme de combat détruire différents générateurs. Ils sont en nombre de dix, quatre sur les côtés de la pièce et six sur le dos du boss. Utilisez simplement vos derniers combos tout en évoluant en hauteur pour les réduire à néant, évitez les quelques insectes en hauteur aux passages et les attaques du boss en évoluant de façon circulaire afin de triompher sans grande difficulté. Attention toutefois la puissance et qualités des attaques ennemies augmentent avec votre mode de jeu, restez le plus souvent en l'air pour éviter les mauvaises surprises.

Araignée en or

Aucune araignée dans ce niveau.

Niveau 20

Niveau sous forme d'une poursuite mais à la différence des autres c'est vous qui êtes cette fois-ci poursuivi continuellement par de petits monstres. Progressez vite le long du niveau, ne prenez pas le temps de tuer les ennemis, évitez simplement les différents pièges en utilisant vos déplacements en hauteur et servez-vous des commandes de contrôle pour désactiver les autres pièges (tels que les lasers), bon courage.

Araignée en or

Un bonus araignée est présent dans ce niveau, il se trouve à la sortie de la première salle de ce niveau, face à vous, prenez-le au vol mais si vous passez à côté mieux vaut recommencer le niveau que faire demi-tour pour l'obtenir.

Niveau 21

Avant-dernier niveau de ce mode aventure, il s'agit ici d'une courte mission de poursuite, en nuit. Suivez simplement votre cible le long du niveau en évitant entre autres les projectiles qu'il envoie. Notez qu'il est beaucoup plus rapide que précédent et que la moindre erreur vous fera la plupart du temps perdre la mission, restez donc accroché à votre cible quoi qu'il arrive.

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

Niveau 22

Sauvez pour commencer l'otage sur le pont, et emmenez-le en sécurité avant de passer à la deuxième partie du niveau et d'engager le dernier combat. Utilisez tous vos derniers combos et restez en hauteur pour préparer vos attaques. Faites toutefois attention aux diverses attaques de votre ennemi, elles sont particulièrement puissantes. Répétez vos assauts jusqu'à le faire tomber, la victoire est vôtre, félicitations !

Araignée en or

Aucune araignée en or dans ce niveau.

LES ENNEMIS FONT L'AVION

Projettez de la toile sur un ennemi et sautez lui dessus de manière à vous retrouver sur ses épaules. Vous le verrez alors courir avec les bras écartés.

COMBOS DOUBLE POINGS

Allez au niveau des égouts avec le shocker. Lorsqu'un des ennemis tourne une manivelle et que l'eau se met à monter, récuperez la manivelle et faites diminuer le niveau d'eau. Entrez ensuite dans le mini tunnel et allez sur le mur de gauche ouvrir la porte. Actionnez l'intérupteur puis retournez sur vos pas. Descendez dans le petit bassin et une porte s'ouvrira sur votre gauche. Le combo se trouve derrière la porte.

Spider-Man 2

© Activision / Treyarch 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMMENCER À MI-JEU

Pour commencer directement à 40% du jeu, entrez le nom **HCRAYERT** au début d'une partie. Puis revenez en arrière et entrez cette fois le nom de votre choix. Vous commencerez avec un jeu débloqué à plus de 40%, plusieurs upgrades pour Spidey, trois nouveaux modes de jeu et New York sera entierement libre d'accès.

MOVIE THEATRE

Vous pouvez acheter le Movie Theatre dans le magasin pour 1000 points au début du chapitre 16, une fois que vous avez vaincu Doc Ock. Vous pouvez alors visionner plusieurs vidéos du jeu.

L'ARÈNE DE COMBAT

Lorsque vous avez vaincu Doc Ock, regardez la fin des crédits et débutez le chapitre 16. Vous pourrez alors acheter l'arène de combat dans la boutique pour 5000 points. Rendez-vous ensuite dans l'entrepôt de Shocker, près de Lower East Side, dans la pièce où vous avez affronté Shocker. C'est là que vous pourrez engager le combat contre divers adversaires, puis contre les boss.

COURSE SUR LES MURS AMÉLIORÉE

Pour avoir la course sur les murs de niveau 2, récupérez 150 symboles de gratte-ciel.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Les choses changent.

Vous commencez comme toujours par une petite période de didacticiel. Vous devez un peu sauter, vous accrocher, et vous retrouver sur le toit.

Chapitre 2 : Un jour comme un autre.

Sautez dans le vide puis faites encore les quelques gestes qu'il vous demande, vous devez aller arrêter des bandits qui

ont attaqué une salle d'arcade. Effectuez les mouvements qu'il vous demande et quand vous aurez tué tous les ennemis, retournez voir le propriétaire de la salle d'arcade. Continuez de suivre ses instructions puis allez acheter une augmentation de vitesse, une fois fait, une cinématique se déclenche.

Chapitre 3 : La ponctualité est une vertu.

Allez au point de navigation, et une fois presque arrivé, une dame se fait attaquer, vous devrez aller la sauver. L'itinéraire change, tuez tous les brigands puis ramenez la mallette à la dame. Peu de temps après, un point de navigation apparaît, vous devez rencontrer Mary Jane et Harry. Suivez le point de navigation à Garement District. Changez-vous et après la cinématique, baladez-vous et réalisez quelques défis pour récupérer les 2000 points demandés. Quand vous aurez assez fait de défis, allez à la pizzeria, il y aura un court dialogue et vous devrez vous rendre au point de navigation pour voir Mary Jane dans le quartier Chelsea. Changez-vous et après la cinématique, allez dans l'immeuble indiqué par le point de navigation, tuez tous les bandits et ensuite, poursuivez la chatte noire jusqu'à ce qu'elle s'arrête. (Elle s'arrête dans le quartier de Garement district.)

Chapitre 4 : Une journée de travail bien remplie.

Réalisez des défis jusqu'à avoir 3000 points (si possible, gagnez plus de points pour vous acheter quelques compétences qui sont bien pratiques). Dans le lot, achetez avec vos points, la vitesse de balancement niveau 2. Dirigez-vous ensuite au Daily Bugle, dans le quartier de Flat Iron vers le Sud. Vous vous retrouverez dans le bureau et vous devrez pour finir aller prendre des photos sur un immeuble. Prenez toutes les photos demandées et retournez au bureau les apporter. Quand vous aurez donné les photos, ressortez. Rhino attaque la ville et vous devrez alors le tuer. Evitez ses coups quand il vous fonce dessus en appuyant sur B, le plus facile à éviter sont les coups quand il fait tourner son cylindre au-dessus de sa tête. Il va avoir le tournis pendant peu de temps, profitez-en pour le tuer.

Chapitre 5 : Les grands esprits se rencontrent.

Commencez par aller chez le DR Octavius dans le quartier Upper West Side vers le Nord, après la cinématique, réalisez des défis pour gagner 2000 points et vous acheter le grappin.

Chapitre 6 : Le chat et la souris.

Commencez par aller à la recherche des cinq jetons photos. Suivez le point de navigation jaune vers le Sud dans le quartier Greenwich village. Après avoir pris les photos, la chatte noire a volé des bijoux et vous devez la rattraper pour les récupérer, elle s'arrêtera dans le quartier Theather District, vers le Nord. Dirigez-vous ensuite chez Mary Jane dans le quartier de Soho vers le Sud. Vous devrez très vite vous rendre entre deux immeubles vers le Nord Est dans le quartier de Greenwich village. Faites des défis pour avoir minimum 2000 points de héros et allez vous acheter la vitesse de balancement niveau 3.

Chapitre 7 : Orgueil et préjugés.

Commencez par vous diriger vers Flat Iron pour remplir une mission du Daily Bugle. Vous devez aller défier Quentin Beck. Ce fou croit être plus fort que vous, mettez-lui une bonne raclée. Prenez les prisonniers qui courent dans tous les sens et jetez-les avec votre toile ou en les portant (si vous avez acheté la compétence) dans les trous, quand la lumière est verte. Dépêchez-vous il ne vous attendra pas. Le prochain défi consiste à être le plus discret possible. Placez-vous sur la partie verticale du bloc et à l'aide de la gâchette gauche, rampez le plus vite possible sans vous faire toucher. Placez-vous sur le prochain bloc et activez le bouton vert. Restez un instant sur la plaque, elle bougera et vous conduira vers un autre chemin. Attention le premier et dernier bloc de ce parcours bougent de droite à gauche. Placez-vous encore sur le prochain bloc, activez-le et il vous amènera à un autre parcours. Tout simple, placez-vous sur les blocs verticaux et allez au bloc suivant. Il vous amènera encore à un autre parcours. Faites attention, une plaque sur deux fait un demi-tour, repérez-les bien et avancez jusqu'au bloc. Activez-le, placez vous sur un bloc mobile et enchaînez les blocs quand les faces se touchent assez pour pouvoir les traverser. Arrivé au bloc, activez-le et vous serez alors au dernier défi. Pour ce défi, vous devrez sauter de bloc en bloc assez rapidement sans vous faire voir. Activez le dernier bloc et après la cinématique, vous aurez fini la mission. Réalisez à présent quelques défis pour avoir 3000 points de héros.

Chapitre 8 : Sucre et épices.

Dirigez-vous vers le Nord dans le quartier Upper West Side chez le docteur Octavius. Changez-vous et après la cinématique, dirigez-vous vers le point de navigation qui vient d'apparaître et dès que vous n'en serez pas loin, des bandits attaqueront un magasin et vous devrez les arrêter. Poursuivez la camionnette blanche, faites tomber le tireur à l'arrière et défoncez la caisse. Tuez les deux derniers brigands et dirigez-vous au plus vite voir mary jane. (Hé non elle est prise, c'est pas pour cette fois). La chatte noire vient vous parler, poursuivez-là, elle s'arrêtera près de la mer en haut des voleurs. Une fois que vous les aurez tous tué la chatte noire s'emparera de la statue. Obtenez ensuite 3000 points de héros et achetez la vitesse de balancement niveau 4.

Chapitre 9 : Les extraterrestres attaquent.

Dirigez-vous vers le nord au flat iron, pour remplir votre mission du daily bugle. Vous devez vous dépêcher d'arriver à l'opéra (servez-vous de la gâchette de gauche quand vous vous suspendez aux fils). Une fois devant l'opéra, rentrez et dirigez-vous en haut puis entrez dans la scène. Vous devrez tout d'abord secourir les deux journalistes qui sont pendus aux estrades. Tuez ensuite tous les robots et continuez de sauver les journalistes. Après ce sauvetage, Mysterio disparaîtra, et vous devrez vous diriger vers le Sud à la statue de la liberté. Montez sur les balises volantes et servez-vous en pour arriver jusqu'à la statue. Vous devez détruire les huit orbes puis ensuite monter sur la plate-forme et détruire le cerveau. Dépêchez vous de monter, car au bout d'un certain temps, les orbes réapparaissent. Une fois la statue de la liberté sauvée, dirigez-vous vers le repère de mysterio puis vers la bibliothèque. Tuez le clown et entrez dans le manoir. Tuez les trois clowns et allez dans la pièce suivante. Commencez par casser tous les miroirs (les clones de spider man ne servent à rien). Quand tous les miroirs seront détruits, un brillera plus que les autres, dirigez-vous vers lui, il a disparu. Mystère ??? Sortez de la pièce.

Chapitre 10 : Quand les bons deviennent mauvais.

Achetez la vitesse de balancement niveau 5 et si vous le pouvez le tourbillon. (Quand on sait un peu se servir de cette esquive, on fait des ravages). Au bout d'un certain temps, vous devrez vous rendre au Nord dans le quartier Upper West Side chez le Docteur Octavius. Après la déficience scientifique du Docteur Octavius, vous devrez détruire les quatre bornes. Sautez en sprintant dès que les explosions seront moins fortes. Accumulez ensuite vos 2000 points de héros. Après avoir récupéré tous les points de héros, un point de navigation apparaîtra, dirigez-vous vers lui mais peu de temps avant, des extraterrestres vous attaqueront. Après la cinématique, vous devrez rejoindre le professeur qui vient de se faire agresser. Allez ensuite au daily bugle pour finir ce chapitre.

Chapitre 11 : Les dessous du crime.

Allez à la banque voir tante May, changez-vous. Apres la cinématique vous devrez affronter le Docteur Octavius et ses soldats. Tuez ces hommes puis tuez « un peu » le Docteur. Peu après, il prendra tante May en otage. Poursuivez-le et tuez les trois soldats qui veulent vous barrer la route. Montez vite sur le toit et poursuivez l'hélicoptère. (Vous pouvez essayer de vous accrocher à lui, c'est plus facile de le suivre comme ça). Ils vont déposer tante May sur le chemin de fer, allez vite la sauver. Récupérez à présent 4000 points de héros.

Chapitre 12 : Des événements de chocs.

Commencez par rentrer chez vous vers le Sud dans West village. Allez au point de navigation, chatte noire vous y attend. Suivez-la, elle vous conduira au repère de soccer. Le mieux et de l'approcher et de le faire voler avec un uppercut puis de le taper en l'air. Filez vite très loin de lui après. Faites ce mouvement jusqu'à ce que soccer frappe chatte noire. Sortez de l'entrepôt et récoltez 4000 points de héros.

Chapitre 13 : Table rase.

Dirigez-vous vers le daily bugle au nord dans Flat Iron, vous devez aller au point de navigation vers le Sud, mais peu de temps avant d'y être, Mysterio fera une apparition dans un magasin, allez le tuer (en un coup de point vous y arrivez) et oui c'est Quentin beck. Un point de navigation s'est crée au Daily Bugle. En ressortant, il y aura une cinématique et la mission sera finie. Montez ensuite encore une fois sur le toit du daily bugle, chatte noire vous y attendra. Après la

cinématique, suivez-là, au passage vous devrez tuer quelques hommes de soccer, vous allez traverser le grand pont et elle vous amènera au repère de soccer. Pour le tuer, la chatte noire va désactiver une partie de son bouclier, vous devez l'arrêter complètement avec la borne en face. Quand soccer est à terre, tuez-le le plus possible, attention il se défend quand même. Répétez cette action jusqu'à ce qu'il soit mort, réalisez ensuite vos 4000 points de héros.

Chapitre 14 : Des ponts en feu.

Dépêchez-vous de vous rendre au rendez-vous avec Mary jane, cette fois-ci, rien ne vous empêchera d'arriver à temps, mais la scène sera déjà terminée. Mary jane va se faire agresser, défendez-la. Apres avoir tué les ennemis, il y aura une cinématique. Un point de navigation va apparaître, c'est chatte noire qui vous attend, vous devrez faire la course avec elle. (Peu importe si vous gagnez, ça ne change rien). Tuez tous les gangsters qui rodent en bas de l'entrepôt, (attention les robots sont assez dangereux) je vous conseille d'abord de tuer tous les humains puis de vous acharner sur les robots. Une fois le massacre finit, vous vous disputerez avec chatte noire, mais peu de temps après, un point de navigation apparaît, il vous amènera de nouveau vers chatte noire. Après la cinématique, vous devrez aller chez mary jane à Soho vers le Sud. Après deux cinématiques qui ne vous annoncent rien de bon, accumulez 3000 points de héros pour finir ce chapitre.

Chapitre 15 : Sauver la ville.

Dirigez-vous vers le point de navigation au nord dans le quartier west village. En arrivant chez Peter Parker, un message sur le répondeur vous informe que Mary Jane vous attend, vous avez rendez-vous avec elle dans un bar. Après la cinématique du bar, vous devrez aller sur la voie ferrée pour rejoindre le docteur Octavius. Pour le battre vous devez ligoter ses quatre bras après l'avoir esquivé. Apres la cinématique, vous devez très vite vous rendre dans le local du Docteur Octavius, le combat final se prépare, détruisez les neuf bornes, ça enlèvera les explosions de plasma et le bouclier de Dr octavius. (Il y a une borne sous le plancher, trois dans des portes, quatre en haut sur les plates-formes et une sur le mur un peu plus haut). Une fois que vous les aurez toutes cassé, tuez le docteur Octavius comme sur le train, paralysez-lui les bras métalliques et tapez-le. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Après la cinématique et les crédits le jeu est fini..... quoi que ??

Chapitre 16 : Le premier jour du reste de ta vie.

Pour ce chapitre, obtenez 50 000 points de héros, vous pouvez à present vous achetez la vitesse de balancement niveau 7 et faire tous les défis du jeu. Bon courage.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ

Descendez au sud de la carte jusqu'à ce que vous ayez en vue la Statue de la Liberté. Au bout d'un moment, un hélicoptère passera sur un immeuble près de l'eau, utilisez la toile pour vous accrocher à cet hélicoptère : il vous portera au-dessus de l'eau et à un moment il croisera un autre hélicoptère. Accrochez-vous à ce dernier qui vous portera sur Roosevelt Island (où se trouve un jeton secret). A partir de là, dirigez-vous vers la statue, grimpez sur une grande cheminée et attendez un autre hélicoptère qui vous emmènera sur Liberty Island où vous pourrez trouver un autre jeton secret, un marqueur de défi et, bien sûr, grimper sur la Statue de la Liberté.

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Tapez **JUBRAIKIT** en guise de nom de profil au début de la partie.

LA SALLE D'ARCADE

Vous y avez accès dès le départ. Si vous la perdez en cours de route, vous avez un moyen simple de la retrouver. Allez tout d'abord devant la pizzeria. Placez Spider-Man face à la devanture, puis partez sur la gauche. Remontez la rue. Entre deux immeubles, toujours sur la gauche, vous trouverez la salle d'arcade (un carré bleu sur votre radar). Dans cette salle, vous pourrez vous esayer à 4 jeux video. Dans un premier temps, passez quelques niveaux du premier jeu afin de débloquer le deuxième et ansi de suite pour accéder à toutes les bornes d'arcade.

GUIDE DES BOSS

Rhino

Un premier boss pas bien méchant, mais qui frappe fort. La clé pour le vaincre, c'est l'esquive, autrement il est invulnérable. Il faut en effet qu'il soit étourdi pour pouvoir le frapper. Esquivez donc, repérer quand il vous attaque et placez quelques combos pour le vaincre.

Mystério

Première rencontre

Attention, ce combat va être long. Très long. Pas parce qu'il est fort, mais parce qu'il va vous mettre de nombreux bâtons dans les roues. D'abord le théâtre : vous allez devoir sauver les journalistes puis vous occuper de ses robots. Ces derniers ne sont pas trop puissants, mais attention a ne pas tomber dans les flammes. Ensuite, direction la Statue de la Liberté, où le vilain alien vous a mis... un moyen d'accès pour détruire ses plans. Balancez-vous donc d'OVNI en OVNI pour aller sur la demoiselle de pierre. Là, détruisez les boules vertes pour vous occuper du cerveau. Ne vous énervez pas si vous n'y arrivez pas du premier coup, c'est normal, l'accès est difficile. Maintenant, direction... l'appartement du méchant ! Qu'importe, une fois chez lui, allez vers la bibliothèque. Après la mini-cutscene, battez les deux culbutos. Surtout, faites très attention à leur riposte. Pour l'esquiver, sautez loin de celui que vous avez frappé. Salle suivante, trois culbutos. Puis enfin, du consistant... En effet vous allez avoir affaire à des clones de Spiderman avant de pouvoir accéder a Mysterio. Toutefois, inutile de paniquer, car seulement trois d'entre eux pourront vous attaquer en même temps. Brisez ensuite tous les miroirs pour finir cette première confrontation.

Deuxième rencontre

Mysterio, alias monsieur bocal-à-poissons, braque... une épicerie. Si, si, une épicerie. Frappez l'alien, je vous jure que ça suffira.

Le Shocker

Première rencontre

Un boss qui saute haut, qui va vite, et qui peut contre-attaquer violemment. Lockez-le, poursuivez-le, et frappez-le. Il va alors devenir invincible et commencera à briller. Fuyez loin de lui, car cette attaque est dévastatrice, et l'explosion porte très loin. Il essaiera de temps en temps de vous repousser avec une tornade. Essayez de lui mettre une ou deux baffes, puis allez en hauteur. En effet, frapper plus longtemps ne mènerait a rien, car il se protégerait. Lorsqu'il aura perdu la moitié de sa vie, il appellera quelques sbires tout en haut de l'arène, à un étage accessible seulement à partir d'un escalier relié à la tour d'acier. Rien de bien compliqué, toutefois.

Deuxième rencontre

Notre ami est protégé par un bouclier. Inutile de frapper la couche d'énergie, vous vous feriez mal. Allez plutôt jusqu'à la plate-forme en face de celle de la Chatte Noire et interagissez avec l'ordinateur. Le Shocker n'aura alors plus de protection. Un petit problème se posera alors : des plaques monteront et descendront, tentant de vous empêcher d'approcher le criminel et rallongeant la durée de la bataille.

Docteur Octopus

Première rencontre

Attention, la zone de combat exigüe et le nombre de sbires ne faciliteront pas votre tâche. Allumez donc ces derniers en priorité. Ensuite, essayez de le locker pour esquiver plus facilement ses tentacules. Quand ces derniers seront plantés dans le sol, jetez de la toile dessus. Quand ils seront tous englués, faites-vous plaisir... Recommencez jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

Deuxième rencontre

La scène du train. Il ne sera pas accompagné de sbires mais pourra vous faire tomber du train, ou pire, vous balancer sur les rails devant lui. Esquivez toutes ses attaques et vous réussirez à coup sûr à le vaincre durant cette seconde phase.

Troisième rencontre

Le boss de fin, et donc le plus ardu. La première partie du combat consistera à aller désactiver les transformateurs. Ils se trouvent sur les plates-formes de bois, dans les salles au sol, sur une des plates-formes, et sur un mur. N'attaquez surtout pas Doc Ock, il est invincible et vous sanctionnerait violemment. La deuxième partie, vous l'avez faite deux fois déjà : esquive, toile, frappe, esquive, toile, frappe... Deux petites choses à savoir : vous pouvez passer dans la boule d'énergie, et si vous allez du côté du plafond, il y aura des petites plates-formes qui rendront le combat vraiment épique.

Splinter Cell

© Ubisoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIGICODES (PAVÉ NUMÉRIQUE)

Mission 1 - Police Station
Digicode 1 : 091772
Digicode 2 : 5929

Mission 4 - CIA HQ
Digicode 1 : 7687
Digicode 2 : 110598
Digicode 3 : 2019
Digicode 4 : 110700
Digicode 5 : 0614 (si Dougherty entre avant vous)

Mission 5 - Kalinatek
Digicode 1 : 97531
Digicode 2 : 33575
Digicode 3 : 1250

Mission 8 - Embassade chinoise, 2ème partie
Digicode 1 : 1436
Digicode 2 : 9753
Digicode 3 : 1456
Digicode 4 : 1834
Digicode 5 : 7921

Mission 9 - Palais présidentiel
Digicode 1 : 2126
Digicode 2 : 70021
Digicode 3 : 66768

MUNITIONS DANS L'ABBATOIR

Quand vous êtes dans la salle avec le garde assis au bureau, vous trouverez un fusil derrière le portable. Près de là se trouve aussi es munitions pour votre SC-20K.

MINES DANS L'ABBATOIR

Utilisez votre vision thermale dans le noir pour localiser les mines cachées. Celles-ci clignoteront toutes les secondes.

EMBASSADE DE CHINE : L'HOMME DE LA LUNE

Après avoir assomé les deux premiers gardes, avancez en regardant la lune. Vous verrez si vous êtes dans le bon angle un homme le visage d'un homme.

VOIR GRIMSDOTTIR

Il est possible de voir dans la première mission (l'entraînement) de Splinter Cell. Pour cela, dès le début, allez à droite et faites un saut écart pour atteindre la corniche. Puis dirigez-vous vers la porte, ouvrez-la, prenez les passes-partout, redescendez et faites tout le parcours du combattant. Vers la fin, sautez sur une corniche élevée en faisant un saut écart. Quand vous avez passé la corniche, arrêtez-vous dans la partie en rouge. Si vous vous approchez de la porte de garage, vous accèderez aux operations suivantes, mais pour l'instant, ne passez pas cette porte. Dirigez-vous à droite vers une porte. Crochetez-là et entrez dans le bureau. Regardez dans l'odinateur pour trouver la carte mémoire, notez le code qu'on vous donne, puis refaites tout le parcours à l'envers. Une fois revenu au début du parcours, il y aura de l'autre côté de celui par lequel vous êtes passé tout a l'heure un poste où vous pourrez rentrer votre code. Faites-le, puis entrez dans la piéce pour voir enfin Grimsdottir à qui vous pourrez parler.

CHOIX DU NIVEAU

Entrez **!WALK_THRU!** en guise de nom.

Splinter Cell Chaos Theory

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

Dans le menu du mode solo ou coop, maintenez les boutons L et R enfoncés et faites X, X, X, X, X, Y, Y, Y, Y, Y (5 fois X puis 5 fois Y).

CLIN D'OEIL À PRINCE OF PERSIA

Dans la mission "Displace", lorsque vous venez de passer dans la bouche d'aération, écoutez attentivement la discussion entre les deux hommes. Il parlent du jeu "Prince of Persia", et l'un d'eux le qualifie de "jeu de l'année".

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft / Ubisoft Shanghai 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES TROIS FINS

Durant la dernière mission, après le désamorçage de la bombe, vous pouvez accéder à trois fins différentes. Les trois cibles sont le Crouse Ship, Hisham et Lambert.

Fin A (bonne)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous sauvez au moins 2 des 3 cibles.

Fin B (normale)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% mais que vous sauvez les 3 cibles.
Ou bien :
-Si votre taux de confiance avec la NSA est supérieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.

Fin C (mauvaise)

-Si votre taux de confiance avec la NSA est inférieur à 33% et que vous éliminez 2 des 3 cibles.
Ou bien :
-Si vous éliminez les 3 cibles.

NOUVEAUX SKINS MULTIJOUEURS

Spy (2)

Terminer le niveau "Recruit" avec un pourcentage supérieur à 1%

Spy (3)

Terminer le niveau "Special Agent" avec un pourcentage supérieur à 45%

Upsilon Forces (2)

Terminer le niveau "Field Agent" avec un pourcentage supérieur à 20%

Upsilon Forces (3)

Terminer le niveau "Commander" avec un pourcentage supérieur à 95%

MODE ELITE

Mode Co-op Elite

Terminez la campagne co-op.

Mode Solo Elite

Terminez le mode solo.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

© Ubisoft 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LE POINT FAIBLE

En utilisant la vision thermique il est possible de voir le point faible de chaque adversaire : c'est l'endroit le plus chaud (en rouge).

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Ambassade Américaine de Dili.

Commencez par monter sur le quai, et prenez sur votre droite pour monter à l'échelle, une fois en haut prenez la corde et descendez celle-ci. Une fois en bas prenez l'autre barre sur votre gauche, pour arriver près d'une cabane. Ensuite allez sur votre droite puis votre gauche. Rentrez dans la cabane une fois dedans, vous devrez crocheter la porte au fond à droite pour continuer. Une fois ceci effectué, allez dans la pièce et montez à la barre, une fois en haut prenez la trappe et descendez. Une fois dans la pièce sortez de celle-ci et de la cabane, prenez directement sur votre gauche passez sous le pont. Ensuite continuez sur votre droite et prenez les escaliers, une fois en haut descendez-les et collez-vous contre le mur, une fois au bout faîtes un 360°. Tirez sur la lampe, prenez le garde par derrière et assommez-le. Allez tout droit, puis équipez-vous de vos lunettes thermiques pour repérer les mines au sol, passez sous le petit pont puis prenez sur votre droite. Montez sur la caisse et appuyez sur la touche triangle pour vous accrocher à la corniche une fois le bout atteint. Laissez-vous tomber. Rentrez dans la pièce et montez à l'échelle, descendez dans le trou qui est formé sur le sol. Une fois la porte passée, allez sur le passage étroit qui est sur votre droite, puis appuyez sur la touche Triangle 3 fois qui vous fera grimper en haut du balcon. Allez dans la pièce, ensuite sifflez pour attirer le garde. Une fois le garde venu, assommez-le et continuez votre progression. Vous avez en ligne de mire l'ambassade mais pour cela vous devrez vous mouiller. Allez dans l'eau où se situent les herbes flottantes. Cassez les ampoules pour ne pas vous faire prendre, une fois dans l'eau allez au bout du canal. Prenez la porte, ensuite une fois à l'intérieur prenez l'autre porte et crochetez celle-ci. Vous aurez un homme, attrapez-le et interrogez-le, pour obtenir de plus amples informations. Une fois les informations obtenues, assommez-le. Allez vous plaquer contre le mur de gauche, un autre garde sortira. Attendez que celui-ci rentre dans sa pièce. Allez au fond à droite vous verrez un tuyau, montez sur celui-ci. Commencez par monter aux échelles pour atteindre le sommet. Une fois en haut prenez sur votre droite tout en étant accroupi pour ne pas vous faire prendre par le garde. Ensuite attendez que Sadono soit exécuté (l'otage) pour trouver un plan pour faire irruption. Une fois près de la porte, relevez-vous et faites un 360°, une fois passé allez au fond où se trouvent les flammes. Montez sur votre gauche au tuyau une fois en haut longez la corniche vers le côté droit. Une fois cela fait, descendez et allez sur l'autre balcon. Passez par la fenêtre et chopez le garde qui tabasse le civil. Assommez le garde et récupérez la sacoche. Allez parler à Douglas Shetland. Il vous remettra une carte mémoire qui sera difficile à traduire d'après la NSA. Prenez la porte sur votre droite, un garde regarde au loin. Saisissez-le et assommez-le, au fond à gauche vous aurez une porte, avec une pharmacie à l'intérieur récupérez-la. Ensuite prenez le couloir et sur votre droite se trouvent des escaliers, allez-y. Une fois en bas, vous aurez un garde qui patrouille attendez qu'il ne vous voit pas et assommez-le. Vous aurez 2 autres gardes. Assommez-les et cachez les corps. Allez au fond de la pièce puis allez à gauche. Passez par la porte qui se trouve devant vous et passez l'autre porte. Vous devrez rester dans la lumière grâce au projecteur pour aller au fond à droite de la cour pour parler à Ingrid. Un garde a des lunettes de vision nocturne donc qu'il pourrait vous voir grâce à la chaleur de votre corps. Une fois au bout passez par la porte. Puis montez les escaliers, assommez le garde et prenez la porte sur votre gauche. Parlez à Ingrid. Redescendez de la tour, et prenez la porte près de l'escalier. Sortez, vous vous retrouverez dans la ville. Tirez sur les projecteurs, tout au long et

sur les guerillos. Vous avez carte blanche pour tuer les ennemis maintenant. Tout au long de votre progression faites attention. Une fois dehors tuez le garde. Puis montez sur la plate-forme, tirez sur la lampe et coupez le courant. Allez sur votre droite, tuez le garde. Puis allez sur la gauche tout en tirant sur les lampes, allez sur les escaliers qui se trouvent en face de vous, tuez le garde puis continuez sur votre droite. Allez sur le bateau. Votre mission est terminée.

Mission 2 : Laboratoire de cryologie Saulnier, Paris.

Vous commencez dans les égouts de Paris. Descendez par la bouche qui se trouve devant vous, une fois en bas allez tout droit et prenez sur votre gauche, mais un garde s'y trouve, cassez la lampe pour ne pas vous faire repérer. Une fois tué, montez dans la rame de métro désaffectée. Allez au fond de celle-ci puis tuez les 2 gardes et cachez les corps. Ensuite prenez sur votre gauche tout en suivant le chemin vous arriverez dans une pièce en feu, tirez sur les canalisations pour faire descendre la température. Allez au fond à gauche de la pièce et passez la porte, une fois ouverte, faites pareil pour la suivante mais, il y a un garde faites bien attention, assommez-le ou tuez-le et cachez son corps. Tirez sur les lumières et la caméra qui se trouve au fond sur le mur, Une fois ceci fait, utilisez l'ordinateur (je ne vois pas pourquoi en plus), puis prenez la porte sur votre droite. Dans l'autre pièce il y a des gardes. Attendez que le premier garde effectue sa ronde et assommez-le, le suivant sifflez ou attrapez-le par derrière et assommez-le. Récupérez la carte que vous obtiendrez en la prenant dans la sacoche. Ensuite prenez la porte sur la gauche, crochetez-la et prenez l'autre porte en rentrant sur votre gauche. Reprenez l'autre porte et vous voici dans le labo. Cassez la lampe au plafond, puis attendez quelques instants, 3 gardes vont rentrer. Passez par la porte par laquelle ils sont passés puis sur votre gauche, vous devrez crocheter la serrure une fois ceci fait. Passez à l'autre porte. Vous verrez 2 gardes qui détruisent la salle des ordinateurs, trouvez un moyen de les assommer ou autre, mais faites qu'ils ne détruisent pas tous les ordinateurs. Rentrez dans la pièce et utilisez l'ordinateur du fond à gauche à l'écran rouge. Vous apprendrez que le pingouin fou, a mis une bombe à retardement. Allez sur la porte de gauche, dans le couloir et crochetez la serrure. Une fois dedans désamorcez la bombe. Sortez de la pièce et allez au fond du couloir à gauche cette fois-ci et ouvrez la porte. Montez les escaliers, tirez sur le néon, puis, une fois en haut, passez la porte, vous vous retrouvez dans une pièce. Tuez les 2 gardes, puis allez à la porte qui se trouve devant vous, crochetez-la et une fois dans la pièce allez sur votre gauche à la porte. Extrêmement dur, à l'intérieur il y a 4 caméras braquées sur vous et un garde, cassez les caméras et les néons pour ne pas vous faire prendre. Une fois ceci effectué, allez sur l'ordinateur, au fond à droite. Sortez de la pièce par où vous êtes rentré et allez à la porte au fond à droite. Le code est 2457. Ensuite vous verrez 2 gardes dans la pièce avancez accroupi puis, éteignez l'objet, le garde viendra à ce moment-là, restez accroupi dans l'ombre et tuez-le. Ensuite sortez d'ici et allez à la porte au fond à droite. Prenez la puis, 2 gardes s'y trouvent. Cassez les néons et attendez le bon moment pour les assommer, une fois ceci fait continuez votre progression. Une fois en haut prenez les 2 portes successivement et vous arriverez, dans une pièce tuez els 2 gardes et allez sur votre droite directement il y'a une porte le code est : 7562. Une fois à l'intérieur, vous verrez des cervelles sur le sol, allez au fond à droite de la pièce assommez le garde qui se trouve dans la pièce suivante puis allez au fond à gauche, crochetez la serrure puis, vous voici dans une pièce peu commode. Deux gardes se trouvent au loin accrochez-vous à la barrière et traversez pour pas qu'ils vous voient. Une fois au bout passez par la porte puis, prenez la porte sur votre gauche, ensuite, une fois dans la pièce allez au fond à droite de la pièce, soulevez la grille, puis une fois dans le conduit remontez en haut vous verrez Francis par terre mal en point, récupérez le téléphone de Francis. Ensuite vous verrez les terroristes voulant faire sauter la porte, repartez vite car vous avez un décompte, revenez sur vos pas et attendez que la porte explose ensuite. Revenez où se trouvait Francis et passez par le conduit qui se trouve en hauteur ensuite. Allez au bout du conduit puis, Descendez et un camion vous attend, votre mission est terminée.

Mission 3 : Train, Paris et Nice.

Commencez par descendre la trappe, une fois dans la rame. Allez à la porte et assommez le contrôleur. Ensuite allez dans l'autre trame puis, vous devrez descendre sous le train, effectuez tout ceci et allez vers l'avant du train. Vous arriverez dans une petite pièce contenant diverses manettes déverrouillez la porte puis, sortez et allez à gauche. Sortez une nouvelle fois, mais cette fois-ci du train. Ensuite accrochez-vous à la barrière et vous voici entrain de longer les vitres faites attention de ne pas vous faire repérer, tout en allant sur la droite. Rentrez dans le compartiment une fois au bout et allez sur votre droite. Une fois les portes passées, vous devrez y aller doucement pour ne pas vous faire repérer, allez à la 3e porte, puis parlez au type qui fait semblant de dormir. Ensuite vous devrez écouter une conversation téléphonique. Vous devrez aller au fond à droite du compartiment et passer les 2 portes. Ecoutez la conversation, après celle-ci allez à l'avant du train assommez le premier garde, le 2e sera plus simple. Allez dans le compartiment suivant, ensuite une fois à l'intérieur, montez à l'échelle puis, une fois sur le toit, attrapez la corde qui se trouve en bout, votre

avion vous attend. La mission est terminée.

Mission 4 : Jérusalem, le marché du quartier de Geula.

Parlez à la femme qui vous expliquera quelques règles fondamentales. Montez les escaliers, et attendez que le policier qui patrouille ait le dos tourné. Ensuite prenez sur votre gauche, dans la ruelle et allez au fond, assommez le garde puis une fois au bout allez à gauche, un autre garde patrouille assommez-le puis, une fois cela effectué continuez sur votre gauche et passez par le chemin où la lampe bouge. Ensuite vous verrez 2 personnes parler, passez sans y faire attention mais en étant discret. Sifflez au choix et assommez-les. Ensuite allez au fond à droite, vous verrez un policier qui patrouille cachez-vous derrière le mur et attendez qu'il parte, continuez à avancer puis après avoir assommé le garde vous verrez un civil parler au téléphone, sifflez pour qu'il vienne et assommez-le. Ensuite allez dans l'épicerie et passez par la porte qui vous mène vers le bas. Il y aura un règlement de compte, Prenez le premier garde et servez-vous en comme bouclier. Tuez l'autre garde. Saoul vous donnerez votre fusil d'assaut. Premier objectif atteint. Vous devrez localiser Dahila Tal qui se trouve près de l'église. Commencez par monter les escaliers puis, prenez la porte sur votre droite. Une fois dehors vous aurez un policier qui patrouille, ne faites pas attention à lui. Continuez tout droit et prenez la ruelle où 3 lampadaires se succèdent, cassez-les et assommez les civils au passage. Ensuite, sur votre droite vous avez des escaliers, vous verrez 2 policiers, allez-y au timing, sifflez un coup pour faire venir un garde et assommez-le. Montez au tuyau, et vous verrez un rideau rouge, allez-y. Une fois à l'intérieur, passez par l'autre fenêtre, puis sautez de celle-ci, vous aurez 2 policiers en service sur votre droite, allez vous cacher derrière le mur et assommez-les. Ensuite allez au fond à droite de la rue, puis à gauche et descendez le mur. Assommez le garde et allez au fond à droite, ensuite, un autre garde s'y trouve sifflez-le et assommez- le. Ensuite sur votre droite se trouvera une place avec un garde, cassez les projecteurs pour ne pas se faire prendre. Allez assommer le garde, puis allez au fond de la ruelle, vous verrez un portail. Montez sur la corniche puis sautez derrière la porte. Vous voici passé. Allez à la porte, vous vous retrouvez devant une barrière, sur votre droite se trouve un tuyau, allez-y et descendez à la corde. Ensuite vous verrez Dahila Tal qui vous attend sur le côté de la barrière parlez avec celle-ci. Vous devrez suivre Dahila tout en gardant vos distances, commencez à la suivre puis, assommez les civils et le policier puis continuez votre marche. Ensuite vous vous retrouverez sur un chemin étroit, attendez que Dahila avance pour la suivre. Ensuite vous verrez des hommes prier, assommez-les, puis allez tout droit. Allez à la porte du fond, vous voici, dans une cour, cassez la lampe, et laissez Dahila progresser. Assommez les 2 gardes puis rejoignez-la. Ensuite vous verrez Dahila qui essaye de convaincre un policier pour la laisser parler, regardez le déroulement des opérations pour voir ce que décide le policier. Sifflez un coup pour faire venir le garde et assommez-le, rejoignez Dahila. Parler à celle-ci, passez par la porte. Une fois dans la cour sur votre droite vous verrez des escaliers. Allez au fond à gauche. Ne faites pas attention au garde sur votre droite. Cassez la lampe et suivez le garde par derrière assommez-le. Vous verrez Dahila parler à un autre garde faites pareil assommez-le et cachez le corps. Suivez Dahila Tal et allez dans l'ascenseur, Lambert vous signalera que vous devrez la tuer. Une balle dans la tête devrait suffire. Une fois en bas, assommez le garde, puis descendez les escaliers et allez à gauche, assommez le suivant et montez sur le tuyau pour passer dans la pièce suivante. Cassez les lumières et vous verrez un garde arriver, assommez-le puis vous aurez 2 passages un sur votre gauche l'autre à droite. Prenez celui de gauche et vous arriverez dans le labo allez au fond à droite du labo et récupérez ce que vous devez ensuite tuez le garde qui arrive. Et vous en aurez 2 autres qui arrivent, tuez-les aussi. Ensuite sortez du labo et allez à la porte au fond à droite, prenez sur votre gauche. Tuez le garde qui se trouve autour d'une table puis retournez à votre point de départ et cette fois ci, prenez sur votre droite, suivez le chemin. Tuez le garde puis allez à droite et montez dans l'ascenseur. Une fois arrivé descendez et brisez la lumière, puis vous vous trouverez dans une cour avec pas moins de 3 policiers, jouez la discrétion et tout se passera bien.
Commencez par aller au fond à gauche de la cour il y a un garde, assommez-le puis essayez de faire venir un autre garde pour l'assommer ensuite. Allez au fond à droite, cette fois-ci dans une petite ruelle. Votre mission est terminée.

Mission 5 : Raffinerie Kundang, Indonésie.

Commencez par monter sur les rochers et à vous rendre sur la corde, ensuite empruntez le chemin et vous trouverez 2 gardes, attendez que l'un d'eux ait le dos tourné et assommez-le, faites pareil pour le suivant. Une fois ceci fait, descendez en rappel, une fois la première plate-forme atteinte, accrochez- vous à la racine et finissez le bout de chemin qui vous reste à descendre. Allez dans la grotte, et tuez le chien. Ensuite vous aurez 2 gardes, le premier qui fume sa cigarette et l'autre qui patrouille. Assommez-les tous les 2. Ensuite prenez sur votre gauche et tuez l'autre garde. Une fois tué, montez à la racine qui se trouve sur votre gauche et allez sur votre droite.
Allez tout droit et parlez à Shteland l'homme accroupi. Vous devrez saboter l'avion à Sadono en lui posant des bombes.

Prenez la corde et descendez en contrebas ensuite, vous vous trouverez dans un camp, soyez très prudents. Vous verrez un homme dans la tente de droite, sifflez et assommez-le ensuite. Avancez vers les autres tentes et assommez l'autre garde. Vous verrez 2 hommes parler, attendez que l'un 2 se tue en manipulant la mine, et tuez le suivant. Ensuite progressez avec les visions thermiques et désamorcez chaque mine. Une fois arrivé au bout, montez sur la jeep, et enjambez le grillage. Une fois de l'autre côté, montez au tuyau et allez sur la plate-forme. Allez à la porte, ensuite vous verrez 2 hommes parler, tuez les et placez les explosifs sur l'avion. Dans le hangar vous aurez une porte qui se trouve sur votre gauche, allez-y et allez dans le village, tuez le garde, puis allez ensuite où il y a la barrière de barbelés et passez celle-ci. Continuez tout droit puis, allez tuer le chien et son maître. Tuez le garde qui se trouve dans la tour, puis allez faire le nettoyage dans les tentes. Montez à la tour, et accrochez-vous au filin. Vous voici dans le village.
Suivez Sadono, pour intercepter ses communications mais restez prudent et discret, laissez-le parler à ses hôtes et suivez-le. Ensuite prenez les escaliers sur votre gauche et empruntez le couloir. Ensuite une fois au bout, vous devrez utiliser une caméra glu pour voir le code d'accès de Sadono une fois obtenu, suivez-le. Le code d'accès sera 1492. Tuez le garde et empruntez la porte. Rentrez dans la maison, et prenez sur votre gauche, tuez le garde, Ensuite montez les escaliers, et allez dans la chambre de droite, passez par la fenêtre et descendez en contrebas. Ensuite suivez Sadono qui se trouve sur votre gauche, tout en le suivant, sans vous faire repérer puis une fois tués les 2 gardes, allez au fond, passez par la porte. Attendez que Sadono parle aux gardes, puis sifflez-le pour qu'ils viennent et tuez-les. Ensuite allez dans le hangar de gauche, et descendez à la trappe qui est ouverte. Vous commencerez dans un sous-sol, tuez les 2 gardes puis descendez en bas. Ensuite allez à gauche et descendez les escaliers et empruntez les autres escaliers, Montez et tuez les 2 gardes. Allez au fond à droite de la pièce et prenez la porte. Activez l'objet, puis passez sur votre gauche, vous verrez 2 hommes ne faîtes rien sinon la mission est échouée. Essayez d'appeler discrètement les gardes pour les tuer. Ensuite allez parler au type. Allez à la porte qu'il vient de débloquer, montez à l'échelle. Une fois en haut, cloîtrez-vous dans l'ombre et attendez que Sadono sorte de la pièce. Ensuite sortez d'ici, montez le talus et allez à droite. Laissez-les parler tranquillement et attendez dans l'ombre. Tuez le premier garde puis le second. Sur votre droite, vous aurez une mitraillette automatique attendez qu'elle ne soit pas dirigée vers vous pour la désactiver. Une fois désactivée, allez à la porte de gauche, une fois à l'intérieur, vous aurez un garde qui tire sur une cible et un autre sur le côté gauche, attendez que celui du côté gauche ait le dos tourné et assommez celui qui tire et tuez l'autre. Tuez le garde qui tape dans le sac et continuez sur votre droite. Et montez à l'échelle. Descendez par la fenêtre et allez vous trouverez dans une cour, Soyez discret 2 gardes et une tourelle, tuez-les et désactivez la tourelle. Rentrez dans le baraquement soignez-vous si besoin et prenez l'autre porte qui donne sur une nouvelle cour. Sifflez le premier garde et assommez-le. Le suivant, tuez- le d'une balle dans la tête. Composez le code d'accès et entrez. Sadono est juste devant vous. Attendez qu'il ait terminé de passer ses coups de fil, et tirez sur les lampes, puis allez saboter son PC. Sortez de cette pièce et prenez à gauche, suivez le couloir jusqu'à la sortie. Ensuite vous devrez rester mobiles, une diversion va se produire, Tuez les 3 gardes et mea culpa.

Mission 6 : Chantier naval de Komodo, Indonésie

Commencez par aller sur votre gauche et à passer par les baraquements, puis une fois dehors, tuez le garde sur la tourelle, et l'autre qui patrouille et continuez votre progression par les baraquements. A un moment donné vous verrez 2 hommes assis à une table, tuez-les. Puis allez dans la cabane sur votre droite, tuez la personne qui dort, Puis sortez de celle-ci. Allez droit devan,t vous verrez, un passage étroit, rentrez dedans et agrippez-vous sur l'embouchure plus haut. Une fois à l'intérieur allez tuer le garde qui regarde la télé, puis tuez celui qui tire la mitraillette. Ensuite passez sur votre gauche, 2 tourelles à éviter, ensuite, allez dans la cabane et passez par l'échelle qui vous conduit vers le bas. Vous voici dans le sous-marin. Commencez par prendre l'ascenseur et descendez. Une fois en bas, prenez la porte sur votre droite, et soignez-vous. Tuez les 2 gardes et prenez la porte au milieu, et rentrez dans la salle des machines, allez derrière et interceptez le technicien pour qu'il remonte le sous-marin. Une fois remonté, assommez-le. Sortez d'ici et prenez la dernière porte au fond du couloir. Montez les escaliers et tuez le garde. Prenez sur votre droite, et ensuite prenez le transporteur. Tuez le garde, et continuez votre progression. Descendez dans le sous-marin. Une fois à l'intérieur, vous vous trouverez devant un tableau de bord. Prenez la porte sur votre droite, et descendez à l'échelle. Suivez le chemin, vous entendrez 2 gardes parler, attendez que l'un deux vienne à vous et assommez-le. Assommez le suivant et continuez tout droit. Vous serez dans un dortoir, allez au fond de celui-ci et descendez à l'échelle. Sur votre gauche, il y a une porte, sifflez le garde, et assommez-le. Continuez tout droit, à un moment donné vous verrez au sol la lumière qui éclaire celle-ci et un garde qui arrive, cloîtrez-vous dans l'ombre, attrapez-le et amenez le scanner rétinien. Dans la salle il y a 2 hommes. Sortez du sous-marin et rejoignez Coen. Commencez par emprunter la passerelle et descendez les escaliers, tuez le garde. Une fois en bas vous aurez plusieurs postes en ligne de mire qui vous tirent dessus. Tuez-le et allez au fond. Descendez dans le bateau.

Mission 7 : Télévision indonésienne, Djakarta

Allez parler à la dame, puis commencez à descendre en rappel, une fois en bas, prenez la petite ruelle où 2 hommes parlent, essayez de les assommer ensuite continuez tout droit et allez à gauche, 3 gardes patrouillent. Tuez-les ou assommez-les au choix. Montez à l'échafaudage et prenez le filin. Une fois sur le grillage, progressez vers le côté gauche, sautez celui-ci et crochetez la serrure, ensuite une fois à l'intérieur descendez la rampe. Crochetez la serrure, et vous verrez 2 gardes parler. Commencez par siffler le premier garde et l'assommer. Ensuite tuez le suivant et continuez tout droit. Commencez par longer le mur de gauche, une mine se trouve au sol, évitez-la. Continuez tout droit, et 2 gardes patrouillent, tuez-les. Continuez votre progression. Allez vers le camion, une trappe se situe sur sa gauche, allez-y vous serez alors dans les égouts. Prenez sur votre droite, une caméra est pointée sur vous, n'y prêtez pas attention, tuez les 2 gardes qui arrivent, puis allez sur votre gauche, une autre caméra est braquée sur vous, une fois passée, allez sur la droite et montez à l'échelle.
Tuez le garde qui se trouve sur la tourelle et enfilez vos lunettes thermiques pour voir les mines qui sont placées au sol, agrippez-vous au grillage et longez celui-ci pour atteindre le grillage devant vous, enjambez celui-ci et allez à la porte. Crochetez-la et assommez le garde, ensuite prenez la porte sur votre gauche. Vous serez sur un parking tuez les 2 gardes et désactivez la tourelle. Sur votre droite, vous trouverez un passage, allez-y une fois dans le conduit rejoignez le toit. Cassez la vitre et descendez en rappel. Tuez le garde, cachez son corps, faites attention les éclairs peuvent vous trahir en vous exposant à la lumière. Allez au fond à gauche et prenez l'ascenseur. Vous voici dans le coeur et l'organisation de Sadono, un immeuble bourré de gardes et de tourelles. Commencez par prendre sur votre gauche et allez à la porte. Cassez toutes les lumières possibles et assommez le garde. Rentrez dans le studio, où il y a écrit « On air » et allumez des torches éclairantes, postez-vous en haut des gradins et tuez les 3 gardes. Revenez en arrière maintenant, et retournez sur votre point de départ. Prenez sur votre gauche, vous verrez une tourelle et 2 gardes, sifflez l'un deux, ou tuez-le à la barbare. Et envoyez un fumigène pour que la tourelle ne vous tire pas dessus. Ensuite désactivez-le et cassez la caméra sur votre droite. Puis attirez le garde et tuez-le. Prenez la porte sur votre gauche, et allez parler à Ingrid. Karlthson. Retournez au point de départ elle vous ouvrira la porte qui nécessite un scanner rétinien. Une fois à l'intérieur, prenez le chemin sur votre droite, et soyez rapide et vigilant tuez les 2 gardes. Ingrid ouvrira la porte. Commencez par aller à gauche, en restant dans l'ombre, tuez le premier garde puis le suivant. Ensuite, allez au bout du couloir une caméra est là, brouillez-la puis allez à droite. Tuez les 2 gardes. Soignez-vous si possible. Allez au fond à droite, et montez sur le filin. Prenez l'embouchure, une fois dans le conduit suivez le chemin. Sautez vers le bas, vous voici dans le studio d'enregistrement. Saisissez Sadono, les gardes ne vous tireront pas dessus. Allez à droite de la scène dans le couloir et amenez Sadono au scanner rétinien. Ensuite utilisez l'autre scanner et franchissez la porte. Et donnez Sadono à Ingrid. Vous aurez une petite discussion avec celle-ci. La mission est terminée.

Mission 8 : Aéroport international de Los Angeles, Californie, USA

Commencez par sauter le grillage et restez accroupi sur le côté. Vous verrez un camion, laissez-le se faire contrôler et montez à l'arrière de celui-ci. Certains terroristes se sont déguises en employés, vous pourrez les reconnaître en mettant vos lunettes thermiques, car ceux-ci ont pris le vaccin qui augmente la chaleur de leur corps. Commencez par descendre du camion et assommez le garde, ensuite le chien. Un autre garde se trouve dans la petite cabane tuez ces terroristes. Prenez la porte sur votre gauche, puis la suivante. Une femme se trouve à l'intérieur. Sifflez pour qu'elle vienne et assommez-la. Ensuite tirez sur les 2 caméras pour faire venir le garde et l'assommez ensuite. Allez dans les Wc sur votre droite, et montez par la grille de ventilation. Prenez sur votre gauche, et descendez en contrebas. Prenez sur votre gauche, et vous verrez le terroriste de droite que vous devrez abattre et non celui de gauche, attendez qu'ils finissent la discussion pour descendre. Cassez les ampoules pour être dans le noir total. Descendez et tuez le terroriste et assommez le civil. Prenez le tapis roulant sur votre droite. Attendez que le terroriste vienne vers vous, et tuez-le ensuite, allez assommer le garde devant le tapis roulant. Montez aux escaliers et assommez le garde de droite et tuez celui de gauche. Prenez ensuite la porte sur votre gauche, et descendez les escaliers. Brouillez la caméra et allez sur le tapis roulant de gauche, tout en étant caché derrière des grosses mallettes pour ne pas vous faire prendre. Ensuite empruntez le chemin de droite, et celui de gauche, et refaites la même opération. Cette fois-ci vous devrez attendre que le garde soit dans son bureau et le dos tourné pour foncer tout droit. Ensuite cassez la caméra et prenez la porte sur votre droite. Montez les escaliers et allez à la porte. Montez les escaliers et vous voici devant, une porte, prenez sur votre gauche, et longez tout le long, le tapis. Une fois au bout sur votre droite, il y a un accueil et un terroriste qui parle avec un civil. Attendez que celui-ci ne parle plus et saisissez-le. En tout il y a 2 terroristes dans la salle d'embarquement et 1 dans les bureaux. Tuez la personne qui arrive ensuite. Et allez à la porte le code d'accès est le 5325. Ensuite tirez sur les lampes murales, et descendez les escaliers. Brouillez la caméra et prenez sur votre gauche, et rentrez dans les

bureaux. Le terroriste est celui qui patrouille. Tuez-le et assommez celui qui parle au téléphone. Ensuite allez à la porte du fond, à l'intérieur 3 hommes. Attendez qu'ils aillent en pause, puis sifflez le premier garde et assommez-le, ensuite assommez l'instructeur. Allez à la porte au fond à gauche, vous verrez 2 hommes à la rambarde, soit vous passez discrètement sans rien dire soit vous y allez comme Elvis à la barbare et vous leur mettez un coup de tête !! Ensuite descendez sur votre côté droit, où il y a les escalators. Brouillez la caméra et continuez à descendre. En bas, Placez-vous près du garde-fou, activez la vision thermique et vos jumelles et repérez Soth et ses hommes en dessous. Prenez la porte sur votre droite. 2 caméras sont braquées sur vous, cassez les lampes puis allez à l'ascenseur de droite. Et montez. Tirez sur la grille de l'ascenseur et montez sur le filin. Ensuite sautez sur les plates-formes, et arrivez sur la dernière plaque accrochez-vous au tuyau, et montez sur celui-ci une fois le côté droit atteint, lâchez-vous il se rattrapera en contrebas. Passez sur le côté et sautez sur le mur. Une fois en haut tirez sur la grille d'en face et passez par le conduit pour atteindre la passerelle. Montez l'échelle et vous voici sur la passerelle. Ensuite descendez en rappel, et passez par le conduit. Vous verrez 2 terroristes, sur une passerelle avec la mallette du ND133. Jetez un oeil sur les hommes et passez sur votre droite. Equipez-vous de vos jumelles thermiques et tuez les 3 terroristes, ensuite montez sur les échelles pour arriver en haut. Vous aurez 1 minute pour trouver le Nd133 et tuer Soth au passage. Une fois ceci effectué, vous aurez droit à une cinématique mettant en oeuvre Sam qui court dans le hall de l'aéroport laissant le Nd133 au milieu. Un robot viendra la désactiver. Vivement Décembre et Splinter Cell Chaos Therory.
En attendant savourez la fin, et félicitations, vous avez fini Splinter Cell Pandora Tomorrow !!

RETENIR SON SOUFFLE

Lorsque vous utilisez le SC-20K, zoomez à l'aide du stick C et maintenez la gachette de gauche pour que Sam retienne son souffle. Vous viserez ainsi sans trembler.

VISÉE LASER

Pour mieux viser avec le pistolet, mettez l'ennemi en joue avec B puis appuyez sur Haut de la croix directionnelle pour transformer la croix en faisceau laser. Celui-ci s'avère beaucoup plus précis que la croix qui apparaît par défaut mais il vous trahira à la vue des ennemis si vous l'utilisez dans un endroit sombre.

Spongebob Squarepants : Revenge Of The Flying Dutchman

2003

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES COSTUMES

Jelly fishing gear

Dans le Krusty Krab, bousculez la cible pour faire apparaitre une tente avec le costume.

Homme-sirène

Dans le centre ville délivrez Krabby Patties de Patrick.

Reep blower

Dans le champs Jelly Fish, gagnez 100 fois le challenge de pêche.

Spy Hunter

© Midway 2002

+ D'INFOS FORUM

CHEAT MODE

Les cheats sont débloqués une fois que vous aurez réussi les niveaux correspondant dans le temps indiqué. Pour les activer, vous devez aller dans les options du système, puis dans le menu extras et Cheat Grid. Pour voir les vidéos débloquées, rendez-vous au Movie Player.

Vidéo Saliva Spy Hunter

Terminez le niveau 1 en 3 mn 40.

Affichage Vert

Terminez le niveau 2 en 3 mn 35.

Vidéo Saliva Your Disease

Terminez le niveau 3 en 2 mn 40.

Vision nocturne

Terminez le niveau 4 en 3 mn 15.

Vidéo test anamatic

Terminez le niveau 5 en 3 mn 25.

Caméra supplémentaires

Terminez le niveau 6 en 3 mn 45.

Affichage arc en ciel

Terminez le niveau 7 en 3 mn 10.

Caméra inversée

Terminez le niveau 8 en 3 mn 05.

Vidéo concept art

Terminez le niveau 9 en 3 mn 45.

Vision de poisson

Terminez le niveau 10 en 3 mn 15.

Caméra saccadée

Terminez le niveau 11 en 3 mn 10.

Caméra pourrie

Terminez le niveau 12 en 3 mn 30.

Vidéo du making-of

Terminez le niveau 13 en 2 mn 15.

Espion minuscule

Terminez le niveau 14 en 5 mn 10.

Espion planant

Terminez le jeu.

Super espion

Terminez les 65 objectifs du jeu pour avoir des munitionsillimitées et une voiture indestructible.

DÉBLOQUER LES VIDÉOS

Entrez l'un de ses codes en guise de nom. Un son confirmera une entrée correcte. Entrez ensuite votre nom d'utilisateur. Allez voir les séquences dans le Movie Player.

`MAKING`	Making Of
`GUNN`	Theme Spy Hunter
`SALIVA`	Vidéo Your disease.
`SHAWN`	Vidéo Concept Art
`WOODY`	Vidéo test animatic
`OGSPY`	Min-Jeu Spy Hunter

CHEAT MODE

Terminez tous les objectifs et sous-objectifs des niveaux dans le temps imparti pour déloquer les triches correspondantes.

Vidéo Saliva Spy Hunter

Terminez le niveau 1 en 3:40.

Mode Green HUD

Terminez le niveau 2 en 3:35.

Vidéo Saliva Your Disease

Terminez le niveau 3 en 2:40.

Vision nocturne

Terminez le niveau 4 en 3:15.

Vidéo d'animation

Terminez le niveau 5 en 3:25.

Plus de caméras

Terminez le niveau 6 en 3:45.

Mode Rainbow HUD

Terminez le niveau 7 en 3:10.

Caméra inversée

Terminez le niveau 8 en 3:05.

Vidéo d'art

Terminez le niveau 9 en 3:45.

Vue Oeil de poisson

Terminez le niveau 10 en 3:15.

Camera Flip

Terminez le niveau 11 en 3:10.

Caméra gerbe

Terminez le niveau 12 en 3:30.

Vidéo du Making Of

Terminez le niveau 13 en 2:15.

Agent minus

Terminez le niveau 14 en 5:10.

Espion Hover

Terminez le jeu.

Super Espion

Terminez les 65 objectifs du jeu.

TOUS LES CIRCUITS

Crez un nouveau profil et appelez le **GDOG57** pour avoir accès à tous les circuits.

Spyro : A Hero's Tail

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU DES SECRETS

Cette liste indique le nombre d'oeufs de dragons que vous devez trouver pour débloquer les options du menu "Secrets".

```
1    Artworks
11   Visualiseur de personnages
21   Modèles de charbons
31   Modèles de flammes
41   Mini jeu : Sergent Byrd
51   Mini-jeu : Spyro Turret
61   Mini-jeu : Sparx Shooter
71   Mini-jeu : Blink
```

NOUVELLE FIN

Terminez le jeu avec les 40 gemmes sombres, les 100 gemmes de lumière et les 80 oeufs de dragons.

Spyro : Enter the Dragonfly

© Universal Studios / Equinoxe Entertainment 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIES INFINIES

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

RALENTIR L'ACTION

Au menu principal, faites : **B, A, B, A, Y, X, X, Y, R, L**.

SSX 3

© Electronic Arts / EA Sports 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES CACHÉS

Brodi

Entrez *zenmaster* en guise de code.

Bunny San

Collectez tous les artworks ou entrez le code *wheresyourtail*.

Canhuck

Complétez l'objectif Exploration de Peak 3 .

Churchill

Complétez Peak 3 en Freestyle ou entrez le code *tankengine*.

Eddie

Entrez *worm* en guise de code.

Gutless

Gagnez une médaille dans tous les événements.

Hiro

Collectez toutes les cartes ou entrez le code *slicksuit*.

Jurgen

Complétez tous les objectifs de Peak 1 ou entrez *brokenleg* en guise de code.

Luther

Entrez *bronco* en guise de code.

Marty

Entrez *back2future* en guise de code.

NW Legend

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

Snowballs

Complétez tous les objectifs de Peak 2.

Stretch

Collectez tous les posters ou entrez le code *windmilldunk*.

Svelte Luther

Collectez tous les toys.

Rider inconnu

Complétez tous les objectifs de Peak 3.

CHEAT CODES

Entrez un des codes suivants dans le menu dédié selon l'effet désiré :

`biggerthank7`	Tous les Pics
`djsuperstar`	Toutes les chansons
`gotitgotitneedit`	Toutes les trading cards
`graphicdelight`	Toutes les planches
`myeyesaredim`	Toutes les vidéos
`naturalconcept`	Tous les artworks
`nogluerequired`	Tous les jouets

SSX on Tour

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

BACKSTAGEPASS	Choix du niveau
BIGPARTYTIME	Jouer avec Conrad
FLYTHREADS	Toutes les tenues
FOURSOME	Jouer avec un agent
LETSPARTY	Boules de neige (gâchette)
LOOTSNOOT	Plus d'argent
MOREFUNTHANONE	Jouer avec Mitch Koobski
POWERPLAY	Meilleures stats
ROADIEROUNDUP	Persos bonus
THEBIGPICTURE	Toutes les vidéos
THREEISACROWD	Jouer avec Nigel
ZOOMJUICE	Boost illimité

100% T-SHIRT

Réussir tous les challenges

SSX Tricky

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COURSE PIPEDREAM

Remportez une médaille d'or à chaque Showoff pour débloquer la course Pipedream.

COURSE UNTRACKED

Remportez une médaille d'or à chaque course pour débloquer la piste Untracked.

JOUER AVEC RECTORATOR

Entrez le nom RECOR dans le mode circuit mondial. Choisissez ensuite n'importe quel rider et il sera automatiquement remplacé par Rectorator.

MEILLEURES PLANCHES

Débloquez tous les tricks d'un personnage pour obtenir sa meilleur planche.

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez tous les chapitres dans votre carnet de tricks pour obtenir de nouveaux costumes. Pour avoir le dernier costume, vous devez terminez le circuit mondial au rang Master.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Brodi

Remportez 1 médaille d'or dans le circuit mondial.

Zoe

Remportez 2 médailles d'or dans le circuit mondial.

JP

Remportez 3 médailles d'or dans le circuit mondial.

Kaori

Remportez 4 médailles d'or dans le circuit mondial.

Marisol

Remportez 5 médailles d'or dans le circuit mondial.

Psymon

Remportez 6 médailles d'or dans le circuit mondial.

Seeiah

Remportez 7 médailles d'or dans le circuit mondial.

Luther

Remportez 8 médailles d'or dans le circuit mondial.

REMPLIR SON CARNET DE TRICKS RAPIDEMENT

Une bonne méthode pour remplir rapidement son carnet de tricks consiste à les effectuer sur la première grosse bosse de Garibaldi.

CLASSEMENT MAITRE

Remportez toutes les médailles d'or dansle circuit mondial pour obtenir le classement Maitre.

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Remportez la médaille d'or avec tous les personnages sur Garibaldi. vous gagnerez un nouveau personnage. Remportez la médaille d'or avec ce personnage pour en obtenir un autre. Continuez de cette façon jusqu'à avoir tout le monde.

LES PANNEAUX

Vous verrez des panneaux sur le pistes. Les bleux conduisent à des showoffs, les rouges à la course. Les passages les plus rapides sont souvent les bleus.

RACCOURCIS

Alaska

A la fin du circuit, a l'endroit où les ventilateurs vous font aller plus vite, si vous n'êtes pas en première position, faites un half-flip pour tomber. Le ventilateur vous poussera vers le bas et vous gagnerez du temps.

Mercury City

- A la seconde bifurcation, ne tournez pas mais foncez sur le bâtiment pour gagner un peu de temps.
- Lorsque vous arrivez dans la forêt, continuez vers la rivière gelée. Vous verrez alors un tunnel. Evitez les pales qui tournent et continuez jusqu'à l'autoroute. Passez à droite du tremplin suivant pour continuer par la rame de métro. Faites simplement attention à ne pas vous prendre une rame lorsque vous passez.

Garibaldi

Tournez à droite dès le départ de la course. Vous traverserez les protections jaunes et pourrez alors faire un long rail.

Elyseum Alps

Prenez la pancarte rouge en bas de la grande descente (celle avec un énorme big air). Juste après, une autre pancarte vous attends sur la gauche. Restez sur la piste en vous concentrant sur vos sauts. Après un gros big air, vous verrez une troisième pancarte à prendre. Sautez sur la gauche pour avoir un x 5. Après le tunnel suivant, vouspourrez faire un rail et éviter les vitres.

CHEAT CODE

Master Code

Maintenez L + R puis faites A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z à l'écran titre.

Tous les points stats à fond

Maintenez L + R puis faites B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z à l'écran titre.

Planche Mallora

Maintenez L + R puis faites A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z à l'écran titre.

Mix Master Mike

Maintenez L + R puis faites A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Sélectionnez Mac à l'écran de sélection des personnages, il sera remplacé par Mix Master Mike pendant la course de Mac's Ubers. Répétez le code pour le désactiver.

Star Wars : Bounty Hunter

© Ubisoft / LucasArts 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES NIVEAUX

Entrez l'un des codes suivant en guise de mot de passe

SEEHOWTHEYRUN	Chapitre 1
CITYPLANET	Chapitre 2
LOCKDOWN	Chapitre 3
DUGSOPLENTY	Chapitre 4
BANTHAPOODOO	Chapitre 5
MANDALORIANWAY	Chapitre 6
BEAST PIT	Mission 1
GIMMEMYJETPACK	Mission 2
CONVEYORAMA	Mission 3
BIGCITYNIGHTS	Mission 4
IEATNERFMEAT	Mission 5
VOTE4TRELL	Mission 6
LOCKUP	Mission 7
WHAT A RIOT	Mission 8
SHAFTED	Mission 9
BIGMOSQUITOS	Mission 10
ONEDEADDUG	Mission 11
WISHIHADMYSHIP	Mission 12
MOSGAMOS	Mission 13
TUSKENS R US	Mission 14
BIG BAD DRAGON	Mission 15
MONTROSSISBAD	Mission 16
VOSAISBADDER	Mission 17
JANGOISBADDEST	Mission 18

CHEATS CODES

Entrez l'un des codes suivants en guise de mot de passe

R ARTISTS ROCK	Gallerie concept arts
GO FISH	Tous les secrets

Star Wars : Jedi Knight II : Jedi Outcast

© Activision / Raven Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Deux ou trois petites choses

Avant tout, un conseil d'ordre général à tous les apprentis Jedis. Dès que vous serez en possession du Sabre Laser, agissez tel un véritable Jedi et dédaignez les Blasters. Le sabre est l'arme la plus puissante du jeu et permet de plus de repousser la plupart des tirs adverses. Ne rechignez pas non plus à abuser des pouvoirs de la Force. Pousser un ennemi dans le vide ou arracher leurs armes à une bande de Stormtroopers peut être une très bonne façon de se sortir d'une situation délicate. Souvenez-vous aussi qu'il vous est possible de vous soigner grâce à la Force. Le couple gagnant de Jedi Knight 2 est donc l'usage du sabre combiné à celui de la Force.
Un autre conseil, Jedi Knight 2 est un jeu dans lequel le terme « 3 Dimensions » prend toute son ampleur. Pensez à lever la tête, cela pourrait s'avérer utile pour trouver un chemin de traverse, des bonus ou un ennemi embusqué. Ou tout simplement pour profiter du paysage.
N'oubliez pas non plus de prendre des points de repères, les cartes sont vastes et assez labyrinthiques. On se perd facilement. Encore un petit truc. Contrairement à la plupart des shooters, JK 2 est très exigeant au niveau des sauts (un peu trop même). Alors apprenez à les maîtriser correctement. D'ailleurs à ce sujet, je sais que c'est écrit dans la notice (mais qui lit les notices à part moi ?) mais la vue à la troisième personne est préférable dans ce jeu car elle permet de réaliser des sauts acrobatiques très pratiques.
Une note encore concernant cette solution. Le nombre d'ennemi peut varier selon le niveau de difficulté choisi, notamment en ce qui concerne les Jedis Noirs rencontrés. Ils ne seront donc pas tous signalés ici et un duel contre un Jedi pourra devenir un combat à trois.

Kejim Post

Vous voilà donc sur Kejim en compagnie de Jan. Avant tout, regardez autour de vous, sur votre gauche se trouve une porte. Prenez garde aux mines qui se trouvent à l'intérieur de cette salle, sur la droite. En restant à l'extérieur, tirez sur l'une d'entre elles pour les faire exploser sans risquer de partir en fumée. Vous trouverez ici quelques bonus ainsi qu'une zone secrète, au fond de la salle, au-dessus des étagères. Utilisez les caisses et les containers pour l'atteindre. Elle contient de quoi vous refaire une santé, au cas où...
Ressortez et revenez derrière le vaisseau, sur la gauche. Vous apercevez 2 Stormtroopers en train de discuter. Éliminez-les. Contournez le vaisseau par la droite (après avoir récupéré le blaster impérial, content de le retrouver ?) et suivez le chemin sur la droite, attention à l'officier qui vous entendra arriver au coin du chemin. Continuez, vous tombez sur une escouade de Stormtroopers, tuez-les en prenant garde à Jan, si elle meurt la mission sera un échec. N'oubliez pas de lever la tête, un garde se trouve à l'étage.
Une fois la place nettoyée, Jan vous signale que la grande porte est impossible à ouvrir. A vous de trouver un moyen. Pour cela, allez à gauche par rapport à la porte, au coin vous trouverez une porte, prenez-la. Sur votre droite se situe une borne pour recharger votre bouclier. Prenez ensuite le seul chemin possible en prenant garde à l'officier. Utilisez l'ascenseur, tournez à droite et reprenez le second ascenseur jusqu'à la salle de contrôle pour activer les systèmes de défense. L'alarme se déclenche et des gardes affluent. Redescendez et débarrassez-vous des gêneurs. Utilisez ensuite le canon face à la porte pour l'ouvrir.
Entrez et prenez le monte-charge. Ouvrez la porte, tuez-le garde au fond du couloir, attention à la porte sur votre droite et aux gardes qui vont en sortir, tuez-les rapidement. Entrez ensuite par cette porte. Vous verrez un container cylindrique isolé vers la gauche de cette salle. Tirez dessus pour libérer un passage au sol. Entrez. Suivez le couloir. Après le tournant repérer une porte sur la gauche. Au fond se trouve une sorte de générateur. Placez vous près de la porte au milieu du couloir et tirez sur le générateur. Planquez-vous rapidement derrière la porte car cela va sentir le roussi. Ressortez et dirigez-vous vers les restes de l'objet, contournez-les et accédez à l'ascenseur. Vous arrivez dans

une salle où se trouve une grille d'aération, détruisez-la et sautez. Vous êtes dans la salle de contrôle que vous pouviez voir en entrant. Activez tous les interrupteurs pour ouvrir les portes du couloir et attendez que Jan vous rejoigne. Quittez cette pièce et retournez dans celle où vous avez fait exploser le container. La porte au fond est maintenant ouverte, prenez-la. Attention aux gardes qui vont vous tomber dessus assez souvent ici. Dans cette pièce, récupérez les lunettes infra-rouge qui vous seront utiles pour la suite. Dans un coin se trouve un monte-charge, prenez-le. Une fois en bas, activez les lunettes IF et engagez-vous dans le passage. Suivez le chemin jusqu'à une trappe. Désactivez les lunettes et armez-vous pour vous débarrasser de quelques gardes. Au fond, allez regarder le premier code (le bleu) qui vous servira par la suite. Commutez les interrupteurs qui se trouvent sur la droite. Repartez sur la gauche, vers la porte barrée par un champs d'énergie, désactivez-le. Montez par l'escalier et prenez à droite en faisant attention aux Stormtroopers qui seront postés dans les angles. Poursuivez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle vertigineuse. Prenez la passerelle qui mène à la porte de gauche. Faites attention à la tourelle, détruisez-la en évitant ses tirs. Avancez et contournez la verrière pour arriver à la porte, attention aux Stormtroopers sur la gauche. Prenez la porte qui se trouve tout de suite sur votre droite pour entrer dans le petit poste de commande ou vous trouverez un interrupteur, des munitions et un chargeur de bouclier. Retournez dans le couloir et empruntez l'escalier sur la gauche pour vous rendre dans la salle en contrebas. Vous y trouverez un terminal mais aurez besoin de Jan pour le faire fonctionner. Quand elle vous appellera à l'aide, revenez sur vos pas. Après que Jan ait piraté le terminal, allez dans la salle que vous indique la cut scène. Vous y découvrirez un nouveau code impérial (le vert). Revenez maintenant vers la porte qui mène au Terminal (la seconde, pas celle qui se trouve près du poste de commande) et empruntez l'escalier qui monte, avancez droit vers la porte pour entrer dans le second poste de commande. Désactivez la tourelle et ressortez. Derrière l'autre porte se trouve un ascenseur qui mène à l'entrée du bâtiment (début du niveau) évitez donc de la prendre. Revenez sur vos pas de façon à rejoindre les passerelles et la console de commande. Prenez la passerelle qui se situe sur votre gauche. Attention encore une fois à la tourelle. Comme tout à l'heure, contournez le poste de commande, mais prenez directement à gauche dans le couloir. A votre gauche encore, il y a un escalier qui monte en tournant, allez-y. Tuez les deux gardes. Sur la gauche de cette salle, il y a un ascenseur qui vous mènera juste au-dessus. Dans cette nouvelle pièce, activez l'interrupteur avant d'emprunter le passage de guet par la droite pour rejoindre l'autre interrupteur qui se trouve de l'autre côté du puits. Revenez ensuite à l'escalier, descendez-le et tournez à gauche, avancez tout droit. Passez une salle qui ressemble à une sorte d'entrepôt. La sortie est tout au fond. Faites le plein avec les recharges de Blasters et de Boucliers sur votre gauche dans la pièce suivante. A droite, une porte mène à une sorte de coursive, empruntez-la, regardez la cut scène. Avancez et descendez l'escalier. Faites attention aux Droïdes Sondes que vous aurez sûrement repérés à leur bruit si familier. Dégommez les trois (il y en un caché dans un coin). Empruntez ensuite l'ascenseur au milieu de la pièce. Vous vous retrouvez à l'extérieur. Faites toujours attention aux Droïdes Sondes qui traînent. Vous voyez sur votre droite une passerelle couverte, allez-y, passez par-dessus, en marchant sur le toit, une explosion créera une ouverture qui vous permettra de revenir à l'intérieur. Méfiez-vous, vous êtes attendus. Suivez le seul chemin qui s'offre à vous. N'oubliez pas le code dans la deuxième salle. Sortez, vous voilà revenu à l'espèce d'entrepôt. Regagnez la console dans le puits et entrez le code impérial. Allez faire un tour du côté de la dernière passerelle enfin accessible. Fin du premier sous-niveau.

Kejim Base

On commence par un peu de feu d'artifice, sans vous faire repérer, tirez sur les bonbonnes de gaz pour vous débarrasser des premiers. Finissez le nettoyage de Stormtroopers. Avancez au bout du couloir et récupérez la clé sur le corps de l'officier. Pensez à récupérez les armes qui se trouvent dans les petites pièces sur les côtés, ouvrez la porte. Ne vous laissez pas surprendre par la tourelle. Prenez la porte sur la droite, au fond. Activez l'interrupteur et sautez à travers la verrière sur la droite. Commutez les interrupteurs sur le panneau de contrôle et écouter l'une des plus belles répliques de Kyle :). Sauter encore à travers une verrière, celle de l'espèce de frigo géant, et foncez vers la porte en face de vous. Ne traînez pas ou vous allez prendre un mauvais rhume. Une fois sorti, vous êtes dans un petit couloir, activez l'interrupteur qui en dévoilera un autre permettant de couper le système de refroidissement. Sortez par l'escalier en prenant garde aux Stormtroopers. Prenez un autre escalier et tournez à droite. Vous êtes normalement de retour au frigo géant et prêt pour votre première séance d'acrobatie millimétrée. Entrez à l'intérieur par l'une des vitres mais ne tombez pas. Longez le bord jusqu'à atteindre le bras mécanique et servez-vous en pour accéder au passage un peu plus haut. Si vous avez trouvé cela délicat, sachez qu'il y en aura d'autres bien pire. Vous arrivez sur une passerelle. Si vous en avez besoin, il y a une zone secrète sur le côté gauche qui contient un chargeur de munitions.
Allez tout droit et passez la porte. Faites le ménage. Longez le parapet pour atteindre l'autre côté, là où des gardes vous tiraient dessus. Faites exploser le container. Une passerelle apparaît, prenez-là, elle vous mènera à l'intérieur de cette salle. Ici vous trouverez un interrupteur pour faire apparaître une passerelle qui rendra accessible la base de la partie

centrale de la pièce précédente. Un ascenseur vous permet aussi de vous rendre à l'étage inférieur. Ici vous trouverez un couloir qui conduit à un interrupteur permettant de faire bouger des blocs dans une grande salle. Ces blocs permettent l'accès à des bonus. Attention au casse-tête. Réussir cela n'est pas obligatoire mais si vous voulez tenter votre chance cette salle est accessible par la pièce d'où vous venez. Prenez l'escalier en bas. Attention aux tourelles. Si vous décidez de vous en passer, remontez par l'ascenseur et allez prendre la passerelle que vous venez d'ouvrir. Descendez dans la trappe et suivez le couloir en vous baissant. Vous voilà dans le quartier de détention. Il y a pas mal de ménage à faire ici, alors soyez prudents. Prenez la clé de l'officier et ouvrez la porte verrouillée qui se trouve sur la gauche. Actionnez d'abord l'interrupteur de droite puis celui de gauche. Franchissez la porte, encore une fois, gare aux tourelles. Allez vers l'angle droit de la pièce, tirez sur le container pour découvrir un passage. Suivez ce chemin. Montrez votre nez à la fenêtre et attendez qu'on vienne vous rendre visite. Passez la porte d'où sont sortis les gardes. Dans cette pièce, une petite porte semble être bloquée par un champs d'énergie mais vous pouvez passer (dans un sens seulement). De l'autre côté soyez prudent, un canon va vous mitrailler. Planquez-vous bien et utilisez des grenades. Allez ensuite au fond de la pièce, sur la gauche pour trouver l'interrupteur du champs d'énergie qui bloque les portes de droite. Attention aux 3 Stormtroopers qui vont sortir. Allez vers la gauche, dans le poste de commande et activez les deux interrupteurs. Oui c'est très joli, mais c'est surtout très dangereux alors ne traînez pas. Faites le tour de la machine en vous baissant pour éviter les lasers et passez dans le trou découpé dans la porte.
Maintenant descendez l'escalier. Allez au fond de la pièce. Entrez dans la salle remplie de cadavres, très rapidement, juste le temps de prendre la clé de l'officier et ressortez aussitôt. Revenez en arrière vers la console des Droïdes que vous pourrez ouvrir avec cette clé. Guidez ensuite le droïde vers la salle dangereuse en le faisant passer par la trappe sur la gauche. Allez ensuite sur la droite. Dans cette nouvelle pièce, prenez la rampe à gauche et appuyez sur l'interrupteur. Quittez le droïde.
Entrez dans la pièce sécurisée, passez la porte de gauche, suivez le chemin vers la fin du niveau.

Artus Mine

Quand vous serez descendu, au niveau des premières installations impériales, allez faire un tour sur la droite, au bord de la falaise, pour récupérer une arbalète wookie. Cette arme est puissante et très efficace contre les droïdes et les tourelles. Je vous la recommande lorsque vous avez besoin de faire un peu de « mécanique ». Revenez ensuite sur vos pas. Détruisez les deux Droïdes Sondes ainsi que les tourelles de l'autre côté. Montez sur les conduites, attention aux explosions. Grimpez sur les tuyaux pour atteindre le bloc de l'autre côté de la gorge. Entrez dans le bloc, récupérez la clé de l'officier et servez-vous en pour ouvrir la porte de droite. 4 Stormtroppers bien nerveux vont en sortir. Avancez ensuite jusqu'à l'ascenseur.
Une fois en haut, tournez à gauche faire un peu de vide, revenez ensuite sur vos pas, vers l'ascenseur et prenez à droite, montez la rampe. Vous arrivez à un point de sauvegarde. Ouvrez la porte et faites un massacre (à priori vous savez faire). Dirigez-vous vers le fond de la salle, franchissez la porte de droite ou de gauche, peu importe. Allez au bord de la passerelle, là où se trouvent deux espèces de proéminences qui rappellent des antennes et où il n'y a pas de garde-fou. Attendez de voir un conduit sortir. Sautez sur ce conduit, baissez-vous et allez vous installer sur le bord près de l'endroit d'où sort le conduit. Une fois que ce dernier s'est rétracté, entrez à l'intérieur. Suivez le chemin. Au bout, tirez sur les générateurs rouges pour couper le bouclier qui protège la machine, ensuite, explosez-la au blaster. Attendez patiemment qu'elle descende, montez dessus et vous voilà dans la pièce supérieur où passent les convois de minerais.
Montez sur les arches et attendez qu'un convoi passe pour sauter dessus. Dès que vous passerez près d'un passage dans la roche, sautez. Franchir le petit labyrinthe n'est pas très difficile mais prenez garde aux « rats » qui sont assez teigneux, pas évident à aligner et surtout très énervants. Quand vous sortirez, activez la foreuse. Suivez-la, sautez dans la salle et méfiez-vous des tireurs. Franchissez la seule porte. Dans cette fournaise, c'est la presse qui fera office d'ascenseur, montez dessus et vous voilà en haut. Passez la porte. Attention, il y a du monde ici. Utilisez l'interrupteur en bas. Regardez la Cut Scene et partez ensuite vers la porte du fond. Tuez tout ce qui peut se mettre en travers de votre route et foncez tout droit en suivant le seul chemin possible jusqu'à l'espèce de train. Montez à bord et mettez-le en marche.

Artus Detention

Descendez du train et regagnez la passerelle. Grimpez sur les débris pour aller activer l'interrupteur qui ouvrira la porte d'en-dessous. Franchissez-la. Éloignez-vous un peu dans le couloir, des gardes ouvrent la porte derrière vous, tuez-les et passez. Au fond du couloir vous trouverez la commande qui ouvre la seconde porte du passage précédent.

Engouffrez-vous dans ce passage. Contournez l'immense structure cylindrique jusqu'à la porte et montez jusqu'au sommet. Il y a beaucoup de soldats impériaux alors faites gaffe.
Une fois au sommet activez les interrupteurs qui libéreront les prisonniers. Redescendez un escaliers et prenez la première porte, maintenant ouverte, sur la droite. Parlez avec le prisonnier.
Suivez le prisonnier, prenez part à l'escarmouche avant d'aller utiliser l'ascenseur qui se trouve près de la porte par laquelle vous êtes entré. En haut prenez la porte sur la droite. Une fois sur la passerelle, tirez sur la grille à droite et suivez le seul chemin possible. Dans le labyrinthe, suivez de préférence les chemins qui montent. Quand vous serez sorti des mines, sortez de la salle ou vous êtes arrivé, et entrez dans la pièce de gauche. Prenez la porte de droite pour activer l'interrupteur. Ressortez de ces deux lieux pour aller franchir la porte sur la droite. Avancez jusqu'à l'officier. Braquez-le avec votre arme et suivez-le. Attention, en fin de parcours il vous attaquera, tuez-le, ça lui fera les pieds. Encore une fois, une seule voie s'offre à vous. Quand vous serez arrivé aux vestiaires, allez droit devant vous pour emprunter le passage au ras du sol. Sortez par les conduites d'aération.

Artus Topside

Voilà un passage délicat. Ce niveau est court mais très dangereux, soyez vigilant et toujours prêt à tirer ou à vous planquer. Et n'oubliez pas non plus de profiter de la musique (ah la Marche Impériale !). Abusez des quicksaves (F12 par défaut). Inutile de vous dire de ne pas rester face à l'AT-ST. Foncez sur la gauche et entrez dans la pièce en tuant les deux gardes. Activez l'interrupteur, ressortez et prenez le monte-charge. Éliminez tous les Stormtroopers que vous pouvez et allez prendre le canon. Détruisez rapidement l'AT-ST qui se trouve en bas puis celui qui va sortir à votre niveau. Agissez rapidement ou trop de prisonniers seront tués. Redescendez avec l'ascenseur et avancez dans le canyon. Surprise, un AT ST sort de son garage juste devant vous. Évitez-le et passez derrière lui. Vous verrez une porte sur la droite, prenez-la. Un ascenseur vous fera accéder au niveau supérieur. Une fois dehors, longez le bord. Inutile de tirer sur les canons à ions pour le moment, en revanche, faites attention aux flux d'énergie lorsque vous passez à proximité. Une fois dans le hangar des AT ST (méfiez-vous des mines lasers), prenez l'ascenseur pour descendre. Récupérez la clé de l'officier et avancez jusqu'à une porte sur la droite, puis utilisez la clé sur la porte face à vous. Couper les boucliers des canons à ions et retournez les détruire. Pour csfaire, commencez par vous débarrasser des AT ST avec le canon avant de vous occuper des canons à ions. Revenez ensuite au hangar et avancez jusqu'à une porte restée fermée jusque là, passez-la. Quand Jan vous appellera à l'aide, prenez garde aux mines lasers qui barrent le passage.
Vous allez affronter Desann pour la première fois... et vous allez perdre. Inutile de tenter quoique se soit. Hé, c'est presque un Sith avec un sabre, qu'est-ce que vous avez cru ? Remettez vous de ce cuisant échec pendant la cinématique.

Valley

Cinématique

Yavin Temple

En avant pour une rencontre avec Luke Skywalker. Pas de difficulté particulière ici, si ce n'est pour trouver son chemin. Il y a un ascenseur que vous ne pouvez pas louper dans le hangar où vous arrivez, prenez-le ainsi qu'un second. Si vous voulez voir quelques Jedis à l'action, prenez la porte à gauche, sinon, prenez le troisième ascenseur. Passer la porte, vous avez trouvé Luke. Ressortez et descendez au premier étage. Franchissez la seule porte ouverte et suivez le chemin. Arrivé à la derrière place, allez droit devant et entrez dans le trou, avancez pour finir le niveau.

Yavin Trial

C'est parti pour une formation de Jedi accélérée. Vous ne risquez pas de vous perdre ici, c'est pourquoi je me contenterai de vous dire en quelques mots ce que vous devez faire pour réussir les épreuves. Tout d'abord aligner les symboles. Il vous suffit de placer le double au sol de chaque signe indiqué sur le mur, au centre du couloir. Exemple, s'il y a un rond sur le mur, déplacez le bloc correspondant de manière à ce que le rond soit au centre.
L'escalier escamoté est simple mais les sauts doivent être précis. Tirez les blocs dans le mur pour faire apparaître les marches.
Un passage de vitesse maintenant. Montez sur le bloc au sol, activez le pouvoir de vitesse et prenez la porte qui

s'ouvre, montez sur le bloc au fond et foncez avant que les portes ne se referment.
Une fois revenu dans la grande salle équipé du pouvoir de saut, montez sur les débris à droite pour accéder au niveau supérieur. Ensuite, usez du pouvoir Tirée sur les têtes de pierre, puis de la vitesse et du saut pour passer avant que la grille ne se referme. Vous arrivez dans un lieu fermé, un trou dans le mur peut être élargi avec le pouvoir de Poussée, utiliser encore ce pouvoir sur un bloc.
Pour libérer le sabre, monter sur le bloc qui sert de balancier et qui se trouve au dessus de la rampe. Descendez avec lui, activez la vitesse et foncez vers la cage, attrapez le sabre avec la Force, doux frissons. Pour sortir, lancez le sabre sur les poids afin de couper les cordes. Et voilà, vous êtes redevenu un jeune padawan.
Maintenant que vous êtes un Jedi, n'hésitez pas à user et abuser de la Force (pas seulement quand le jeu vous le conseille). Avec de l'entraînement et une fois que les niveaux de compétences ont augmenté, on fait des miracles. On peut même se sortir de certaines situations sans toucher directement un seul ennemi.

Nar Shaddaa Streets

Prêt pour votre première mission de Jedi ? C'est maintenant que les choses sérieuses commencent. Arrivé, à Nar Shadda, avancez tout droit jusqu'au second coin du carré cental, tournez à gauche et prenez la porte. Deux cousins de Greedo vous délestent de vos armes (sauf votre sabre, ah les imbéciles). Allez vers l'aubergiste (de la race de l'amiral Thrawn pour les connaisseurs). Parlez-lui, vous verrez qu'il n'est pas très loquace. Quand tout part en vrille, essayez de vous débarrasser des lanceurs de grenades en premier lieu. Votre pouvoir de poussée est encore un peu faible pour que vous puissiez repousser efficacement les grenades avec, mais cela viendra. Une fois que vous aurez fait le ménage, repérez une sorte de petite fosse circulaire dans le sol. Une salle à gauche contient un chargeur de bouclier. Celle de droite vous mènera à l'étage. Une zone secrète s'y trouve. Utilisez la Force pour pousser le gros rectangle du milieu. Fouillez la salle, un passage dérobé donne sur un chemin (une rampe), montez, prenez l'escalier et ouvrez le bar avec l'interrupteur. Redescendez au bar, passez derrière le comptoir et cherchez un autre bouton. Parlez de nouveau avec l'aubergiste, qui fait déjà beaucoup moins le malin. Repartez à l'étage, mais cette fois ne prenez pas l'escalier, avancez jusqu'à l'extérieur.
Le coin est bourré de snipers alors avancez très prudemment et rendez-leur la monnaie de leur pièce avec votre propre snipe rodien (le disrupteur Tenloss). Autre conseil, compte tenu des sauts millimétrés et assez longs que vous allez devoir faire, restez en vue à la 3éme personne (P par défaut si vous n'utilisez pas le sabre) Longez le parapet par la gauche jusqu'à la porte. Prenez l'ascenseur. Nettoyez les lieux. Derrière vous un mur a explosé, allez y jeter un oeil si vous avez besoin d'un peu de Bacta. Ensuite, revenez vers l'ascenseur, un passage est obstrué par une caisse, poussez-la en utilisant la Force. Allez sur la gauche et sautez sur le balcon en-dessous. Montez la rampe. Vous verrez un petit promontoire genre balcon. Grimpez sur le garde-fou, faites une quicksave et sauter sur le dôme en verre juste en-dessous. Quelle classe ces Jedis ! Si vous vous plantez et atterrissez sur le rebord, empruntez le passage prévu à cet effet (derrière vous, normalement). Sinon, activez l'interrupteur en face de votre point de chute et sortez pour franchir le pont qui vient d'être découvert. Avancez, passez la porte de gauche et tirez la caisse avec la Force pour bloquer l'ascenseur. Allez vous installer dans celui-ci et repoussez la caisse avec la Force pour le libérer. Suivez le couloir. Une fois en bout de course, tuez donc le sniper en bas à droite ainsi que son copain en haut à gauche. Actionnez le mécanisme et filez par la rampe derrière vous. Sur le toit, sautez sur la verrière en la faisant exploser avec le sabre. Prenez l'ascenseur. Attention aux snipers sur votre droite (il y en a un au loin, caché dans l'ombre). Avancez, la passerelle va exploser. Si vous avez fini de faire le ménage des snipers, vous pouvez repartir dans la pièce dont vous venez de crever le toit. Sortez par une fenêtre pour monter sur le véhicule, du véhicule sautez sur le rebord. Alors, vous en pensez quoi des sauts dans Jedi Knights ? Prenez l'ascenseur et passez dans le couloir vitré en faisant très attention aux mines. Une fois dans la salle avec l'eau et le courant électrique, allez vers la gauche et faites explosez le baril. Empruntez le passage ainsi découvert et détruisez les conduits qui produisent des étincelles. Revenez au bord de l'eau, descendez et utilisez la Force sur la passerelle pour la déployer. Montez dessus et sautez sur la gauche. Allez activer l'interrupteur près de l'unité R5 et sautez sur le bras mécanique qui vient d'être déplacé en dessous. Avancez sur le bras en prenant garde à ne pas vous vautrer. Utiliser la Force sur l'autre bras (à sa base, près du mur), sautez dessus puis sur la benne en-dessous. Pendant le trajet, dès que le transporteur stoppe, activez rapidement les interrupteurs avec la Force (sur votre gauche, ils ressemblent à des feux rouges). Attention à l'entrée de la cachette de Reelo, ne tombez pas. Fin du niveau, vous pouvez recommencer à respirer.

Nar Shaddaa Hideout

Descendez de la benne et ne vous laissez pas emporter trop loin par le tapis roulant. Sautez sur le rebord au-dessus du

broyeur (pas évident, hein ?) et passez la porte. Si vous allez sur la droite, la première porte vous conduira à une pièce secrète. Faites attention au tireur rodien à l'entrée. Détruisez le baril en lançant le sabre, et entrez. Ressortez et retournez vers l'entrée. Avancez tout droit jusqu'à la deuxième presse à déchets. Vous verrez qu'il n'y a pas de benne sous le « vide-ordure », vous devez sauter à l'intérieur, traverser la presse (sans vous faire presser vous-même) et ressortir de l'autre côté. Aidez-vous du pouvoir de Vitesse. Allez franchir la porte de droite pour débouler dans une pièce pour le moins vertigineuse qu'il va falloir traverser à grand renfort de sauts de Jedi. Pas de difficulté ici pour trouver son chemin, mais attention aux chutes. Ne sautez que sur les caisses qui semblent accéssibles, c'est le bon chemin. Pas la peine de cogiter des heures, il n'y a pas de piège.
Quand vous serez arrivé à un point où une plate-forme vous surplombe, virer la caisse en vous servant de la Force et montez. Suivez le couloir, tirez le chariot vers vous et repartez dans la déchetterie (revenez sur vos pas, passez sur la passerelle et sautez là où vous êtes arrivé). Vous êtes dans la déchetterie, repassez dans la presse. Par rapport à l'entrée de cette pièce (la première), allez à droite, prenez la seconde porte. Attention au tireur dans le mur. Dirigez-vous vers le fond, tirez la caisse et entrez dans le couloir par le petit passage. Vous allez tomber sur un chariot, poussez-le et prenez le chemin. Tuez le Rodien et activez l'interrupteur avec la Force, sautez de l'autre côté.
Faites attention aux grenades. Vous passez en courant pour éviter les tirs des snipers embusqués. C'est le plus simple. Prenez sur la droite et cherchez une grille un peu en hauteur (après la rampe) détruisez-la et introduisez-vous dans les conduits d'aération, au bout, balancez un détonateur thermique. Ressortez et sautez au niveau d'en dessous. Prenez la porte et le passage libéré par l'explosion. Descendez la rampe pour vous rendre dans le quartier de détention et retrouvez Lando. Repartez ensuite vers l'endroit où vous êtes entrez dans les conduits d'aération, montez la rampe et accédez au passerelles. Allez de l'autre côté et sautez en bas. Entrez, débarrassez-vous des gardes et donnez le mot de passe que vous a fourni Lando. Suivez le seul chemin, mais attention, il y a beaucoup de gardes et ça va mitrailler sec. Quand vous aurez fait place nette, vous devriez voir une vitre brisée par un garde, à gauche de la porte. Utilisez la Force pour activer le bouton de l'autre côté. Franchissez la porte ouverte, rechargez votre bouclier avec la borne sur la gauche. Ici vous risquez d'en baver, alors faites une quicksave. Quand vous aurez réussi à survivre (un conseil, servez-vous de la vitesse, et délaissez le sabre pour une fois, en tout cas le temps de détruire quelques tourelles), montez au bureau de Reelo, attention, quelques Rodiens vont encore vous tomber dessus. Ici, actionnez les deux interrupteurs. Allez prendre l'ascenseur central qui vous conduira au quartier de détention Retrouvez Lando et prenez connaissance de vos nouveaux objectifs. Suivez Lando.

Nar Shaddaa Starpad

Continuez à suivre Lando jusqu'au poste de commande d'où vous pourrez voir le fameux Lady Luck. Vous devez trouver un moyen d'ouvrir les portes du hangar. Revenez à l'ascenseur, descendez et prenez la porte à droite puis celle en face de vous. Activez les lunettes Infra Rouge, au début, allez sur la droite et sautez. Quand vous serez dehors, faites place nette. Ici encore, gare aux Snipers. Suivez la passerelle par la droite, jusqu'à la porte. Dégommez le sniper par la fenêtre. Sortez sur la plate-forme, détruisez le canon puis sautez à son niveau. Attention aux grenades. Avancez jusqu'à une salle ou se trouve un énième interrupteur. Activez-le puis brisez la vitre en face de vous (avec la Force, c'est plus classe). Sautez pour atterrir sur le passage en bas, de l'autre côté. Faites le tour pour arriver au hangar et retrouver Lando et le Lady Luck. Pas le temps d'admirer les belles mécaniques, vous avez de la visite.
Hop, on congédie tout ce beau monde, parce que sinon il n'y aura pas assez de gâteaux apéros. Sortez du hangar par la droite, atteignez les réservoirs, tuez les snipers puis grimpez. Sur la console rouge entrez le symbole en forme de stationnement interdit, sur l'autre entrez celui qui rappelle une sorte de chromosome ou de croix tordue. Revenez ensuite au hangar. Sur le côté, cherchez une caisse isolée que vous pourrez pousser avec la Force. Dessous, vous verrez une grille, détruisez-là puis engouffrez-vous dans le passage. Au bout, activez les interrupteurs avant de revenir sur vos pas. De l'autre côté du hangar, une autre grille se trouve à côté d'un tas de caisse, suivez la même démarche et revenez au Lady Luck.
Participez à la petite séance de tir au canon que vous propose Lando, et hop, fin du niveau.

Bespin Undercity

C'est parti pour une visite de l'un des plus hauts lieux de la Trilogie. En premier lieu, partez sur la gauche jusqu'à trouver une grille « fragile ». Faites-la exploser. Faites attention au souffle qui sort de l'orifice avant la descente de l'ascenseur, évitez-le et entrez. Une fois en haut, passez la porte, prenez ensuite la porte à droite et utilisez le pouvoir de persuasion sur l'homme en faction derrière la console. Il vous ouvre la porte, franchissez-la et faites exploser le verrou avec un lancer de sabre. Avancez. Vous arrivez dans une sorte de puits avec des « ascenseurs ». Lorsque vous voyez un filet

laser. Activez le pouvoir de vitesse pour atteindre l'ascenseur en face. Continuez comme cela jusqu'au sommet. En haut, dirigez-vous vers la gauche, pour prendre la porte. Vous déboucherez dans une salle où se trouvent 3 grilles destructibles, prenez celle de gauche.
Vous êtes entraîné par le courant. Suivez les courants ascendants pour atteindre le haut de ce puits. Au sommet, affrontez le Jedi Noir en prenant garde à ce qu'il ne vous balance pas en bas. Ensuite, sautez par le côté, là où vous voyez deux jets de vapeurs. N'ayez pas peur, un courant invisible vous portera de l'autre côté. Avancez jusqu'à la salle de cryogénisation (souvenirs, souvenirs) et battez-vous contre un autre Jedi Revenant. Passez dans la salle suivante et ouvrez le sas de l'unité astro mech. Prenez l'ascenseur.

Bespin Streets

Vous possédez maintenant le pouvoir de poigne La classe. Commencez par sauter sur le rebord non vitré du couloir, passez la porte en faisant attention aux mines. Tuez le gardes et appuyer sur l'interrupteur. Ressortez et rattrapez la droïde. Attention au passage suivant relativement délicat. Il va vous falloir détruire les mines qui barrent la route au droïde tout en évitant de vous faire tuer par les tireurs. Attention si le droïde est détruit, la mission sera un échec. Quand vous serez arrivé dans le hangar où se trouvent des Ties, prenez la seule porte ouverte, de même dans la pièce suivante. Vous arrivez dans une place découverte où vous allez devoir affronter un autre Jedi Noir, après avoir liquidé quelques gardes sans importance. Quand vous l'aurez brillamment transpercé, passez à la porte suivante et parlez aux prisonniers. Avancez et prenez part à la bataille. Après avoir détruit le canon entrez par... euh, la très grande porte et prenez l'ascenseur au fond.
Longez tout simplement le bord. Quand vous allez faire un bref passage en intérieur, vous verrez une porte portant un verrou, faites-le exploser pour libérer les prisonniers et continuez d'avancer. En bout de course prenez d'abord un ascenseur vers le bas puis un autre vers le haut. Allez à la porte sur le côté pour activez un bouton. Ressortez et faites un joli saut de l'ange. Deux Jedis vont vous tomber dessus par surprise, réglez leur compte (le coup retourné sauté avec sabre piqué est des plus utile ici, à mon avis. Pour le réaliser, appuyez sur saut et attaque en même temps, avec une direction, en mode d'attaque Normal) Prenez ensuite l'ascenseur sur la droite. Attention, le pont est piégé, vous pouvez passer en utilisant la vitesse et en sautant. Allez sur la droite et sautez dans le vide. Tuez les deux rodiens et suivez le couloir jusqu'à tomber sur une escouade de Stormtroopers (depuis le temps). Prenez la porte puis l'ascenseur. En haut, après avoir fait le ménage, allez tout droit. Ici, il est fort probable que vous en baviez un brin. Un Jedi Noir assez teigneux vous attend mais il n'est pas seul. Deux gardes sont avec lui ainsi qu'une saleté de lanceur de grenade inaccessible. Dans la mesure du possible, essayez de vous débarrasser des officiers sans vous faire couper en rondelles, mais laissez tomber le grenadier, il vous faudrait quitter le sabre, et dans ce cas, c'est la mort assurée. Si vous vous en sortez, récupérez la clé de l'officier et revenez sur vos pas pour ouvrir la porte.

Bespin Platforms

Hop, on commence en force avec un duel contre un nouveau Jedi Noir, pas très terrifiant ceci dit. Avancez jusqu'au couloir barré de mines lasers, passez par la porte de gauche et faites place nette dans le secteur. Prenez la porte de gauche sur la place centrale, faites attention aux droïdes. Entrez dans la salle ouverte, montez sur la passerelle pour récupérer la clé dans la petite pièce et revenez à la salle d'où vous venez pour prendre l'ascenseur. Faites attention il est piégé, des mines lasers vous attendent au sommet. Prenez garde à bien vous placer au milieu de la plate-forme. Nettoyez le couloir et allez ouvrir la porte avec la clé de l'officier précédemment trouvée. Un Jedi Noir va de nouveau vous tomber dessus. Entrez dans la salle et activez l'interrupteur au fond avant de ressortir. Surprise, il y a du monde. Videz le couloir et reprenez l'ascenseur, attention, en bas aussi on vous attend. Si vous voulez vous battre une fois de plus contre un Jedi Noir cloné, prenez la clé de l'officier et allez ouvrir la porte dans le couloir. Sinon, prenez la porte en face de l'ascenseur, tournez à gauche et avancez pour la suite.
Marre de vous battre contre des clones ? Alors affrontez donc Tavion. Un conseil pour le duel, celui-ci ou n'importe quel autre d'ailleurs. Utilisez le pouvoir de vitesse pour placer quelques coups bien méchants et soyez mobiles. Tavion est très rapide alors montrez-vous vif vous aussi. Éloignez-vous de temps en temps pour récupérer un peu de santé avec la Force. Par contre, évitez d'utiliser la poigne contre elle. Si cela marche avec les clones, ça aurait plutôt tendance à énerver Tavion qui vous le fera bien sentir. On se retrouve quand vous l'aurez battue.

Cairn Bay

Déjà ? Bien. Commencez par aller sur la gauche, descendez et passez la porte. Montez la rampe et allez dans la

grande salle pour faire le ménage en commençant par les deux canons. Ressortez ensuite par où vous êtes entré et prenez cette fois la porte au bout du couloir jusqu'à tomber sur Skywalker. Battez-vous à ses côtés contre les Jedis Revenants. Allez de l'autre côté de la salle pour emprunter un couloir qui vous mènera à un poste de commande dans lequel vous devrez activer deux interrupteurs avant de revenir dans le hangar où vous avez détruit les deux canons. Prenez l'ascenseur de droite. En haut, commutez la console de manière à ce que le symbole de droite soit allumé, activez ensuite la seconde console (à droite) pour ouvrir la porte, sortez et passez dans cette salle. Ici, après avoir fait le ménage, monter sur la navette impériale pour sauter sur la passerelle. Levez la tête, vous allez voir une grille, détruisez-la.
Dans les conduits, vous ne pouvez pas vous perdre, vous n'avez pas le choix de la route. Attention au duel contre le Jedi dans un espace confiné. Avancez jusqu'à arriver à une nouvelle grille, au sol, sautez dans la pièce et faites le vide. Allez dans les deux postes de commande sur les côtés et appuyez sur les interrupteurs pour débloquer la porte centrale. Franchissez cette porte et tenez-vous prêt à jouer les montes-en-l'air. Montez sur le premier ascenseur (« sur » et pas « dans »), repérez le passage, et sautez. Faites de même avec le second. Attention à la chute quand vous sauterez, il n'y a rien de l'autre côté. Sautez au-dessus du vide. Suivez le passage jusqu'à entrer dans l'ascenseur sans toit.

Cairn Assembly

Attention aux tourelles sur les côtés. Tuez tout le monde et approchez-vous de la vitre du poste de commande. Utilisez le pouvoir de persuasion sur le garde pour qu'il vous ouvre. Ici, prenez la porte de gauche jusqu'à vous retrouver dans la salle avec l'énorme bras mécanique en train de bidouiller une structure métallique. Utilisez les caisses pour vous hisser sur cette structure et grimpez. Vous devez atteindre une grille dans le mur derrière laquelle il vous faudra détruire 4 générateurs. Ressortez pour admirer votre oeuvre. Repartez par le sas détruit. Après être passé dans un corridor rempli de gardes, allez franchir la porte à gauche. Comme le dit Kyle, vous avez intérêt à regarder où vous mettez les pieds. Sautez de caisse en caisse pour entrer dans le module central. Montez par l'ascenseur et sortez par une fenêtre au sommet. Sautez alors sur la passerelle en face et allez couper le courant dans le poste de commande. Descendez et sortez par le sas accessible. Empruntez la seule porte ouverte et prenez garde aux mines lasers. Sautez au dessus. Allez prendre l'ascenseur. Vous allez tomber sur deux Jedis. Attention, ils commencent à devenir coriaces, leur mouvements sont plus rapides et plus dangereux. Après cela, avancez et passez la porte. Surprise deux robots vous attendent. Allez vers la gauche rapidement et trouvez un fusil EMP. Utilisez-le contre les deux droïdes. Vous pouvez aussi tenter de vous les faire au sabre... bon courage. Continuez ensuite en vous dirigeant vers la porte... encore une surprise, un autre Jedi vous attend. Un petit truc. Votre pouvoir de poigne à augmenté. Servez-vous en contre un Jedi seul et balancez-lui votre sabre. C'est fourbe et plus digne d'un Sith que d'un Jedi certes, mais c'est efficace. N'hésitez pas non plus à utiliser le pouvoir de l'éclair au corps à corps, suivi d'un coup de sabre bien ajusté. Radical.
Avancez, faites attention aux tourelles, suivez le couloir à gauche et entrez dans la pièce, videz-la de ses occupants et activez l'interrupteur. Quand vous ressortirez un Jedi vous attendra encore. Revenez sur vos pas jusqu'au lieu du combat contre les deux Jedis Revenants. Deux Jedis vous attendent de nouveau, il faut croire qu'ils vous aiment bien. Débarrassez-vous d'eux. Pas de chance, maintenant vous allez devoir vous frotter à 1 AT-ST... mon conseil ? Courez ! Vous pouvez aussi tenter de le détruire avec l'EMP mais mieux vaut que vous tentiez une fuite rapide. A vaincre sans péril on évite le danger. Utilisez le pouvoir de vitesse et contournez le module central par la gauche pour passer la porte. Ici, filez vite sous les escaliers (sur le côté, vous pouvez descendre en dessous des marches) mais attention aux mines lasers. Avancez et sautez dans le trou pour finir le niveau.

Cairn Reactor

Voilà un petit parcours de vitesse parsemé de combat (selon le niveau de difficulté). Si vous jouez en mode de difficulté Jedi, vous allez vous trouver nez à nez avec un Revenant. Surtout restez de votre côté, sinon, ne vous étonnez pas si vous vous faites désintégrer. Évitez le laser et allez jusqu'au couloir. Utilisez ensuite la Force (vitesse) pour traverser sans vous faire griller. Quand vous atteindrez un premier groupe de générateurs détruisez-les. Un trou dans le mur vous permettra de continuer à avancer. Atteignez ensuite le générateur central et désactivez-le. Les lasers sont HS, vous pouvez revenir en arrière (vers le trou dans le mur). Levez la tête. Sautez dans le trou au plafond.
Pour atteindre la porte que vous devriez voir en haut du puits, décalez vous par rapport à elle de manière à placer 3 plates-formes entre vous et cette dernière. En montant faites attention aux lasers qui passent sur les plates-formes. Préparez bien votre timing. Quand vous serez arrivés dans la salle ou tourne un énorme cylindre, sautez en bas à droite pour trouver un passage (sur le premier « étage » en partant du bas). Passez. De l'autre côté, traversez par les tuyaux

pour trouver l'autre ouverture. Vous arrivez dans une pièce haute de plafond. Il y a passage dans le mur sur la droite, au-dessus des conduites. Suivez le couloir vous arrivez dans une pièce similaire. Servez-vous des tuyaux pour la traverser et aller franchir l'autre couloir. Vous déboulez dans une immense salle, traversez-la en direction de la gauche, vous trouverez une trappe au plafond, près du mur, au dessus des conduites. Passez la porte et poussez les gardes dans le vide ou sur le cylindre (assez loin pour qu'ils grillent sur l'anneau qui tourne). Descendez sur le cylindre et sautez prestement au-dessus de l'anneau. Surtout ne le touchez pas ! Vers la fin vous allez vous battre contre un Jedi Noir. Vous pouvez au choix le couper en rondelle, le pousser dans le vide ou encore le projeter contre l'anneau. La dernière possibilité étant de vous faire tuer, mais ce serait idiot.
Vous voilà arrivé à un passage des plus délicats. Ressortez l'EMP pour dégommer le droïde qui vous veut du mal. Snipez ensuite tout ce qui est à portée. Descendez sur la droite et prenez la plate-forme antigrav. Quittez-la pour sauter sur la deuxième plate-forme sur votre droite. Snipez rapidement les gardes que vous verrez. Faites vite car il vont vous tirer dessus à coup de missiles les fourbes. Enchaînez les sauts périlleux pour arriver à bon port. Conseil, faites une quicksave entre chaque saut, si, si croyez-moi (àcondition de vous débarrasser du lanceur de missiles). Si vous avez besoin, une zone secrète se trouve sur le bord, à gauche, derrière une grille. Sinon, allez prendre l'ascenseur. Alors, ça vous à plu ?
Nous voilà maintenant partis pour une série d'allers et venues. D'abord montez d'un étage avec le gros ascenseur. Dans le poste de commande, activez un interrupteur. Redescendez et allez prendre l'autre ascenseur pour aller à l'étage inférieur. Vous tombez sur des gardes et un Jedi. Tuez le tout et récupérez une clé. Remontez au premier poste de commande et ouvrez la porte avec la clé. Avancez pour terminer le niveau.

Cairn Dock

D'un côté un sas, de l'autre une porte et en face de vous une porte verrouillée. Si vous avez besoin de vous refaire une santé, allez faire un tour du côté du sas. Sinon, prenez la porte. Traversez jusqu'à affronter un Jedi muni d'une armure de Cortose. Passez l'autre porte pour récupérer une clé et revenez au début. Ouvrez la porte verrouillée avec la clé. Préparez-vous à une séance de furtivité.
En réalité, en dehors de la première salle qui comporte plusieurs alarmes, ne pas se faire remarquer consistera essentiellement à tuer toute personne s'approchant de trop près d'une alarme. Dans la première salle, en restant planqué derrière les caisses, allez vous faufiler dans un passage sur la droite et ne ressortez de ce conduit qu'une fois arrivé au bout. Prenez l'ascenseur sur la droite. Allez encore sur la droite et sautez de l'autre côté, là où vous verrez une trappe. Restez baissé pour aller activer la console. Si vous vous faites repérer, employez le pouvoir de persuasion. Repartez rapidement (avec la Force) pour aller reprendre l'ascenseur et traverser les bobines que vous avez dû voir tout à l'heure. Elles sont momentanément hors-service. Entrez par la gauche et ressortez par la droite. Tuez les gardes. Vous allez arrivé dans une autre grande salle. Passez derrière le premier mur (en détournant l'attention des gardes avec la force, ciblez un point X) passez sur la droite du second mur et avancez jusqu'à l'alarme. Vous allez vous faire repérer. Ce n'est pas grave, tant que vous ne laissez personne approcher de cette alarme vivant. Prenez ensuite la clé posée sur du matériel et sortez par la porte correspondante. Après l'ascenseur appuyez sur le bouton de la console, sortez. Passez dans une pièce où circule un conduit dont l'aspect ne vous donnera pas envie de vous y frotter, vous aurez bien raison. Dans la pièce suivante, passez sans vous faire voir (au besoin... F4 par défaut). Montez par les tuyaux et traversez. Sautez en bas. Il y a un Stormtrooper que vous avez déjà vu, mais aussi un officier. Soyez rapide, tuez-les avant qu'ils n'aient le temps de donner l'alarme. On passe encore une salle avec des tuyaux qui piquent. Ensuite, ne passez surtout pas la porte, ici, on se la joue furtif. Montez sur le rebord de l'espèce de promontoire sur la gauche. De là gagnez le passage dans le mur. Restez baissé surtout. Repérez la porte et coupez la lumière avec la console sur la gauche. Sautez et sans bousculer personne allez sortir par la porte. Dans la salle suivante, dépêchez-vous d'aller tuer l'officier, au milieu des caisses sur la droite avant qu'il ne déclenche l'alarme (selon le niveau de difficulté il y en aura un second sur la gauche). Avancez, arrivez à la passerelle, suivez-la et contournez le poste de commande pour trouver la porte non verrouillée sur le côté. Regardez Luke se fritter avec Desann. Notons au passage que lorsque Kyle croit voir Luke Skywalker, le héros de la Galaxie, se faire tuer il s'écrie : « Mince ». Hm, hm.

Doom Comm

Bon c'est parti. Ici, vous avez du monde à recevoir, vu la quantité d'indésirables, passez en mode d'attaque rapide (L). Massacrez-moi tout ça et suivez la seule voie possible. Après l'ascenseur activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Allez droit devant, un Jedi vous attend. Prenez l'ascenseur. Tuez l'officier et prenez la première porte à gauche. On lève la tête... oh, une grille ! Sautez. Gare aux sondes bourrées de poison. Suivez la voie de droite pour tomber sur une autre

grille. Sautez. Cela vous dit un tour en droïde ? Ouvrez d'abord la porte devant vous et appuyez ensuite sur la console. Emmenez le droïde jusqu'au passage barré d'un champs d'énergie bleue, au fond, à gauche. Faites-lui ouvrir la porte (terminal spécial droïde) sur la gauche. Il va se faire repérer par le droïde protocolaire, quittez-le (ou regardez-le se faire démonter, c'est toujours rigolo). Tuez les gardes qui vont s'affoler. Allez prendre l'ascenseur au fond de cette salle.
Vous passez une pièce où vaquent des unités R5, allez dans la salle suivante. Attention aux deux droïdes de combats bien méchants. Éliminez-les avec le lance-missile ou l'EMP. Au centre, vous voyez une plate-forme avec des tuyaux, sautez-y. Passez derrière les conduits et brisez la verrière au sol. Suivez ce passage (attention à ces fichues sondes).
Vous arrivés dans une salle où vous devez activer les 4 interrupteurs. Ressortez par une des deux portes. Houlà, tout ce monde rien que pour vous. N'ayez pas peur, un Jedi puissant maintenant vous êtes. Balancez quelques éclairs (maintenant assez puissants pour tuer). Il vous est aussi possible de stranguler un garde tout en lançant votre sabre sur une poignée d'autre. Ah, c'est trop bien d'être un Jedi. Bon, quand vous aurez fini de vous amuser, allez prendre une des portes de gauche ou de droite, c'est sans importance (pour une fois). Activez la rame.
Quand vous sortirez, vous aurez une fois de plus l'occasion de faire joujou avec la Force contre une escouade fort bien garnie de Stormtroopers. Prenez la clé de l'officier et passez la porte. Vous êtes dans un poste de commande. Allez franchir une des deux portes ouvertes. Sur votre droite vous voyez un ascenseur, prenez-le.
Attention, ici, on passe en mode Spider-Man. Vous partez à la recherche du bon poste pour activer le bon code. La salle où vous vous trouvez comporte 3 étages (rouge, vert, bleu). Il va falloir aller activer la bonne commande.
La rouge d'abord, se trouve, par rapport à l'ascenseur, au fond à gauche. Bien sûr, vous ne pourrez pas y accéder directement par les passerelles. Le symbole doit ressembler à une flèche vers le bas et dont la pointe est aplatie. Pour y arriver sautez sur le toit du poste vert puis sur la passerelle au-dessus de vous.
Le vert ensuite. Le symbole est le suivant : 3 barres horizontales. La bonne commande se trouve dans le poste dénué de passerelle. Pour l'atteindre vous devez sauter d'abord sur le toit d'un poste vert, puis d'un bleu, sautez ensuite pour passer la porte du poste.
Le bleu maintenant. Le bon symbole est un triangle et sa commande sera trouvée dans le poste qui n'a pas de passerelle d'accès mais qui comporte une plate-forme devant son entrée. Suivez simplement la rangé du centre, face à l'ascenseur. Vous pouvez maintenant revenir à l'ascenseur et activer les 3 consoles pour envoyer le message. Revenez à la console centrale et activez l'interrupteur. Retournez ensuite à la console bleue et empruntez le passage que vous y trouverez.

Doom Detention

Avancez en vous débarrassant de tous les gardes que vous trouverez. Y'a du boulot. Dans la première grande salle, récupérez une clé pour ouvrir la porte verrouillée sur la passerelle. Affrontez un Guerrier de l'Ombre (vitesse et mode Puissant) et prenez le contrôle de la tourelle laser pour dégommer quelques Ties. C'est facultatif. Revenez sur vos pas.
Vous arrivez dans un hangar de Tie Fighters. Passez la porte au fond. Puis à gauche. Prenez la porte de droite et activez les interrupteurs rouge et bleu. Marrez-vous un bon coup. Refermez bien la porte sinon vous allez moins vous marrer. Allez prendre l'ascenseur central dans le premier hangar. Attention aux droïdes. Avancez jusqu'à vous faire méchamment canarder. Prenez l'ascenseur et allez au poste de commande, ouvrez la deuxième porte à gauche. Vous êtes dans le second hangar. Recommencez la manoeuvre pour accéder au troisième. Mais ici pas la peine de passer par le monte-charge central, la porte est ouverte. Avancez jusqu'à trouver une porte fermée. Au-dessus de vous il y a une grille. Passez par ce chemin. Détruisez une grille au sol et ne vous faites pas tuer par le Stormtrooper armé d'un lance-missile. Avancez, franchissez une porte puis prenez celle de droite pour tomber sur un Guerrier de l'Ombre.
Continuez votre route, vous arrivez dans un hangar où est posé une navette impériale. Vous allez devoir y mener un duel en plus d'avoir à affronter les gardes. Prenez la porte à gauche. Utiliser la Force sur le garde pour qu'il vous ouvre et allez libérer Jan (porte fermée). Ressortez. Ne lâchez pas les commutateurs avant que Jan ne soit dessus. Allez à la porte en face de vous, celle qui semble fermée. Fini. Vous pouvez vous faire une frayeur en allant prendre la porte de droite. Un guerrier de l'ombre vous attaquera, vous et Jan. Un coup bien ajusté (mode puissant) vous en débarrassera.

Doom Shields.

Passez la porte. Nettoyez la passerelle. Découvrez au passage votre nouvelle aptitude. Utilisez la poigne pour balancez vos adversaires dans le vide ou encore pour les exploser contre un mur. Allez tout au fond et entrez. Prenez garde aux droïdes. Continuez sur la droite pour monter un escalier. Dans la salle, activez l'interrupteur et ressortez sur le bord du puits. Suivez la conduite qui vient d'apparaître et sautez sur le rebord. Ouvrez la porte. Sautez à l'étage et prenez la clé de l'officier. De retour au bord du puits, prenez la porte qui vous fait face. Celle de droite ensuite. Ouvrez la porte vitrée

avec la clé. Repartez dans le module central pour vous engouffrer avec élégance dans la trappe du fond, à gauche. Hop ! Avancez, au bout utilisez la Force pour ouvrir la trappe. Vous tombez sur un autre Guerrier de l'Ombre. Passez la porte, détruisez les sondes tant qu'elles sont vulnérables. Prenez l'ascenseur. Accédez à une passerelle. Sautez sur celle au-dessus de vous. Du côté droit surtout ! Le reste est miné. Faites prudemment exploser les mines et franchissez la porte en face de vous (la seule ouverte). Détruisez la verrière et sautez dans la salle en contre-bas. Affrontez deux Jedis Revenants. Avancez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Faites gaffe aux deux droïdes sondes. Vous arrivez aux générateurs de boucliers. Montez sur les poutres et visez les points rouges au-dessus des cylindres du générateurs pour désactiver les champs d'énergie. Détruisez ensuite ces cylindres.
Galak se pointe et frime avec son armure même pas à la mode. Il est temps de lui montrer que le style chevalier en armure, ça fait un peu « has been ». Fryar est protégé par un champs de force qu'il va falloir faire surchauffer afin qu'il se coupe une petite dizaine de seconde. Pour cela vous avez le choix des méthodes. Première solution, vous la jouez prudente en grimpant sur les poutres pour lui balancer divers projectiles. Seconde solution, vous la faites façon kamikaze, sabre à la main en criant Banzaï. Dans les deux cas, évitez de vous faire toucher par son bouclier, ça pique. De plus n'utilisez pas le lancer de sabre, il ne vous reviendra pas. Quand son champs de force sera coupé, servez-vous du pouvoir de vitesse pour lui passer dans le dos et balancez-lui des coups de sabres (mode puissant) en visant le bitonniau rouge qu'il a au-dessus de la tête. Répétez cette opération au moins 4 fois. Faites attention à son bras mécanique qu'il utilise pour faire valser.
Alors maintenant on passe à un truc qui personnellement m'horripile. Les générateurs de gravité sont coupés. Il va falloir « nager » jusqu'aux capsules d'évacuation. Ici pas de difficultés pour trouver son chemin, seulement pour le garder et éviter les embûches. Revenez tout simplement sur vos pas. Quand vous serez dans le couloir, près du puits, avancez jusqu'à être bloqué. Sortez et reprenez la première porte qui retourne dans le couloir. Vous verrez une porte ouverte. Entrez. Surprise, la gravité se rétablit. Vous retrouvez Jan, c'est le bonheur quand soudain survient le drame... non c'est pour vous faire peur.

Yavin Swamp

Voilà un niveau dans lequel vos petits yeux vont être mis à rude épreuve. Entre le brouillard et les hautes herbes on y voit goutte. De plus, tout se ressemble ici. Alors soyez attentifs, ne foncez pas comme un malade ou vous allez vous paumer. Évitez aussi de lancer votre sabre, car s'il tombe dans l'eau vous devrez attendre qu'on veuille bien vous le rendre. Pour ne pas vous perdre, un conseil tout simple, longez la paroi de droite dans le sens anti-horaire. De cette manière vos êtes sûr d'arriver à bon port. Au début, vous n'avez pas vraiment le choix, suivez le seul chemin qui s'offre à vous en vous débarrassant des swamptroopers. Sur la gauche, lorsque vous serez en bout de course, escaladez les rochers. Vous allez devoir sabrer un brin. Continuez votre route jusqu'à ce que vous puissiez voir l'épave d'un module. Sur la gauche, trouvez une petite cascade. Passez en vue à la première personne (P par défaut) pour voir le passage qui se trouve sous l'eau. Revenez en vue à la troisième personne. Ici, il va falloir que vous arriviez à trouver un passage dans le tas de rochers qui vous fait face. Ce ne sera pas évident. Suivez le chemin quand vous l'aurez repéré. Si vous prenez à gauche après ce chemin, vous aurez l'occasion de débarrasser le monde d'un représentant du mal et de trouver quelques items. Sinon, allez à droite, avancez jusqu'à un garde planqué dans une ruine façon bunker. Entrez par la fenêtre sur le mur à gauche. Affrontez un Jedi. Montez, un autre Jedi vous attends. Ressortez et avancez droit devant vous. Vous arrivez au coeur d'une rixe entre des alliés républicains et des troupes impériales. Aidez les impériaux. Mais non, vous faites vraiment tout ce qu'on vous dit de faire ? Avez-vous trouvé la navette ? Bien, placez-vous de manière à l'avoir dans le dos et à voir le tas de piliers blancs, couchés en face de vous. Avancez sur la droite, prenez encore à droite, le premier chemin, pas le second. Détruisez l'AT-ST. Avancez sur la droite jusqu'au module, entrez à l'intérieur.

Yavin Canyon

Vous allez souffrir. Ici pas question de se perdre mais en ce qui concerne la résistance des impériaux c'est autre chose. Petit plus, la possibilité de piloter un AT-ST. Dès le début vous allez pouvoir en profiter. A bord de ces engins, préoccupez-vous en premier lieu des lanceurs de missiles et des canons.
Avancez jusqu'à un grand mur en ruine. Dégommez le Stormtroopers en haut à gauche, équipé d'un lance-missiles, puis les deux sur le mur, aux commandes des canons. Quittez le bipode et allez sur le mur pour rencontrer un compagnon de jeu. Faites une partie de « viens que je tranche en deux ». Repartez par la voie sur la gauche. Affrontez une escouade de gardes puis snipez les tireurs sur la gauche. Battez-vous encore contre un Guerrier de l'Ombre qui a la fâcheuse manie de vouloir vous pousser dans tous les sens. Continuez votre progression. N'oubliez pas que la Force

peut vous remettre en forme. Pour la suite, restez planqué pour éviter les canons et avancez prudemment. Courir vite sera ici une façon très honorable de s'en sortir vivant. Lorsque vous arriverez près de deux arches qui se suivent. Trouvez une ouverture sur la droite. Elle vous permettra de couper et de prendre les canoniers à revers. Faites attention au Stormtrooper sur le pilier. Éliminez rapidement les lanceurs de missiles et les canonniers. Avancez jusqu'au module, passez derrière. Continuez et allez derrière le grand rocher gris, vous devriez voir le passage qui mène à l'Académie.

Yavin Courtyard

Avancez jusqu'à vous joindre à une bataille dans un hangar. Laissez tomber l'ascenseur, il est hors-service. Vous devriez voir un trou dans le mur du fond. Passez par là. Escaladez le mur, sautez de l'autre côté et empruntez le chemin. Dans la salle où se trouve un droïde d'entraînement au sabre, prenez la porte. N'appuyez pas sur le bouton, il commande la venue d'un autre bot. Allez vous fritter avec vos potes de l'Académie. Vous ne les trouvez pas un peu énervant vous ?
Toutes les portes sont fermées. Levez la tête et repérez une brèche dans la vitre du couloir. Utilisez la persuasion pour que le garde vous laisse monter peinard. Ensuite faites fissa, prenez à droite et passez la porte pour allez prêter main forte aux autres Jedis.. Longez le couloir, vous trouverez une autre brèche pour descendre. Sauvez un maximum de Jedis, il vous aideront ensuite. Après votre B.A, empruntez le passage que se trouve derrière un bloc amovible par la Force. Avancez, vous tombez sur un autre Jedi près des ascenseurs. Contournez les ascenseurs par la gauche et allez affronter de nouveaux adversaires sur la place. Après la cut scene, battez-vous encore.

Yavin Final

Avancez et détruisez les débris qui bouchent le passage. Après que Desann vous ait fait tomber un morceau du plafond sur la tête, sautez dans le couloir et traversez le mur de gauche. Utilisez la force de poussée pour éteindre les flammes dans le couloir mais faites vite, elles se rallument. Vous verrez ensuite une cut scene vous montrant 3 Desann. Prenez le couloir de gauche (surtout pas celui de droite). En bas de la rampe un feu bloque le passage. Cherchez (en haut de la rampe) des gouttes qui tombent du plafond. Lancez votre sabre pour faire couler l'eau. Avancez et sautez dans le trou. Poussez les murs avec la Force. Dans le passage libéré, vous devez trouver un autre interrupteur, prés du sol. Revenez en arrière... oh surprise, un nouveau passage est apparu ! Suivez-le. Pour éviter le coup du broyeur, servez-vous de la vitesse. Vous voilà arrivé à Desann.
Quelques conseils pour votre duel final. D'abord ne l'attaquez pas en premier. Notez qu'il était en train de faire trempette dans un rayon. Ce rayon a la particularité de rendre invulnérable pendant un certain temps (vous pourrez l'utiliser aussi en activant les deux boutons de chaque coté de la pièce). Attendez donc que ce soit lui qui monte vous chercher. Les deux éléments de base pour remporter ce duel sont la vitesse et des coups puissants bien ajustés. Desann est impressionnant mais peu rapide. Par contre ses éclairs sont assassins. Bougez beaucoup, vite et frappez fort. N'oubliez pas que si vous êtes faible, il y a des items disposés un peu partout et qu'au pire, il vous reste la force. Éloignez-vous de lui pour vous refaire une santé.
Ça y est Desann est mort ? Je peux rouvrir les yeux ? Bravo, vous avez terminé Jedi Knight II. To be continued...

Note de l'auteur : je pense avoir battu le record mondial du nombre d'occurrences du mot « interrupteur ».

CHEAT CODES

Entrez ces codes pour obtenir les fonctions associées.

`BUBBLE`	Invincibilité
`BISCUIT`	Munitions infinies
`CHERRY`	Débloquer les niveaux 1 à 7
`DEMO`	Accéder au niveau bonus
`DINGO`	Choix du niveau
`FLICKY`	Toutes les vidéos
`FUDGE`	Commencer avec le sabre laser
`PEEPS`	Tous les persos du multijoueur

TUER DESSAN

Attendez que Dessan passe à proximité des 4 pilliers aux coins de la pièce pour lancer votre sabre dessus. Ils tomberont sur lui.

Star Wars : Rogue Squadron II : Rogue Leader

© LucasArts / Factor 5 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez ces codes dans la section mot de passe (ce n'est qu'après avoir entré le second code que vous entendrez un son de confirmation) :

AJHH!?JY	Entrez ensuite le code **BUSTOUR** pour la navette impériale
AYZB!RCL	Entrez ensuite le code **WRKFORIT** pour toutes les améliorations
AZTBOHII	Entrez ensuite le code **OUTCAST!** pour le Triomphe de l'Empire
BLAHBLAH	Commentaire audio
CDYXF!?Q	Entrez ensuite le code **ASEPONE!** pour avoir le Naboo Starfighter
COMPOSER	Test son
EXHIBIT!	Gallery d'images
JPVI?IJC	Entrez ensuite le code **RSBCNRL** pour avoir des vies infinies
JPVI?IJC	Entrez ensuite le code **RSBFNRL** pour avoir le double de vies
LIONHEAD	Graphismes en monochrome
MVPQIU?A	Entrez ensuite le code **OH!BUDDY** pour avoir le Faucon Millenium
NYM!UUOK	Entrez ensuite le code **BLKHLMT!** pour avoir le Tie de Vador
OGGRWPDG	Entrez ensuite le code **EEKEEK!** pour la revanche sur Yavin
PYST?OOO	Entrez ensuite le code **DUCKSHOT** pour la fuite de l'Etoile Noire
PZ?APBSY	Entrez ensuite le code **IRONSHIP** pour avoir le Slave I
THATSME!	Voir les crédits
ZT?!RGBA	Entrez ensuite le code **DISPSBLE** pour avoir un Tie Fighter
?INSIDER	Documentaire
?WCYBRTC	Entrez ensuite le code **??MBC???** pour les niveaux d'endurance
!ZUVIEL!	Entrez ensuite le code **!BENZIN!** pour piloter une voiture
!??QWTTJ	Entrez ensuite le code **CLASSIC** pour choisir le niveau

AVOIR UN TIE FIGHTER

Voler le TIE Fighter dans la mission "Imperial Academy Heist" de nuit et de jour et terminez le niveau pour avoir le TIE Fighter.
Dans la version de jour, désactivez les capteurs et voler au dessus des montagnes. Vous trouverez un grand espace avec un seule tour de communication. Désactivez la tour avec votre canon ion puis tirez sur le TIE Fighter qui se troue juste à côté.
Allez atterrir un peu plus loin et attendez que l'icône rebelle apparaisse au dessus du vaisseau. Prenez son contrôle et volez jusqu'à la base. Passez sur le Shuttle Imperial et sortez du niveau.
Dans la version de nuit, évitez les capteurs. Allez dans la petite vallée à droite après le dernier capteur et dirigez-vous vers le grand espace puis suivez les montagnes à gauche en restant à basse altitude pour éviter de vous faire repérer. Vous arriverez dans une autre petite vallée. Suivez-la jusqu'à un grand espace. Cherchez le bâtiment et tirez sur le pilote à gauche. L'icône rebelle apparaitra alors au dessus du TIE Fighter. Prenez son contrôle et rendez-vous à la base. Passez sur le Shuttle Imperial et suivez le radar pour aller récupérer le co-pilote et terminer le niveau.

AVOIR LE FAUCON MILLENNIUM

Gagnez dix médailles de bronze dans les missions pour débloquer le Faucon Millenium.

SLAVE I

Gagnez douze médailles d'argent dans les missions (dont deux dans les missions bonus).

TIE ADVANCED X1 DE DARK VADOR

Gagnez quinze médailles d'argent dansles missions pour débloquer le TIE Advancé X1 de Dark Vador.

AVOIR LE NABOO STARFIGHTER

Terminez la mission d'entraînement de Tatooine le matin, l'après-midi, le soir et la nuit en ramassant tous les items et en remplissant tous les objectifs.

MODE EXPERT

Terminez tous les objectifs de l'entraînement de Tatooine et remportez quinze médailles d'or dans les missions pour débloquer le mode expert.

LASERS PLUS EFFICACES

Attendez que vos lasers soient complètement rechargés pour qu'ils soient plus puissants et plus précis.

DÉMARRAGE RAPIDE

Maintenez L + R lorsque vous choisissez une mission pour la débuter immédiatement avec le vaisseau de base.

RÉINITIALISER LE JEU

Maintenez X + Y + B + Start pendant deux secondes pour réinitialiser le jeu.

GUIDE COMPLET

Introduction

L'aide qui suit propose de vous épauler lors des différentes missions de Rogue Squadron 2. En plus des conseils indispensables à l'obtention des victoires nous vous confierons toutes les astuces et méthodes nécessaires à l'acquisition des meilleurs scores. Ainsi, vous décrocherez toutes les médailles du jeu, par conséquent vous accèderez à tous les bonus. Pour Profiter du soft à fond, suivez le guide ! Et que la force soit avec vous !

STRATEGIE CONSEILLEE

- Inutile de vous lancer directement dans la course aux médailles sans même connaître un minimum le soft. Finissez le jeu sans tenir compte des statistiques dans un premier temps.
- Lorsque vous traquerez un banc de vaisseaux ne visez pas celui en tête de troupe où sinon le reste du groupe s'éparpillera dans toutes les directions.
- N'hésitez pas à acquérir toutes les améliorations avant de vous attaquer aux records car grâce à celles-ci vous disposerez de vaisseaux plus propices aux performances. A noter que les améliorations ne sont disponibles qu'une fois la mission menée à bien.
- Dès que vous aurez mené à bien un certain de nombre de missions, vous pourrez choisir entre différents bolides dans les niveaux précédents. Ainsi, vous pourrez décrocher des statistiques encore meilleures.
- Ne visez pas la médaille d'or directement. Avoir la bronze et l'argent avant constitue une bonne méthode pour progresser et s'accoutumer au niveau.
- L'obtention de la médaille d'or demande une parfaite maîtrise du niveau. Ne découragez pas face à l'échec et finissez les missions entamées jusqu'au bout, encore et encore...
- Le recours à l'ordinateur de visée (bouton Y) est à bannir partiellement de votre méthode de combat si vous voulez décrocher le top des médailles. En effet, il vous faudra ne pas trop vous attarder à poser les doigts sur la touche si vous voulez avoir une chance d'empocher le médaillon doré. Certains niveaux prohibent même complètement son utilisation.
- Toujours dans l'optique de sortir médaillé d'or d'une mission, veillez à ne tirer que lorsque vous serez sûr de toucher la cible pour ainsi faire monter le taux de précision en fin de mission. Ne pas maintenir la touche tir et appuyer sur celle-ci par à-coups y aide beaucoup.
-Pour semer les chasseurs un peu trop collants, freinez, puis tournez brusquement en accélérant au même moment. Si la technique ne fonctionne pas, vous pouvez toujours tenter de vous livrer à diverses acrobaties (loopings, vrilles...)
-Pour prendre en chasse l'ennemi, mettez-vous dans le même sens de sa progression puis foncez jusqu'à lui. Ralentissez ensuite puis mitraillez-le tout en prenant garde aux feintes que pourrait faire l'adversaire.

MISSION 1 : L'ATTAQUE DE L'ETOILE NOIRE

OBJECTIFS

1) Détruire les tours de réflexion
2) Détruire tous les chasseurs TIE
3) Tirer des torpilles à protons dans le puits d'évacuation

Le premier niveau vous donne l'occasion de revivre la bataille spatiale menant à la destruction de l'étoile noire. Ca commence fort me direz-vous mais relativisez car c'est une des missions les plus simples du jeu. A ce stade, vous ne

pourrez piloter que le X-Wing.
L'objectif initial est le plus simple à atteindre, il vous faut simplement détruire une série de tours sans même être embêté par l'ennemi (mis à part les tourelles laser qui ne savent pas viser). Vous disposez de 6 torpilles à protons qu'il convient parfaitement d'utiliser sur le moment tant que vous en préservez au moins une pour plus tard. Finissez par détruire toutes les tours une à une pour passer au deuxième objectif.
Une tripotée de chasseurs fait alors son apparition. Se déplaçant par escadrons veuillez à ne pas faire en sorte qu'ils se dispersent lors de vos attaques (voir plus haut). Aidez-vous de votre radar pour repérer vos ennemis puis traquez-le jusqu'à sa destruction. Lorsque que tous les chasseurs TIE auront tressaillis, vous passerez au troisième et dernier objectif.
Préparez-vous à revivre la scène mythique du corridor. Ce long couloir mène au point faible de l'étoile noire mais sa traversée ne sera pas aussi simple que l'on pourrait le croire. En effet, en plus des obstacles assez délicats à esquiver quelques chasseurs ainsi que Dark Vador lui-même, vous rendront visite. Volez à mi-hauteur en effectuant de légères montées et descentes suivant les situations et tirez sur les tourelles laser quand vous en aurez la possibilité. Par deux fois, une série de 3 chasseurs vous prendra en chasse. Pour vous en libérer accélérez puis freinez d'un coup sec. Les ennemis passeront alors devant vous et les chasseurs deviendront les chassés. Mitraillez-les pour en finir. Au moment où Dark Vador viendra vous embêter, la même technique se révèle tout aussi efficace pour le faire fuir. Arrivé au bout du couloir (vous le saurez car Wedge vous demandera alors d'en finir avec l'étoile noire par transmission radio), vous devez trouver l'endroit idéal à viser (sur le mur). Celui-ci se trouve à ras de terre, au centre. Il apparaît en jaune lorsque vous enclenchez l'ordinateur de visée. Lancez-y une torpille et vous empocherez la victoire.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 6'05
Ennemis à détruire : 91
Précision : 39 %
Maxi perte alliés : 0
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 100 %

91 ennemis, ce n'est pas rien et 6 minutes 5 secondes c'est très court ! Pour honorer ses statistiques, veuillez à viser dès que possible les tourelles laser qui jonchent abondamment les parois de l'étoile noire. Lors du premier objectif, lancez de loin une torpille sur les tours de réflexion afin de pouvoir vous occuper pleinement à la destruction des petites tours. Lorsque l'assaut des chasseurs TIE sera donné, ordonnez à vos coéquipiers de fuir afin de faire grimper votre taux d'ennemis détruits. Vous pouvez, en passant à rase-motte, trouver quelques tours laser supplémentaires. Une fois dans le corridor, foncez le plus vite possible en détruisant quelques tourelles. Normalement, si vous avez cartonné précédemment dans les rangs ennemis, il vous est inutile de toutes les détruire. Privilégiez donc la vitesse aux ennemis lors de ce passage.

L'AMELIORATION

Dès le commencement du deuxième objectif, ne touchez pas au stick directionnel et laissez votre vaisseau partir tout droit. Comptez ensuite trois tourelles à laser sur votre gauche et vous apercevrez l'amélioration tout près de la troisième. Cet item vous permettra d'obtenir un bouclier amélioré pour chacun de vos vaisseaux.

MISSION 2 : PIEGE DANS LE CORRIDOR D'ISON

OBJECTIFS

1) Défendre les transporteurs contre les forces impériales
2) La frégate Redemption ne doit pas être détruite

Vous voilà pris au piège dans une embuscade alors que vous tentiez de fuir de Yavin 4. Cette deuxième mission vous pousse un peu plus dans l'univers de la série et vous propose de battre les fers contre les vaisseaux impériaux. Au

commencement, foncez au tout début du convoi car c'est à cet endroit que les TIE frapperont en premier. S'en suit alors une bataille où vous devrez défendre les transporteurs. Survolez ceux-ci en permanence sans trop vous en éloigner lors d'hypothétiques poursuites. Ordonnez éventuellement à vos coéquipiers de s'occuper des chasseurs afin de préserver plus facilement la sécurité du transport et prenez garde à ne pas confondre débris et ennemis histoire de ne pas poursuivre pour rien de pauvres déchets insignifiants.
Lorsque vous aurez rempli ce premier objectif, des vaisseaux ennemis encore plus puissants que les TIE feront leur apparition : les interceptors. Plus rapides mais aussi plus puissants, ils vous donneront pas mal de fil à retordre en s'attaquant essentiellement à la frégate redemption. Vous aurez alors la possibilité de changer de bolide via la frégate (foncez sur le sigle bleu). En échangeant votre X-wing contre un A-wing vous disposerez d'une puissance de tir moindre mais d'une vitesse ainsi qu'une maniabilité accrue en contrepartie. Le choix vous revient, choisissez selon vos préférences et affinités. Un autre problème lié à cette mission résulte du fait qu'il vous faudra traverser la nébuleuse d'Ison. Sous le brouillard épais, les ennemis disposeront d'un camouflage quasi parfait. C'est seulement à quelques mètres d'eux qu'il vous sera possible de les distinguer. Vous pouvez alors pour vous aider activer de temps en temps l'ordinateur de visée. Empêchez la destruction de la frégate et vous remporterez alors la mission.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 4'12
Ennemis à détruire : 40
Précision : 19 %
Maxi perte alliés : 2
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 72 %

Pour avoir une chance de rafler la médaille évitez au maximum d'avoir recours à une quelconque aide alliée. Dans la nébuleuse, n'utilisez le détecteur de cibles seulement pour repérer l'ennemi puis tirez là où vous les aviez localisés. Comme souligné plus haut, évitez de trop confondre débris et vaisseaux ennemis afin de ne pas trop perdre en précision. Enfin, agissez vite et bien afin de protéger au mieux vos alliés.

L'AMELIORATION

Lors du tout début de la mission, passez dessous la frégate située juste devant vous. Vous distinguerez alors une épave de vaisseau. Passez dans la faille et à vous l'amélioration des torpilles à protons.

MISSION 3 : LA BATAILLE DE HOTH

OBJECTIFS

1) Défendre le canon à ion de l'avant-poste Bêta contre les TB-TT
2) Ralentir les Walkers Impériaux
3) Défendre les transports rebelles qui s'enfuient

La nouvelle base rebelle vient d'être repérée, et voilà déjà l'ennemi qui lance à vos trousses ses sbires impériaux. Retenez le plus longtemps possible vos opposants afin de permettre aux troupes rebelles de se retirer sans trop de casse. Dans un premier temps, foncez jusqu'au coeur de la bataille. Demandez à vos alliés de se charger des canons et anéantissez de votre coté tous les TB-TT de la zone en vous occupant en priorité de ceux à proximité d'unités humaines. Lorsque vous en aurez détruit suffisamment l'objectif 2 s'ouvrira à vous. Foncez vers l'avant poste, où il vous faut vous occuper des Walkers Impériaux. Leur blindage étant trop sophistiqué pour vos puissances offensives, il vous faudra feinter à l'aide de vos câbles de remorquage. Pour cela, volez en rase-mottes près des grosses bestioles et commencez à tourner autour d'eux dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Appuyez sur le bouton B simultanément afin de fixer le câble sur l'ennemi. Faites 3 tours autour de lui en prenant garde à ne pas trop se rapprocher de ses membres afin d'éviter le crash. Ne vous éloignez pas trop non plus où le câble lâcherait et tout serait à refaire. Répétez ensuite l'opération sur les 2 autres restant pour passer à l'objectif 3.

Rien de trop difficile pour ce dernier labeur. Protégez les transports qui prennent la fuite en les survolant dès qu'il vous en sera possible et repérez les ennemis à l'aide de votre radar pour les détruire. Pour plus de facilité, changez de vaisseau grâce à l'icône bleue, vous gagnerez ainsi en puissance de tir. Vous remarquerez que les ennemis apparaissent de deux couleurs différentes sur le radar. Les violets sont des TIE et les jaunes des bombardiers. Occupez-vous en priorité de ces derniers car ce sont eux qui engendreront le plus de dégâts sur les transports lors de la mission.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 5'00
Ennemis à détruire : 43
Précision : 53 %
Maxi perte alliés : 22
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 100 %

N'utilisez à aucun moment l'ordinateur de visée. Pour réussir à remplir le taux d'ennemis détruits, canardez les espions dissimulés dans les collines puis, lors du premier objectif, même si vous n'avez pas la nécessité, essayez d'occire tous les TB-TT sans exception. Refusez l'aide que les rebelles vous proposent en début de partie puis renvoyez vos coéquipiers lorsque vous entamerez le troisième objectif (protection de transports).

L'AMELIORATION

Dès que vous aurez mis à terre les 3 Walkers impériaux, vos réacteurs touchés par un missile ennemi exploseront. Rendez-vous alors sur les lieux et vous trouverez l'amélioration qui se cachait auparavant sous l'un des générateurs. Vos tirs de base (bouton A), augmenteront alors en puissance.

MISSION 4 : LES PRISONS DE MAW

OBJECTIFS

1) Désactiver 3 projecteurs de bouclier avant l'arrivée des renforts
2) Détruire tous les objectifs désignés par les prisonniers
3) Escorter le train jusqu'à la plate-forme

Vous voilà à la tête de l'escadron chargé de lancer l'offensive sur une des bases impériales. Dès le commencement de la mission orientez vos alliés vers la destruction des TIEs puis foncez là où vous l'indique le radar. Sur le chemin, prenez garde aux météorites ainsi qu'aux ennemis qui n'hésiteront pas à vous prendre en chasse. Arrivé au bout du trajet, un bouclier magnétique apparaîtra sous vos yeux. Pour le désactiver et permettre ainsi le passage du convoi vous serez chargé de détruire au moins trois générateurs. Choisissez 3 des plus en hauteur pour plus de facilité mais faites tout de même attention aux ennemis gardant la zone. Pour les abattre, chargez votre arme secondaire en maintenant la touche B puis relâchez une fois la cible dans le champ de vision. Après cela, vous trouvez enfin la base impériale où un groupe rebelle en difficulté tente de fuir. Vous allez bien évidemment devoir leur venir en aide. Commencez par tirer les tours à rayons à l'aide de vos bombes à protons (cette fois-ci ne chargez pas l'arme mais contentez-vous de larguer votre arsenal au sol). Ceci fait, les rebelles vous demanderont à nouveau de détruire des tours à un endroit plus stratégique, répétez alors l'opération tout aussi rapidement car le temps vous est compté.
Il vous sera ensuite demandé pour le troisième objectif de détruire le relais de communication. Suivez les indications du radar puis une fois trouvées, visez le bord des antennes pour faire un carton. A nouveau, suivez le radar et partez détruire des tours laser. Le bout du tunnel n'est à présent plus très loin pour en finir avec cette mission.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :

Temps : 9'20
Ennemis à détruire : 63
Précision : 75 %
Maxi perte alliés : 2
Maxi perte vies : 1
Détecteur de cibles : 75 %

Lors du premier objectif attaquez quelques TIEs sur le chemin avant de foncer vers le bouclier magnétique. Lorsque que vous serez en terre ennemie, tirez sur les groupes de 3 ennemis au sol, souvent à proximité des tours. Visez au centre du groupement et vous détruirez alors l'ensemble en un tir. Vous avez aussi la possibilité d'avoir recours à votre ordinateur de visée un certain nombre de fois, ne négligez pas cet élément. Enfin, comme d'habitude, visez bien et agissez avec le plus de hâte.

L'AMELIORATION

Une fois le relais de communication détruit suivez le chemin indiqué par votre radar jusqu'à trouver une tour similaire à celles du relais. Renversez alors le globe à coté et vous trouverez l'amélioration pour vos missiles clusters.

MISSION 5 : RENDEZ-VOUS AVEC LE RAZOR

OBJECTIFS

1) Protéger l'anti-blocus
2) Détruire les générateurs de boucliers impériaux
3) Détruire la passerelle de commandement

Des données secrètes durement acquises sont sur le point de tomber entre les mains de l'empire. Vous devez à tout prix éviter que la catastrophe se produise.
Cette mission est courte en temps et relativement facile lorsqu'on en connaît un minimum sur ses objectifs. Commencez par envoyer vos alliés à la chasse au TIE puis engagez une progression vers le vaisseau ennemi. Déviez sur la gauche afin de pouvoir attaquer le Destroyer par l'arrière. Vous éviterez ainsi un joli lot de missiles de toutes les couleurs. Concentrez-vous ensuite sur les deux dômes bien visibles (usez quelques bombes au passage mais gardez-en tout de même pour le bouclier suivant). Une fois explosés, passez sous le vaisseau afin d'en finir avec les boucliers. La troisième et dernière protection se trouve approximativement au centre du Destroyer et se caractérise par une forme arrondie.
Après cela, l'ennemi devient vulnérable. Remontez au niveau de la passerelle et attaquez cette fois-ci de front. En plein milieu du poste de commande (entre les deux dômes sur le muret) se trouve le point faible du Destroyer Stellaire. Finissez-en avec une rafale de tirs laser où crasher-vous glorieusement sur le point bien distinct, pour le fun (vous ne perdez pas de vie).

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 1'19
Ennemis à détruire : 10
Précision : 60 %
Maxi perte alliés : 0
Maxi perte vies : 1
Détecteur de cibles : 75 %

La cinquième mission est celle contenant la médaille la plus facile à obtenir. De part son faible temps et le peu d'ennemis à tuer, se l'accaparer ne devrait pas trop poser de problèmes après moins d'une petite dizaine de tentatives. Il est cependant conseillé d'être équipé de missiles auto-guidés et d'avoir accès au B-wing (voir plus loin). Dès le début de la partie, loquez plusieurs TIEs sur le chemin menant au Destroyer. Comptez-en au moins 6 pour pouvoir en

comptabilisant avec les boucliers et le point faible du vaisseau arriver au nombre 10. Enfin, n'oubliez pas que vous avez la possibilité de perdre une vie. Exploitez cette opportunité s'il vous manque des bombes (qui détruisent beaucoup plus rapidement les boucliers) car après chaque vaisseau crashé vous recouvrez un nombre de munitions égal à celui possédé en début de partie.

L'AMELIORATION

Il vous faudra pour la récupérer rester un maximum sur vos gardes car elle se trouve sur un vaisseau qui lors d'un bref instant rentrera dans le Destroyer Stellaire. Surveillez donc la zone et lancez-vous sur le vaisseau dès qu'il sera en vue. La puissance de vos bombes à protons (Y-wing) augmentera grâce à cette icône.

MISSION 6 : VENGEANCE SUR KOTHLIS

OBJECTIFS

1) Défendre le transport contre les chasseurs TIE
2) Défendre le commando lors de la récupération des données

Le Destroyer Stellaire s'étant écrasé, vous allez tenter de récupérer les données vitales à la rébellion. Survolez dans un premier temps le transport et tirez sur tous les ennemis qui auraient l'inconscience de trop s'approcher. Esquivez vos poursuivants, lorsque vous en aurez, avec rapidité car leurs tirs se verront précis et ravageurs dans cette mission. Une fois le ciel un peu plus dégagé, changez de bolide en passant près de la frégate afin de pouvoir faire face aux Walkers impériaux. Agissez comme dans la troisième mission pour vous en débarrasser mais choisissez l'ordre de vos victimes suivant le niveau d'eau dans lequel elles se trouvent enfoncées. Préférez les Walkers dont les membres sont plus dégagés afin d'éviter le crash. Lorsque que les unités humaines vous demanderont à quelle tâche doivent-il s'assigner, ordonnez-leur de battre en retraite afin d'éviter toute boucherie. Une véritable assemblée de TP-TT fera ensuite son apparition. Pour faire face à cette armée, repassez derrière la frégate pour emprunter cette fois-ci un Y-wing , puis partez ralentir la progression des machines à l'aide de vos bombes à protons. Pensez à viser au centre des groupements pour faire le plus de dégâts possible. Au bout d'un certain laps de temps, vos alliés vous indiqueront un second point faible sur le Star Destroyer, il s'agit ce coup-ci de sa coque. Avec le même vaisseau, volez au-dessus du vaisseau et larguez un maximum de vos bombes. Après avoir détruit cet élément, continuez à protéger vos alliés en prohibant par vos tirs toute progression à l'ennemi et ce jusqu'à la fin de mission.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 9'55
Ennemis à détruire : 100
Précision : 27 %
Maxi perte alliés : 0
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 85 %

Préservez toutes vos vies ne sera pas chose facile dans ce niveau. En effet, maintes occasions de mourir se présenteront à vous, c'est pour cela qu'il vous faudra rester vigilant le plus possible. Pour la suite, adaptez les règles générales en ce qui concerne la visée, la vitesse ainsi que la précision de vos tirs. Comme d'habitude, la possession d'améliorations concernant aussi bien arme primaire que secondaire peut se révéler décisif pour l'obtention de la meilleure médaille.

L'AMELIORATION

Celle-ci se trouve dans le Destroyer Stellaire. Contournez-le jusqu'à en trouver la faille puis volez le plus doucement possible à l'intérieur pour vous en saisir. Notez que perdre une vie sera malheureusement inévitable à son obtention. Le sacrifice sera tout de même de taille car vous disposerez par la suite des torpilles auto-guidées pour les vaisseaux

X-wings et B-wings.

MISSION 7 : L'ACADEMIE IMPERIALE

OBJECTIFS

1) Echapper aux radars impériaux dans les canyons
2) Voler une navette impériale
3) Rejoindre le point de rendez-vous

Infiltrez la capitale impériale et volez une navette ennemie afin de pouvoir contrecarrer la construction de la deuxième étoile noire. Au commencement, volez bas tout en contournant au maximum les radars. Surveillez votre radar lors de la traversée des canyons et vous vous apercevrez alors que très vite 3 chemins différents s'offrent à vous. Faites votre choix comme bon vous semble car cela n'as pas vraiment d'importance pour la suite. Arrivé dans la base ennemie, poursuivez votre route dans la direction indiquée par le radar mais toujours en volant en rase-mottes. Vous arriverez alors au hangar contenant la navette, volez-la et rejoignez le point de ralliement grâce aux indications données par votre radar.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 4'11
Ennemis à détruire : 51
Précision : 49 %
Maxi perte alliés : 0
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 100 %

Pour épingler une médaille de plus à votre tableau de chasse il va falloir de nouveau être précis et agir rapidement. 51 ennemis à détruire n'est pas un très gros chiffre mais combiné avec un temps de 4 minutes 11 tout se complique. Dès le début de mission foncez dans les canyons afin de ne pas perdre une miette de temps. Arrivé dans le campement impérial, révélez votre présence de vous-même et tirez sur les TIEs avant que ceux-ci ne décollent des plates-formes. Lorsqu'ils s'élèveront (car vous ne les aurez pas tous au repos), profitez du court laps de temps où ils stagnent avant de mettre les gaz pour les mitrailler. Tout près de la navette qu'il vous faudra chaparder, se trouve une quantité de TIEs non occupés, profitez-en donc en accomplissant un carton maximum. Enfin, comme la perte de vies entre dans le critère éliminatoire, adaptez une course en hauteur et pleine de péripéties lorsque vous volerez le vaisseau pour prendre la fuite.

L'AMELIORATION

Dans un des vastes hangars du campement impérial se trouve l'amélioration des bombes protons. Cherchez-le juste avant l'objectif 2, et passez à l'intérieur pour la récupérer

MISSION 8 : RAID SUR BESPIN

OBJECTIFS

1) Sécuriser les plates-formes de gaz tibanna
2) Détruire les générateurs de visée de la ville

La prise d'assaut d'une ville entière vous attend pour cette mission. Bataillez contre les forces impériales en pleine cité des nuages afin de vous approprier le gaz tibanna, essentiel à l'alimentation de vos armes. Pour maîtriser les plates-formes volantes équipées de mitrailleuses, visez les bombonnes situées en haut à droite et à gauche du poteau

central. Dites à vos coéquipiers de s'occuper des chasseurs TIEs et aidez-les seulement après s'être occupé des plates-formes. Sécurisez les 3 étapes qui suivent et vous accèderez alors à la cité.
Dans la ville, repérez les générateurs à l'aide de votre ordinateur de visée (ils apparaîtront alors en jaune même s'ils se trouvent cachés par quelques immeubles) en surplombant la cité du plus haut que vous le pouvez. Détruisez les trois générateurs puis partez sécuriser la dernière station indiquée par votre radar. Pour cela occupez-vous des deux plates-formes volantes puis détruisez TIEs et bombardiers.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 6'40
Ennemis à détruire : 110
Précision : 65 %
Maxi perte alliés : 29
Maxi perte vies : 0
Détecteur de cibles : 72 %

Rien de bien méchant pour cette médaille ci, entraînez-vous à atteindre vos cibles rapidement et proprement pour atteindre au mieux les statistiques requises. La difficulté résidant plutôt de fait qu'il ne faille perdre aucune vie, n'hésitez pas à laisser s'échapper certaines cibles lorsque vous-même serez filé.

L'AMELIORATION

Une fois la première plate-forme sécurisée, passez au-dessus des réserves de gaz et vous remarquerez une espèce de cargo impérial. Explosez-le pour faire apparaître l'amélioration des missiles à concussion autoguidés.

MISSION 9 : LA BATAILLE D'ENDOR

OBJECTIFS

1) Protéger la frégate médicale
2) Détruire tous les bombardiers TIE
3) Détruire les deux destroyers Stellaires

Constituant la dernière mission avant l'acte final, préparez-vous à une lourde bataille qui je n'en doute point, aiguisera vos nerfs comme il se doit. Un nombre impressionnant d'ennemis s'exposera en effet à vos laser. Autant vous dire d'entrée de jeu que les collisions seront choses communes dans ce niveau. Planez au-dessus de la frégate médicale le plus souvent que vous le pourrez car elle constituera la cible favorite de l'ennemi. Dans un premier temps, tuez tous les ennemis que vous verrez sans trop vous soucier des structures à défendre. A l'arrivée des bombardiers ne poursuivez plus qu'eux et agissez rapidement afin de mettre un terme à la menace. Une fois la masse d'ennemis dégagée, vous passerez à l'attaque. Deux destroyers stellaires armés jusqu'aux dents vous attendent à présent. Pour les détruire sans trop de casse, utilisez la méthode décrite dans la mission 5.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 10'00
Ennemis à détruire : 60
Précision : 31%
Maxi perte alliés : 6
Maxi perte vies : 1
Détecteur de cibles : 80 %

Pas le droit à plus d'une erreur lors de cette mission. Une seule fausse manoeuvre, pas une de plus suffira à vous

mettre en difficulté tellement la masse d'ennemis est impressionnante lors de l'attaque lancée par l'empire. Si toutefois vous réussissez pendant l'affrontement, le temps ainsi que le nombre d'ennemis à abattre ne doivent pas vous poser trop de problèmes. La précision quant à elle s'élevant à peine à un peu plus de 30 % elle ne devrait pas vous gêner à ce stade du jeu.

L'AMELIORATION

Attendez d'avoir à battre les deux stars destroyers lors du second objectif. Et prenez comme repère celui de droite. Volez ensuite près de lui en évitant au mieux les missiles pour trouver l'icône d'amélioration.

MISSION 10 : AU COEUR DU COMBAT

OBJECTIFS

1) Protéger le Faucon Millenium
2) Trouver l'entrée du générateur d'énergie
3) Détruire le générateur d'énergie

L'étoile noire vulnérable, il va vous falloir en finir une bonne fois pour toutes avec ce fléau. Dans un premier temps, il vous faut protéger coûte que coûte le faucon millenium. Pour cela, collez-le le plus possible tout en évitant les tirs des chasseurs puis freinez d'un coup afin que les ennemis passent sous vos tirs. Eliminez-les ensuite rapidement afin de préserver au mieux la santé du faucon millenium. Arrivé au réacteur une séquence enclenchera le deuxième objectif. Dans les conduits menant au réacteur de l'étoile noire la vigilance sera toujours de mise. Ne perdez pas de vue votre allié et accélérez lors des lignes droites. Plusieurs chasseurs fonceront dans les tunnels, détruisez-les avant qu'ils atteignent le faucon millenium. Lorsque vous apercevrez le réacteur, visez le point indiqué par votre radar. S'en suivra une longue échappée où il vous faudra foncer au plus vite. En effet l'étoile noire menace d'exploser à cause des dégâts que vous venez de lui infliger. N'hésitez donc pas à accélérer dès que les flammes se rapprocheront trop dangereusement derrière vous. Sortez du tunnel pour boucler cette dernière mission.

OBTENTION MEDAILLE

STATISTIQUES :
Temps : 5'05
Ennemis à détruire : 41
Précision : 32%
Maxi perte alliés : 0
Maxi perte vies : 1
Détecteur de cibles : 95 %

Rien de bien difficile si l'on ne tient pas compte du fait qu'il ne faille perdre pas plus d'une vie pour obtenir la récompense. Néanmoins, adaptez une bonne vitesse lors de la fuite dans les conduits afin de remplir la statistique de temps.

L'AMELIORATION

Dans le dernier conduit menant au réacteur (vous apercevrez alors le générateur de couleur bleue), passez dans les conduits de droite en freinant le plus possible. Au milieu des différents tuyaux se trouve l'icône améliorant votre ordinateur de visée.

LES BONUS

- Avec les points acquis grâce aux médailles, vous aurez la possibilité de débloquer pas moins de 5 missions bonus. Elles apparaîtront dans le menu des missions sur le haut de certaines d'entre elles (Chacune demandant un certain nombre de points). Usez-en donc judicieusement. Notez que vous pourrez tout même y accéder en basculant du côté

obscur grâce aux codes.
- Finissez le niveau d'entraînement aux quatre moments de la journée et vous débloquerez un vaisseau de Naboo.
- Pour débloquer le Faucon Millenium dans quasiment toutes les missions, obtenez au moins une médaille de bronze dans chacune des missions de base.
- Pour débloquer le vaisseau esclave, obtenez une médaille d'argent dans les 10 premières missions du jeu.

Star Wars : Rogue Squadron III : Rebel Strike

© Activision / Factor 5 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Débloquer le jeu The Empire Strikes Back

Terminez toute les missions du mode solo.

Débloquer le jeu Star Wars et le documentaire

Terminez la mission Triumph Of The Rebelion

Slave 1 et commentaire audio

Obtenez une médaille de bronze dans chaque mission

Jedi Starfighter

Obtenez une médaille d'argent dans chaque mission

Chasseur TIE et mode Ace

Obtenez une médaille d'or dans chaque mission

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans la section mot de passe :

!KOLLART	Gallerie d'image
FARMBOY?	Effet inconnu
FREEPLAY	Pas de jetons nécéssaires pour L'Empire Contre-Attaque
HARKHARK	Musique
LOOKMOM!	Crédits
LOOKOUT!	Effet inconnu
NOCOLOR?	Mode noir et blanc
THEDUDES	Documentaire
WHATTHE?	Commentaires audio
WIMPIAM!	Médailles de bronzes systèmatiques
YOUDAMAN	Effet inconnu

ENFIN UN MODE EASY

Si la difficulté de Rebel Strike vous horripile, tapez WIMPIAM! dans le menu "code". Vous aurez alors accès au mode easy.

AVOIR LE JEU D'ARCADE STAR WARS

Tapez dans le menu code RTJPFC!G puis TIMEWARP vous aurez ainsi accès dans les suppléments au jeu d'arcade "Star Wars".

VAISSEAUX SUPPLÉMENTAIRES

Dans le menu "codes" :

Faucon Millenium
QZCCRPTG! puis HANSRIDE

Tie Bomber
JASDJWFA puis !DABOMB!

Jedi Fighter
BBGMYWSX puis JEDIWHO?

Naboo
BTWCVBSH puis BFNACAIN

Tie hunter
FRRVBMJK puis LOOKOUT!

Slave 1
TGBCWLPN puis ZZBOUNT

DÉBLOQUER LES NIVEAUX

Débloquer les niveaux dans le coopératif
SWGRCQPL puis UCHEATED

Débloquer toutes les missions 1 joueur
HYWSC!WS puis NONGAMER

Débloquer toutes les missions bonus 1 joueur
EEQQ?YPZ puis CHE!ATER

ETOILE DE LA MORT

Prenez le chasseur Jedi avec les mines soniques quand vous vous trouvez devant une vague d'ennemis importante, maintenez Z appuyé (pour faire des tonneaux) puis faites plusieurs fois B pour lancer des mines sonniques : l'effet est spectaculaire et dévastateur.

Star Wars : The Clone Wars

© LucasArts / Pandemic Studios 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

1WITHFORCE	Invincible
CHOSEN1	Munitions illimitées
CINEMA	Vidéos
CORDE	Débloquer Padme dans l'Académie de Geonosis
FAKE FETT	Clone Trooper débloqué dans l'Académie
FRAGFIESTA	Choix du niveau en multijoueur
FUZZBALL	Débloquer les Wookies dans l'Académie de Geonosis
GASMASK	Choix du niveau en mode Campagne
ROGERROGER	Débloquer les droïdes de combat dans l'Académie de Geonosis
SAYCHEESE	Photos des développeurs
THRISNOTRY	Débloquer le niveau suivant
YUB_YUB	Objectifs bonus remplis pour le mission précédente

CHANSON DES EWOKS

Faites Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, Start en cours de jeu ou dans le menu d'options.

YODA À L'ACADÉMIE

Terminez 45 objectifs bonus pour avoir accés à Yoda dans l'académie de Geonosis.

LES POINTS BONUS

5 points : Niveau multijoueur Duel Raxus
10 points : Niveau multijoueur Thule Moon Control
15 points : Niveau multijoueur Rhen Var
20 points : Niveau multijoueur Jedi Academy
25 points : Voir les unités dans les options
30 points : Film Making of
35 points : Option lecteur de CD
40 points : dessin de production
45 points : Débloquer Yoda dans l'académie de Geonosis

StarFox : Assault

© Nintendo / Namco 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

XEVIOUS

Vous pouvez débloquer ce jeu mythique de Namco en obtenant tous les badges d'argent (10 au total) sur l'ensemble des missions.

LES BONUS EN MULTIJOUEUR

005 matches : Choix des armes
005 matches : Lance roquette
010 matches : Mode seulement des Lances roquettes
015 matches : Jouer avec Peppy Hare (lapin)
020 matches : Gattling Guns
030 matches : Mode Capture de la couronne
040 matches : Titania desert (carte)
050 matches : Mode une balle
060 matches : Carte simple 4
075 matches : Missiles téléguidés
090 matches : Booster pack
110 matches : Mode combat en booster pack
130 matches : Base marine (carte)
150 matches : Wolfen (vaisseau de l'équipe Wolf)
170 matches : Roquette prédateur
200 matches : Grosse bombe
230 matches : Mode combat en booster pack et roquette
260 matches : Carte simple 5

SNIPER DEMON

Terminez toutes les missions en obtenant tous les drapeaux S pour débloquer le Sniper Demon en mode VS.

StarFox Adventures

© Nintendo / Rareware 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES JETONS CODES

Lorsque vous approchez d'un puits semblable à celui qui se trouve chez le marchand de la vallée Thorntail. Achetez pour 20 scarabées, un jeton-code. Dans le labyrinthe qui se trouve sous le Géant de Pierre, trouvez un puits et utilisez le jeton-code. Un cheat mode ou un conseil sera délivré. Pour mettre le cheat mode en fonction, activez le à partir du menu principal.

Les bonus se débloquent en fonction de l'endroit où vous récupérez les jetons.

En voici la liste avec ce qu'ils débloquent :

{l
Magasin Thornthail : Crédits
Montagne de glace : Sound test
Col de la montagne de la lune : Sous-titres en langue dinosaure (version US) - Un message (Version EUR)
Cape Claw : Mode Sépia (écran noir et blanc)
Toundra SnowHorn : un message
Temple du point tellurique du volcan : un message
Village LightFoot : un message
Temple du point tellurique de l'ocean : un message

LES ARBRES DE LIGHTFOOT

Pour accéder au village Lightfoot, vous devez cibler et frapper les arbres dans l'ordre suivant : Arbre1, Arbre3, Arbre2.

ARGENT FACILE

Dans le magasin, dans la salle des paris, ressortez de la pièce et foncez droit dans le mur pour trouver une salle cachée. soulevez les rochers pour trouvers des scarabs.

CHANGER LA COULEUR DE TRICKY

Achetez le ballon chez le marchand de la vallée. Lancez-le 9 fois pour jouer avec Tricky. Le dinosaure changera alors de couleur.

L'ATTAQUE FIRE BLAST

Pour trouver l'attaque Fire blast, rendez-vous à Thorntail Hollow. En utilisant le lance magique, soulevez la roche qui comporte trois traits bleus. Vous tomberez alors dans un trou. Suivez le chemin jusqu'à la grande salle. Prenez tous les diamants et sautez au milieu de la pièce. De l'énergie entrera dans votre lance ce qui donnera accès à l'attaque Fire Blast. Grâce à elle, vous pourrez ouvrir la porte et sortir du trou (visez l'interrupteur)

BATTRE LE GALDEON

Frappez le dard du Galdeon 3 fois lorsqu'il s'asseoit. Une fos qu'il vous aura avalé, frappez-le sur la luette. Il va vous recrachez. assignez le lance-flame à la touche Y et tirez lorsqu'un liquide sort de sa poitrine.

BATTRE ANDROSS

Commencez par tirer sur les cristaux sur les yeux et le front. Face à Andross, faites feu sur ses mains et s'il essaie de vous aspirer, servez-vous des gâchettes. Pursuivez jusqu'à ce qu'il n'ait plus de mains. Lorsque vous serez en présence du dieu Krazoa, agissez de la même manière. Attendez ensuite que Falco vienne vous aider avec ses bombes que vous utiliserez quand Andross tentera de vous aspirer, tirez ensuite sur son cerveau.

SOLUTION COMPLÈTE

PROLOGUE

Le bateau

Vous voilà aux commandes de Krystal venue à la rescousse de Dinosaur Planet qui lui a envoyé un signal de détresse. Vous allez devoir détruire les armements du bateau. La touche A vous sert à tirer. Tirez donc sur les deux statues cracheuses de feu tout en esquivant leurs projectiles. Le bateau va alors monter plus haut.
Tirez à ce moment là sur les pales de l'hélice jusqu'à les détruire. Prenez garde car parfois le bateau va ralentir et vous risquez de vous faire l'hélice. Une fois les quatre pales détruites, le bateau va redescendre.
Tirez alors de nouveau sur les statues jusqu'à les détruire. Le bateau va alors faire demi-tour et va piquer sur vous.
Tirez alors sur la tête cracheuse de feu afin d'atterrir sur le bateau.
Avancez droit devant et descendez l'escalier. Montez celui juste après et parlez à l'oiseau en cage. Retournez-vous et passez une des portes qui vient de s'ouvrir. Descendez l'escalier puis pénétrez dans la cale et prenez la clé du palais Krazoa. Retournez ensuite sur le pont puis dirigez-vous vers la cage de l'oiseau afin d'activer une scène avec le général Scales.

Le palais Krazoa

Vous voilà, toujours aux commandes de Krystal, au palais Krazoa. Parlez au dino non loin puis ouvrez la porte sur la gauche avec votre clé. Cela fait, prenez le tonneau dans ce coin et lancez-le sur les caisses à droite. Reprenez un autre tonneau (pas là où était le premier mais au générateur près du bord) et descendez l'escalier. Passez derrière les colonnes et lancez votre tonneau sur la fissure afin de créer une ouverture dans le mur. Parlez au dino puis continuez

par le trou dans le mur.
Avancez et prenez à droite. Parlez au dino puis prenez le tonneau et lancez-le sur les caisses. A présent, allez au bout du couloir et prenez un tonneau. Avancez dans la salle que vous venez d'ouvrir en évitant les flammes. Au bout, lancez le tonneau sur la porte en bois.
Dans la salle suivante, prenez un tonneau et déposez-le sur l'interrupteur à droite. Avancez dans la salle que vous venez d'ouvrir. Parlez au dino puis placez-vous sur le téléporteur dont il vous a libéré l'accès. Pressez A afin d'être téléporté au sanctuaire.

L'épreuve d'observation

Montez à l'échelle puis descendez dans la " fosse " et montez à l'échelle suivante. Prenez un tonneau et lancez-le au bon moment sur l'ennemi dans la fosse. En réussissant à le liquider, vous ouvrez la porte. Avancez à la salle suivante. Là, lancez un tonneau sur l'ennemi pour l'éliminer puis enfoncez l'interrupteur afin d'ouvrir la salle de l'esprit. Allez-y et parlez à l'esprit.
Vous allez alors participer à l'épreuve d'observation. Vous devez repérer dans quel pot l'esprit se cache puis toucher l'urne où il s'est caché quand ils ont arrêté de bouger. Je n'ai pas de conseil à vous donner sinon de ne jamais quitter des yeux le vase où est caché l'esprit ! Caractéristiques des 3 parties :
A la première partie, les vases tourneront autour de vous lentement.
La deuxième fois, les vases s'échangent en triangle puis ils tournent.
La troisième fois, ils peuvent aller jusqu'à tous changer de position en même temps !
Vous êtes automatiquement transporté au palais Krazoa. Parlez au dino puis utilisez l'élévateur orange. Avancez jusqu'à l'intersection, partez à droite puis pressez A sur le socle blanc afin de déclencher une scène qui conclura ce prologue.

CHAPITRE 1 : Un dinosaure perdu

Le vol vers dinosaur planet

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 1 anneau d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Préliminaires

Tout d'abord, commencez par avancer droit devant afin de tomber sur un bâton. Récupérez-le afin de voir une scène : ce sera votre arme (évolutive) durant tout le jeu ! Allez ensuite au niveau du cercle de pierres près de la rivière et soulevez-les pour recevoir des scarabées (que nous appellerons " scarabs " tout au long de la soluce afin de faire plus court). Vous ne pouvez porter que 10 scarabs pour le moment. Traversez la rivière puis entrez dans la boutique : achetez-y tous les objets et cartes possibles pour le moment. Allez soulever des pierres dehors ou allez jouer vos scarabs sera indispensable pour en avoir suffisamment ! C'est fastidieux, je sais mais croyez-moi, vous ne regretterez pas cela par la suite car vous pourrez dépenser tout votre argent pour les jetons codes et vous aurez déjà toutes les cartes, avantage non négligeable ! Bien sûr, il va forcément rester quelques objets que vous ne pourrez pas acheter encore car vous ne pouvez pas porter assez de scarabs !
Cela fait, quittez le magasin et retraversez la rivière. Entrez dans l'enceinte près de là où vous avez trouvé le bâton. Exterminez vos assaillants puis entrez dans la grotte qui vient de s'ouvrir.

Une reine qui a perdu son fils

Dans cette grotte, vous pouvez remarquer que votre bâton brille d'une étrange lueur verte. Soulevez la petite pierre puis tombez dans le trou qu'elle masquait. Dirigez-vous vers le piédestal au centre de l'eau et pressez A afin de recevoir le pouvoir du tir lance-flammes pour votre bâton. Assignez ce mouvement à Y immédiatement car ce sera le pouvoir le plus courant du jeu. Tirez sur l'interrupteur près de la grille afin d'ouvrir celle-ci puis quittez la grotte et revenez sur le lieu de votre premier affrontement. Tirez sur le gros interrupteur au-dessus de la porte puis entrez dans cette nouvelle grotte

afin de discuter avec la reine Earth Walker. Vous allez être alors chargé de retrouver son fils à la montagne de glace. Sortez de la grotte et tirez sur la plante qui crache de la fumée bleue. Récupérez une de ces graines puis allez à gauche de la " cascade " qui amène l'eau à la rivière à votre niveau. Plantez un des spores que vous avez récupérés dans le carré de terre battue. Eloignez-vous puis tirez dessus afin de faire exploser le mur. Faites à présent le tour complet de la nouvelle zone et plantez à nouveau un spore dans le carré de terre battue. Tirez sur la plante à distance afin de faire sauter le mur et de pouvoir accéder à une grotte secrète. Vous pouvez donc récupérer deux boules de carburant. Ressortez puis allez donner le bonbon caillou (que vous avez normalement acheté pour 10 scarabs à la boutique) au géant en vous plaçant sur le petit socle à ses pieds. Poussez le stick vers la gauche afin d'arriver à la montagne de glace.

Ouvrir la porte

Montez la pente afin de voir une scène. Avancez droit devant afin de tomber sur un carré de terre battue après être passé près d'une porte fermée où se trouve un canon. Plantez un spore explosif et tirez-lui dessus afin d'ouvrir une grotte secrète contenant une boule de carburant et un puits à jetons codes. Revenez à l'entrée de la zone et prenez un tonneau explosif. Envoyez-le sur les boîtes qui ferment la partie avec le canon. Exterminez les deux ennemis dans cette partie puis tirez sur l'interrupteur qui est apparu au-dessus de la porte. Entrez dans la grotte afin de voir une scène.

Course poursuite en moto neige

Vous allez vous lancer dans une course en moto neige. Votre but est d'atteindre l'arrivée avant vos ennemis pour poursuivre le jeu.
Accélérez en coupant tout de suite le virage à gauche puis en suivant la piste puis entrez dans le tunnel. Poursuivez jusqu'à la bifurcation. Les deux chemins sont pareils mais je vous conseille de prendre à droite, il vous sera plus facile de couper le virage en neige à droite pour filer vers le tunnel suivant plus rapidement. A la sortie de ce deuxième tunnel, vous aurez une autre bifurcation. Si le tracé de droite est plus rapide à emprunter, il est plus long alors préférez la gauche. A la sortie de celui ci d'ailleurs, vous pouvez gagner quelques centièmes en passant sur la butte de neige à gauche.
Poursuivez la piste qui vous fera passer dans un court troisième tunnel puis à un quatrième tunnel qui commence par une bifurcation : prenez plutôt à gauche si vous n'aimez pas les tunnels resserrés sinon prenez à droite, c'est plus rapide. A la sortie du tunnel, coupez le virage par la gauche afin de filer plus vite vers la suite de la piste. C'est l'arrivée. Sachez qu'il est possible de gagner quelques centièmes peu indispensables en serrant à droite (et d'ailleurs, ce passage est assez buggué car la moto disparaît dans la neige) pour éviter un léger braquage à gauche.

La toundra SnowHorn

Commencez par suivre le passage jusqu'à arriver devant de la lave. Ne descendez pas à la paroi praticable mais contournez par la droite et récupérez les champignons en les assommant au préalable. Donnez votre récente acquisition à votre compagnon puis utilisez Tricky sur la craquelure de terre non loin. Sachez qu'il faut utiliser la commande " TROUVE SECRET " mais pour éviter d'être trop lourd, je dirais qu'il faut utiliser Tricky ! Faites s'asseoir Tricky sur le bouton que vous venez de révéler puis passez la grille qui vient de s'ouvrir. Enclenchez le mécanisme puis descendez à la paroi praticable du lac de lave. Traversez en sautant sur la plate-forme puis montez à la paroi praticable suivante. Avancez droit devant puis utilisez Tricky sur la craquelure sur le mur. Vous pourrez alors accéder à la Toundra à proprement parler !
Descendez la pente en éliminant les deux ennemis. Une fois au lac gelé, liquidez les trois ennemis qui étaient à la poursuite de Tricky. Utilisez ensuite Tricky sur la craquelure de terre près de l'arbre renversé afin de révéler une grotte à améliorations : énergimètre niveau 1. Utilisez ensuite votre compagnon sur les craquelures de terre dont dépassent deux feuilles. Récupérez les deux racines alpines ainsi révélées puis allez les donner au SnowHorn (le mammouth en fait !) dans le coin afin de récupérer le petit sac à scarabs (niveau 1) puis un bloc de glace (attention, vous ne donnez pas les deux en même temps donc il faudra donner une nouvelle fois la racine !). A présent, poussez et tirez le bloc de glace jusqu'à le mettre dans l' " encoche " dans la neige près de l'entrée de la grotte secrète. Montez sur le bloc afin de monter sur un petit rebord sur lequel repose deux boules de carburant. Poussez à présent le bloc au rebord opposé puis montez sur le bloc pour atteindre ce rebord.
Descendez la pente jusqu'à arriver près d'une eau glaciale : entrez dans la petite section sur la droite. Activez l'interrupteur tout au fond, à l'opposé de la barrière en fait. Cela fait, revenez à l'eau glaciale et sautez sur les

plates-formes puis rejoignez le petit renfoncement (grâce à la plate-forme que vous avez fait sortir) afin de collecter deux boules de carburant. Revenez à la descente et poursuivez-la. Une fois en bas, filez à l'opposé de la descente pour arriver au niveau d'une grille : vous ne pouvez pas encore la franchir. Parlez plutôt au garde puis donnez-lui, via l'inventaire, 25 scarabs afin de passer.

Retournez à la vallée ThornTail

Avancez dans le tunnel : marchez jusqu'à la flotte. Laissez-vous porter par la courant puis une fois au bout, revenez sur le sol et marchez jusqu'à la vallée ThornTail. Utilisez l'interrupteur afin d'ouvrir la grille et de revenir à la vallée.
Allez directement à la boutique et achetez tout ce que vous pouvez (que vous n'avez pas pu prendre quand vous n'aviez que 10 scarabs !). Cela vous fait donc en plus : le sac à bafomdad, le ballon de Tricky, le dispositif d'affichage haute définition et la lanterne à lucioles. Cela acheté, ayez au moins 20 scarabs puis allez dans l'entrée du magasin : achetez un jeton code au puits. Retournez à présent voir le géant qui vous a emmené à la montagne de glace : demandez-lui de vous retransporter à la montagne de glace.
Le seul but est d'aller acheter le jeton code au puits du coin (dans la grotte secrète près du canon) et de récupérer les deux boules de carburant dans la grotte où vous avez pris la motoneige !
Revenez à la vallée et demandez au géant d'aller au labyrinthe. Il vous faut trouver un puits bien spécial dedans. Plutôt que de faire un plan au traitement de texte (ce qui est relativement difficile !), voici les directions à emprunter. Sachez que ce cheminement indique en fait les directions à chaque bifurcation. C'est à dire qu'il faut comprendre pour " gauche, droite, gauche, haut " qu'à la première bifurcation, on prend à gauche, on avance jusqu'à la bifurcation suivante, on prend à droite, on avance à la troisième bifurcation, on prend à gauche. Toutes les directions sont par rapport à la position " dos au couloir d'où l'on vient ". Haut signifie en face.
Descendez de l'échelle. Haut, haut, gauche, droite, haut, gauche, droite, gauche, gauche, FIN.
Balancez alors vos deux jetons dans le puits à codes puis utilisez le téléporteur jaune afin de revenir à la vallée.

A la recherche de GrubTub Blanc

Revenez voir la mère de Tricky afin de voir une scène. Ensuite, revenez au niveau de l'échelle qui se trouve près de la grille que vous avez ouverte en revenant de la Toundra. Pas très loin se trouve une structure massive : utilisez Tricky sur la fissure du mur puis entrez dans le passage ainsi ouvert.
Glissez en bas de l'échelle Traversez le tunnel avec 2 torches sur ses murs afin d'arriver dans une grande salle. Plantez puis tirez sur le spore explosif dans le carré de terre au milieu de l'eau afin d'ouvrir une grotte à améliorations : pouvoir propulsion. Cela appris, montez à la pente au fond de la salle et détruisez la caisse afin de révéler une plaque de propulsion. Propulsez-vous donc afin d'atteindre un rebord sur lequel repose deux boules de carburant. Revenez à la première salle et utilisez la plaque à propulsion afin d'atteindre les hauteurs. Passez aux hauteurs de la seconde salle et plantez un spore explosif sur le pont. Tirez dessus afin de faire tomber un bloc de pierre en bas. Poussez celui-ci sur l'interrupteur puis passez la grille qui vient d'être ouverte. Parlez au dinosaure endormi (attendez quelques secondes à côté de lui pour le réveiller) afin de le faire se déplacer de l'endroit où vous allez devoir planter un spore. Il est bon de noter qu'il refusera de bouger si vous n'avez pas la lanterne à lucioles. Tirez sur le spore puis descendez à l'échelle.
Prenez le premier grubtub blanc à votre niveau puis avancez à la bifurcation : prenez tout droit et collectez les 3 lucioles. Descendez à la petite pente non loin et utilisez une luciole afin d'y voir plus clair et de récupérer sans problème le deuxième grubtub blanc puis plantez et tirez sur un spore. Revenez à la bifurcation : dos à la fontaine où étaient les lucioles, il faut prendre à droite. Utilisez la plaque de propulsion puis prenez les lucioles ainsi que le troisième grubtub blanc. Sautez sur la plate-forme dans le vide, à droite puis sur le rebord suivant. Avancez jusqu'à la barrière et prenez les quatrième et cinquième grubtubs blancs. Revenez à la bifurcation précédente : explorez le seul passage inexploré ! Utilisez une luciole afin de voir où planter le spore explosif. Tirez dessus afin de révéler le passage vers le dernier grubtub blanc. Revenez à présent voir la mère de Tricky et donnez-lui les six grubtubs blancs afin de voir une scène.

CHAPITRE 2 : Aventures glaciales

Retournez à la Toundra SnowHorn

Après la scène et la récupération de la clé de la prison SharpClaw, allez prendre la boule de carburant au bout du

couloir puis revenez dans la vallée. Utilisez la propulsion sur la plaque pour cela près de la boutique afin d'atteindre un point plus élevé. Plantez un spore puis tirez dessus et entrez dans la grotte. Tirez sur les 4 interrupteurs afin de révéler une grotte à améliorations : énergimètre niveau 2. Sortez de la grotte et partez tout à droite afin de trouver deux boules de carburant. Ensuite, tombez sur le sol puis montez à l'échelle à côté. Pénétrez dans le tunnel.
Marchez jusqu'au niveau de la flotte. Marchez sur l'énorme bouton noir puis faites Tricky s'asseoir dessus. Montez à la paroi praticable puis activez le switch. Redescendez puis suivez le courant qui vient de changer afin de pouvoir revenir à la Toundra SnowHorn !
NOTE : Si vous voulez deux boules d'énergie supplémentaires, arrêtez-vous sur le petit bloc au milieu du virage, dans l'eau. Utilisez la plaque de propulsion puis retournez-vous et tirez sur l'interrupteur. Prenez à présent les deux boules de carburant derrière la grille que vous venez de relever.

De nouveau à la Toundra SnowHorn

Utilisez tout de suite la clé dans la serrure puis passez la porte ainsi ouverte. Approchez-vous de la glace percée et parlez à la trompe (façon de parler, lol !). Il va vous falloir, sous l'assaut des ennemis, lui donner des herbes de glace. Il est possible de les lui donner par soi-même mais cela est fastidieux, long et très peu efficace. Nan, en fait, le truc c'est de se servir de Tricky !
Descendez la pente puis frappez l'arbre. Utilisez rapidement la commande TROUVE SECRET de Tricky puis éliminez les deux ennemis. Réitérez l'opération à deux reprises afin de régénérer le gardien qui brisera la glace du lac gelé.
Vous êtes averti par radio du prochain lieu à visiter. Cependant, restons encore un peu ici ! Descendez la pente puis entrez dans la petite partie du niveau entre la barrière et la rivière. Tirez sur les deux yeux verts dans le trou de l'arbre afin de la faire tomber en pont sur la rivière. Montez à la paroi praticable de l'autre côté afin de trouver deux boules de carburant et un bafomdad dans la caisse. Jetez-vous à l'eau puis montez dès que possible à gauche (dos à la cascade). Pénétrez dans la grotte et tirez sur l'interrupteur en haut. Ressortez puis retournez dans l'eau et nagez le plus vite possible au bout de la rivière (suivez le courant) afin de ne pas subir le froid. Achetez un jeton code au puits puis descendez la petite pente et prenez la boule de carburant. Suivez le petit chemin jusqu'à revenir à l'entrée de la grotte (mais en hauteur cette fois) : de votre bloc, il est possible de récupérer trois boules de carburant. Revenez à présent à la vallée ThornTail en inversant, comme précédemment, le courant dans le tunnel.
Allez jouer au jeu du labyrinthe et allez au puits jeter votre jeton (rappel du chemin à suivre pour ceux qui ne suivent pas : Descendez de l'échelle. Haut, haut, gauche, droite, haut, gauche, droite, gauche, gauche, FIN.)
Revenez à présent à votre vaisseau et embarquez.

Le vol vers les mines de glace

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 3 anneaux d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Les engrenages

Commencez par suivre le chemin au-dessus de la lave jusqu'au village (enfin, façon de parler) : il n'y a pas de difficulté ni d'objet caché ! Utilisez Tricky sur la première bâtisse à gauche puis entrez dans le passage ainsi révélé. Exterminez vos deux assaillants afin d'ouvrir le passage puis ouvrez la boîte afin de recevoir la clé pour chaînes. Sortez du bâtiment puis entrez dans le petit passage à droite, face à l'entrée de ce premier bâtiment : délivrez le SnowHorn à l'aide de votre clé. Vous obtenez le 1er engrenage après une cut-scène.
Allez au bout du village afin d'atteindre une autre partie du niveau et tombez tout de suite du rebord pour arriver sur une plate-forme en planchettes. Utilisez votre engrenage sur le mécanisme à droite puis utilisez le levier à gauche (on est loin de Myst !) afin de déverrouiller le pont ! Sautez jusqu'à la dernière plate-forme en planchettes puis montez à la paroi praticable et traversez le pont.
Suivez le chemin jusqu'à voir un SnowHorn se faire taper dessus. Butez ses agresseurs afin de voir une scène où Tricky apprendra à cracher du feu.
Revenez au village : dos au pont, utilisez la commande FLAMME de Tricky sur le mur de glace du bâtiment à gauche. Entrez dedans et allumez le petit tas de bois grâce à Tricky. Ensuite, sautez dans le trou puis allez au bout du conduit. Brûlez le mur de glace puis utilisez Tricky sur la craquelure dans le sol. Prenez la racine puis poussez le bloc de glace

là où vous êtes descendu dans le conduit pour revenir au village.
Vous pouvez passer derrière le SnowHorn et briser la glace grâce à votre flamme mais cela ne sert à rien du tout !
Revenez après le pont et sautez dans la " tranchée ", là où passent sans arrêt des boules de pierre. Partez à droite, dos au pont jusqu'à être bloqué : utilisez la technique FLAMME de Tricky sur le mur pour accéder à une grotte cachée.
Utilisez Tricky sur la craquelure dans la terre pour obtenir une seconde racine. Revenez à présent voir le SnowHorn qui vous a donné la technique FLAMME et donnez-lui, via l'inventaire, vos deux racines. A présent, montez-le. Avancez puis passez le petit pont à droite et défoncez l'énorme porte. Avancez et piquez à droite de la grosse structure pour mettre patte à terre.
Partez à l'opposé de votre " monture " et brûlez la plaque de glace. Montez à l'échelle à droite dans ce nouveau passage et retenez cet endroit. Utilisez la plaque à propulsion puis sautez sur les plates-formes en bois. Une fois sur la corniche en planches, avancez lentement pour ne pas tomber puis, dans le mini-tunnel, avancez jusqu'au canon.
Abattez le SharpClaw puis utilisez son canon après la scène. Tirez sur la croix rouge (à droite de la structure) afin de la détruire : mettez un peu plus d'un tiers de puissance. Toujours au canon, exterminez les ennemis qui gambadent gaiement (plus pour longtemps) dans la zone. Si l'énergie spéciale vous manque, il y a une plante à cristaux derrière-vous. Il vous est à présent possible de récupérer les trois engrenages pour aller les placer au lieu que je vous aie dit de retenir.
Le premier se trouve dans le passage que vous avez ouvert en éliminant tous les SharpClaw.
Le deuxième se trouve dans la structure.
Le dernier se trouve ainsi : entrez dans le passage ouvert en tirant sur la croix. Montez à la pente à gauche puis allez brûler le mur de glace au loin.
Activez ensuite le levier afin d'ouvrir le pont. Descendez à l'échelle juste avant et passez le pont.

Le blizzard

Avancez jusqu'à la cavité et utilisez Tricky sur le mur gris pour ouvrir un passage. Entrez dans celui ci pour déboucher dans une salle. Nourrissez Tricky puis tirez sur le bouton en hauteur : vous aurez alors à utiliser la commande FLAMME de votre acolyte sur les quatre grilles en forme de flammes et ce, en 1' 00''. Aucun problème : nous l'avons réussi en 40'' sans trop se presser.
Passez la porte qui vient de s'ouvrir : vous voilà au bord du gouffre. Prenez une grande inspiration : alignez-vous dans le pont de particules de lumière, reculez puis sautez ! Le pont apparaîtra alors ! Traversez le gouffre grâce au pont et brûlez le monticule de glace dans la nouvelle salle : vous récupérez alors le dino-cor.
Ressortez et revenez dans la partie du niveau où vous avez trouvé le troisième engrenage. Montez au petit monticule et avancez : utilisez votre dino-cor sur la plaque d'appel sur le sol pour amener un SnowHorn.
Montez sur celui-ci : grâce à lui vous pourrez franchir le blizzard. Avancez donc dans le blizzard : pour vous en sortir, suivez les racines et prenez les afin de régénérer votre monture qui perd de la vie au fur et à mesure de l'avancée.
Une fois que vous vous rendrez compte de la disparition de Tricky, ne descendez pas du SnowHorn mais utilisez-le pour défoncer la croix en bois en face puis mettez patte à terre.
Entrez dans le passage que vous venez d'ouvrir et abattez les ennemis.

Délivrer Tricky

Continuez par le passage qui vient de s'ouvrir et montez sur la motoneige.
Suivez l'unique route : il n'y a aucun obstacle alors mettez les gaz !
Laissez vous porter par le tapis roulant et sortez juste avant la fin par la droite. Exterminez les 3 ennemis pour débloquer un passage. N'y entrez pas mais allez plutôt utiliser la plaque de propulsion dans la zone.
Entrez dans le petit creux à droite puis suivez le chemin en évitant les boules de pierre. Une fois au bout, tirez sur l'interrupteur sur la gauche, en hauteur de la cavité avec un lance-flammes. Celui-ci sera désactivé et vous pourrez prendre la clé de la prison. Revenez à la salle où il y avait la plaque de propulsion et marchez jusqu'au bout du parcours en planches au-dessus de la lave ; les deux lance-flammes rotatifs ne vous poseront pas de problème. Vous arrivez devant la prison de Tricky et de la fille du gardien de la pierre : utilisez votre clé sur la serrure grise pour libérer votre acolyte, Tricky.
Pénétrez à présent dans le passage que vous aviez ouvert en liquidant les 3 ennemis de la zone. Utilisez la flamme de Tricky sur la plaque afin de trouver une boîte qui retient la seconde clé de la prison. Utilisez la sur la serrure jaune des cellules puis parlez au SnowHorn pour voir une scène.
Après cette cut-scène, utilisez Tricky sur la fissure pour ouvrir un passage vers la suite.

Avancez jusqu'au lac et enclenchez votre vue FP (touche Z). Regardez au plafond : vous voyez les stalactites vertes ? Il vous faut tirer dessus pour créer des plates-formes dans le lac. Sautez dessus pour accéder à l'interrupteur. Revenez sur le bord et montez la pente et utilisez la plaque de propulsion. Avancez encore un peu : votre objectif est de sauter jusqu'à un bloc de glace suffisamment proche du mur opposé pour pouvoir sauter dans la cavité juste avant la cascade. Faites-le donc puis faites tomber du bord le bloc de glace. Descendez à la paroi praticable puis poursuivez dans le passage. Descendez jusqu'en bas de la pente et tuez les deux ennemis.
Poursuivez par le grand trou dans la paroi.

Le tonneau

Passez les tapis roulant et évitez les flammes puis continuez en descendant la pente : vous retrouverez Belina. Avancez dans la zone suivante : liquidez tous les ennemis afin d'avoir le champ libre ! Ensuite, montez à l'échelle et prenez le tonneau : c'est parti !
Commencez par monter tout en haut de la pente en évitant les tonneaux : ils suivent tous le même chemin. Ensuite, passez le pont suivant et déposez votre tonneau sur le socle prévu pour cela (votre commande A affichera " placer "). Grimpez à l'échelle de l'autre côté puis, sur le cercle du dessus, revenez au niveau du tonneau : à peu près au même endroit il y a un interrupteur qui activera une machine qui remontera le tonneau. Passez le pont suivant, tonneau en main et rejoignez le pont suivant en prenant garde aux flammes : ce serait bête de tout recommencer ! De l'autre côté de ce dernier se trouve une fissure : cassez le pan de mur correspondant en lançant le tonneau dessus.
Activez l'interrupteur afin d'ouvrir un pont. Traversez ce fameux pont (au niveau de là où partaient les tonneaux qui vous gênaient pendant la montée) et suivez le trajet des boules de pierre. En chemin, vous trouverez un petit détournement à gauche où se trouve un interrupteur. Activez-le afin d'ouvrir un autre pont. Demi-tour sur les chapeaux de roue, direction un peu avant là où se trouvait la fissure où vous avez lancé le tonneau. Traversez le pont qui se trouve-là et montez à l'échelle. Butez le SharpClaw puis prenez possession de son canon : tirez sur les deux croix en bois afin de faire sortir une pente de la lave.
Tombez par terre, montez à cette pente et utilisez le téléporteur.

Galdon

Faites le plein de vie et de magie puis utilisez la commande FLAMME de Tricky sur l'énorme monstre gelé.
Vous voilà face à Galdon ! Le combat se déroule en plusieurs phases :
Phase 1 : Tournez autour du boss sans vous soucier des attaques jusqu'à arriver à sa queue rouge. Tirez alors comme un fou pour passer à la phase suivante.
Phase 2 : Frappez aussi vite que possible la glotte (le mieux, c'est de tirer sans bouger, c'est plus rapide).
Phase 3 : Restez à bonne distance du boss et attendez que la cicatrice sur son torse s'ouvre et aspire : tirez alors une boule de feu afin qu'elle le pénètre et qu'il perde de la vie. Filez alors faire le tour du terrain pour vous régénérer en vie et en magie puis répétez la phase 3 encore deux fois pour repasser à la phase 2. Effectuez-la de nouveau afin d'en finir avec le boss. Attention, si vous n'êtes pas assez rapide vous devrez refaire la phase 3 !
Le boss vaincu, embarquez dans le vaisseau.

Le vol vers dinosaur planet

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 1 anneau d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

CHAPITRE 3 : Le temple du point tellurique du volcan et plus si affinités

Aidez les ThornTails

Il vous faut avant tout rallumer les flambeaux des ThornTails. Sachez qu'à chaque fois, il faut placer une herbe de feu puis utiliser la commande FLAMME de Tricky sur le flambeau. On obtient les herbes de feu en frappant l'arbre à herbes puis en frappant l'herbe qui roule. Voici la localisation des flambeaux :

- Au-dessus du bout de la rivière
- Dans le passage vers le village Lightfoot (montez à la corniche près du vaisseau puis activez l'interrupteur au bout, caché derrière les herbes afin d'ouvrir le passage vers le village de Lightfoot).
- Au niveau du géant qui vous téléporte
Vous obtiendrez la clé de la montagne du col de la lune. Voici quelques boules de carburant à prendre pour le moment :
- 2 sur le bloc près de la corniche près de votre vaisseau
- 2 dans le passage juste avant le village de Lightfoot
- plantez puis tirez sur un spore explosif que vous planterez sur la corniche près de votre vaisseau : vous trouverez 3 boules de carburant
Revenez, cela fait, au niveau du puits qui vous a amené à la grotte des grubtubs blancs : ne montez pas à l'échelle mais descendez plutôt à la pente à droite (ne rentrez pas de la zone, c'est juste un point de repère le puits !). Utilisez un spore explosif sur la terre battue puis tirez dessus afin de révéler un passage.

La passe vers la montagne du col de la lune et la montagne du col de la lune

Avancez jusqu'à ce que le sol se fende sous vos pattes. Vous serez porté par un courant ascendant : entrez à gauche et sautez sur les plates-formes et enfin, dans le courant ascendant. Prenez la boule de carburant puis continuez par l'unique chemin afin d'arriver à la montagne du col de la lune.
Avancez jusqu'à la pente : des SharpClaws vont lâcher des tonneaux : vous devez atteindre le haut de la pente en les esquivant. Pas de gros problèmes. Vous trouverez une boule de carburant en " chemin ". Une fois à la porte, utilisez votre clé pour l'ouvrir puis montez à la pente à gauche en entrant. Prenez la boule de carburant sur le rebord puis entrez dans la cabane et éliminez les SharpClaws. Revenez au niveau de la porte et filez droit devant afin d'arriver au temple du point tellurique du volcan.

Le temple du point tellurique du volcan

Dès que les plates-formes sont sorties, passez rapidement en sautant dessus. Ensuite, avancez dans le couloir et entrez dans la " cage " dans laquelle émane de temps à autre une flamme par la droite. Avancez jusqu'à la " place " : là, utilisez votre propulseur et activez l'interrupteur à droite pour obtenir un bafomdad. Pour les deux autres cellules, il faudra :
Milieu : éteindre la flamme sous la grille avec le lance-glace
Gauche : se placer en costume de SharpClaw sur le socle
Ceux-ci ne seront évidemment récupérables que quand vous aurez ces compétences.
Tombez derrière vous et montez la pente d'où déboulent les tonneaux : slalomez en inverse des tonneaux. Une fois en haut prenez à gauche et continuez dans le couloir jusqu'à la grande salle suivante.
Sautez par le côté du trou et montez à la paroi praticable : vous voilà à proprement parlé dans le temple. Descendez à une des échelles de part et d'autre du pont afin de collecter une boule de carburant puis placez la pierre dans l'encoche sur le pont. Avancez quelques pas plus loin. Vous êtes confronté à un puzzle pour ouvrir la porte. Pour le résoudre, il vous faut tirer à travers une flamme de couleur dans l'alignement de la boule qui se trouve collée au mur. Attention, il faut tirer dans la flamme quand celle-ci est de la même couleur que la boule. Répétez l'opération une fois de plus pour la suivante puis utilisez la pierre sur la porte. Avancez jusqu'à la barrière magique puis faites demi-tour afin de faire apparaître des ennemis. Liquidez les tous puis entrez dans la salle suivante.
Utilisez la commande FLAMME de Tricky sur les deux grilles puis montez à l'échelle et suivez le parcours jusqu'à monter à une échelle : pas de piège, il faut la monter :). Poursuivez le parcours en descendant l'échelle suivante et en suivant le " chemin " : vous arriverez à une grotte à améliorations : pouvoir lance-glace. Ce nouveau pouvoir acquis, vous devrez utiliser ce pouvoir pour éteindre les 4 flammes rouge vif sur les hauteurs de la salle, dans les statues de Krazoas. Cela fait, mettez-vous sur le socle violet au centre de la salle et pressez A. Poursuivez le parcours jusqu'à voir une scène intermédiaire. Placez votre pierre sur le socle en face afin de libérer un passage. Si l'envie vous en dit, vous pouvez vous laisser tomber sur un bloc dans la lave pour monter à une paroi praticable en bas et atteindre une boule de carburant. Revenez à l'entrée de la salle et tarissez la flamme grâce à votre lance-glace pour continuer dans le passage que vous venez de libérer.
Poursuivez votre route (pressez A au centre de la plate-forme bleue) : l'élévateur passé, montez à l'échelle et utilisez votre lance-glace pour éteindre les 4 flammes rouge vif sur les hauteurs de la salle, dans les statues de Krazoas et déverrouiller une porte. Descendez à l'échelle et suivez le trajet jusqu'à tomber sur un paquet d'ennemis. Ceux-ci mis hors d'état de nuire, traversez en sautant sur les blocs puis stabilisez les blocs en tirant sur les interrupteurs sur les

blocs mobiles. Tricky vous ayant à présent rejoint, utilisez la commande FLAMME sur la petite grille pour débloquer la porte. Il ne vous reste plus qu'à avancer jusqu'au téléporteur bleu pour arriver à la zone des pierres où vous déposerez votre première pierre (NOTE : avant de vous téléporter, vous pouvez obtenir une boule de carburant dans la salle du téléporteur).
Effectuez à présent le chemin en sens inverse afin de revenir au col de la montagne de la lune et voir une scène intermédiaire.

Vers le sanctuaire du col de la montagne de la lune

Entrez dans le tunnel qui s'est ouvert et soulevez la roche au bout : vous venez de libérer l'accès à une grotte à améliorations : pouvoir choc sismique. Revenez au début du tunnel et abattez l'ennemi en utilisant votre choc sismique. Il va alors tourner sur lui-même : frappez son dos au deuxième tour. Refaites l'opération et vous obtiendrez une graine lunaire. Utilisez-la sur le carré de terre à droite de l'entrée du tunnel puis utilisez la commande FLAMME dessus pour lui faire produire une liane (nous dirons " faire germer une graine lunaire "). Montez à la liane ainsi créée puis descendez la pente et continuez à avancer. Au premier ennemi, abattez-le pour obtenir une graine puis faites la germer dans la terre meuble juste derrière. Montez à la liane puis suivez le tunnel pour obtenir un bafomdad. Faites germer une graine dans la terre meuble juste derrière l'ennemi que vous venez de tuer puis montez à la liane. Sautez sur le rebord en face, prenez le bafomdad puis notez que vous pouvez continuer sur un autre rebord. Revenez sur le sol et abattez les ennemis suivants puis faites germer une graine lunaire : elle vous amène sur le chemin que je vous aie dit de noter. Allez donc dessus.
Poursuivez dans la petite grotte et plantez un spore explosif. Tirez dessus pour continuer. Dans la nouvelle zone, vous verrez un météore tomber sur la planète et comme par hasard à côté de vous (le hasard fait bien les choses dit-on :( ). Détruisez le gros ennemi qui arrive en le congelant puis en le frappant. Il va falloir bloquer les petits geysers pour augmenter la pression de celui sous le météore. Pour cela, il faut boucher les geysers avec des rochers et voici où les trouver :)
1) Eteindre les flammes sur la gauche du chemin
2) Utilisez Tricky sur la terre craquelée après le cercle avec trois cracheur de flammes vertes
3) Utilisez Tricky sur la terre craquelée après l'ennemi à droite du chemin
Il faut de plus les placer au bon endroit : essayez chaque geyser jusqu'à entendre un son. Récupérez la boule de carburant et le bafomdad en montant sur le rebord après la roche 3 puis passez derrière le météore en passant dessous.
Germez une graine lunaire puis montez-y. Descendez la pente et germez une autre graine lunaire puis montez-y. Gravissez une pente puis germez une autre graine et montez-y pour tomber sur un puits à codes, une boule de carburant et un bafomdad. Achetez-lui un jeton puis revenez aux pentes. Gravissez la suivante puis avancez dans le tunnel et téléportez-vous au sanctuaire Krazoa après avoir pris la boule de carburant cachée à droite de l'entrée.

L'épreuve de combat

Montez à l'échelle en face puis sautez dans l'eau. Rejoignez l'autre bord en esquivant les deux tourbillons et faites la " mourir " grâce à votre lance-glace. Montez à la paroi praticable qu'elle protégeait puis tirez sur l'interrupteur au-dessus de l'entrée. Traversez le bassin plein puis, à la salle suivante, avancez jusqu'au bout de la corniche. Ne cherchez pas à couper, Fox ne sautera en aucun cas. Au bout, tirez sur l'interrupteur au-dessus de la corniche pour passer la porte et parler à l'esprit.
Vous participerez alors à l'épreuve de combat. Vous devez battre tous vos adversaires dans la limite de temps. La plus simple est d'y aller au lance-glace qui vous permettra de n'avoir besoin que d'un coup pour achever vos assaillants. Avec cette technique, vous n'aurez guère besoin de plus d'une minute pour finir l'épreuve.

Aller au palais Krazoa

Une fois de nouveau au col de la montagne de la lune, l'esprit en poche, vous verrez une scène. Allez au niveau des courants ascendants vus lors de la cinématique et prenez le tonneau explosif. Lancez-le dans l'alignement de la plate-forme et d'un courant ascendant pour qu'il passe.
Refaites l'opération sur la plate-forme suivante puis vers le rebord. Prenez alors le tonneau sur le rebord et balancez-le sur la fissure. Utilisez alors le courant ascendant ainsi révélé pour revenir vers le début. De là, il vous est facile de retourner à la vallée ThornTail (à la passe vers la montagne du col de la lune, prenez à gauche par rapport à la position

" dos au col de la montagne de la lune ". N'oubliez pas la boule de carburant dans les herbes à côté).
Allez au géant de pierre et descendez dans le labyrinthe pour aller au puits à codes où vous balancerez votre jeton (chemin pour ceux qui ne suivent pas : Descendez de l'échelle. Haut, haut, gauche, droite, haut, gauche, droite, gauche, gauche, FIN.).
Demandez à présent au géant de pierre de vous emmener au palais Krazoa.

Le palais Krazoa (1er passage)

Filez droit devant et exterminez vos 4 assaillants pour débloquer le passage. Prenez un tonneau (juste à l'entrée du " préau ") puis entrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir. Montez à la corniche à droite et laissez-vous tomber dans la deuxième partie de la pièce où vous lancerez votre tonneau sur la fissure. Prenez le bafomdad dans la caisse puis entrez dans cette nouvelle partie.
Tirez sur l'interrupteur puis prenez le tonneau et esquivez les flammes mobiles pour lancer ce tonneau sur la fissure sous l'interrupteur. Entrez dans la nouvelle pièce et tirez à travers les flammes de couleur comme à l'entrée du temple du point tellurique du volcan. Cela fait, tirez sur l'ennemi qui vient de perdre son bouclier à plusieurs reprises pour le détruire. Allez à présent chercher un tonneau et posez-le sur l'interrupteur que survolait l'ennemi. Ensuite, entrez dans la nouvelle pièce et utilisez l'élévateur orange. Avancez dans le couloir puis entrez dans le courant ascendant, au bout, à droite. Accédez au plus haut étage possible puis allez utiliser le courant ascendant à l'opposé. Cela fait, montez jusqu'au niveau du cristal pour voir une scène. Libérez à présent votre esprit Krazoa en pressant A sur le socle bleu.

CHAPITRE 4 : Au soleil

La passe vers le village LightFoot, le labyrinthe du village LightFoot et la passe vers le cap claw

Revenez là où se trouve la deuxième lampe du village : empruntez le village juste derrière. Avancez jusqu'à la bifurcation : prenez à droite et tombez dans l'eau. Rejoignez la terre ferme et filez jusqu'à la bifurcation : prenez à droite et suivez le trajet jusqu'au village de Lightfoot.
Utilisez la plaque à propulsion à gauche en entrant puis suivez la corniche en face de vous. Au bout, sautez sur la plate-forme en contrebas pour obtenir deux boules de carburant. Tout à l'opposé de cette corniche, il y a un bafomdad. Tombez au niveau du bafomdad et donnez 60 scarabs à la statue pour accéder au labyrinthe Lightfoot.
Il y a plusieurs chemins possibles. En voici un. Sachez que les directions indiquées sont à prendre à chaque bifurcation, dos au couloir d'où l'on vient. Haut veut dire tout droit.
Gauche, gauche, haut, droite, gauche.
Vous atterrirez à la passe vers le cap claw. Avancez jusqu'au puits, descendez successivement deux échelles puis montez la suivante. Voilà, il ne vous reste plus qu'à suivre le chemin pour arriver au Cap claw.

Les lingots d'or

Suivez le chemin et tirez sur l'interrupteur derrière la cascade quand vous serez au niveau de la cascade. Poursuivez votre route sans vous soucier du magnifique océan et tombez sur la plage une fois au bout du parcours. Brisez la caisse isolée afin de révéler de la terre craquelée. Utilisez Tricky dessus pour obtenir un lingot d'or. Entrez dans la grotte et utilisez Tricky sur la terre craquelée pour obtenir une boule de carburant. Sortez de la grotte et nagez jusqu'à l'îlot au nord-est sur la carte : utilisez Tricky sur la terre craquelée pour obtenir un bafomdad. Il y a une boule de carburant sur l'îlot à l'est : pour l'obtenir jetez-vous depuis la rampe au sud. Allez sur la plage juste à côté et partez tout à gauche : au bout, vous trouverez un carré de terre craquelée qui recèle un ligot d'or. Rejoignez à présent la plage de l'autre côté (la deuxième partie de la plage ouest, au niveau de la structure en bois). Une fois à destination, utilisez Tricky sur la terre craquelée pour obtenir un autre lingot. Utilisez ensuite la commande FLAMME de Tricky sur le mur de ronces pour le détruire et entrez dans une autre section de la plage. Exterminez vos assaillants puis utilisez Tricky sur la terre craquelée dans l'eau et obtenir un dernier lingot.
Montez à présent sur la structure en bois au milieu de l'océan et utilisez la plaque de propulsion au nord de celui-ci. Allez parler au gros dinosaure puis donnez-lui ses 4 lingots d'or. Si vous ne suivez pas la soluce et que vous ne les avez pas trouvés, voici leur localisation :
`Lingot n°1 :` Terre craquelée sous la caisse au niveau de la prison d'où proviennent des pleurs.
`Lingot n°2 :` Au nord de la plage est.

`Lingot n°3 :` Dans la deuxième partie de la plage ouest.
`Lingot n°4 :` Brûlez le mur de ronces de la deuxième partie de la plage ouest et utilisez Tricky sur la terre craquelée dans l'eau.

Le Cloud Runner prisonnier

Il vous récompensera par le débloquage d'une échelle. Gravissez-la et activez l'interrupteur. Entrez dans la pièce ainsi ouverte. Faites le tour de la salle puis revenez vers la porte : un mécanisme la referme automatiquement et un gaz s'échappe pour vous asphyxier. Vous devez vite replacer les blocs sur les grilles pour éviter au gaz de s'échapper. Soyez très rapide et précis : sans faute obligatoire. N'oubliez pas que vous pouvez déplacer un bloc dans toutes les directions quel que soit l'endroit d'où vous tenez le bloc !
Sortez de la pièce et tombez sur la plage pour voir une scène. A l'issue de cette scène intermédiaire, revenez à la vallée ThornTail :
A la passe vers le Cap claw, descendez à l'échelle puis remontez aux deux suivantes.
Au labyrinthe Lightfoot, suivez ce chemin : droite, haut, gauche, droite, droite (arrivée).
A la passe vers le village Lightfoot, suivez exactement les mêmes directions que précédemment.
A la vallée, empruntez votre Airwing pour revenir sur l'intermondes (détail amusant : alors que dans la scène précédente, Tricky disait qu'il allait rester à la vallée ThornTail, on le voit quand même monter dans le vaisseau).

Le vol vers la forteresse CloudRunner

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 5 anneaux d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

La rencontre avec Scales

Sans plus attendre, jetez-vous à l'eau et montez sur la plate-forme avec une caisse dessus. Empruntez le parcours au nord et activez l'interrupteur au bout : vous aurez alors 30'' pour passer dans les trois anneaux qui sont apparus. Effectuez le parcours en sens inverse puis continuez le parcours sud afin de passer les trois anneaux. Ne ralentissez jamais et ne tombez pas à l'eau, ce qui vous causerait une perte de temps énorme. Cette course contre la montre réussie, montez à l'échelle devant laquelle vous débarquez et tirez sur l'interrupteur une fois en haut.
Liquidez les ennemis puis prenez les bonus dans les paniers et caisses. Ensuite, montez à la " spirale " et descendez à l'échelle une fois au bout. Suivez le balcon et activez l'interrupteur une fois au bout puis remontez à l'échelle et entrez dans le passage que vous venez de libérer et voir une scène.

Emprisonné

Vous êtes emprisonné (comme l'indique le titre :) et devez vous enfuir ainsi que retrouver votre bâton. Commencez par vous sortir de ce mauvais pas en poussant à fond le bloc sur la droite. Evacuez la cellule ouverte dans laquelle vous venez d'arriver et prenez à droite. Avancez jusqu'à la salle aux cages : là, vous devez rallier l'autre entrée en restant le plus loin possible du garde : serrez le mur à droite. Dans ce nouveau tunnel, tombez dans la salle au courant ascendant à gauche. Pour résoudre ce puzzle, prenez un tonneau et placez-le dans le courant avant de filer sur l'interrupteur : le courant enverra alors le tonneau au plafond et le fera exploser ce qui vous fera recevoir par téléportation de Slippy le déguisement SharpClaw.
Remontez l'échelle puis revêtez le déguisement et allez voir le SharpClaw dans la salle aux cages afin de récupérer le bâton de Krystal (et de Fox quelque part :). Ouvrez à présent les quatre cellules grâce aux interrupteurs au fond et obtenir la clé de la salle du générateur. Tirez à présent sur l'interrupteur au niveau de l'échelle de la salle au courant ascendant. Passez la porte que vous venez d'ouvrir et montez successivement aux trois parois praticables.

Remettre le jus

Vous revoilà à la grande place de la forteresse : vous débouchez au nord de la cour. Afin d'être plus précis, nous

utiliserons les points cardinaux pour indiquer les directions (reportez-vous à la carte pour mieux suivre ces instructions). Faites le tour par la gauche de la pile de gravats et montez sur la caisse à droite de l'échelle : détruisez la boîte afin de révéler un interrupteur. Entrez dans le couloir et éteignez les flammes puis ressortez. Eteignez la flamme au sud du lac avant de monter sur le podium, à l'ouest du lac.
Face au lac, enfoncez la plaque la plus à droite. Filez dans la salle au sud du lac et utilisez votre propulseur sur la plaque de propulsion. Ouvrez la boîte afin d'obtenir le cristal de lumière (bleu).Ensuite, revenez sur le podium et enfoncez la plaque au centre. Montez en haut de la pyramide de caisses au sud-ouest afin d'atteindre la zone supérieure. Suivez donc le balcon jusqu'à arriver au renfoncement dont vous venez de débloquer l'accès. Ouvrez la boîte afin de récupérer un cristal de lumière (rouge). Revenez sur le podium et activez la dernière plaque, la plus à gauche. Montez à l'échelle, au nord, que vous avez débloqué précédemment et filez au bout du couloir avant que la grille ne se referme. Ouvrez la boîte afin de collecter un cristal de lumière (vert).
Les trois cristaux de lumière récupérés, empruntez le passage à l'ouest du podium. Déposez votre clé dans l'encoche en forme d'éclair puis entrez dans la salle ainsi ouverte. L'air y est irrespirable donc faites vite et déposez chaque cristal de lumière dans l'encoche de couleur correspondante.

La reine et les enfants CloudRunners

Empruntez le ventilateur au nord du lac et exterminez les trois ennemis dans la section à droite. Passez la grille au fond en revêtant votre déguisement puis éliminez tous les ennemis pour déverrouiller la porte sous protection magique. Passez ladite porte et enfilez votre déguisement afin de prendre le tonneau à l'intérieur. Sortez de la pièce et tournez à gauche en sortant : entrez dans la deuxième salle (à gauche). Posez le tonneau sur le socle puis montez à l'échelle toujours déguisé. Placez-vous sur le socle pour activer la machine qui vous remontera votre tonneau. Reprenez-le puis sortez de la salle et prenez à droite. Ne sautez pas car vous perdriez votre tonneau mais lancez le plutôt sans bouger du bord sur les planches.
Enlevez votre déguisement et entrez dans le passage que vous venez de libérer : la grille s'effondre mais cela ne vous empêche pas d'arriver dans la salle suivante. Abattez les deux ennemis puis déguisez-vous et placez-vous sur le socle au nord-ouest.
Montez à l'échelle au nord-est puis allez activer l'interrupteur au nord-ouest et celui au sud-ouest (face à la cage, sautez sur les deux caisses à gauche). Parlez ensuite à la reine CloudRunner puis retournez prendre un tonneau et entrez dans le premier passage à gauche en sortant de la pièce du tonneau. Envoyez le tonneau dans le courant d'air pour lui faire traverser puis prenez-le de l'autre côté et envoyez-le sur le pilier sous la cage de la reine CloudRunner.
Après la scène et vous allez vous voir confier la flûte CloudRunner, vous devrez retrouver les enfants de la reine. A chaque fois, détruisez tous les ennemis à proximité de l'enfant puis approchez-vous de lui (pas trop) et utilisez la flûte quand sa tête est affublée du C du menu des objets.
1) Tout au sud-est du niveau.
2) Au sud de la cour : faites volte-face par rapport au premier enfant et tirez sur l'interrupteur puis filez jusqu'à l'enfant.
3) Revenez au niveau du dernier interrupteur que vous avez activé avant de rencontrer Scales et de vous faire emprisonner : cassez la caisse au même niveau puis utilisez la plaque de propulsion ainsi révélée. Partez ensuite à gauche afin de trouver l'enfant.
4) Tout au nord-est du niveau.
Revenez ensuite voir la reine afin de voir une scène.

Les salles du trésor et la course poursuite dans la mine d'or

Revenez là où vous avez sauvé le premier enfant CloudRunner et descendez l'échelle au même niveau. Suivez la corniche et entrez dans le passage au bout.
Descendez les ennemis juste après la grille puis continuez à droite. Allez prendre les lucioles puis continuez dans le tunnel. Activez l'interrupteur puis ressortez des salles aux trésors et allez prendre un tonneau. En sortant, prenez le premier passage à gauche : en ayant activé l'interrupteur, le courant vous aspire à présent ! Prenez votre tonneau et poursuivez dans la salle dans l'obscurité. Lancez une luciole puis évitez le pilier renversé droit devant par la gauche et lancez votre tonneau sur la fissure à droite. Montez à la petite pente à l'entrée de la salle actuelle pour trouver une caisse contenant un bafomdad. Descendez l'échelle dans ce nouveau passage.
Dans la mine d'or, prenez un passage ou l'autre, c'est pareil afin de voir une scène.
Après celle-ci, vous enfourcherez un véhicule et devrez poursuivre les possesseurs de la pierre. Le but est de les emboutir tous assez de fois pour les détruire jusqu'à leur faire lâcher la pierre. Le circuit est fermé donc vous avez " tout

votre temps ". Pourquoi entre guillemets ? Tout simplement car votre essence n'est pas illimitée (mais rechargeable en partie par les socles de métal sur la piste qui font office également de super accélérateurs). Vous n'êtes pas obligés de tous les détruire mais je vous le conseille. Le mieux pour réussir est de le dépasser puis de freiner juste devant lui et finir le niveau !

Le vol vers dinosaur planet

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 1 anneau d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Retour au Cap Claw et l'entrée au temple du point tellurique de l'océan

Revenez là où se trouve la deuxième lampe du village : empruntez le village juste derrière. Avancez jusqu'à la bifurcation : prenez à droite et tombez dans l'eau. Rejoignez la terre ferme et filez jusqu'à la bifurcation : prenez à droite et suivez le trajet jusqu'au village de Lightfoot.
Allez jusqu'au labyrinthe. Il y a plusieurs chemins possibles En voici un. Sachez que les directions indiquées sont à prendre à chaque bifurcation, dos au couloir d'où l'on vient. Haut veut dire tout droit.
Gauche, gauche, haut, droite, gauche.
Vous atterrirez à la passe vers le cap claw. Avancez jusqu'au puits, descendez successivement deux échelles puis montez la suivante. Voilà, il ne vous reste plus qu'à suivre le chemin pour arriver au Cap claw.
Une fois au Cap Claw, revenez sur la plage est et exterminez les SharpClaw afin de déclencher une scène. Après cette scène, revenez au niveau de l'interrupteur qui vous a ouvert la salle aux gaz toxiques : placez-vous sur le socle avec votre déguisement de SharpClaw enfilé afin de débloquer un nouveau passage.
Dans cette nouvelle salle, nagez au nord-est de celle-ci et faites asseoir Tricky sur le bouton. Montez sur le pilier (au sud) qui est apparu puis sur le bloc et activez l'interrupteur. Revenez à la cascade derrière laquelle il y a un interrupteur (activé à l'arrivée dans le niveau) : nagez dans la grotte sous-marine qu'elle recouvrait.
Nagez jusqu'à atteindre un bloc plus à l'ouest. Faites une longue chute sur le sol puis foncez droit devant. Eteignez la flamme puis prenez la pierre dans la bouche de statue. Cela va vider la salle du dessus et remplir l'actuelle. Sortez par l'issue en face puis remontez dans la salle qui vient de se vider.
Activez l'interrupteur pour faire descendre le pilier puis faites asseoir Tricky dessus. Activez de nouveau le switch puis utilisez la commande FLAMME de Tricky. Cela fait, placez les deux pierres en votre possession dans les deux sculptures en face de l'entrée afin de libérer un passage.

Le temple du point tellurique de l'océan

Allez au bout du passage que vous venez de libérer. Tombez dans l'eau puis retournez-vous et tirez sur l'interrupteur au-dessus d'où vous venez. L'eau va alors monter. Entrez dans le passage à l'est ou à l'ouest, qu'importe et poussez le bloc au sud dans la flotte après avoir brûlé le mur de ronces. Tirez de nouveau sur l'interrupteur pour faire redescendre l'eau. Il ne vous reste plus qu'à pousser le bloc sur l'interrupteur dans l'eau puis à emprunter le passage au sud pour finir ce puzzle.
Vous voilà devant le temple. On distingue trois grandes sections dans le temple. Pour plus de clarté, nous avons expliqué séparément chaque partie.
Section 1 : extérieur
Avancez jusqu'à la porte et montez en haut des deux échelles à droite. Ensuite, allez au bout du rebord et placez la pierre dans la fente pour libérer le passage vers la deuxième section.
Section 2 : enceinte
Cette section commence par un puzzle assez ambigü (mais bon, c'est pas du Myst quand même :). Commencez par marcher sur le gros interrupteur : vous allez illuminer des touches sur un tableau. Ces touches (combinaison aléatoire à chaque appui de l'interrupteur) représentent les dalles derrière, dalles électriques. Ces fameuses touches illuminées sont celles qui sont " isolées " et qui vont désactiver les autres sur la rangée (c'est pourquoi il n' y a qu'une touche lumineuse par ligne). Ces touches disparaissent dès que vous quittez l'interrupteur. Faites donc asseoir Tricky dessus. Donc, il faut marcher sur chaque dalle représentée par une touche illuminée pour désactiver la ligne et pouvoir atteindre la dalle représentée par une touche illuminée suivante. Bien que vous pouviez toujours les voir grâce à Tricky, je vous

recommande de recopier cette combinaison de touches.
Maintenant, sachez que les touches sont inversées sur le tableau et en vrai. Explication :
Sur le tableau, admettons que les touches de gauche à droite, face au tableau soient 1, 2, 3, 4.
En vrai, toujours face au tableau, il faut prendre les dalles en inverse : 4, 3, 2, 1
Donc, il faut utiliser le tableau/plan dans le sens face aux dalles, c'est pourquoi il vaut mieux recopier le plan.
Le plancher passé, tombez dans la flotte à gauche puis suivez le courant et montez sur le rebord de l'autre côté. Sautez sur la plate-forme derrière vous : il vous faut marcher à présent sur les trois corniches pour atteindre trois interrupteurs distincts à activer. Il est bon de noter qu'il y a deux boules de carburant avec l'interrupteur au nord-ouest. Cela fait, revenez après les dalles : nagez dans le passage au sud-est puis montez à la paroi praticable. Prenez les deux boules de carburant puis tirez sur la boule de couleur via la flamme de couleur changeante quand elle sera de la même couleur que la sphère. Utilisez ensuite le téléporteur vers la section 3.
Section 3 : coeur du temple
Afin d'être plus clair, j'ai réalisé un schéma de la section, semblable à la vue la plus éloignée que vous offre la carte :

```
Salle 1 ----------Salle 2-----------Salle 3
 |                  |                 |
 |                Salle 4             |
 |                  |                 |
Salle 5 ----------Salle 6-----------Salle 7
```

Vous débutez dans la salle 4, face au sud (salles 5, 6, 7).
Retournez-vous immédiatement et entrez en salle 2 (grande double porte). Sautez sur le bloc au nord de l'eau et détruisez la caisse pour laisser apparaître une plaque de propulsion. Utilisez-la et prenez les deux boules de carburant avant de partir en salle 3.
Nagez jusqu'à l'interrupteur au nord et activez le afin de baisser le niveau d'eau. Revêtez votre déguisement et placez-vous sur le socle à gauche de l'interrupteur afin de libérer un bloc. Prenez ce bloc à l'est et mettez-le au sud du pilier, dans le petit renfoncement. Ensuite, activez l'interrupteur au sud-ouest afin de libérer le passage vers la salle 7. Montez sur le bloc que vous venez de déplacer et avancez droit devant jusqu'à l'interrupteur qui a fait baisser l'eau. Activez-le à nouveau pour remonter le niveau de flotte. Nagez ensuite jusqu'au couloir, au sud, vers la salle 7. Une fois dans la fameuse salle 7, commencez par faire le plein d'énergie magique. Ensuite, utilisez la commande FLAMME de Tricky sur la petite grille au nord-ouest.
Vous allez devoir résoudre un puzzle : il faut arroser les quatre torches qui tournent au centre de la salle. Pour les arroser, il faut tirer sur les interrupteurs en hauteur : la statue qui les surplombe va s'activer et déclencher quelques instants après son jet d'eau. Il faut donc s'arranger pour être synchro.
Le puzzle réussi, filez en salle 6.
Vous allez devoir résoudre un nouveau puzzle : il vous faut guider un bloc dans un labyrinthe jusqu'à une place définie. Pour le bouger, il faut tirer sur l'interrupteur du côté opposé où l'on veut que le bloc aille. Dos à la salle 4, il faut tirer dans cet ordre sur les boutons (à noter que la direction BAS indique vers vous c'est à dire vers le nord et HAUT la direction que vous ne voyez pas dos à la salle 4 c'est à dire au sud) :
Droite, haut, gauche, bas, droite, haut.
Le puzzle résolu, revenez en salle 4 et utilisez la plaque à propulsion. Vous voilà sur les hauteurs de la section 3. Suivez le trajet unique jusqu'à la salle 3 (vous passerez donc en salle 7). Une fois en salle 3, tirez sur la sphère de couleur à travers la flamme de couleur changeante quand celle-ci est de même couleur que la sphère. Traversez ensuite par le pont et utilisez le téléporteur. Il ne vous reste plus qu'à déposer la pierre magique pour finir le niveau. Revenez ensuite au village Lightfoot, juste après le labyrinthe.

Retrouvez le chef Lightfoot

Bang ! Encore emprisonné ! Vous commencez le niveau par devoir vous délivrer. Il vous faut presser A quand la petite barre rouge dans la jauge en haut de l'écran est dans la zone verte afin de repousser l'ennemi. Effectuez cela jusqu'à ne plus avoir de Lightfoot contre vous (la zone verte rapetissant avec le nombre d'ennemis dégagés, bien sûr).
Maintenant, vous devez retrouver trois petites sculptures dont voici la localisation :
Carrée : Brûlez le mur de ronces au nord-est d'où vous commencez et utilisez Tricky sur la terre craquelée.
Circulaire : Utilisez Tricky sur la terre craquelée au sud-ouest (à l'est de l'eau).
Triangulaire : Au niveau du pont en terre, à l'est, vers le nord.

Ces sculptures obtenues, revenez sur le podium où vous étiez attaché et enclenchez vos sculptures dans les fentes tout autour selon la forme correspondante.
Cela fait, sautez successivement sur les trois piliers dans l'eau, à l'ouest du podium. Débloquez la plaque à propulsion sous le rocher puis utilisez cette plaque à propulsion. Passez le pont puis descendez l'échelle et traversez le pont suivant pour retrouver le chef Lightfoot. Il vous impose deux épreuves :
L'épreuve du mât totémique
Vous avez 2' 30" pour aller activer l'interrupteur sur les 4 mâts listés ci-dessous :
1- Sautez sur les trois piliers dans l'eau à l'ouest du podium puis utilisez la plaque à propulsion pour trouver le totem
2- Utilisez la plaque à propulsion près de là où vous avez trouvé la sculpture carrée.
3- Montez à la paroi praticable de la tour isolée dans l'eau, à l'extrême est.
4- Depuis le 3, nagez sur la terre ferme au nord-ouest puis sautez sur les petits piliers dans l'eau et ce sera gagné !
L'épreuve de force
Attention, épreuve capable de vous rendre fou ! Vous devez presser A comme un malade pour renverser votre adversaire. Le problème, c'est que presque à chaque fois, il trouvera encore de la force, il n'est pas près d'être renversé ! Et vous devez le battre en moins d'une minute. LE truc est de le pousser tranquillement jusqu'au bord en utilisant l'index pour appuyer, puis de redoubler de rapidité d'appui en changeant l'index pour le pouce. Il ne survivra probablement pas à ce redoublement de rythme ! Avec cette technique, il est presque impossible de perdre (battu ainsi en 8")
Entrez à présent dans la salle sous le podium.
Montez sur les caisses peintes au sud et marchez sur l'interrupteur. Vous devez à présent tirer sur les différentes parties du totem pour les stopper. Il faut les stopper toutes dans une même position particulière pour débloquer le passage. Si vous tirez au mauvais moment, tirez de nouveau sur la partie ainsi " gelée " pour qu'elle se remette à tourner. Entrez ensuite dans le passage que vous venez d'ouvrir et utilisez le téléporteur.

L'épreuve de peur

Avancez dans la salle en face et cassez la caisse pour révéler une plaque de propulsion. Propulsez-vous donc avec puis avancez jusqu'à la salle suivante. Marchez sur l'interrupteur puis foncez jusqu'à la salle suivante avant que la grille ne se referme. LE truc pour réussir, c'est d'avancer sans se soucier des dégâts ! Dans la salle suivante, il vous faut traverser un bassin qui va se vider dès que vous aurez marché sur l'interrupteur qui ouvre la porte au bout. Marchez rapidement sur l'interrupteur puis traversez vite le bassin à la nage en serrant à droite tant qu'il y a de l'eau, le gain de temps est flagrant. Montez ensuite en vitesse à l'échelle et passez à la salle suivante. Là, il faudra passer en évitant des tonneaux : ne vous souciez pas des dégâts.
Vous voilà enfin face à l'esprit qui vous fait subir l'épreuve de peur : il vous faut maintenir la barre rouge dans la zone verte de la jauge. Ne vous occupez pas de la cinématique, coupez même le son si ça vous perturbe et concentrez-vous uniquement sur la barre que vous devez maintenir dans la zone (avouez que c'est plus facile que dans Zone Rouge :). C'est un coup à prendre !
L'épreuve réussie avec succès, vous êtes de retour au village. Revenez au niveau du totem n°1 et passez le pont. Parlez à la mère Lightfoot puis revenez au niveau du totem n°2 et partez vers le nord-ouest : vous trouverez une boule de carburant. Revenez dans la zone avant le labyrinthe et tapez tous les arbres jusqu'à trouver les trois bambins Lightfoot. Cela fait, faites une dizaine de pas dans la passe vers le village Lightfoot et revenez au village et observez l'ordre dans lequel le LightFoot frappe les arbres. Exécutez le même ordre que lui pour ouvrir la grille et revenez au village en lui-même pour parler à la mère qui avait perdu ses enfants dans les arbres et ainsi obtenir deux boules de carburant dans la maison voisine que la mère Lightfoot va vous ouvrir.
Ensuite, empruntez le pont de terre au niveau de là où vous avez trouvé la sculpture triangulaire et montez à l'échelle. Parlez à la mère Lightfoot puis à celle dans la maison voisine : vous devez retrouver les enfants de chacune. Ceux de la première, qui fera apparaître trois caisses sur le podium si vous lui rapportez ses petits, sont dans la zone de forêt au nord (la zone où se trouve le deuxième totem) : vous devez les poursuivre adroitement pour les faire entrer dans le halo bleu. Ceux de la seconde, qui fera apparaître une plaque de propulsion vers un puits à codes, une boule de carburant et un bafomdad si vous lui rapportez ses petits, se trouvent dans la salle sous le podium : vous devez les poursuivre adroitement pour les faire entrer dans le halo bleu.
Dans les profondeurs de la passe vers le Cap Claw, vous trouverez une boule de carburant sur un des rebords en planches et deux boules de carburant dans l'eau, tout en bas.
Revenez à présent voir le géant à la vallée ThornTail et demandez-lui d'aller dans le labyrinthe pour aller balancer votre jeton code dans le puits à codes (chemin pour ceux qui ne suivent pas : Descendez de l'échelle. Haut, haut, gauche,

droite, haut, gauche, droite, gauche, gauche, FIN.) avant de partir pour le palais Krazoa.

Le palais Krazoa (2ème passage)

Utilisez l'élévateur orange en face de vous, prenez à droite, montez au deuxième étage via les courants d'air, placez-vous sur le socle en étant déguisé puis pressez A sur le socle blanc pour libérer l'esprit et finir le niveau !

CHAPITRE 5 : Le refuge du père de Tricky et retour en terrain connu

Le débloque-portes

Retournez-vous et entrez dans la grotte derrière et parlez à la ThornTail pour qu'elle vous explique son problème. Il vous protège durant 1' 35" ses oeufs. Tapez donc tous les ennemis qui approchent et tapez en priorité ceux qui sont en train de remonter la pente avec un oeuf.
Le mini-jeu terminé, entrez dans la grotte à améliorations : pouvoir débloque-portes qui vient de s'ouvrir. Le pouvoir obtenu, allez voir la mère de Tricky. Cela fait, continuez jusqu'au bout du couloir et utilisez votre débloque-portes pour ouvrir l'accès à la cité fortifiée où se trouve le père de Tricky. Revenez alors sur l'intermondes.

Le vol vers la cité fortifiée

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 7 anneaux d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Rencontre avec le père de Tricky
Commencez par tomber derrière votre vaisseau et utilisez Tricky sur la terre craquelée afin d'obtenir un bafomdad. Cela fait, traversez le pont à l'ouest du vaisseau puis partez à gauche. Allez au niveau du cercle bleu et effectuez un choc sismique afin d'activer un mécanisme pour 1'. Montez alors rapidement à la pente en face du pont d'où vous venez. Suivez le rebord sur la gauche jusqu'à une autre montée. En haut de cette montée, poursuivez sur le rebord à droite dans le sens inverse à celui utilisé sur le rebord précédent. Juste avant le bloc qui sort et qui se rentre, prenez à gauche et allez au bout du tunnel en vitesse. Il devrait vous rester encore une bonne poignée de secondes pour utiliser alors la commande FLAMME de Tricky sur la petite grille.
Allez utiliser à présent votre choc sismique sur le cercle bleu au sud-ouest de la pyramide. Vous aurez alors 1'20" pour faire à peu près la même chose que tout à l'heure. En haut de la montée devant le premier pont que vous avez franchi, prenez à droite. En haut de la pente suivante, tournez à gauche et suivez le rebord en sens inverse au précédent. Ensuite, entrez dans la pyramide et foncez au bout du tunnel utiliser la commande FLAMME de Tricky sur la petite grille. Maintenant, entrez dans la cave dont vous venez de libérer l'accès afin de voir une scène avec le père de Tricky.

Les dents sacrées de la tribu RedEye

Commencez par traverser le pont en sortant de la cave où se trouve le roi EarthWalker. Partez tout à gauche et utilisez Tricky sur la terre craquelée pour trouver un bafomdad. Revenez " à la sortie " du pont et longez la butte de terre par la droite. Brûlez le mur de ronces puis montez à la paroi praticable qu'il recouvrait. Avancez jusqu'au sud exact du pont et plantez un spore explosif dans la terre fraîche. Tirez dessus afin d'ouvrir une grotte à améliorations : pouvoir super choc sismique. Revenez maintenant au niveau de la pyramide : votre but est d'exterminer les 4 RedEyes. Pour en tuer un, il faut d'abord le renverser en utilisant le super choc sismique puis lui lancer dessus un tonneau quand il est à terre où bien à deux reprises la commande FLAMME de Tricky. Une fois les 4 abattus, revenez dans la zone où se trouve la grotte à améliorations. Suivez le chemin vers l'est jusqu'à la plante à spores explosifs : plantez un spore puis tirez dessus dans la terre fraîche non loin : vous débloquerez l'accès à une grotte contenant un bafomdad. Ressortez puis montez en haut de la " montagne " et entrez dans le petit bâtiment que vous avez ouvert en exterminant tous les RedEyes : ouvrez le coffre afin de collecter une dent d'or. A présent il vous faut tirer sur 4 interrupteurs dans des arbres à proximité chacun d'un Earthwalker, voici leur localisation.
Interrupteur n°1 : Arbre près du pont, à l'ouest du vaisseau

Interrupteur n°2 : Au nord de la grotte à améliorations : pouvoir super choc sismique
Interrupteur n°3 : Au pied de la " montagne " où vous avez trouvé la dent d'or
Interrupteur n°4 : Au nord du bâtiment à l'est de la pyramide (grotte cachée dans le coin : plantez et tirez sur un spore explosif planté dans la terre fraîche tout à l'est)
Ces interrupteurs activés, sautez dans le lac au sud de votre vaisseau : passez dans l'anneau pour lancer un contre la montre. Comme dans les jeux de courses des bornes d'arcade, il faut passer par tous les checks-points pour récupérer un peu de temps en plus. Passez donc d'anneau en anneau le plus vite possible en suivant le courant (marchez dans les eaux peu profondes à chaque fois que c'est possible !).
Le dernier anneau passé, foncez dans le renfoncement à droite de l'échelle avant que la grille ne se referme. Ouvrez alors la boîte pour obtenir la dent d'argent.
Revenez à présent dans la cave du père de Tricky et utilisez les dents sur les statues ainsi :
Statue bleue : dent en argent
Statue rouge : dent en or
Entrez à présent dans le passage qui vient de s'ouvrir.

Le roi RedEye

Ce combat n'est pas franchement intéressant et assez fastidieux car on n'a aucun moyen de se rendre compte des pertes de vie du boss. Enfin bon, de tout façon, on ne peut pas l'éviter !
Alors, commencez par noter la présence d'interrupteurs. Ces interrupteurs génèreront quelques instants après la charge qui s'effectue en restant tout le temps de la charge sur l'interrupteur une barrière électrique. C'est avec cette barrière électrique que vous devrez toucher le T-rex. Quand il est touché, il vous faut lui balancer dessus un tonneau explosif. Pour en obtenir un, tirez simplement sur l'interrupteur dans l'intérieur d'un angle puis prenez vite le tonneau dans le centre du virage. Comme l'interrupteur est au sol, vous pouvez avoir en permanence un tonneau avec vous. Il faut toucher le boss dans les quatre fois. Sachez que vers la fin, le boss n'hésitera pas à faire demi-tour sur lui-même et que les interrupteurs seront plus proches du centre du couloir et il faudra plus anticiper. Le truc, c'est de le suivre. Au virage suivant qu'il prend, faites demi-tour sur vous-même et attendez de le voir arriver de l'autre côté. Reste à ce que vous trouviez le bon moment où il faut marcher sur l'interrupteur. Vers la fin, restez au milieu entre les deux interrupteurs et guettez chaque angle. Il vous sera alors facile de courir sur le bon interrupteur. Bon courage !
Le roi battu, vous obtiendrez la pierre magique. Décollage vers dinosaur planet !

Le vol vers Dinosaur Planet

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 1 anneau d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Revenir au temple du point tellurique du volcan

A moins que vous ne vous vous en souveniez vraiment pas, voici le chemin à suivre.
Revenez sur la passe vers le col de la montagne de la lune. Tombez dans le courant ascendant, prenez à gauche, sautez sur les plates-formes, remontez grâce au courant ascendant et revenez sur le col de la montagne de la lune. Avancez jusqu'à la pente et montez en haut de la pente en esquivant les tonneaux et passez la porte. Filez droit devant et entrez dans les couloirs rougeâtres.
Sautez sur les trois plates-formes rétractables avant qu'elles ne se rétractent puis tombez par la droite de la cage plus loin. Avancez droit devant en évitant les obstacles et utilisez la plaque de propulsion. Ouvrez les cellules ainsi :
Milieu : éteindre la flamme sous la grille avec le lance-glace
Gauche : se placer en costume de SharpClaw sur le socle
Ensuite, montez à la pente centrale au sud en évitant les tonneaux. A la bifurcation, prenez à gauche et poursuivez jusqu'au temple en montant à la paroi praticable mais tout ça vous le saviez déjà :).

Second passage au temple du point tellurique du volcan

Avancez sur le pont et mettez la pierre dans le trou prévu à cet effet pour ouvrir le chemin. Avancez puis placez de

nouveau votre pierre dans la porte. Sans chercher à combattre, filez dans la pièce suivante et prenez l'élévateur au centre de la pièce. Toujours semblablement à la première expédition, montez sur le podium au centre et placez votre pierre dans l'encoche pour cela. Vous ouvrirez une autre porte : pour la rejoindre, ni une, ni deux, on saute dans la lave et on prend un bloc pour attraper la paroi praticable.
Suivez le chemin et pressez A au centre de la pièce aux reflets bleutés. Vous serez alors confronté à un puzzle indirect assez peu évident ! Vous voyez les torches dans le couloir en face de l'élévateur : elles sont chacune l'une en face de l'autre avec la même couleur. Notez donc cet ordre (ou laissez faire, je m'occupe de tout :) et montez à l'une des échelles sur le côté. Dans les statues de Krazoa, on voit quatre couleur différentes, semblables à celle du couloir. Vous l'aurez compris, il faut éteindre dans le même ordre les torches qui sont alignées dans le couloir, sinon ça ne marche pas. Pour vous en persuader, quand vous aurez éteint la première flamme (bleue), les deux premières du couloir (bleues) se seront éteintes. Il vous faut donc éteindre, à l'aide de votre lance-glace, les flammes dans cet ordre : bleu, vert, rouge, jaune.
Passez à présent la porte que vous venez de débloquer et liquidez les deux ennemis. Une fois hors état de nuire, asseoir Tricky sur la plaque rouge au sol pour faire descendre l'échelle au sud. Eteignez la flamme puis activez l'interrupteur et passez la grille, au nord-ouest, que vous venez d'ouvrir.
Dans cette nouvelle salle, faites asseoir Tricky sur la plaque rouge pour réactiver le bloc dans la lave. Eteignez les flammes dessus puis montez dessus : vous devez tirer sur les trois sphères de couleur (séparément bien sûr) quand vous êtes aligné dans leur trajectoire et ce, avec la flamme de la même couleur qu'elle. Comme vous l'avez vu, il faut être patient car il n'y a qu'une flamme au centre ! Cela réussi, passez la porte derrière Tricky et empruntez le téléporteur bleu pour aller déposer la troisième pierre magique.
Le niveau fini, filez à la vallée ThornTail où vous devrez abattre tous les ennemis volants qui attaquent les pauvres habitants de la vallée. Chacun en subit trois. Cela fini, vous obtiendrez la bourse de 200 scarabs qui vous permet à présent d'aller acheter l'artefact SnowHorn à 130 scarabs à la boutique. Cet achat fait, revenez à la Toundra SnowHorn et en passant par sa passe où vous devrez à nouveau inverser le courant.

Les plaques à Dino-cor

En arrivant, prenez à gauche et montez la pente abrupte. En haut, sautez sur les divers blocs du lac et brûlez la plaque de glace derrière le mammouth avant de lui parler puis de lui donner l'artefact SnowHorn. Une plaque à Dino-cor va apparaître. Il va vous falloir toutes les activer dans la limite de temps. Soufflez donc dedans pour faire sortir la suivante et lancer le chrono. La deuxième est près du feu, dans la zone derrière le mammouth dont vous venez de libérer l'accès en brûlant la plaque de glace. Ensuite, descendez la pente, tirez sur les yeux dans l'arbre afin de créer un pont pour pouvoir arriver au bord de la rivière et trouver la troisième plaque. Filez au sud de la plaque et tombez de votre hauteur : la quatrième plaque n'est plus très loin. La cinquième est tout à l'est d'ici, à la sortie de la passe vers la vallée ThornTail et la Toundra. La sixième plaque est avec le gardien des mines de glace. Enfin, pour la dernière, partez au nord vers la rivière puis suivez la vers l'ouest, passez l'arbre/pont et montez à la paroi praticable pour la trouver. Le challenge accompli, revenez au niveau de la troisième et coupez la rivière à ce niveau pour retrouver le mammouth avec une boule de carburant et un téléporteur vers le sanctuaire Krazoa suivant.

L'épreuve de force

Montez à l'échelle en face pour arriver dans une première salle. Tirez sur les deux ennemis volants pour les buter puis prenez un tonneau et suivez délicatement la corniche pour balancer ce tonneau sur la fissure au bout. Reprenez un tonneau passez la fissure pour arriver en salle 2. Posez votre tonneau sur le socle et observez : il y a une machine qui va ramener votre tonneau de l'autre côté. Mais comme il passe devant les lance-flammes, il va le détruire. Avec l'interrupteur de votre côté, vous pouvez désactiver un lance-flammes en en réactivant un autre. Activez le donc à chaque fois que la machine va passer devant un lance-flammes. Le tonneau de l'autre côté, traversez la fosse pleine et reprenez votre tonneau puis allez au niveau du courant ascendant. Lancez votre tonneau de l'autre côté du couloir puis rejoignez-le. Posez-le rapidement sur le socle suivant et exterminez en vitesse l'ennemi. Ensuite, reprenez votre tonneau et courez jusqu'au rebord au bout. Quand les flammes sont désactivées, lancez vite votre tonneau par-dessus pour détruire la fissure au bout et rejoindre l'esprit Krazoa.
Il vous met au défi votre force. Là, il faut presser A comme un fou pour gagner. Vous ne mettrez pas plus de 10 secondes étant donné la facilité de ce duel par rapport à celui au village Lightfoot !
Revenez à présent voir le géant de la vallée pour lui demander de vous emmener au palais Krazoa.

Le palais Krazoa (3ème passage)

Montez sur la plaque orange en face puis avancez tout droit et filez jusqu'au ventilateur à gauche (pour pas changer !). Montez à l'étage n°1 et utilisez votre débloque-portes sur la porte bordée de deux flammes vertes puis pressez A sur le socle blanc pour libérer l'esprit et revenir à la vallée !
Après la scène, revenez au niveau du puits des GlubTubs blancs et parlez au ThornTail qui ne poussait que des grognements jusqu'à maintenant afin de voir une scène et de libérer le vortex vers le rocher du dragon ! Revenez à présent sur l'orbite.

CHAPITRE 6 : La fin du périple

Le vol vers le Rocher du Dragon

Durant votre vol, vous devez collecter 10 anneaux d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Libérations et générateurs

Ce caillou aride apparemment très complexe est en fait assez court et facile ! Commencez par aller au pied de la structure au nord de la grande plaine et montez à l'échelle. Suivez le parcours à droite jusqu'au bout pour trouver un tonneau. Faites demi-tour et évitez les deux lance-flammes pour revenir au niveau de la petite échelle. Là, posez votre tonneau sur le socle et activez l'interrupteur. Montez ensuite à l'échelle pendant que la machine va chercher votre tonneau. Vous devrez marcher sur les plaques rouges une à une pour désactiver les lance-flammes qui feraient exploser votre tonneau. Une fois que le tonneau est passé, revenez en haut de la grande échelle et prenez le tonneau pour le lancer sur la " porte " en bois. Avancez alors dans ce nouveau passage et activez l'interrupteur derrière le lance-flammes rotatif afin de délivrer un premier dinosaure. Allez donc lui parler : il se trouve tout au sud du bâtiment dans lequel vous êtes !
Montez ensuite sur ce dino : vous devez trouver et détruire quatre générateurs. Il est bien plus rapide que le SnowHorn, rassurez-vous. Faites attention aux tirs adverses ! Pour trouver les générateurs, cherchez les fissures vertes. Tous les générateurs de boucliers aux robots détruits, revenez sur vos pattes et détruisez tous les canons volants en leur tirant dessus à plusieurs reprises pour ouvrir une porte au nord, dans la structure où vous avez trouvé la commande pour libérer le dino précédent.
Dans cette nouvelle partie du niveau, utilisez votre propulseur sur la plaque de propulsion à côté du BigTop puis allez face à lui et tirez sur les 4 interrupteurs sur les piliers afin de libérer le BigTop. Soyez rapides car il faut leur tirer dessus sans trop de temps d'écart. Il vous prendra sur son dos et vous devrez le protéger des missiles ennemis. Tirez donc sur tous les missiles qui vous arrivent dessus pour les faire exploser et empêcher le BigTop de vous faire toucher. Les munitions sont infinies (manquerait plus quelles soient limitées tiens !).
La phase de shoot finie, vous accéderez à une nouvelle partie du niveau.
Commencez par nettoyer la zone de tous ses ennemis (gelez-les puis explosez-les). Ensuite, placez-vous sur la plaque rouge au fond pour que la machine vienne chercher le tonneau. Comme à chaque fois, il faut désactiver les flammes. Il faut tirer sur les interrupteurs en hauteur pour empêcher les flammes temporairement. Le mieux, c'est de le faire par étape en quittant la plaque rouge pour bloquer la machine. Vous aurez alors tout le temps de tirer puis d'aller vite sur la plaque rallumer la machine. Le tonneau passé, montez à l'échelle pour rejoindre votre tonneau. Vous allez à présent devoir le guider dans les courants ascendants en lui faisant éviter les flammes. Lancez-le et poussez-le de vous-même dans le courant en rasant les murs. Sinon, lancez-le directement sans avoir à le bouger de vous-même (quand il n'y a pas de flammes bien sûr). Les courants d'air passés, prenez votre tonneau et passez le pont avant de lancer votre tonneau sur la barricade de la porte. Tout à droite, il y a un bafomdad. Entrez dans le passage que vous venez de libérer et tombez puis activez l'interrupteur. Passez rapidement par-dessus la rambarde puis utilisez la commande FLAMME de Tricky sur la petite grille pour délivrer l'oiseau et voir une scène.
Nouvelle séquence de shoot. Là, il vous faut détruire les missiles qui arrivent puis tirer comme un fou sur le cercle en haut de l'aiguille. Répétez cela pour les 4 aiguilles. Vous devrez faire au moins deux passages par tour. Cela fait, vous atterrirez dans la grande tour.

Drakor

Pour battre ce boss (qui est un boss en mode FPS), il faut lui tirer dessus comme un fou dans les dédales sous la tour. Le contrôle de la direction est automatique. Vous ne dirigez que le viseur. Pas grand chose pour vous aider si ce n'est que de tirer sur les caisses avec un S pour obtenir un anneau d'argent qui vous régénère. Vous devez aussi détruire ses missiles pour échapper aux dégâts.
Le boss battu, revenez à Dinosaur Planet puis au Cap Claw (non, vous savez comment faire maintenant, je ne réexpliquerai pas ! :).

Second passage au temple du point tellurique de l'océan

Au Cap Claw, retournez dans la grotte secrète (près d'où s'était fait enfermer la reine CloudRunner) et utilisez votre débloque portes sur la porte. Entrez dans la section débloquée en utilisant votre lance-glace et prenez possession du canon : tirez à presque pleine puissance sur la barricade de la porte sous la tête de la statue de Krazoa. Une fois au temple, revenez dans la section 2.
Section 2 : enceinte
Il faut à nouveau réussir le puzzle des dalles électriques (reportez-vous au paragraphe en traitant si vous avez oublié) puis utilisez votre débloque-portes sur la porte à droite juste après les dalles électriques. Vous trouverez un puits à codes qui vous donnera un dernier jeton pour 20 scarabs. Sortez de la pièce et allez le plus au sud possible puis partez vers l'est dans l'eau. Montez à la paroi praticable puis utilisez le téléporteur.
Section 3 : coeur du temple
Nous utiliserons le même plan que tout à l'heure, que voici pour ceux qui ne suivent pas depuis le début :

```
Salle 1 ----------Salle 2----------Salle 3
 |                  |                 |
 |                Salle 4             |
 |                  |                 |
Salle 5 ----------Salle 6----------Salle 7
```

Vous commencez de nouveau en 4. Filez en 2 puis en 1 en coupant par l'eau. En arrivant, restez là où vous êtes et poussez le bloc à droite au nord de la salle, entre le bord et la petite marche. Montez sur la marche puis sur le bloc que vous venez de déplacer afin de monter là où se trouve l'interrupteur. Activez-le donc puis sautez sur le rebord à l'ouest. Déguisez-vous en SharpClaw puis placez-vous sur le socle afin d'ouvrir un renfoncement. Sautez dans ce renfoncement et activez l'interrupteur et faites monter l'eau. Vous pouvez vous rendre à présent en 5. Là, activez l'interrupteur au sud. Comme précédemment, il faut tirer sur les interrupteurs pour éteindre les flammes au centre. Sauf que les flammes sont maintenant de couleur. Chaque interrupteur correspond à une couleur indiquée sur le panneau au-dessous de la statue. On ne peut donc éteindre la flamme bleue qu'avec la statue à l'interrupteur " bleu ". Pareil pour les 3 autres couleurs. Tenez compte de cela pour réussir à éteindre toutes les flammes (en 3') et ouvrir l'accès à la salle 6 via la 5 où est apparu un bloc dans le labyrinthe.
Cette fois, dos à la salle 4, la combinaison est :
Gauche, haut, gauche, bas, droite, haut, gauche.
Cela fait, revenez en 4 et utilisez la plaque à propulsion qui est apparue pour vous propulser sur les hauteurs du niveau. Suivez le chemin qui vous fera passer 6, en 5 puis en 1. Une fois en 1, tirez sur la sphère en hauteur en faisant passer le tir dans la flamme de couleur changeante quand celle-ci sera de la même couleur que la sphère que vous visez. Le pont vers le téléporteur apparaîtra. Il ne vous reste plus qu'à l'emprunter et à placer la dernière pierre pour finir le jeu... enfin, selon Fox !
Après la scène, revenez à la vallée et allez voir le géant pour aller au labyrinthe déposer votre dernier jeton code (chemin pour ceux qui ne suivent pas : Descendez de l'échelle. Haut, haut, gauche, droite, haut, gauche, droite, gauche, gauche, FIN.). Ensuite, reprenez votre Airwing et sélectionnez la cité fortifiée une fois sur l'orbite.

Le vol vers la cité fortifiée

Durant votre vol, vous devez collecter 7 anneaux d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux

ennemis en route afin de gagner plus de points.

Le temple de la lune (ouest)

Allez parler au père de Tricky pour voir une scène puis entrez dans le temple à l'ouest de la pyramide.
Dans la première salle, il vous faut placer les blocs sur les hologrammes.
Pour résoudre ce puzzle, nous allons numéroter les cases comme sur un échiquier (lettres pour les colonnes, chiffres pour les lignes). Les premiers nombres sont au nord (la ligne numérotée 1 est la ligne la plus au nord) et les lettres d'ouest en est (la colonne la plus à l'ouest est donc A).
Les blocs : F1, G3, B4, G7
Les hologrammes : C1, E2, G6, B7
Déplacements à effectuer :

```
- Poussez le bloc en G7 par l'est   : il s'arrête sur l'hologramme en B7
- Poussez le bloc en G3 par le nord : il s'arrête sur l'hologramme en G6
- Poussez le bloc en B4 par le nord : il est bloqué en B6 par un bloc en B7
- Poussez le bloc en B6 par l'ouest : il est bloqué en F6 par un bloc en G6
- Poussez le bloc en F6 par le sud  : il est bloqué en F2 par le bloc en F1
- Poussez le bloc en F2 par l'est   : il s'arrête sur l'hologramme en E2
- Poussez le bloc en F1 par l'est   : il s'arrête sur l'hologramme en C1
```

Le puzzle résolu rejoignez le pied de la tour au nord et pressez A sur la plaque pour monter. En haut, placez-vous sur la case rouge et enclenchez votre vue FP pour zoomer sur le reflet de lune dans le cercle bleu au nord. Après la scène, redescendez en repressant A sur la plaque puis entrez dans le temple.
Une fois dans la première salle du temple, activez l'interrupteur pour ouvrir la porte au bout et réactiver les grilles. Vous devez passer le plus vite possible les grilles car le sol sur lequel vous avez marché s'effondre. Marchez donc soigneusement sur toutes les cases en attendant que la grille suivante s'ouvre. Dans la deuxième salle, utilisez le choc sismique sur le cercle bleu au centre. Vous aurez alors 32'' pour vous frayer un chemin dans le labyrinthe invisible jusqu'à la porte. Afin de ne pas vous embrouiller avec des nombres de pas, je vous laisse deviner, ce n'est pas trop dur une fois que l'on a fait un ou deux repérages. Cela passé, utilisez votre débloque-portes sur la porte pour accéder à la dernière salle du temple. Dans cette salle, il vous faut tirer sur les interrupteurs quand ils sont dévoilés. Il y en a trois : vous devez leur tirer dessus de gauche à droite. Cela réussi, allez au bout du pont qui est apparu et prenez la pierre lunaire au centre de la roue. Ressortez et à présent, allez dans le temple est.

Le temple du soleil (est)

Cette fois aussi, nous utiliserons un principe d'échiquier.
Les blocs : A4, E2, E7, F4
Les hologrammes : A7, B4, C1, H2
Déplacements à effectuer :

```
- Poussez le bloc en E2 par l'ouest :  il s'arrête sur l'hologramme en H2
- Poussez le bloc en A4 par le nord :  il s'arrête sur l'hologramme en A7
- Poussez le bloc en E7 par l'est   :  il est bloqué en B7 par un bloc en A7
- Poussez le bloc en B7 par le sud  :  il s'arrête sur l'hologramme en B4
- Poussez le bloc en F4 par l'est   :  il est bloqué en C4 par un bloc en B4
- Poussez le bloc en B4 par le sud  :  il s'arrête sur l'hologramme en C1
```

Le puzzle résolu rejoignez le pied de la tour au nord et pressez A sur la plaque pour monter. En haut, placez-vous sur la case rouge et enclenchez votre vue FP pour zoomer sur le reflet du soleil dans le cercle bleu au nord. Après la scène, redescendez en repressant A sur la plaque puis entrez dans le temple.
Avancez dans la première salle. Là, il vous faut changer les blocs d'encoche de manière à ce que l'on voit la figure peinte sur un côté précis de chaque bloc. Pour cela, prenez le bloc à l'ouest et rangez-le dans l'allée sud afin de pouvoir emmener le bloc au nord dans la case ouest. Ensuite, remettez le bloc originellement à l'ouest dans l'allée ouest pour emmener le bloc dans la case sud dans la case nord. Il ne vous reste plus qu'a mettre le bloc originellement à l'ouest dans la case sud.
Dans la deuxième salle, commencez par faire un choc sismique sur le cercle bleu. Le chrono se déclenchera alors. Prenez le couloir est pour arriver sur un interrupteur qui vous libérera la passe au nord du cercle bleu. A l'intersection

suivante, suivez le chemin nord et éteignez les flammes puis activez l'interrupteur. Revenez à la bifurcation et prenez à l'ouest. Au croisement suivant, avancez de quelques pas au nord et tirez sur l'interrupteur à l'est. Continuez à l'est de la bifurcation puis brûlez le mur de ronces au sud. Il ne vous reste plus qu'à entrer dans le passage au nord. Là, utilisez votre débloque-portes sur la porte pour accéder à la dernière salle. Dans cette salle, il vous faut tirer sur les interrupteurs quand ils sont dévoilés. Il y en a trois : vous devez leur tirer dessus de gauche à droite. Cela réussi, allez au bout du pont qui est apparu et prenez la pierre solaire au centre de la roue.
A présent, sortez du temple et revenez dans la cave où sont les statues auquelles vous avez rajouté des dents. Placez les pierres ainsi :
Statue bleue : pierre lunaire
Statue rouge : pierre solaire
Montez à présent en haut du temple et utilisez le téléporteur

L'épreuve de connaissances

Montez en haut de l'échelle en face de vous puis avancez dans la première salle. Marchez sur l'interrupteur puis traversez rapidement en ne vous souciant pas des dommages pour passer avant que la grille ne se referme. Dans la deuxième salle, passez le premier courant d'air puis éteignez les deux flammes sur le bloc où vous vous trouvez pour utiliser le courant suivant. Une fois sur l'autre côté, retournez-vous et tirez sur l'interrupteur au-dessus d'où vous venez. Passez à présent la porte qui vient de s'ouvrir. Dans cette dernière salle, il suffit d'activer le bouton au sol puis de traverser rapidement grâce aux courants d'air en ne se souciant guère de sa vie et des lance-flammes.
Vous tomberez alors sur l'esprit qui vous impose un test de connaissances. Il faut en fait associer des objets de différents niveaux à leur niveau. Et ces niveaux sont symbolisés par une partie de leur décor. Ces décors sont des portails sur les parties gauche et droite de la salle (dos à la grille). Pour placer un objet au bon endroit, il faut le mettre dans la petite case devant le décor. Sur ce plan (à utiliser dans la position dos à la grille), je vous ai indiqué les noms des objets correspondants aux portails à la place de ces fameux portails. Vous allez tout de suite comprendre quand vous allez le voir :

CERCLE EN EAU
`Dent en or` | Graine lunaire
`Dino-cor` | Sculpture en bois
`Astéroïde` | Flûte Cloud Runner
GRILLE
Les noms en majuscule ne sont bien sûr pas des objets à placer mais des points de repère. Le temps vous est bien sûr limité.
L'épreuve réussie, vous sortirez du temple et vers une scène. Filez récupérer votre Airwing pour revenir sur l'inter niveaux. Sélectionnez Dinosaur Planet afin d'aller directement au palais Krazoa.

Le vol vers le palais Krazoa

Durant votre vol, vous devez collecter au moins 1 anneau d'or. Pour cela, passez à travers ceux-ci durant le vol. Evitez les astéroïdes ou tirez leur dessus afin d'éviter la collision et de prendre des dégâts. Prenez aussi tous les autres bonus et plusieurs anneaux d'or que vous trouverez en chemin afin d'améliorer votre score à la fin du niveau. Détruisez également les vaisseaux ennemis en route afin de gagner plus de points.

Délivrez le cinquième esprit Krazoa, entrevue avec Scales et délivrez le sixième esprit Krazoa

Commencez par sauter dans le courant d'air au nord pour redescendre. Là, revenez au deuxième étage et entrez dans le passage bordé de deux flammes rouges, au sud. Au bout de ce couloir, passez grâce au courant d'air puis continuez pour trouver le socle blanc qui vous permettra de délivrer le cinquième esprit Krazoa. A présent, remontez au niveau de votre Airwing et utilisez le téléporteur jaune, à l'ouest de l'Airwing. Là, montez au centre du podium pour tomber sur le général. Il veut vous affronter. Pressez A pour sortir votre bâton et que ce " combat " soit interrompu. Scales sera alors obligé par son maître de vous donner l'esprit qui vous manque. En sortant, sauvegardez (vous ne le pourrez plus ensuite et si comme moi, il vous arrive la malchance d'avoir le jeu qui se bloque, vous serez bien content d'avoir cette sauvegarde) puis délivrez l'esprit afin de voir une scène avec Krystal et les Krazoas.

Andross

Le jeu s'achève par un combat en Airwing contre votre ennemi de toujours, Andross !
Commencez par lui faire révéler sa vraie forme en détruisant ses deux yeux le joyau sur son front. Son attaque sera de lancer des chaînes d'anneaux : pour les éviter, il vous suffit de faire le tour de l'écran en pressant légèrement L pour tourner mieux. Une fois les parties dites précédemment détruites, vous serez face à la forme " normale " d'Andross.
Tout en évitant ses attaques des mains, vous devez tirer un maximum de coups sur les joyaux dans ses mains quand elles sont touchables. Il lancera deux fois les mains une par une puis une fois les deux réunies avant de vous cracher dessus de nombreux astéroïdes (tirez comme un fou pour détruire ceux qui arrivent sur vous) et deux anneaux de soin.
Il essayera ensuite de vous aspirer. C'est là que ça se corse ! S'il réussit à vous attraper, vous devrez tout reprendre depuis le début car il se sera tout soigné. Il vous faut bloquer le joystick dans cette direction (essayez d'être dans cette direction et le plus loin possible d'Andross avant qu'il ne commence cette attaque) et pressez à fond et à maintes reprises la gâchette correspondante : si vous partez à gauche, pressez R et si vous partez à droite, pressez L (la gâchette inverse au côté où vous partez en fait).
Cette difficile et peu évidente opération réussie, reprenez les attaques sur les mains. Deux fois au moins seront nécessaires pour réduire les deux mains à néant.
Cela fait, il remontrera son masque Krazoa, en évitant l'attaque des cercles et les missiles ennemis, redétruisez les yeux et le joyau pour passer à la phase suivante.
Détruisez à nouveau les mains en faisant gaffe à leur nouvelle attaque : le cercle qui est le même que celui de la bouche. La différence est juste que si vous vous faites attraper dans sa bouche, il ne se retournera pas et il ne sera pas soigné.
Les deux mains détruites de nouveau, vous serez dans un tourbillon inévitable mais Andross sera interrompu par votre pote Falco.
A présent, il vous faut pour le battre, lui envoyer une bombe dans la bouche à chaque fois qu'il aspire. Ces bombes s'obtiennent dans les caisses que vous largue Falco et se lancent avec B. Donc, tout en évitant les attaques " classiques ", vous devez essayer de lui balancer une bombe dans la bouche à chaque aspiration puis, une fois qu'il se l'est mangé, vous devez lui tirer dans la cervelle qui sera alors visible, le reste du " corps " d'Andross devenant intangible. Faites attention car à ces moments-là, il vous charge et fait assez mal. Répétez alors l'opération autant de fois qu'il le faut afin d'en finir une fois de plus avec votre ennemi juré et pouvoir contempler la scène de fin ! Bye !

L'EPREUVE DE PEUR

Pour réussir l'épreuve, rester concentrés sur la barre jaune, ne regardez rien d'autre. Pour vous aider à rester impertubable; couper le son pendant l'épreuve.

Starsky & Hutch

© Empire Interactive / Minds Eye Production 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUT DÉBLOQUER

Entrez **VADKRAM** en guise de nom de joueur pour tout débloquer.

CHEAT CODES

Ces manipulations doivent être effectuée pendant une partie.

Grosses têtes
Y, B, A, X, X, A, B, Y

Invisibilité
Haut, droite, bas, gauche, Z. gauche, droite, gauche

Monster Truck
L, L, gauche, droite, Z, Z, Z, Z

Voiture drôle
Haut, A, bas, Y, gauche, X, droite, B

Vue psychédélique
L, Z, R, Z, gauche, gauche, haut, haut

Vue étrange
Haut, haut, gauche, gauche, R, Z, L, Z

Retour à la vue normale
Y, B, A, X, X, A, B, Y

Street Hoops

© Activision / Black Ops Entertainment

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX JOUEURS

Dennis Rodman

Jouer à Balla et obtenez au moins dix rebonds.

Half Man - Half Amazing

Lors du Championnat mondial, vous aurez à affronter les Urban Hitmen. Battez les pour débloquer Half Man - Half Amazing. Afin de jouer avec lui vous devrez avoir 10 000 dollars en poche.

Lil' Romeo et Master P

Achetez pour plusieurs centaines de dollars de chaussures de la marques P. Miller. Achetez aussi les plus chers pantalons, sweat shirt, chapeau et basket pour vos 5 équipiers. Une fois que vous aurez dépenser assez d'argent, Lil' Romeo et Master P apparaitront à l'extérieur du magasin.

Silk The Shocker

Remportez le titre de Lord of the Court dans le Shakespeare Park.

Xzibit

Terminez le mode Lord of the Court dans n'importe quel mode de difficulté ou à Venice Beach.

B Real, Muggs, Bobo et léquipe des London Knights

Remportez deux fois le championnat mondial.

Cypress Hill, DJ Muggz et BoBo

Remportez le championnat mondial dans le mode de difficulté "Greatest Of All Time".

NOUVELLES ÉQUIPES

San Juan Coquis

Remportez 1 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

London Knights

Remportez 2 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Athens Minotaurs

Remportez 3 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

Kinshasha Warriors

Remportez 4 fois le championnat mondial en difficulté "Greatest Of All Time".

CHEAT MODE

Effectuez ces manipulations sur l'écran des cheats.

Tous les terrains

Y, Y, Y, R, X, X, R, R, R, X, X

Tous les joueurs

Y, Y, R, L, Y, Y, X, Y

Block Party

Y, R, L, Y

Jeu puissant

R, L, L, Y

Toujours en feu

R, R, X, R, L, Y, R, L

Costumes de clown

R, Y, R, R

Tenues de cowboy

Y, Y, X, Y

Tenues d'ELvis

Y, L, Y, R, Y, Y, X, Y

Kimono de Kung Fu

R, R, L, Y

Costumes de mac

R, X, L, L

Costume Tommy Tallarico

L, L, L, R, Y, R, R, X

Costards

Y, X, R, Y

Ballon noir

L, R, L, L

Ballon And1

X, L, X, X, L, Y, R, L

Ballon ABA

Y, Y, R, X

Ballon globe terrestre

R, Y, R, R, L, X, Y, X

Ballon normal

R, X, X, L

10 000 000 $

R, Y, R, Y, L, L, X, Y

Jouer avec Dennis Rodman

Y, R, L, R, X, Y, Y, X

COMPILATION AUDIO

Volume 3

Remportez le mode Lord Of The Court au dome.

Volume 4

Remportez le mode Lord Of The Court dans le niveau Rucker.

Volume 5

Remportez le mode Lord of The Court dans le niveau West 4th Cage.

SÉQUENCES VIDÉO

Terminez les niveaux African Village et Greese pour débloquer des vidéo de making of du jeu.

CLIPS VIDÉO

Terminez le jeu 4 fois pour débloquer les clips de Cypress Hill Lowrider, Masta P Make Em Say Ugh & OOOHHWEE et Xzibit Front 2 Back.

CHANGER DE COSTUME

Vous pouvez changer la couleur de tenues en appuyant sur haut et bas lors de l'achat.

Street Racing Syndicate

© Namco / Eutechnyx 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Dans le menu principal, faite haut, bas, gauche, droite. Vous vous retrouverez alors dans le menu "Entrez un code". Tapez l'un des codes suivants selon l'effet désiré :

FIXITUP	Une réparation gratuite (ne peux s'utiliser qu'une fois par profil)
GORETRO	Pac-Man
GOTPOPO	Voiture de police dans le mode arcade
IGOTGST	1999 Mitsubishi Eclipse GS-T dans le mode arcade
LETMEGO	Avertissement de la police
MYTCGTS	2004 Toyota Celica GT-S Action Package dans le mode arcade
RENESIS	Mazda RX-8 dans le mode arcade
SICKGDB	Subaru S202 STi dans le mode arcade
SICKJZA	1996 Toyota Supra RZ dans le mode arcade

Summoner : La Déesse Réincarnée

© THQ / Volition 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OR ILLIMITÉ

Dans Munari, cherchez la Chambre du Soleil se trouvant tout en haut. Dirigez-vous vers le bar près de la cascade et parlez à l'homme qui vous demande de lui accorder un prêt. Acceptez et vous recevrez un bodril. Sur la place du marché, trouvez un acheteur d'instruments de musique et parlez-lui du bodril. Revenez voir votre débiteur et dites lui que vous voulez acheter l'instrument, mais lorsque l'on vous demande de confirmer, dites "non". Vous gagnerez 1 200 crédits. Vous pouvez répéter cette astuce autant de fois voulu.

Super Mario Sunshine

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

YOSHI RIDICULE

Lorsque vous êtes sur un Yoshi, sautez pour attraper un fruit et au moment où la langue est tendue, appuyez rapidement sur X pour que Mario quitte sa monture. Le fruit resterera alors en l'air et Yoshi gardera sa position ridicule. Si vous remontez sur son dos et que vous appuyez sur B, vous pourrez voir le fruit ressortir de la bouche du dinosaure. Ceci fonctionne également avec les oiseaux.

LES OISEAUX DE L'ILE DELPHINO

Arrosez les oiseaux verts pour gagner des pièces jaunes, les bleus des pièces bleues, les rouges des pièces rouges et les dorés, des soleils.

BATTRE LES PLANTES

Nettoyez un peu de peinture près de la plante pour pouvoir vous rapprocher puis visez la bouche et inondez-la. Faites attention aux petites bêtes qui vivent dans la peinture…

LUNETTES DE SOLEIL ET CHANDAIL À FEURS

Une fois que vous aurez récupéré 30 soleils, allez parler au Monsieur avec des lunettes de soleil. Il vous en donnera une paire. Retournez lui parler lorsque vous aurez passez la cassette et il vous remettra le chandail.

NOUVELLE FIN

Finissez le jeu en ayant collecté les 120 shines pour voir un nouvel écran de fin.

DES PIÈCES SOUS LES AFFICHES ET DANS LES FENÊTRES

Arrosez les affiches Wanted qui se trouvent sur la place Delphino, Vous pouvez aussi envoyer de l'eau par les fenêtres ouvertes,

GOBER LES OISEAUX

Chevauchez un Yoshi sur la place Delfino et gobez les oiseaux pour gagner des pièces jaunes. Si l'oiseau est bleu, la pièce le sera également.

GLISSER PLUS VITE

Pour glisser longtemps sur le ventre, courez tout en arrosant devant vous puis sautez et glissez avec le bouton B. Gardez le bouton enfoncé pour gagner de la vitesse. Cela vous permettra notamment de remporter quelques courses dans le jeu.

SHINES SUR LA PLACE DELFINO

Voici les zones secrètes de la place Delphino, chaque zones secrète permet d'obtenir un Shine.

La course de saut
Grâce à l'aquasprint, défoncez la porte derrière les policiers.

Le nénuphar
Sautez de bateau en bateau jusqu'a atteindre le nénuphar.

Le flipper
Lorsque les bateaux commencent à naviguer autour de la place Delfino, montez sur l'un d'eux et sautez lorsque vous passerez sous un pont. Cela vous conduira tout droit dans un niveau en forme de flipper. Si vous ne voulez pas attendre un bateau, équipez-vous de la catabuse et placez-vous sous le pont. Chargez votre catabuse et sautez juste avant qu'elle ne vous propulse.

L'homme sur les toits
Repérez l'individu sur le toit d'une maison sur la place Delfino. Allez lui parler et donnez-lui une pièce d'or. Il vous propulsera dans une salle.

Le Shine enterré
Allez au phare et entez dans le graffiti. A Gelatot-Des-Flots, montez jusqu'a la tour et repérez la petite plante. Arrosez-la jusqu'elle soit très grosse (la plante disparaitra et un escalier apparaîtra) arrosez le bout de l'escalier, vous verez un shine dessiné, mais il y aura un vrai shine qui en sortira.

Le phare
Montez au sommet du phare à l'aide de la catabuse. Utilisez de nouveau la catabuse pour prendre de la hauteur puis faites une charge au sol pour détruire le socle sous vos pieds. Vous gagnerez un shine. Il faudra le récupérer en chargeant la catabuse et en sautant juste avant qu'elle se déclenche.

Les cloches
Nettoyez les cloches pour gagnez des shines.

Le tuyau
Allez près du canon qui vous propulse au parc d'attraction. Sautez dans l'eau et nagez vers la port en longeant la colline. Au bout d'un moment, chargez votre catabuse et sautez juste avant qu'elle n'explose pour atteindre un tuyau sur une corniche. Vous trouverez un Shine au bout.

L'île du naufragé
Au large de la place se trouve une petite île avec un naufragé, un palmier et un tuyau bouché par les flammes. Lorsque vous aurez débloqué Yoshi, montez sur le palmier et arrosez d'abord l'oiseau doré avant de cracher du nectar sur les flammes. Sautez dans le tuyau pour atteindre un nouveau niveau.

SHINES BONUS

Recommencez tous les épisodes dans lesquelles l'Anti-Mario vous vole votre pompe (les épreuves de plate-forme). Vous trouverez à chaque fois un gros bouton rouge. Faites une charge au sol pour l'enfoncer. Un chrono démarrera alors et vous devrez récupérer les 8 pièces rouges dans le temps imparti. A chaque fois, vous bénéficierez de votre pompe.

NAGER PLUS VITE

Utilisez la turbobuse lorsque vous êtes dans l'eau pour nager plus vite.

VIES FACILES AVEC LES NOKIS

Arrosez tous les Nokis de la Plage Sirena pour obtenir les pièces bleues. Lorsque vous aurez complèté le sixième épisode, revenez et arrosez-les de nouveau, ils vous céderont des vies.

GELATO LES FLOTS

Pièces cachées à Gelato les Flots

Nagez jusque sous la hutte de la plage. Sautez au niveau de la caisse enregistreuse pour trouver des pièces.

Bouche d'égout secrète

Près du phare dans Gelato-les-Flots, aspergez le sable autour de l'étalage de fruits pour faire apparaitre une bouche d'égout. Vous trouverez une vie à l'intérieur.

PORTO RICCO

Insatiable Yoshi
Pour réussir cet épisode, vous devez d'abord avoir rencontré Yoshi dans le parc d'attraction.
Montez sur les réservoires de fruits et faites une charge au sol pour libérer un fruit. Recommencer jusqu'à obtenir celui avec des piquants. amenez-le à l'oeuf de Yoshi en l'arrosant (ne lui donner pas de coup de pied pour ne pas l'envoyer valdinguer n'importe où). Montez sur le dos de Yoshi et allez au bord là où un poisson saute dans l'eau. Crachez du nectar sur lui pour qu'il se transforme en plate-forme mobile. Sautez sur cette dernière pour atteindre la plate-forme suivante. Au lieu de continuer en transformant les poissons suivants, sautez sur la corniche à gauche et gobez la noix de coco. Revenez alors sur la plate-forme et crachez sur les poissons. Désormais, ces derniers se transforment en ascenseur, bien plus pratique pour attraper le shine.

SOLUTION COMPLÈTE

NOTES SUR LE JEU

Super Mario Sunshine vous propose de partir en quête des 120 soleils répartis à travers le jeu. En plus de la place Delfino, il existe 7 mondes à part entière à explorer. Chaque monde contient 11 soleils, 8 pour les épisodes, 1 pour 100 pièces récoltées et 2 dans les séquences dites " bonus " dissimulées à travers des épisodes préalablement achevés. Si on en vient à faire les comptes, cette partie de l'exploration monopolise donc 77 soleils, à cela s'ajoute celui trouvé à l'aéroport (en tout début de partie) et les 17 contenus dans la place Delfino. Rajoutez 24 soleils à obtenir à l'aide des pièces bleues (10 pièces bleues trouvées = 1 soleil de plus ; elles sont au nombre de 30 par monde, 20 pour la place Delfino et 10 pour le mont Corona) + 1 soleil reçu en finissant le jeu et vous comptabilisez bien 120 soleils. Il ne nous reste plus qu'à nous jeter dans l'aventure, et comme dirait notre plombier à moustache : " C'est parti ! "

LES PIECES BLEUES

Quête secondaire mais non moins passionnante, la collecte des 240 piécettes bleutées assurera de nombreuses heures de jeu supplémentaires à ceux qui en veulent toujours plus et dèsirent parvenir à terminer le soft dans son intégralité. Vous les trouverez dans les différents mondes peuplant la place Delfino. Suivant les épisodes sélectionnés, certaines apparaîtront à divers endroits. Il ne vous sera donc pas possible d'obtenir toutes les pièces d'un même niveau au travers d'un seul et unique épisode. A vous de jongler entre les 8 disponibles au fur et à mesure de votre progression pour en collecter la totalité.
Même si certaines d'entre elles sont visibles dès le départ, d'autres nécessitent certaines actions préalables. Ainsi, aider les villageois, nettoyer les tags marqués d'un gros M majuscule, arroser les sigles, avaler divers animaux et éléments avec Yoshi, constituent certaines de ces actions qui déclencheront leur apparition. Fouillez sans relâche chaque épisode de chaque monde, parlez avec toute personne rencontrée en chemin et tentez d'agir sur tout objet inhabituel et suspect. Enfin, notez que pour échanger vos pièces contre des soleils il vous faut juste vous rendre dans la bâtisse reliant l'île au deuxième monde, près du port.

J.E.T. ET LES JOIES DE L'ARROSAGE

La tendance est à l'accessoire chez les plombiers cette année, car après Luigi et son aspirateur voilà Mario et son arrosoir à tout faire. Vous débutez l'aventure avec J.E.T. dès le début du jeu, avec la séquence de l'aéroport, et ne vous en séparez uniquement lorsque les séances de plates-formes le demandent. Au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, vous aurez le libre choix d'opter entre différentes buses. Pour les activer, il vous suffira de mettre la main sur les boîtes bleues, grises et rouges prèsentent dans les niveaux. La boîte bleue contient l'Aérobuse, elle vous permet de rester suspendu un laps de temps dans les airs et de nettoyer aisément la peinture à même le sol. Celle-ci fait parti de votre équipement initial. La boîte grise délivre la Turbobuse qui vous permet d'avancer à une vitesse élevée et la boîte rouge vous donne l'utilisation de la Catabuse avec qui vous pouvez vous élever dans les airs à l'aide d'une explosion de

vapeur. Une fois les nouvelles buses libérées, de nouvelles actions s'ouvriront à vous et l'exploration des niveaux se fera beaucoup plus plaisant.

COLLINES BIANCO

Premier monde du jeu par lequel vous passerez obligatoirement pour débloquer les suivants, il constitue un parfait terrain d'entraînement et de familiarisation au jeu. Pour y pénétrer arrosez le M inscrit sur la statue de la place puis sautez à l'intérieur.

EPISODE 1 : La route vers le Grand Moulin

Progressez vers l'avant en suivant l'allée blanche jusqu'à arriver aux abords du village. Traversez la rivière à l'aide des troncs ou de la corde (ou encore de vos membres, c'est-à-dire à la nage:) puis prenez par la gauche pour trouver les deux habitations reliées par des cordes. Sautez sur la première puis gagnez la deuxième d'un nouveau saut. Remontez ensuite par la droite en direction de la grande palissade blanche à l'aide du cordage. Arrivé sur la dernière plate-forme sautez et utilisez l'Aérobuse pour planer légèrement et ainsi passer derrière le mur. Suivez les traces de peinture aux aspects boueux jusqu'à en trouver la racine (comme lors de la séquence de l'aéroport). Mouillez-la afin de la forcer à sortir le monstre d'elle-même (une sorte de fleur) et dirigez votre jet d'eau dans sa gueule, lorsque celle-ci est ouverte, pour la vaincre. La terre s'élèvera alors d'elle-même vous permettant de poursuivre votre chemin vers le moulin lors du second épisode. Vous recevrez alors, pour avoir combattu le monstre, une deuxième étoile.

EPISODE 2 : L'attaque de Flora Piranha

Il vous faudra ici déloger une grosse plante pas très sympa d'un moulin à vent. Passez la palissade blanche pour vous retrouver hors du village puis montez sur la colline en direction du Grand Moulin. Vous devrez alors emprunter un chemin en spirale pour atteindre le haut de l'édifice. Usez de votre lance à eau pour nettoyer celui-ci de sa dangereuse peinture et utilisez l'Aérobuse pour passer plus facilement certains obstacles tels que les trous trop grands mais aussi ceux obstrués par des ronces (contournez ceux-ci). Arrivé au sommet du montant, servez-vous des passerelles tournant continuellement afin de pouvoir grimper sur le toit. Là haut, vous trouverez le boss Flora, qui jouant trop des cordes vocales brisera le sol et vous entraînera dans sa chute. Vous voilà donc confronté à la bête, pour la vaincre, remplissez-lui la panse d'eau lorsque celle-ci ouvre la gueule puis effectuez une charge au sol (saut + touche L) sur son ventre au moment où, sonnée, elle s'affaisse sur le sol. Répétez l'opération trois fois consécutive pour la vaincre et acquérir du même coup une étoile supplémentaire.

EPISODE 3 : Le secret de la grotte de la colline

La séquence d'intro vous montre la fameuse grotte, ne négligez pas cet indice et filez jusqu'au village. Utilisez les cordes pour monter sur la grande palissade puis gagnez son sommet. Suivez ensuite le cheminement des cordes en direction de la mystérieuse caverne. Vous arrivez très vite sur les abords de la colline, montez (je sais, je sais, on monte pas mal dans cet épisode :) encore plus haut à l'aide d'un saut vrillé ou autre puis suivez les flèches jusqu'à la grotte. Une fois à l'intérieur, vous serez confronté pour la première fois à l'une des nombreuses séances de pure plate-forme. Par là comprenez des blocs qui tournent, des trous profonds et mortels, des blocs qui pivotent, de nouveau des précipices mortels puis encore des blocs, et ainsi de suite. Bref, du Mario Bross à l'Etat brut ! Suivez le parcours qui vous est proposé jusqu'au soleil pour en finir avec cet épisode.

EPISODE 4 : Les pièces rouges du village

Chacun des 7 niveaux propose un épisode comme celui-ci. Il vous faut en fait trouver l'emplacement de 8 pièces rouge pour obtenir un nouveau soleil. A partir de cet épisode la Catabuse devient disponible. Vous trouverez celle-ci dans une boîte rouge aux abords du lac. Préférez cette buse à l'Aérobuse pour faciliter la chasse aux pièces rouges car ainsi, grâce à son mode de propulsion, l'accès aux hauteurs des bâtiments et autres structures ne sera plus un problème. Retournez ensuite au village et jouez sur le système de cordage pour vous approprier les 8 éléments indispensables à l'acquisition d'un soleil supplémentaire.

EPISODE 5 : Le retour de Flora Piranha

Comme lors de l'épisode précédent, partez récupérer la Catabuse juchée sur une des plates-formes du lac. Revenez ensuite au petit village et passez à l'arrière près des collines. A l'aide de votre buse nouvellement acquise, projetez-vous sur les abords montagneux où se trouve un des habitants du coin. De cet endroit vous apercevrez Flora se prélassant sur une des plates-formes les plus en hauteur du lac. Commencez alors à vous servir de l'attaque de base, c'est à dire le jet, pour vous apercevoir qu'une sorte de petit parasite s'accroche à votre arrosoir ultra sophistiqué et gonfle sous la pression de l'eau.
Tentez de propulser l'un d'entre eux sur Flora pour réveiller la bête. Surprenante Flora... Folle de rage celle-ci s'élève dans les airs déversant sa putride peinture de toute part. Balèze pour une pâquerette... :) Pour vaincre le végétal enragé rien de plus simple. Suivez son ombre à terre et attendez qu'elle se stabilise, à ce moment précis, arrosez-la d'un bon coup de jet pour faire chuter la furie. Ensuite, de la même manière que lors du premier affrontement, remplissez d'eau la bête au moment où elle ouvrira bien grand la gueule puis effectuez une charge au sol sur son ventre à l'instant même où elle basculera au sol, sonnée.

EPISODE 6 : Le secret du lac pollué

Vous allez de nouveau devoir faire face à une sympathique séance de pure plate-forme. Pour la trouver, montez suffisamment haut sur la grande colline près du lac pour distinguer l'entré d'une grotte dans la falaise qui borde une partie du lac. Sautez sur les troncs se trouvant devant la sombre caverne afin d'éviter de perdre des plumes dans la substance noirâtre et polluante puis pénétrez dans l'obscurité. Pour ce qui est du trajet menant à l'étoile, pas de secret : dextérité, calme et patience vous méneront à bon port.

EPISODE 7 : Antimario en cavale

Le mystérieux rival aux formes "Mariolesque" est de retour. Pour vous en débarrasser ici, il vous suffira de lui faire prendre une bonne douche. Deux méthodes toutes aussi efficaces s'offrent à vous. La première consiste à poursuivre Antimario tout en l'arrosant, il faut alors posséder de bons réflexes afin de prévoir au mieux ses changements de course ; l'autre propose une approche méthodique vers l'ennemi (qui, si vous vous trouvez assez éloigné, reste patiemment en place) afin de vous permettre de le mouiller par étapes, à chacun de ses arrêts.

EPISODE 8 : Les pièces rouges du lac

Encore des pièces rouges certes mais cette fois-ci les voilà dispersées tout autour du lac. Munissez-vous obligatoirement de la Catabuse puis acheminez-vous à sillonner le parcours de cordage au-dessus de l'eau. Il vous est possible de passer aisément sur la corde supérieure à celle où vous vous tenez (si bien sûr celle-ci se trouve au-dessus) en activant votre Catabuse au moment ou vous effectuerez un saut sur la corde. Notez également que certaines pièces seront plus faciles à obtenir grâce à l'Aérobuse en ce qui concernent celles les plus en hauteur. Pour les attraper suivant cette méthode, grimpez le long du moulin à vent jusqu'à son sommet puis, une fois avoir repéré les taches rouges dans le ciel, élancez-vous vers vos rondes convoitises en planant un court mais suffisant instant grâce à J.E.T.

EPISODE BONUS 1

Sélectionnez de nouveau l'épisode 3 puis rendez-vous comme précédemment dans la grotte de la colline. Vous débouchez de nouveau dans un niveau à plate-forme mais cette fois-ci un élément supplémentaire est pris en compte. Un interrupteur rouge fait son apparition et il vous faut l'activer pour tenter le soleil bonus. Une fois enclenché, vous devrez dans un temps record récolter 8 pièces rouges disposées tout au long du parcours.

EPISODE BONUS 2

Même principe que l'épisode bonus premier du nom, retournez dans l'épisode 6 une fois l'avoir terminé puis gagnez la grotte du lac. A l'intérieur, actionnez l'interrupteur rouge pour un nouveau défi pièces rouges, clôturé par le temps.

EPISODE BONUS 3

Il s'agit ici d'acquérir 100 pièces jaunes. Fouillez chaque recoin de la zone et ne négligez pas les nombreux ennemis

délivrant une ou plusieurs pièces une fois tués. Notez qu'il vous est extrêmement facile de vous procurer des pièces en grand nombre à l'aide du fidèle Yoshi. Pour ceci, choisissez l'épisode où celui-ci apparaît puis partez déranger les abeilles dans leurs ruches sous les arbres derrière le village. Les habiles travailleuses se mettront alors à vous attaquer. Faites-les manger par votre monture pour obtenir autant de pièces jaunes que d'abeilles.

PORT RICCO

Deuxième niveau de jeu et la difficulté s'accentue déjà. Evoluant dans un magnifique port au structures métalliques dominantes, il vous faudra faire preuve aussi bien d'agilité que de dextérité pour venir à bout des 11 épisodes proposés. Vous trouverez la porte d'accès du niveau sur la bâtisse aux échanges de pièces bleues, près du port.

EPISODE 1 : Le Méga Bloups pollueur

Dépassez le bateau droit devant vous puis sautez près des deux containers de fruits grâce à la grille soutenue par la grue. D'ici, effectuez une attaque en vrille (tour complet du joystick + A) pour grimper plus haut. Dirigez-vous ensuite vers la droite, toujours sur la terre ferme puis tirez le tentacule dépassant des grandes caisses. Un calamar géant s'opposera alors à vous. Pour lui mettre une raclée sans trop de dégâts arrachez-lui ses tentacules un par un lorsqu'il tente de vous frapper avec (vous pouvez aussi les écraser avec une charge au sol pour rendre la tâche plus aisée) puis tirez sur sa trompe afin d'en libérer le bouchon. Le monstre se régénérera aussitôt, remettez ça une seconde fois afin de triompher pour de bon.

EPISODE 2 : La surf attitude

Partez à droite dès le début pour rencontrer un habitant dresseur de Bloups. Parlez avec lui puis choisissez une monture (la couleur fait varier les statistiques des bestioles), Une fois à dos de Bloups, partez à l'arrière du port et pénétrez à l'intérieur du tunnel. Là-dedans un nouvel habitant des environs vous proposera un défit : finir le circuit souterrain en moins de 45 secondes. Acceptez ces conditions pour tenter l'obtention d'un nouveau soleil.

EPISODE 3 : Le soleil emprisonné

Observez les structures environnantes et tentez d'apercevoir les grilles sur la droite. Vous remarquerez alors que certains crochets s'y déplacent à proximité. Sautez sur le premier bateau puis aidez-vous des passerelles pour atteindre les grilles. Utilisez les crochets pour vous déplacer puis, montez de plate-forme en plate-forme dès que cela vous est possible. Arrivé aux flèches suivez-les jusqu'aux sortes de trampolines géants. Non loin, bien en vue, se trouve une lourde prison jaune (sinon faites demi-tour vous vous êtes complètement planté ! :). C'est à l'intérieur que se trouve le soleil captif. Rebondissez à l'aide des trampolines pour atteindre le haut de la cage puis laissez-vous tomber à l'intérieur afin d'avoir le butin à portée de main. Sur le trajet n'oubliez pas que l'Aérobuse peut être fort pratique pour assurer ses mouvements ainsi que pour passer les poutres obstruant les allées. De même, prenez garde aux méduses et bourrasques de vent qui ne manqueront pas de venir vous embêter tout au long de la balade.

EPISODE 4 : Le secret de la tour Ricco

Partez prendre possession de la Catabuse puis gagnez les allées du port comme pour l'épisode 1. Grimpez ensuite jusque sur les toits des habitations puis continuez vers la gauche. En haut d'une tour entourée de poutrelles se trouve une porte dissimulant une session de plate-forme. Gagnez-en l'accès à l'aide d'une propulsion pour tenter le soleil supplémentaire.

EPISODE 5 : Méga Bloups contre-attaque

Un air de déjà vu s'installe pour ce cinquième épisode. En effet c'est une routine pour vous car de nouveau il vous faut botter l'arrière-train du Méga Bloups. Seule sa cachette diffère du premier épisode. Vous le trouverez près du port, munissez-vous de la Catabuse puis atteignez la plate-forme sous le bateau blanc (par-dessus ou par-dessous grâce aux grilles). La méthode pour le vaincre reste identique à celle employée la fois précédente.

EPISODE 6 : Les pièces rouges du Port Ricco

C'est à dos de Bloups qu'il vous faudra récolter les 8 éléments indispensables à l'obtention du soleil. Choisissez celui qui vous convient le mieux (leur vitesse varie suivant leurs couleurs, le vert convient parfaitement lors de cette mission). Puis suivez le parcours de pièces jaunes pour retrouver aisément les pièces. Pour la dernière ramassée, essayez de sélectionner une pièce facile d'accès car un temps d'arrêt sera marqué, et lors de la reprise il vous sera dur d'esquiver parfaitement les éventuels obstacles rencontrés. Finissez par un habile saut visant le soleil sur le ponton aux Bloups de course.

EPISODE 7 : Antimario se fait arroser

Suivez Antimario partout où celui-ci tente de se faufiler puis arrosez-le sans scrupules. Utilisez au choix l'une des méthodes décrites dans l'épisode 7 du premier monde.

EPISODE 8 : Insatiable Yoshi

Partez pour le port qui semble s'être animé depuis les précédents épisodes et vous trouverez un oeuf de Yoshi. Celui-ci vous réclamera comme à son habitude un fruit. Pour satisfaire ses caprices de monture-dinosaure grimpez sur les containers de fruits et activez chacun leur tour les deux interrupteurs s'y trouvant (à l'aide d'une charge au sol) jusqu'à obtenir le fruit dèsiré. Donnez-le ensuite à l'oeuf afin de faire éclore le reptile puis gagnez le fond du port. Là-bas, il vous faudra arroser de nectar les poissons sauteurs afin de les transformer en de véritables plates-formes vivantes grâce auxquelles vous atteindrez le soleil plus loin.

EPISODE BONUS 1

Réitérez avec l'épisode 2 puis partez dans la grotte grâce à un des bloups disponibles. Le loueur de monture vous lancera alors un nouveau défi.

EPISODE BONUS 2

Sélectionnez de nouveau l'épisode 4 et rendez-vous dans l'obscur passage de la tour Ricco. Enclenchez ensuite l'interrupteur au sol afin de tenter la mission des 8 pièces rouges. Trouvez-les en un temps limité pour obtenir un soleil en plus.

EPISODE BONUS 3

Partez à la recherche des 100 pièces d'or qui assureront l'acquisition d'un soleil bien mérité. Comme à l'accoutumée ne négligez pas les ennemis qui oseraient se dresser contre vous (changez-les en jolies pièces jaunes nettement moins dangereuses) mais fouillez aussi la zone dans son intégralité la plus parfaite. Les pièces sont brillamment dispersées à travers le niveau de jeu. Notez qu'un butin non négligeable niche sur les poutrelles du port et n'oubliez pas les pièces dissimulées dans les tunnels.

GELATO-LES-FLOTS

Vous évoluez pour ce troisième monde sur une magnifique plage bordée de palmier. Le soleil est au rendez-vous, l'eau est claire, les insulaires féminines du coin sont de toute beauté mais bon... On n'est pas là pour se reposer et on se met de suite au travail ! Non mais... Pour parvenir jusqu'à ce monde, entrez à l'intérieur du " m " majuscule marqué sur la maison des échanges.

EPISODE 1 : Le secret des Fleurs des Sables

Dirigez-vous vers la presqu'île située plus à gauche dès votre entrée et arrosez la petite plante s'y trouvant. Un château de sable grandeur nature jaillira alors du sol. Entrez à l'intérieur pour la première séquence plate-forme du niveau.

EPISODE 2 : Les miroirs en folie !

Observez autour de vous afin de repérer trois plates-formes bleues sur lesquelles se baladent des ennemis rouges. Ce sont en fait les miroirs. Pour gagner le soleil de cet épisode, vous allez devoir en chasser tous les ennemis. Ou plutôt " éjecter " car c'est en les catapultant que vous parviendrez à vous en débarrasser une bonne fois pour toute. Pour opérer de la sorte, il vous faudra dans un premier temps investir les plates-formes puis vous mettre à arroser les ennemis jusqu'à les pousser vers les bords. Effectuez ensuite une charge au sol sur le côté opposé ou l'ennemi se trouve afin de l'expédier un peu plus loin dans le ciel.

EPISODE 3 : Wiggler ! En avant toute !

Dans l'épisode précédent, vous avez fait le malin en réveillant Wiggler la grosse chenille. Voilà maintenant une bonne occasion pour montrer que vous assumez parfaitement vos actes. La bestiole vous affronte en prenant pour arène la plage dans sa totalité. Pour la vaincre, rien de plus simple, attendez qu'elle passe au-dessus d'une jeune pousse et arrosez celle-ci. Cela aura pour effet de soulever le sable et retournera sur le dos le monstre. Grimpez alors sur son ventre puis effectuez une charge au sol sur l'endroit indiqué par une flèche.

EPISODE 4 : L'Oiseau de Sable légendaire

Contournez la grande tour située droit devant puis parlez à l'homme se trouvant derrière le scientifique. Celui-ci vous propulsera sur la colline derrière vous. Vous trouverez alors plusieurs habitants du coin en train de discuter. Observez le bas de la colline et vous apercevrez au bas d'un petit sentier une plate-forme arrondie. Laissez vous glisser le long du sentier pour ainsi rebondir sur la plaque et finir dans la coquille de l'oeuf. Vous trouverez alors l'oiseau légendaire et devrez récupérer 8 pièces rouges. Certaines se trouvent à même ses ailes mais d'autres restent perchées dans les nuages. La trajectoire de l'oiseau reste constamment la même. Il grimpe jusqu'au sommet de la tour pour repiquer une fois l'avoir contournée. N'essayez pas de traverser le ciel en une seule fois sur le dos du piaf car celui-ci se plaît à réaliser de périlleuses acrobaties. Servez-vous donc des nuages pour marquer une halte lorsque que vous sentez l'oiseau nerveux (vous verrez il remue la queue !:)

EPISODE 5 : Le sprint d'Il Piantissimo

Un personnage affublé d'un déguisement grotesque vous lancera un défit lors de ce nouvel épisode. Acceptez courageusement son offre puis sprintez jusqu'au sommet de la colline où se trouve le drapeau d'arrivée. Parvenez au drapeau avant lui pour remporter un nouveau soleil.

EPISODE 6 : Pièces rouges et coraux

Rien de bien difficile pour ce sixième épisode. Les 8 pièces se trouvent dans les coraux situés plus à gauche et seul un poisson aux allures inquiétantes viendra vous embêter pendant votre quête. Allez, on prend sa respiration et on plonge en apnée !

EPISODE 7 : Antimario à la plage

Comme d'habitude, courez après le type qui vous ressemble pour l'asperger au maximum. Une fois neutralisé vous aurez droit à un soleil.

EPISODE 8 : La fête des pastèques

Le but de cet épisode est marqué par l'ambiance électrique de la fête. En effet à Gelato-Les-Flots à lieu l'unique distraction de l'année, la grandiose et prodigieuse... fête des pastèques... Vous devrez alors rapporter au bar de la plage la plus grande des pastèques pour remporter un prix qui n'est autre que le huitième soleil du niveau. Cette pastèque plus qu'énorme se trouve sur les hauts de la colline. Faites-la rouler par la gauche sur les collines le plus loin possible afin d'éviter les ennemis qui pourraient crever sans scrupules votre si beau fruit. Laissez-la ensuite chuter pour atterrir sur la plage puis poussez-la jusqu'au bar.

EPISODE BONUS 1

Répétez l'épisode premier et réintégrez de nouveau l'intérieur du château de sable. Déclenchez l'interrupteur rouge à l'aide d'une charge au sol puis retrouvez les pièces avant la fin du temps imparti.

EPISODE BONUS 2

Prenez la direction de la grande tour puis arrosez l'une des pousses juste derrière. L'une d'entre elles dissimule en fait un escalier. Trouvez celle-ci, puis une fois à l'intérieur aspergez le pan de mur pour ainsi faire apparaître le dessin d'un soleil. Partez ensuite sur les collines récupérer le véritable soleil.

EPISODE BONUS 3

Et c'est reparti pour la battue aux pièces jaunes. Servez-vous du nombre impressionnant d'ennemi pour faire grimper le chiffre au compteur puis trimballez votre moustache un peu dans tous les coins afin d'en épargner ne serait-ce qu'une seule.

PARC PINNA

Dans un merveilleux parc d'attraction, partez à la recherche de soleils supplémentaires. La grande roue et les montagnes russes n'ont qu'à bien se tenir, Mario débarque ! Pour investir manèges et stands, faites-vous propulser par le canon à l'arrière de la place.

EPISODE 1 : L'apparition de Mecha-Bowser

Du haut des montagnes russes vous devez tenter d'expédier quelques torpilles dans la tête du Bowser mécanique. Surveillez vos arrières lorsque qu'il vous semble être traqué par un missile et usez de l'eau contenue dans votre appareil pour passer à travers les flammes du monstre sans encombres.

EPISODE 2 : Le secret du Canon de la plage

Ne rentrez pas à l'intérieur du parc mais partez vers le canon à l'Est. Une taupe délinquante s'amuse à expédier des torpilles où bon lui semble. Rapprochez-vous et celle-ci troquera ses missiles pour des bombes nettement moins dangereuses. Arrosez-les, saisissez-les puis balancez-les sur la taupe. Une fois l'avoir dénichée vous aurez pour récompense le droit à vous essayer à un niveau de plates-formes.

EPISODE 3 : Pièces rouges et pirates

Allez jusqu'à l'attraction des bateaux pirates puis cherchez les pièces rouges. Montez ensuite, à l'aide des navires sur les grilles situées plus haut qui cachent elles aussi quelques-unes des 8 éléments à trouver.

EPISODE 4 : Les tournesols fanés

Retournez là où la taupe vous avez causé du souci précédemment et vous tomberez sur de gros oeufs verts. Arrosez-les pour en faire sortir de grosses tortues. Esquivez leur attaque en les attirant en même temps vers le sable puis profitez du fait qu'elles soient retournées sur le dos pour profiter de leur vulnérabilité. Faites-les toutes disparaître pour rétablir l'ordre végétal et remporter le soleil.

EPISODE 5 : La grande roue de la discorde

Passez derrière la grande roue afin de résoudre son problème de vitesse. Montez par l'arrière à l'intérieur des engrenages jusqu'au sommet du mécanisme. Là haut, propulsez-vous jusqu'à la grille grâce à l'élastique puis frappez le socle en pivot afin de déloger la grosse tortue, cause du dérèglement de la machine.

EPISODE 6 : Le secret du carrousel des Yoshis

Un des Yoshis manque à l'appel au manège qui leur est dédié. Partez chercher l'oeuf de Yoshi derrière le grand arbre sur la butte puis faites-lui manger un ananas ou une banane. Ramenez ensuite l'animal jusqu'à l'emplacement vide du carrousel et vous accéderez à une séquence plate-forme.

EPISODE 7 : Antimario prend du bon temps

Le double maléfique vient de nouveau vous provoquer. Agissez de la même façon que lors de vos rencontres précédentes pour mettre fin à ses acrobaties.

EPISODE 8 : Les ballons des montagnes russes

Partez pour les montagnes russes où l'homme tenant l'attraction vous laissera dorénavant entrer. Il vous faudra alors exploser 20 ballons en forme de Bowser tout en effectuant le parcours dans un wagon pour obtenir un prix dont je vous laisse deviner ce qu'il en est.

EPISODE BONUS 1

Retournez dans le canon en passant par l'épisode 2. Enclenchez ensuite l'interrupteur et tentez de récupérer les 8 pièces rouges dispersées à travers le niveau.

EPISODE BONUS 2

Tout se passe ici de nouveau dans une séquence de plates-formes. Réitérez les aventures de l'épisode 6 puis, de nouveau, actionnez l'interrupteur avant de finir le niveau.

EPISODE BONUS 3

Des pièces en veux-tu en voilà ! L'épreuve ne devrait pas trop vous faire suer ici. Cherchez bien partout et ne négligez aucun ennemi.

PLAGE SIRENA

Mario évolue sur un emplacement de choix pour ce cinquième monde. Soleil et hôtel de luxe, sous un splendide coucher de soleil, défiez les fantômes et autres raies spectrales. Vous trouverez l'accès de ce monde à l'intérieur du tuyau supportant l'énorme ananas (Faites-le disparaître grâce au gros appétit du bon vieux Yoshi).

EPISODE 1 : La tempête de Méga Manta

Avancez tout en prenant garde à ne pas marcher sur la substance électrique. Plus loin, parlez au responsable des lieux pour ainsi faire apparaître une gigantesque raie Manta. Arroser celle-ci entraînera sa division continue. C'est pourtant la seule méthode qui finira par avoir raison d'elle. Notez que si vous vous sentez dépassé par les événements vous pouvez toujours vous percher sur un des arbres longeant la falaise, puis viser toutes les petites raies en toute sécurité.

EPISODE 2 : Le secret du hall de l'hôtel

Parlez au responsable de l'hôtel récemment apparu puis pénétrez à l'intérieur. Aspergez les fantômes roses afin de les changer en blocs puis servez-vous-en pour escalader jusqu'au plafond de l'hôtel. Entrez dans la bouche du gros spectre pour déboucher dans une séquence plate-forme.

EPISODE 3 : Mystérieux hôtel Delfino

Un soleil est retenu dans la salle des bains et un homme refuse de vous-y laisser entrer à cause de votre tenue mal adaptée pour la brasse. Comme Mario n'est pas du style à montrer le bout de sa bedaine, oubliez l'idée du maillot et préparez-vous à ruser. Passez dans les toilettes de gauche puis sautez en plein dans la fuite d'eau. Vous atterrirez à l'étage supérieur. Allez jusqu'au matelas et rebondissez grâce à lui jusqu'au troisième étage. Ne sortez pas par le

couloir et cherchez continuellement le moyen de monter toujours et encore. Arrosez les tableaux et bibliothèque pour faire apparaître quelques passages puis débrouillez-vous pour gagner le grenier. Observez les dalles différentes des autres et repérerez celle postée juste au-dessus de la piscine. Faites une charge au sol pour briser la plaque et atterrir jusqu'au soleil.

EPISODE 4 : Le secret du casino

Rentrez à l'intérieur de l'hôtel puis pénétrez dans le casino. Jouez aux machines à sous prèsentent des deux côtés de la salle en aspergeant les chiffres. Il vous faut en fait parvenir à obtenir 3 sept en une seule fois pour ouvrir un rideau. Derrière ce rideau se trouve un panneau constitué de multiples cases marquées d'un point d'interrogation. Faites les pivoter sur elles-mêmes pour ainsi faire apparaître la reprèsentation d'un soleil. Un tuyau vert sortira alors du sol vous permettant de rejoindre un parcours de plates-formes.

EPISODE 5 : Le Roi Boo, impair et gagne

Pénétrez à nouveau dans la salle du casino et observez cette fois-ci la roulette encastrée à même le sol, en milieu de salle. Vous remarquerez alors une case différente des autres, de couleur violette. Effectuez une charge au sol sur celle-ci pour gagner un étage secret où vous serez confronté au Roi Boo. Pour ressortir victorieux du combat incitez-le à se servir de sa machine à sous jusqu'à ce qu'elle fasse apparaître les fruits. Saisissez alors le piment et lancez-lui en plein visage en prenant un minimum d'élan. Profitez ensuite de l'état du fantôme pour le toucher en lui jetant n'importe quel autre fruit. Répétez l'opération 3 fois pour vaincre ce Boss de niveau. Notez qu'il vous est possible de stabiliser le tapis de la roulette en réalisant une charge au sol sur les diverses cases violettes durant l'affrontement.

EPISODE 6 : Nettoyage de printemps à Sirena

La raie Manta semble s'être pleinement vengée durant votre absence. En effet une masse de peinture électrique est de nouveau répandue sur une bonne partie du niveau. Et le pire dans tout ça c'est qu'il vous faudra tout nettoyer en l'espace de 3 minutes. Diverses méthodes sont possibles pour cette lourde tâche. Vous pouvez dans un premier temps vous servir des tonneaux d'eau et les balancer un peu partout où sévit la peinture afin de vous débarrasser du plus gros. Ensuite, finissez le travail en arrosant le reste des taches soit en survolant au-dessus du sol ou bien en aspergeant droit devant vous tout en courant. Reste encore la technique qui consiste à tournoyer et arroser simultanément (tour complet du stick + R). Une fois avoir accompli parfaitement votre job, allez parler à l'homme de l'hôtel.

EPISODE 7 : L'insaisissable Antimario

Ne lâchez pas l'usurpateur d'une semelle et ne vous faites pas bluffer par les fantômes susceptibles de prendre la forme identique de celle de l'ennemi. Maîtrisez-le pour en finir avec cette cinquième course poursuite.

EPISODE 8 : Les pièces rouges de l'hôtel

Pénétrez à l'intérieur de l'hôtel et enclenchez l'interrupteur au sol. Il vous faudra alors trouver 8 pièces dispersées à travers les étages de l'édifice en un temps limité. Visitez les chambres en infiltrant les trous dans les plafonds et autres fuites d'eau pour parvenir à vos fins.

EPISODE BONUS 1

Retournez à l'épisode 2 et refaites le niveau de plate-forme en réunissant les 8 pièces nécessaires à l'acquisition du 9ème soleil.

EPISODE BONUS 2

Pareil que précédemment en sélectionnant cette fois-ci l'épisode 4.

EPISODE BONUS 3

Fouillez bien partout, aussi bien à l'intérieur des bâtiments que sur la plage et choisissez un épisode où vous pourrez séjourner dans l'hôtel car arroser les nombreuses flammes vous fera gagner de nombreuses pièces.

BAIE NOKI

Les habitants de la Baie Noki sont débordès par les événements précipités qui s'abattent sur le rivage. Aidez les quelques habitants du coin à rétablir l'ordre des choses à travers excursions montagneuses et explorations aquatiques. Pour pénétrer dans ce monde placez-vous sur la place ensoleillée et regardez le scintillement du soleil grâce à la touche d'observation.

EPISODE 1 : Le gardien du bouchon

Il vous faudra ici monter le long des falaises jusqu'à mettre la main sur un perturbateur récidiviste. Lors de votre ascension, nettoyez les formes dessinées sur la roche afin de faire apparaître des supports supplémentaires pour grimper d'une plate-forme à l'autre. Très vite, vous arriverez jusqu'à la taupe Wiggler dotée comme la fois précédente d'une artillerie non-négligeable. Agissez pareillement à votre dernier affrontement pour la vaincre.

EPISODE 2 : Le boss des ruines piégées

Suivez les indications données par le jeune insulaire et partez retrouver son grand père. Il vous faudra alors monter de plus en plus haut pour dénicher cette fois-ci un Bloups. Suivez les flèches et mouillez les symboles dans le mur afin de créer des voies dans la roche. Arrivé jusqu'au monstre aquatique agissez comme lors des fois précédentes pour vous en débarrasser. Vous vous rendrez alors compte qu'il cachait un trou, sautez à l'intérieur pour découvrir le soleil.

EPISODE 3 : Les pièces rouges de la bouteille

Propulsé dans une bouteille prisonnière des fonds marins vous devez tenter de retrouver 8 pièces en vous déplaçant à l'aide de l'Aérobuse. N'oubliez pas de recharger votre oxygène le plus souvent possible en utilisant les pièces normales.

EPISODE 4 : La carie d'Anguy

Partez nager dans l'eau la plus profonde près de la crevasse située plus à gauche et vous serez aspiré vers les profondeurs. Laissez-vous descendre jusqu'au fond puis attendez que l'énorme poisson des lieux sorte de sous terre. Utilisez alors l'Aérobuse pour nettoyer chacune de ses dents.

EPISODE 5 : La baignade d'Il Piantissimo

Repérez le drapeau d'arrivée puis allez parler à Piantissimo. Acceptez de faire la course contre lui puis, au lieu de disputer une lutte serrée sur la roche plongez dans l'eau au bas des falaises afin de couper le trajet et arriver largement avant lui.

EPISODE 6 : Le secret du coquillage

Rejoignez l'espèce de fleur plantée au beau milieu des eaux puis servez-vous de ses pétales pour l'escalader. Continuez ensuite à grimper de cordage en cordage jusqu'à arriver à une caverne en forme de coquillage. Rentrez alors à l'intérieur pour débuter la séquence plate-forme.

EPISODE 7 : Antimario crapahute

Arrosez l'agitateur suffisamment pour qu'il s'en retourne jusqu'à son repère en délaissant sur son chemin un soleil.

EPISODE 8 : Le poisson "pièce" rouge

Retournez nager près de l'endroit indiqué dans l'épisode 4. Après avoir été de nouveau absorbé, vous devrez repérer un poisson constitué uniquement de pièces, nageant dans les profondeurs. Celui-ci contenant toutes les pièces rouges

indispensables à l'obtention du soleil, attaquez-le continuellement pour l'en dépouiller.

EPISODE BONUS 1

Répétez l'épisode 6 puis infiltrez le coquillage comme précédemment. A l'intérieur trouvez l'interrupteur pour tenter la recherche des huit pièces rouges.

EPISODE BONUS 2

Partez vers la falaise de gauche et escaladez la roche à l'aide des icônes formatrices de murs. Parvenez jusqu'à la plate-forme abritant un arbre et vous apercevrez un oiseau couleur or. Aspergez-le afin de le changer en soleil.

EPISODE BONUS 3

Sélectionnez un des épisodes d'exploration sous-marine pour parfaire votre besoin quantitatif de pièces jaunes et l'épreuve ne devrait pas trop poser de problèmes.

VILLAGE PIANTA

A l'intérieur même d'un village peuplé de curieux piantas mal élevés et agressifs, Mario va tenter de rétablir l'ordre autant de fois que nécessaire. Si le maire en ces lieux se laisse trop marcher sur les pieds, notre plombier moustachu lui, n'est pas du genre à se laisser faire. L'entrée du village se trouve dans un tuyau orange disposé sur le monument de l'étoile.

EPISODE 1 : Les Chompis se déchaînent

Trois Chompis déchaînés sèment la zizanie au sein du village. Pour les neutraliser, arrosez les 3 montres individuellement pour les refroidir puis tirez sur leur queue afin de les propulser dans la direction voulue. Amenez-les jusqu'au fond du point de source pour les calmer pour de bon.

EPISODE 2 : Il Piantissimo prend de la hauteur

L'irritant Piantissimo vous posera peut être quelques difficultés pour cette épreuve-ci. La méthode à adopter pour espérer arriver avant lui jusqu'au sommet de l'arbre du fond est la suivante. Durant votre course sautez puis appuyez sur le bouton B de votre manette afin de faire plonger Mario. Ré-appuyez ensuite sur le bouton de saut puis recommencez la manipulation autant de fois que possible tout au long du trajet. Vous gagnerez ainsi un gain de temps considérable.

EPISODE 3 : Le sauvetage du maire

Dès le début de l'épisode, Antimario vous dépouillera de votre J.E.T. Vous retomberez alors dans du Mario " primitif " ou seules vos acrobaties serviront à vous sortir des mauvais pas. Commencez par contourner le niveau par les côtés dépourvus de lave puis trouvez rapidement une grille pour passer dans le monde d'en dessous. Suivez le parcours de grilles en repoussant celles-ci lorsque le chemin semble bloqué. Méfiez-vous des quadrillages piégés et cherchez le centre de la plate-forme pour remonter. Grimpez ensuite sur l'édifice et vous récupérerez votre arrosoir à tout faire. Il ne vous reste plus qu'à nettoyer le maire sur le champignon doré grâce à lui.

EPISODE 4 : Le bain du Chomp déchaîné

Un Chomp de taille anormalement élevée fait des caprices sur la place du village et il en est de votre ressort de neutraliser la bête. Détachez l'animal retenu par sa laisse puis arrosez-le pour le rendre moins brûlant. Profitez de ce fait pour le déplacer jusqu'à l'origine de la source d'eau chaude au fond du village, dans l'espèce de baignoire ronde.

EPISODE 5 : Le secret du monde du dessous

A l'entrée du village se trouve un oeuf de Yoshi réclamant comme à l'accoutumée un fruit. Partez satisfaire ses dèsirs grâce à l'arbre aux multi-fruits situé au centre du village puis chevauchez la monture et traversez le pont jusqu'à la plate-forme de départ. Evitez les tourbillons puis plongez dans le néant en vous servant de la capacité qu'à Yoshi à planer. Faites votre possible pour atterrir sur un des champignons du monde d'en dessous puis suivez le chemin jusqu'au tuyau protégé par la barrière jaune que seul Yoshi peut faire disparaître à l'aide de son nectar. Glissez à l'intérieur pour une séance de pure plate-forme.

EPISODE 6 : Les dix Piantas en danger

Un soleil facilement gagné pour ce sixième épisode. Faites prendre une douche à 10 habitants souillés par la peinture en moins de 3 minutes pour triompher. Parlez-leur avant d'aller récupérer la récompense finale afin d'obtenir plusieurs pièces bleues.

EPISODE 7 : A la poursuite d'Antimario

Vous voilà encore collé aux basques de cet Antimario. Celui-ci laissera cette fois-ci une traînée de peinture embrasée derrière lui. Pratique pour le suivre mais irritant pour les baskets !

EPISODE 8 : Les pièces rouges des Piantas

Les huit pièces sont remarquablement dissimulées à travers le village des Piantas. Leurs cachettes respectives sont : sous le village, sur un des pissenlits, dans l'espèce de baignoire, dans l'une des caisses, dans l'arbre fruitier, dans l'un des palmiers, près de la source et dans la prairie.

EPISODE BONUS 1

Restez sur l'épisode 8 puis escaladez le grand palmier du centre. Arrivé à son sommet regardez le soleil dans le ciel puis aspergez en ce sens. Un motif apparaîtra alors et vous obtiendrez un soleil de plus.

EPISODE BONUS 2

Sélectionnez de nouveau l'épisode 5 et retournez sous le village à l'aide du fidèle Yoshi. Enclenchez ensuite l'interrupteur pour un nouveau challenge.

EPISODE BONUS 3

100 pièces sont à trouver pour espérer obtenir un soleil supplémentaire. Explorez chaque recoin autant au village qu'en dessous. Choisir l'épisode ou Yoshi est disponible constitue une aide non-négligeable car vous pourrez alors manger les abeilles de la ruche juste après le pont pour ainsi obtenir une belle quantité de pièces.

PLACE DELFINO

Portail de toutes les zones, la Place Delfino sera témoin de nombreux événements provoqués par votre double diabolique, et ce tout au long du jeu (avec une belle surprise en fin de partie). En définitive, c'est le niveau de jeu sur lequel vous passez le plus de temps. Mais en avez-vous vraiment découvert tous les secrets ? 17 soleils sont en effet dissimulés dans les environs. Pour un coup de pouce stratégique, suivez le guide !

SOLEIL 1

Il vous est sûrement déjà arrivé, lors de vos agiles escapades sur les toits de la ville, de distinguer le doux scintillement du soleil sauvage. Si vous ne voyez toujours pas à quelle délicate sensation je fais ici référence, rendez-vous sur le toit où se trouve un fruit ainsi qu'une caisse. Grimpez sur la tour et vous discernerez alors un soleil captif à l'intérieur. Traversez le canal et poursuivez l'ascension sur les toitures des habitations. Repérez le villageois juchant près du clocher et cédez-lui une pièce d'or afin qu'il puisse vous balancer négligemment dans le lointain. Vous pouvez orienter au préalable la direction que prendra Mario durant sa chute en le plaçant comme voulu devant l'homme avant d'entamer

la discussion. Visez la tour pour ainsi y pénétrer et rafler du même coup notre premier soleil.

SOLEIL 2

Montez à bord du bateau effectuant continuellement d'ennuyeux aller-retours entre l'île et le port. Au moment de passer sous le pont, vous apercevrez une pièce. Celle-ci n'est en fait qu'un indice qui, incitant les plus rapiats d'entre vous à sauter, vous amène en fait à l'intérieur d'un niveau de plate-forme. Récupérez les 8 pièces rouges pour triompher et obtenir la récompense.

SOLEIL 3

Rendez-vous jusqu'à la maison bordée de parasols blancs, tout à fait à l'opposé du point de départ par lequel vous débutez le niveau de jeu. Rentrez dans le baraquement et parlez à l'homme s'y trouvant. Le gaillard vous proposera alors un défi : briser toutes les caisses en un temps limité. Acceptez ce jeu déconcertant par sa facilité pour apporter un peu plus de chaleur sur l'île.

SOLEIL 4

Revenez à l'endroit précédemment décrit puis discutez à nouveau avec l'homme afin de prétendre à un nouveau défi. Cette fois-ci, les choses se corsent et se procurer la victoire ne sera pas aussi simpliste que la première fois. Retentez votre chance autant de fois que nécessaire pour arriver à vos fins.

SOLEIL 5

Partez fouler le sable chaud de la plage et repérez l'île retenant le naufragé. Rejoignez le malheureux à la nage et vous apercevrez alors un drôle d'oiseau jaune. Arrosez-le jusqu'à ce qu'il se change en soleil.

SOLEIL 6

Toujours sur la même plage, arrosez le sable près du phare. Lorsque le son indiquant qu'il se passe une certaine réaction tintera à vos oreilles persistez à inonder l'emplacement. Le motif d'un soleil apparaîtra alors, libérant du même coup le véritable butin.

SOLEIL 7

A partir de ce même rivage, rejoignez les colonnes de pierres situées derrière le phare. Parcourez le chemin menant de pylône en pylône pour arriver à un bon gros tuyau vert à la Mario Bross. A l'intérieur vous attend une séquence plate-forme.

SOLEIL 8

Equipez-vous de la Catabuse puis rejoignez le phare. Montez au plus haut sommet de sa structure puis envolez-vous à l'aide de JET. Effectuez ensuite une charge au sol en pleins cieux afin de détruire une partie du phare et d'en libérer un soleil.

SOLEIL 9

Une fois en possession de la Catabuse partez en direction de la grande tour avec à son sommet un énorme soleil boueux. Passez derrière le " monument " et postez-vous sur la motte de terre juste à proximité de l'eau. Utilisez ensuite la Catabuse pour vous propulser vers les hauteurs puis calculez le bon timing pour atterrir à côté du soleil. Il ne vous reste plus qu'à le nettoyer et un soleil apparaîtra.

SOLEIL 10

Vous remarquerez que 2 cloches sales se trouvent sur la place. Allez jusqu'au bâtiment où se trouve habituellement

l'oeuf de Yoshi et propulsez-vous jusqu'au sommet de la tour (toujours grâce à la Catabuse). Là-haut, nettoyez entièrement la cloche de sa boue et un soleil apparaîtra juste en dessous de vous, dans les conduits. Pour pouvoir vous en saisir, traversez le canal jusqu'à la bouche d'égout la plus proche. A partir de ce chemin, vous déboucherez jusque dans le conduit contenant le soleil. Sautez ensuite de mur en mur (appuyez sur la touche saut à chaque fois que Mario touche un mur) pour atteindre l'objet éblouissant et réchauffant (je parle bien du soleil, on varie l'appellation comme on peut :)

SOLEIL 11

Passons à prèsent à la seconde cloche. Dirigez-vous vers la tour opposée à celle dont vous venez de vous occuper (au bout opposé) puis atteignez son sommet de nouveau à l'aide de la Catabuse. Ôtez toute la boue salissante de la cloche et le tour est joué.

SOLEIL 12

Un dernier soleil reste à récupérer grâce à l'aide précieuse de la Catabuse. Ramenez votre moustache jusqu'au propulseur vers la fête puis faites trempette dans l'eau juste derrière tout en longeant la falaise. Levez la tête et vous apercevrez des palmiers directement plantés dans le mur du rocher. Il vous faudra alors les atteindre en vous propulsant à l'aide de la Catabuse (il faut effectuer un saut simultané au déclenchement de la propulsion sinon le saut sera étouffé par l'eau). Sur un des arbres, se trouve un tuyau vert, laissez-vous-y glisser pour accéder à un niveau bonus. Il vous faudra alors trouver 8 pièces rouges dans des hautes herbes. Occupez-vous des ennemis, aidez le villageois en feu, trouvez la cachette souterraine et arrosez l'oiseau rouge pour parvenir à vos fins.

SOLEIL 13

Frappons dans la facilité pour ce soleil, équipez-vous de la Turbobuse cette fois-ci puis retournez jusqu'au bâtiment de la première cloche nettoyée. Soyez attentif et vous remarquerez alors une entrée style saloon. Reculez pour prendre un maximum d'élan et enclenchez la Turbobuse. En rentrant dans les portes vous passerez à l'intérieur et dénicherez du même coup un soleil.

SOLEIL 14

Effectuez la même manipulation au poste de police, sur l'entrée gardée par deux policiers. Vous vous retrouverez alors dans une séquence plate-forme assez particulière où, propulsé à toute vitesse vous devrez sauter de plaque en plaque jusqu'au soleil.

SOLEIL 15

Vous voilà enrôlé pour la traditionnelle chasse aux pièces jaunes. Trouvez ici cent pièces ne constituera pas une réelle difficulté pour une personne qui, comme vous, est passée maître dans ce genre de discipline (c'est la huitième fois tout de même !:). Explorez les souterrains, trouvez les conduits secrets, arrosez les oiseaux, affiches et fenêtres ouvertes et vous arriverez très vite à un compte tout rond de 100 pièces jaunes.

SOLEIL 16

Procurez-vous un Yoshi puis partez pour le port sur le dos de votre monture. Sautez sur le bateau dès que possible afin de gagner l'île un peu plus loin. Là-bas, embarquez une nouvelle fois sur le bateau suivant qui partira en direction d'un pylône sur la gauche. Grimpez sur celui-ci puis rechargez l'arôme de Yoshi grâce à la banane. Montez ensuite à bord du troisième bateau qui vous emmènera à une seconde île (c'est bon on suit toujours ? :). Vous trouverez alors un tuyau protégé par une barrière gluante et jaune que seul Yoshi peut détruire à l'aide de son arôme. Une fois la barrière hors-course sautez dans le gros conduit pour une quête aux pièces rouges.

SOLEIL 17

Une fois avoir terminé le jeu, trouvez l'habitant qui vous proposera de retourner à l'aéroport. Acceptez son offre pour 10 pièces afin de vous rendre sur le lieu-dit. Une fois là-bas, trouvez l'interrupteur rouge et enclenchez-le afin de débuter une course contre la montre dans laquelle vous devrez récupérer 8 pièces rouges.

LE MONT CORONA

Situé juste derrière le monument étoilé de la place Delfino, c'est en fait le repère de Bowser et de son sale morveux de fiston. Vous y aurez accès une fois avoir rempli à bien les 7 premiers épisodes de chaque monde.
Suivez Antimario jusque dans la grotte et sautez de plate-forme en plate-forme en prenant garde à éviter pics et flammes. Prenez ensuite le bateau et manoeuvrez-le calmement à grand coup de jet. Arrivé au bout du tunnel grimpez de nuage en nuage grâce à la Catabuse pour arriver au repère des deux malintentionnés.
Vous trouverez donc les deux reptiles occupés à prendre un bain avec la princesse. Durant l'affrontement, il vous faudra faire face aux deux en même temps. La technique pour triompher est simple, elle consiste à détruire chaque angle de la baignoire marqué par un symbole. Pour ce faire, utilisez la Catabuse pour vous envoler dans les airs juste au-dessus des sigles puis effectuez une charge au sol le plus haut possible. Répétez l'opération cinq fois de suite pour assister à la séquence de fin de Super Mario Sunshine.

SAUT DE LA MORT

Une fois que vous aurez récupéré la catabuse, montez sur l'un des clocher de la place Delfino. Actionnez la catabuse et visez le sable pour vous enfoncer la tête dedans ou l'eau pour effectuez un joli plongeon.

YOSHI EST RIDICULE

Lorsque vous êtes sur Yoshi, faites lui tirer la langue en avec B et appuyez sur X juste après. Mario quittera Yoshi mais celui-ci gardera la pose.

999 PIÈCES

Une fois que vous aurez battu Bowser, ramassez 100 pièces ou plus sur la place Delphino et retournez à l'aéroport. Là, vous pourrez voir que vous garderez en poche toutes vos pièces. Enrichissez-vous davantage avec tous les trésors et retournez à la place pour en prendre encore plus. Vous pourrez ainsi arriver jusqu'à 999 pièces.

100 PIÈCES AU PARC PINA

Pour gagner le soleil des 100 pièces du parc Pina, commencez l'épisode avec la taupe dans le canon. Détruisez les missiles dorés en les arrosant. Vous récupérerez ainsi 12 pièces à chaque fois et récolterez alors rapidemet les 100 pièces nécessaires au soleil.

UN LIVRE AQUATIQUE

Choisissez le 3ème épisode de la Baie Noki, et plongez dans la bouteille. Faites le tour de l'édifice tout au fond. Vous verrez deux ouvertures. Entrez dans celle de droite pour arriver devant une porte. Appuyez sur L et C pour trouver un livre juste derrière.

LA COURSE DE CALAMAR

La course de calamar, dans l'épisode 2 du port ricco est relativement facile à gagner. Le calamar rose est trop rapide et pas très maniable dans les virages. Le vert est trop lent, choisissez le jaune. Gagner le soleil caché, qui demande une plus grande vitesse est assez difficile si on utilise le jaune, mais le rose n'est vraiment pas maniable. Pour réussir le soleil caché, appuyez sur la direction "avant", même si cela semble superflu vu que le calamar avance tout seul, il n'en est rien car en fait vous irez un tantinet plus vite, ce qui est salutaire pour ce soleil.

Super Monkey Ball

© Infogrames / Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS

Terminez tous les niveaux dans n'importe quel niveau de difficulté. Pendant les crédits de fin, un niveau bonus débutera alors. Vous devez y ramasser le plus de bananes possible tout en évitant les lettres du générique.

NIVEAUX EX

Terminez le mode débutant sans perdre une seule vie pour débloquer trois niveaux EX supplémentaires.

CONTINUES ILLIMITÉS

Une fois que vous aurez acheté les trois mini-jeux, le jeu vous ferez cadeaux d'un crédits supplémentaires tous les 2500 points. Lorsque vous serez à 9 crédits, il vous donnera des crédits illimités.

Super Monkey Ball 2

© Infogrames / Sega 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS DÉBUTANTS

En mode Débutant, complètez les 10 niveaux du premier monde sans utiliser de continues pour débloquer les 10 niveaux bonus Débutants.

MODE MASTER

Terminez les niveaux du cinquième au dizième monde en mode Expert et les 10 niveaux bonus du monde Expert sans utiliser de continues.

BONUS DU MODE MASTER

Terminez le mode Master sans utiliser de continues.

SINGES, CINÉMATIQUES ET CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Une fois que vous aurez débloquer les 6 jeux Party, Allez dans le menu options pour découvrir vos cadeaux.

NOUVELLE MUSIQUE D'INTRO

Lorsque vous aurez débloqué tous les mini-jeux, alors la musique du menu d'introduction changera.

Super Monkey Ball Adventure

© Sega / Traveller's Tales 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ

Pour débloquer le mode avancé, il vous faut d'abord terminer le jeu en débutant. Quant au mode expert, qui offre une résistance toute autre, il vous faudra finir le mode avancé pour y avoir accès.

Super Puzzle Bobble All-stars

nc

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAU MONDE

A l'écran "Push Start" faites Y, Gauche, Droite et Y.

PERSONNAGES SECRETS

A l'écran "Push Start" faites Y, Droite, Gauche et Y.

Super Smash Bros. Melee

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Falco Lombardi

1ère méthode
Remportez 100 multi-man Melee.
2nde méthode
Faites 300 matches en VS.

Dr. Mario

Terminez le jeu en mode classique avec Mario et sans perdre de vie. Vous pouvez aussi disputer 100 matches versus et battre Dr Mario (qui apparait après ces 100 matches).

Rondoudou

1ère méthode
Terminez le jeu avec n'importe quel personnage dans n'importe quel niveau.
2nde méthode
Faites 50 matches en VS.

Luigi

1ère méthode
Terminez le premier stage du mode aventure avec un temps où les secondes terminent pas 2. Exemple : 1 mn 32 s 56 ms. Vous aurez alors à battre Luigi en moins d'une minute. Terminez le mode aventure et vous rencontrerez Luigi une nouvelle fois. Battez-le de nouveau et vous pourrez ensuite jouer avec lui.
2nde méthode
Faites le mode aventure avec la princesse Peach. Dans son château, Luigi prendra la place de Mario dans la scène. Gagnez ce stage. Continuez le mode aventure avec Zelda. Luigi attaquera après les crédits de fin. Battez-le pour pouvoir jouer avec lui.
3ème méthode
Faites 800 matches en VS.

Pichu

Plusieurs solutions pour débloquer Pichu.
-Débloquer Luigi et Falco Lombardi pour avoir l'épreuve 37. En la remportant, vous aurez Pichu.
-Disputez 200 matches en versus.
-Terminez le mode aventure avec Mewtwo

Mewtwo

Mewtwo apparait au hasard du jeu. Si vous parvenez à le battre, vous pourrez l'utiliser comme un personnage normal. Vous pouvez aussi disputez (si vous en avez la patience) 700 combats ou accumuler plus de 20 heures de jeu.

Mr. Game & Watch

1ère méthode
Terminez le jeu classique avec les 24 autres personnages ou terminez les épreuves des cibles avec les 24 autres personnages. Vous pouvez aussi terminer le jeu avec les 14 personnages de base sans perdre une seule vie.
2nde méthode
Faites 1000 matches en VS.

Prince Marth

Remportez 70 rounds dans le mode versus ou jouez avec les 14 personnages de base dans le mode versus.

Roy

1ère méthode
Terminez le jeu classique avec Prince Marth
2nde méthode
Faites 900 matches en VS.

Ganondorf

1ère méthode
Gagnez le défi 29.
2nde méthode
Faites 600 matches en VS.

Link enfant

1ère méthode
Terminez 10 fois le mode classique en le faisant au moins une fois avec Link et une autre avec Zelda.
2ème méthode
Faites 500 matches en VS.

ARÈNES SUPPLÉMENTAIRES

Champ de bataille

Terminez le jeu en mode All-Stars.

Brinstar Depths

Disputez au moins 50 matches en multijoueur.

Grand Bleu

Disputez au moins 150 matches en multijoueur.

Destination Finale

Terminez l'épreuve 51.

Jungle

Terminez le jeu en mode 15 minutes.

Dreamland

Terminez le jeu en mode "Break The Targets" avec tous les combattants.

Flatzone

Terminez le jeu avec Mr. Game & Watch en mode classique sans perdre de vies.

Fourside stage:

Disputez au moins 100 matches en multijoueur.

A l'intérieur de la NES

Terminez l'épreuve de Mr. Game & Watch.

Stage Pokémon

Disputez au moins 200 matches multijoueur.

L'île de Yoshi

Frappez un Home run d'au moins 1200 m dans le mode derby.

Mushroom Kingdom II

1ère méthode
Pendant votre partie, vous verrez à un moment donné un trophé rose tout brouillé. Ramassez-le et terminez le jeu. Vous aurez alors accés à Mushroom Kingdom II.
2nde méthode
Obtenez 50 trophés pour débloquer ce niveau.

Green Green

Terminez l'épreuve 48.

EPREUVES

Epreuves 31 à 39

Déboquez Rondoudou, Luigi, Dr Mario, Falco et Link enfant et terminez les 30 première épreuves.

Epreuves 40 à 50

Débloquer tous les personnages et toutes les arènes.

Epreuve 51

Terminez toutes les épreuves précédentes.

AUTRES MUSIQUES

Maintenez L ou R en choisissant le niveau en multijoueur jusqu'au début du match pour écouter d'autres musiques.

SOUND TEST

Terminez les 51 épreuves pour débloquer le Sound Test.

MODE ALL-STAR

Débloquez tous les combattants cachés pour avoir le mode All-Star.

MINI-JEU STAR FOX

Terminez le jeu classique ou l'aventure en solo. Vous aurez alors un mini-jeu de Star Fox où vous devez viser des cibles.

TROPHÉE PIKMIN

En insérant une carte mémoire contenant une sauvegarde de Pikmin, vous pourrez disputer le trophée Pikmin.

TROPHÉE WAVE RACE

En insérant une carte mémoire contenant une sauvegarde de Wave Race, vous pourrez disputer le trophée Wave Race.

AUTRE DÉCOR DU TROPHÉE

Zoomez sur le trophée et appuyez sur Start pour chager le décor.

VIES INFINIES

Lorsque vous jouez à 4 (pas de CPU !), appuyez sur Start puis sur B, B, B, B, A, R, R, L, R, Haut, Haut, Bas, Gauche, Gauche pour avoir les vies infinies.

JOUER AVEC DAISY

Pour jouer avec Daisy, il vous suffit de sélectionner Peach et d'appuyer une fois sur X pour changer son costume. Elle portera alors une robe jaune et ses cheveux seront marrons, tout comme Daisy !

TROPHÉE TOM NECK

Jouez 4 matches multijoueurs consécutifs en jouant avec 20 vies

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pour modifier le niveau de difficulté du mode Aventure
- Combattez Luigi et terminez le premier stage avec un chrono finissant par le chiffre 2 (ex : 02, 12, 22...). Vous obtiendrez 20 points.
- Combattez Kirby Géant et terminez les 30 kirbys en moins de 30 secondes. Vous obtiendrez 10 000 points.
- Combattez Falco. Ce dernier apparait en faisant touché plusieurs fois par Fox et accolytes. Aucun point à gagner ici.
- Combattez Mario Metal et Luigi Metal. ces derniers apparaissent après avoir débloqué Luigi. VOus obtiendrez 8000 points.
- Combattez GigaBowser. Pour cela, terminez le mode aventure en moins de 15 minutes, sans perdre une vie, et en mode normal.

Pour modifier le niveau de difficulté du mode Classique
- Combattez la main sans perdre une vie, en mode normal et en lui infligeant 150 points en moins de 30 secondes.

Pour modifier le niveau de difficulté des évènements
- Evenement 36
Récupérez l'énergie avec l'attaque d'absorbtion de Ness. Evitez comme vous pouvez tous les personnages.
- Evénement 49
Prenez Kirby et placez-vous près d'un trou. Absorbez l'ennemi et tomber dans le trou.
- Evénement 50
Dès le début, appuyez sur Retry pour prendre Ganondorf. Avancez jusqu'à la main et utilisez plusieurs fois l'attaque smash haut tout en vous protégeant. Vous devez la battre en moins de 45 secondes. faites de même avec l'autre et

terminez le niveau en moins de 1 min 5.
- Evénement 51
Prenez Rondoudou. Tout en évitant les autres ennemis, faites des attaque repos (Attaque Bas + B) pour vaincre GigaBowser.

TROPHÉES CACHÉS

Battlefield	Terminer le Mode All-Stars
Bunny Hood	Réaliser un combiné de 126 combos dans le Training Mode
Celebi	Trouver Celebi dans une PokéBall
Crazy Hand	Terminer le mode Aventure en Hard ou Very Hard sans utiliser de continue
Diskun	Faites des points dans toutes les catégories de bonus
Donkey Kong Jr	Trouver tous les Trophées Standards
Entei	Terminer l'Event Match 26
Falcon Flyer	Débloquer le niveau Big Blue
Female Wire Frame	Détruire plus de 100 ennemies dans le Endless Melee
Fighting Wire Frames	Terminer le mode 15 Minute Melee
Final Destination	Terminer l'Event Match 51
Food	Jouer 1000 Matches en Vs Mode
F-Zero Racers	Terminer le mode Aventure avec tous les personnages
Kirby Hat Four	Débloquer Jigglypuff, Mewtwo, Luigi, Marth et Mr. Game & Watch
Kirby Hat Five	Débloquer tous les personnages
Kraid	Débloquer le niveau Brinstar Depths
Landmaster Tank	Obtenez un total de plus de 1000 KOs
Lon Lon Milk	Obtenir un High Score inférieur à 25 mn dans le Target Test
Mach Rider	Terminer le mode Classic en moins de 5 minutes
Majora's Mask	Terminer l'Event Match 47
Male Wire Frame	Terminer le mode 100 Man Melee en moin de 4 minutes
Marin	Débloquer le mode Sound Test
Master Hand	Terminer le mode Classic en Hard ou Very Hard sans utiliser de continue
Maxim Tomato	Jouer 10 Matches de Multi-Man Melee
Meowth	Terminer le mode All-Stars avec tous les personnages
Metal Box	Réaliser plus de 10 combos en Training Mode
Mew	Terminer le mode All-Stars en Hard ou Very Hard
Motion Sensor Bomb	Terminer l'Event Match 3
Mr. Resetti	Détruire 5 Multi-Man dans le Cruel Melee
Mute City	Parcourir un total de 3300 pieds
Paper Mario	Envoyer le Sand Bag a 1477 pieds dans le Home Run Contest
Samus Starship	Échapper à l'explosion de Brinstar dans le mode Aventure
Sandbag	Envoyer le Sand Bag a 990 pieds dans le Home Run Contest
Sheriff	Obtenir un High Score inférieur à 12.5 mn dans le Target Test
Smash Coin	Jouer au mode Battle Coin plus de 100 fois
Sudowoodo	Débloquer le niveau Poké Float
Target	Terminer le Target Test avec tous les personnages
Tom Nook	Ramasser plus de 1000 Coins
UFO	Débloquer le niveau Fourside
Unown	Obtenir un Total High Score de 16404 pieds dans le Home Run Contest
Wario	Terminer le mode All-Stars en moins de 5 minutes
Wolfen	Terminer le mode Aventure en moins de 18 minutes

COMMENCER LE COMBAT AVEC SHEIK

Choissisez Zelda, après la séléction du niveau, maintenez A. Vous devriez entendre un son qui confirmera la transformation.

AIRWING AU COMBAT

Jouez avec Fox ou Falco en mode VS et en choisissant le stage de FOx. En plein combat, appuyez sur la croix directionnelle pour parler avec vos coéquipiers. Des airwings viendront alors attaquer.

TERMINER L'ÉPREUVE 51

Jouez avec Jigglypuff et abusez des attaques Repos pour battre GigaBowser. Envolez-vous sur les côtés de l'arène pour attendre les items en privilégiant les Pokéballs. Tenez bon jusqu'à la fin de l'épreuve qui peut être assez longue. Vous gagnerez alors le tableau Final Destination et le test Son.

RÉUSSIR L'EVENT 12

Prenez Kirby et aspirez vot rennemi en sautant dans le vide.

AVOIR UN MUSHROOM KINGDOM

Pour avoir mushroom kingdom 2 il faut avoir 150 trophées.

SUPER ATTAQUE DE M. GAME & WATCH

Choisissez 2 personnages : M.game & Watch et Samus ou Mewtwo. Avec M. Game & Watch maintenez B + Bas pour qu'il brandisse une sorte de petit pot. Avec Samus ou Mewtwo, envoyez-lui une balle charchée au maximum (bouton B) trois fois de suite pendant que M. Game & Watch brandit son pot. Ceci fait, M. Game & Watch pourra lancer une flaque de goudron dévastatrice qui inflige entre 110% et 120% de dégâts, et qui tuera automatiquement votre ennemi si vous êtes juste en face de lui.

CHOIX DE LA MUSIQUE DANS LA GALERIE

Après avoir terminé tous les défis, allez dans le Sound Test, choisissez une musique et appuyez sur Start. Lorsque vous reviendrez dans le mode Galerie, vous entendrez la musique que vous avez choisie.

AUTRE MUSIQUE D'ACCUEIL

Sur l'écran Start, maintenez enfoncé les boutons A + R + L + Z et Start pour modifier la musique.

MOUVEMENTS ESSENTIELS

Relèvement rapide : Prenez un coup puissant afin de retomber en catastrophe, puis appuyer sur R quand vous retouchez le sol, le personnage va faire un mouvement rapide que l'on peut orienter à gauche ou à droite avec le stick.

Accrochage : Avec Link, Link Enfant ou Samus, on peut revenir sur le terrain à l'aide du grappin (Z pour l'envoyer) attention à ne pas être trop loin au moment de l'envoi ! Le personnage s'accrochera et restera suspendu une courte période de temps. Pendant cette dernière, appuyez de nouveau sur Z pour vous hisser, puis faites le coup pour remonter (Haut + B), c'est très utile sur Destination Finale.

Rebond : Avec Mario, C.Falcon, Falco ou Fox, Samus ou Link Enfant, sautez contre un mur et donnez un coup de stick dans la direction opposée au mur et ainsi de suite jusqu'à remonter.

Superman : Shadow of Apokolips

© Infogrames 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

CREEP	Objets supplémentaires dans le mode "Découverte de Métropolis
DOWN UNDER	Mode "sous pieds sou terre" (nécessite les codes CREEP et WANDERER)
FEATURE	Options supplémentaires
FEELING DRAINED	Jouer avec Parasite
FIRST AID	Energie infinie
I WANT IT ALL	Code Maître
INTERVIEW	Toutes ls biographies
JOR EL	Jauge de pouvoir vide
JUICED UP	Superpouvoir infini
NAILS	Mode très difficile
POPCORN	Toutes les séquences intermédiaires
RETRO	Cinématiques muettes
SECRET IDENTITY	Jouer avec Clark Kent
SGKEL351	Générique différent (nécessite les codes CREEP et WANDERER)
SIGHTSEEING	Tous les niveaux "Attack"
SLOW MOTION	Ralenti
SORE FINGER	Mode plus facile
STOP THE CLOCK	Temps illimité
SUPERMAN	Inverser les contrôles
WANDERER	Mode "Découverte de Metropolis"

Superman Returns

© Electronic Arts 2006

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES

Tenue "l'Age d'Or"

Terminer le dernier niveau.

Tenue "Pod"

Vaincre Bizzaro durant la dernière confrontation.

TOUS LES TROPHÉES

"Bizzaro Unchampion"

Réussir tous les mini-jeux Bizzaro.

"Globe Bowling"

Récupérer le globe du Daily Planet.

"Kitten Finder Extraordinaire"

Sauver les 100 chatons.

"Meteor Mayhem"

Terminer le premier niveau du jeu.

"Outstanding Valet"

Récupérer 500 voitures.

"Photo Finish"

Eliminer 500 ennemis.

SX Superstar

© Acclaim / Climax

+ D'INFOS FORUM

OBTENEZ UNE PETITE AMIE ET DES ENDROITS DIFFÉRENTS

Pour obtenir une nouvelle petite amie, gagnez trois courses. Pour obtenir un nouvel endroit, gagnez une saison.

Tak 2 : Le Sceptre des Reves

© THQ / Avalanche Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER LES CHARGEMENTS

Pendant les chargements, bougez le stick C vers le haut ou vers le bas pour agrandir ou diminuer la tête de Tak. Vous pouvez également maintenir les touches Gauche ou Droite + A pour ralentir sa course.

Tak et le Pouvoir de Juju

© THQ / Avalanche Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARTWORKS ET STORYBOARDS

Artworks
Collectez 12 plantes à bobo magiques pour débloquer les "Artworks" dans le menu "extras".

Storyboards
Collectez 200 Yorbels pour débloquer les "Storyboards" dans le menu "extras".

TOUS LES CHEATS DU MENU EXTRAS

Méthode 1 : Mettez le jeu en pause et faites : gauche, droite, B, B, X, X, gauche, droite.
Méthode 2 : Mettez le jeu en pause et faites : B, X, Y, Y, B, X, Y, Y.

CHEAT MODE

Mettez le jeu en pause et faites l'un des codes suivant pour débloquer le bonus voulu (qui se trouvera dans l'écran Extras"):

Toutes les plantes à bobo magiques
B, Y, X, gauche, haut, droite, bas, bas

Toutes les pierres de lune
Y, Y, B, B, X, X, gauche, droite

Tous les pouvoirs Juju
haut, droite, gauche, bas, Y, X, B, bas

Tous les yorbels
haut, Y, gauche, B, droite, X, bas, haut

100 plumes
B, Y, X, B, Y, X, B, Y

Toutes les cinématiques
gauche, droite, B, B, X, X, gauche, droite

UN TRUC TOTALEMENT INUTILE MAIS MARRANT

Si vous ne voulez plus vous ennuyer pendant les chargements, bougez le stick analogique pour faire gonfler ou rétrécir les pieds et la tête de Tak.

Tales of Symphonia

© Namco 2004

LES ARMES MAUDITES

Nébilim :
Obtenu automatiquement après avoir parlé à Abyssion à Flanoir.

Mauvais Oeil :
Après avoir détruit le Bacura (pierre pivotante) de la vallée de Toïze, descendez en bas et allez voir les restes du Bacura puis examinez-les.

Désastre :
Remplissez ces deux conditions :
1 : Vous devez avoir la Fafnir.
2 : Vous devez pouvoir sortir la nuit quand vous dormez à l'hôtel d'Altamira (Après avoir fini la quête d´Alicia). Quittez l'hôtel et allez jusqu'à la barque. Allez dans la zone du casino/théâtre et vous verrez un homme sur un pont. Achetez le kendama pour 1000 flouz. Ensuite vous aurez une courte scène avec Abyssion.

Coeur du Chaos :
Récupérez toutes les autres armes maudites à part celle-ci. Retournez à Flanoir et parlez à Abyssion. Il vous annonce qu´il part au temple des ténèbres et Lloyd mentionne le nom de Koton, le vieux collectionneur. C'est lui qui a la dernière arme maudite. Retournez au Pic d´Hakonésia à Sylvarant et parlez avec Koton pour qu'il vous donne l'arme maudite.

Porte de l'Enfer :
Elle se trouve dans le temple de la terre. Dans la même pièce où se trouve le dragon se trouve un groupe de gnomes. Ils vous demandent d'aller chercher le gnome manquant. Après avoir terminé le temple de la terre, allez à la maison d´Altessa et trouvez le gnome qui est assis tout à gauche. Parlez-lui. Il vous apprend qu´il retourne chez lui. Ensuite, retournez dans la pièce où se trouve les gnomes pour les voir partir. Suivez la route et vous trouverez un coffre contenant l'arme maudite de Sheena.

Dévoreuse d'âmes :
Allez à Triet. A côté de l'oasis, vous verrez un homme avec son chien et un autre qui est devant le stand de fruits. Parlez-leur pour qu'ils vous apprennent l'existence d'un ver des sables. Quittez la ville et allez sur la carte du monde. Un halo de lumière apparaît à côté de Triet. Ce n'est pas une scénette mais un combat.

-Ver des sables
PV : 13500
Attaque : 2500
Défense : 250
Faiblesse : Eau
Résistance : Terre, Ténèbre, Glace, Vent, Lumière et Feu
Donné : Omnidiviseur
Volé : Omnidiviseur

Il frappe fort et il creuse régulièrement des tunnels dans le sol. Sautez et cachez vos personnages. Si vous avez besoin d'un Omnidiviseur, prenez Colette et volez-le lui. Après l'avoir vaincu, vous obtiendrez un Omnidiviseur.

Fafnir :
La Fafnir est dans le premier coffre noir que vous verrez. Allez à la forêt de Gaoracchia. Utilisez le pouvoir de lumière

avec l'anneau du sorcier. Après avoir brûlé les branches, vous verrez un coffre. Ouvrez-le pour déclencher une scène avec Abyssion.

Diablos :
Lorsque vous aurez accès à la Gorge de Lathéon, vous tomberez dessus presque immédiatement. Dans le second écran, vous la verrez avec une tortue folle tout près.

Apocalypse :
Dans Welgaia, il y a un grand bâtiment avec un ascenseur. Passez la porte à gauche. Ne vous inquiétez pas si vous la ratez la première fois, vous pourrez revenir là-bas plus loin dans le jeu. Lorsque vous aurez les 9 armes, Abyssion vous dit qu'il vous attendra dans le Temple des Ténèbres, dans la salle de l'Esprit Shadow. Allez au niveau le plus bas du temple que le voir vous prendre les 9 armes. Vous devez ensuite l'affronter.

-Abyssion
PV : 120000
Attaque : 2250
Défense: 425
Faiblesse: N/A
Résistance: N/A
Donné: Hyper Gantelet, Bottes de vitesse

ATOUTS DES PERSONNAGES

1. Zelos
Zelos est un dragueur incorrigible, mais il a son utilité. Choisissez-le comme leader afin de le contrôler dans les villages, et parlez à toutes les femmes (y compris les jeunes filles et les vieilles dames) pour qu'elles tombent sous le charme et vous donnent toutes sortes d'objets.

2. Regal
Regal sait parfois se faire très intimidant. Choisissez-le comme leader lorsque vous allez dans les boutiques. Le prix d'achat des objets baissera de 10 % et le prix de vente augmentera de 10 %.

3, Colette
Si vous optez pour Colette comme leader de l'équipe, vous constaterez qu'elle adore donner des noms aux chiens qu'elle croise dans les villages.

CHANGER DE PERSONNAGE EN COMBAT

Pour contrôler un autre personnage que Lloyd en combat, il suffit de le placer en haut de la liste des personnages sur la première page du sous-menu. Autrement, vous pouvez aussi afficher le menu (en combat) et appuyer sur le bouton Z. Le second personnage de la liste prendra la place du premier. L'astuce peut se répéter autant de fois que le joueur appuyera sur la touche Z.

LES MAILLOTS DE BAIN

Après avoir récupéré l'Emblème de Derris et passé les portes du château de Mithos, revenez à Altamira. Vous trouverez une femme qui a perdu ses quatre enfants. Acceptez de les retrouver pour elle pour qu'elle vous laisse des maillots de bain à l'hôtel. Le premier se trouve sur la plage. Le second est au parc d'attractions, mais vous devrez revenir voir la mère avant de lui reparler pour qu'il accepte de bouger. Le troisième est au deuxième étage de l'hôtel, mais vous devez lui parler en ayant Zelos comme personnage principal pour qu'elle vous suive. Le dernier se trouve sur la plage mais n'acceptera de partir que lorsque les trois autres seront déjà rentrés. Vous n'avez plus qu'à parler à la mère pour qu'elle vous laisse des cadeaux à l'hôtel. Parlez à la réceptionniste pour obtenir un maillot de bain pour Lloyd. Vous devez ensuite choisir un autre personnage qui héritera d'un maillot de bain.

LES COSTUMES

Costume de Lloyd
Vous devez aider à la reconstruction de la ville de Luin après avoir sauvé Pietro. Votre donation doit s'élever à 500 000 gold, mais ne donnez pas plus de 70 000 à chaque fois. Ceci fait, Pietro vous informera qu'il part en voyage. Rendez-vous alors sur la jetée pour trouver Aifread qui vous vendra le bateau pour 3000 gold. Quittez la ville puis rentrez à nouveau pour lui parler. Vous n'avez plus qu'à lui répondre Oui pour obtenir le costume de pirate.

Costume de Genis
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Meltokio. Vous trouverez dans les bas-quartiers un garçon en train de poursuivre un chat. Suivez-le afin de faire disparaître le chat. Vous le retrouverez dans la boutique d'objets près de l'entrée secrète. Il vous dira de parler à l'ancien du village des chats de Sylvarant. Ce dernier vous donnera un costume de chat pour Genis. Vous devez toutefois revenir à Meltokio, dans les bas-quartiers, pour assister à une scène où Genis obtient le costume.

Costume de Presea
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Altamira. Rendez-vous à la compagnie Larzeno, dans le bureau du président. Parlez au vieil homme pour obtenir le costume Klonoa.

Costume de Raine
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Asgard et montez en haut des ruines. Les habitants d'Asgard demanderont à Raine de renouveler le rituel et lui donneront le costume.

Costume de Regal
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Meltokio. Allez parler à l'homme qui discute avec le chef cuisinier devant les marches du château pour qu'il lance un défi à Regal. Vous gagnerez automatiquement et remporterez le costume de cuisinier. Avec celui-ci, vous pourrez obtenir de nouvelles recettes auprès des cuisiniers en choisissant Regal comme personnage principal.

Costume de Zelos
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Meltokio, dans la maison de Zelos à droite du château. Des filles lui donneront un costume avec un masque et un chapeau à plume pour échapper à la gent féminine.

Costume de Sheena
Après avoir battu le Dark Dragon et passé les portes du château de Mithos, revenez à Mizuho. Parlez à la personne qui se trouve dans la demeure du chef, rendez-vous au temple de lumière et parlez à l'esprit du chef près de l'autel où vous avez combattu Volt. De retour à Mizuho, le chef se réveille et demande à Sheena de passer un jour à Mizuho. Lorsque vous reviendrez, vous verrez que Sheena a été choisie comme nouveau chef et qu'elle porte un nouveau costume.

Costume de Colette
Parlez à la servante dans le château de Meltokio. Elle recherche quelqu'un pour l'aider dans sa tâche. Colette se prête volontaire et fait de son mieux, ce qui lui donne droit à une nouveau costume.

EPÉE ULTIME DE ZÉLOS

Il faut terminer toutes les catégories du Colisée et le mode avancé 2 fois. Un combat contre Sélès vous attend. Battez-la et elle vous donnera la meilleure arme sans compter les armes maudites de Zélos.

ARGENT FACILE

Pour gagnez 10 000 flouz rapidement rendez-vous au temple de la terre. Allez toujours tout droit et vous tomberez sur des lutins qui vous demanderont différents objets. Une fois les objets remis, cassez les morceaux de bois et descendez en bas de la salle pour combattre le dragon. Une fois battu vous aurez vos 10 000 flouz. Ressortez de la salle et retournez-y pour le combattre à nouveau et regagner 10 000 flouz.

HABITS NOBLES

Après avoir récupéré l'Emblème de Derris et passé les portes du château de Mithos, revenez à Meltokio. Allez parler au maître de maison de Zelos. Celui-ci vous dit que le roi veut vous parler de toute urgence en ce qui concerne la princesse. Rendez-vous au château, en effet vous decouvrez que la princesse a été kidnapée par le Pontife. Il vous demande votre aide pour un échange de celle-ci contre Zelos. Rendez-vous ensuite au pont de Tesséha'lla où vous apprennez que le Pontife et la princesse se trouvent à la forêt de Goaracchia. Batez-vous avec les gardes du Pontife. Vous revenez ensuite au château du roi et celui-ci vous dit qu'une fête sera organisée par la princesse pour son retour. Les costumes ainsi que les invitations vous sont livrés à la demeure de Zelos, rendez-vous y. Une fois à la reception vous devez choisir un autre personnage qui héritera d'un costume.

COMBATS CACHÉS DU COLISÉE

Lorsque vous serez à la fin du jeu, l'arène du colisée de Meltokio deviendra accessible et vous permettra de combattre des adversaires redoutables. Les deux suivants sont plus difficiles à trouver.

1. Seles
Faites plusieurs combats en ayant Zelos dans votre équipe jusqu'à ce que vous ayez droit à des séquences montrant Seles. Jouez ensuite en choisissant Zelos et remportez le mode avancé en solo. Elle viendra alors vous défier.

2. Personnages des jeux Tales
Remportez le mode avancé par équipe pour que des anciens personnages de la série Tales viennent vous défier en exhibition. Il s'agit de Garr, Farah Oersted et Meredy.

VOIR TOUS LES SKITS

Après avoir terminé le jeu, allez parler au maire du village des chats pour pouvoir visionner tous les skits (séquences de dialogue entre les personnages).

BACURA

Dans la mine de la vallée de Toize, vous pourrez vous battre contre un carré blanc. Il s'agit de Bacura, le bloc invincible du jeu Xevious de Namco qui date de 1982.

COLETTE ET LES CHIENS

Si vous choisissez Colette comme personnage principal et que vous vous promenez dans une ville, adressez-vous aux chiens pour pouvoir leur donner des noms.

LES WONDER CHEFS

Voici l'emplacement de toutes les recettes et des Wonders Chefs. Notez que certaines villes sont détruites au cours de l'aventure, et que vous ne pourrez plus y revenir chercher les recettes.

1.Sandwich : acquisition dès le départ.

2.Risotto : auberge de la ville d'Hima au RDC, salle à droite du point de sauvegarde. Au fond de la salle à gauche, examinez le réchaud.

3.Ramen : à Mizuho dans la salle du chef, examinez le piège.

4.Spaghetti : à Altamira, de nuit, montez au 3ème étage et examinez la citrouille.

5.Chou farci : à Triet dans l'auberge, au premier étage à droite. Examinez la lampe à huile.

6.Salade de fruits : dans la maison de Zélos à Meltokio, au quartier riche. Examinez le paquet cadeau.

7.Filet : à Ozette, examinez le perroquet rouge dans l'auberge,

8.Cake : à Exire, la cité volante des demi elfes. Allez au 2ème étage de la maison à 3 étages,

9.Boule de riz : à Izoold, la ville des pêcheurs. Examinez le pélican dans la maison tout à fait à droite près des tonneaux.

10.Riz sauté : à Sybak, dans la librairie , observez les magazines.

11.Curry : obtenu obligatoirement. C'est Tabatha, la servante d'Altessa, qui vous la donne pour les gnomes du temple de la terre.

12.Soupe miso : dans la maison de Dirk vers la fin du jeux. Observez la drôle de sculture dans la chambre du haut.

13.Omelette : à Palmacosta, à l'entrée de l'académie. Observez le panier de basket.

14.Steak haché : à Meltokio, dans le magasin d'armes. Examinez la statue de chat dans le fond.

15.Chawanmushi : à Flanoir, dans l'église au fond à gauche. Regardez la drôle de boule sur un coussin.

16.Potage : à Heimdall, dans la maison de l'ancien. Observez le tableau dans la salle juste derrière lui.

17.Pot-au-feu : à Asgard, dans la maison de Linar. Au premier étage, observez le phonographe.

18.Bouillabaisse : à Luin, une fois que Pierro l'a reconstruite. Cherchez le cochon dans le magasin de potions.

19.Gratin de pâtes : à Ozette, dans la maison de Préséa, une fois la base de Tesseha´la terminée. Cherchez la statue d'ours.

20.Pescatore : dans la Gorge de Lathéon. Examinez le gros lapin dans la maison située derrière la dame âgée.

21.Côtes de porc : choisissez Regal comme leader et attendez que Heimdall soit détruit. Parlez au cuisinier dans la maison spirituelle près de Meltokio.

22.Salade de patates : choisissez Regal comme leader et attendez que Heimdall soit détruit. Parlez au cuisinier dans la maison spirituelle près de la mine de Toïze. Parlez au cuisinier dans l'abbaye, près du prêtre.

23.Ragoût : une fois que vous avez vaincu Pronyma et Yggdrasil à la fin du jeu, allez juste devant le château de Meltokio avec le Wonder Chef et le méchant Wonder Chef. Participez au concours de cuisine et Regal apprendra alors à cuisiner ce plat.

24.Paella : choisissez Regal comme leader et attendez que Heimdall soit détruit. A Asgard, parlez au cuisinier à droite de l'entrée devant l'auberge et discutez avec le cuisinier.

ATTAQUES U COMBINÉES

Elan Terrestre + Faisceau = Prisme d'étoile
Cyclone + Faisceau = Prisme d'étoile
Explosion + Faisceau = Prisme d'étoile
Indignation + Faisceau = Prisme d'étoile
Lame de Fond + Faisceau = Prisme d'étoile
Double lame de tigre + Indignation = Lame de tigre L.
Bête Chasseuse + Explosion = Bête Féroce
Super lame Foudroyante + Photon = Lame plasma
Tempête psy + Photon = Tempête photonique
Lame de tigre + Marteau boing = Lame boing
Lance de lumière + Marteau boing = Lance boing
Estocade sonique + Estocade sonique = Estocade de la croix
Foudre + Marteau Boing = Mjollnir

ATTAQUE ULTIME DE LLOYD

Pour réaliser l'Attaque niveau 3 (surnommée "Emblème du faucon") de Lloyd, il vous faut réunir les conditions suivantes:

- Lloyd doit avoir moins de 16% de ses PV
- Il doit avoir récupéré le titre "Epéiste éternel"
- Les "glaives matériels" doivent lui être équipés
- La jauge d'attaque à l'unisson doit être remplie entièrement

Si toutes ces conditions sont réunies, appuyez SIMULTANEMENT sur les boutons B, A et X pour voir Lloyd exploser les ennemis proches de lui dans une tornade de lumière. Cette attaque ne peut être utilisée qu'une fois par combat !

"INDIGNATION JUGEMENT" DE GÉNIS

Pour que Génis lance l'attaque "Indignation jugement", faites-lui faire en premier lieu 50 fois le sort "Indignation", puis, faites lui réaliser ce sort à nouveau alors qu'il est en Adrénaline, résultat garanti !

MODE DEUX JOUEURS

Pour jouer à deux dans Tales of Symphonia (uniquement en combat), il faut respecter les conditions suivantes :
1. Brancher une manette dans le port 2.
2. Aller dans le menu et mettre en deuxième position le personnage que le second joueur veut contrôler.
3. Aller dans l'écran des techniques et choisir (en haut à droite) pour les deux personnages les modes Manuel ou Semi-Auto.

L'ISSUE DU LABYRINTHE DE LA FERME HUMAINE

Lorsque vous allez libérer Chocolat, pendant l'attaque de la ferme, vous devez, pour parvenir à Magnius, arriver au bout d'un labyrinthe constitué de salles en forme de croix avec des cercles de téléportation. Pour trouver la sortie, il suffit dans chacune des salles de passer par le cercle devant lequel aucun garde ne patrouille.

LE LIVRE MAUDIT

Une fois que vous aurez battu le dragon noir et passé les portes du chateau de Mithos, et seulement après avoir obtenu la pierre sacrée, revenez à Heimdall et parlez aux elfes près du moulin détruit. L'un d'eux vous parlera d'un livre maudit qui a été volé. Rendez-vous à la bibliothèque de Sybak et examinez les étagères pour trouvez le livre maudit. Vous serez alors aspiré à l'intérieur et vous devrez affronter des ennemis en nombre pour arriver au boss et gagner un trésor. Malheureusement il vous faudra au monis 1 heure ou plus pour le finir et vous ne pourrez ni sauvegarder, ni en partir avant la fin.

INVOCATIONS

Sheena ne peut lancer des invocations qu'une fois qu'elle a reçu un certain nombre de coups et qu'elle est passé en mode Adrénaline. Assurez-vous également d'avoir équipé les bonnes gemmes dans le menu avant le combat.

TROUVER MAXWELL

Pour rencontrer Maxwell, le dernier esprit originel, rendez-vous à Exire une fois que vous aurez battu Origine. Là, allez à la maison de l'homme qui vous a remis le "journal de Virginia" mais n'y entrez pas et contournez-la en utilisant le rebord à droite de la porte. Au bout du pont, vous arriverez au monument ou dort Maxwell. Examinez-le puis équipez 4 membres de votre équipe du rubis, de l'aigue-marine, du grenat et de l'opale. Maxwell apparaîtra et après l'avoir battu vous disposerez de tous les esprits originels et d'un nouveau titre pour Shihna.

L'ATTAQUE CACHÉE DE COLETTE

Colette doit avoir appris et lancé les attaques Jugement et Chant sacré 50 fois. Ceci fait, elle pourra alors lancer son attaque cachée. Pour cela, Colette doit être contrôlée par un des joueurs (c'est plus difficile si elle l'est par l'IA) qui doit lancer l'attaque Chant sacré et regarder en bas de l'écran si le mot "Cible" est apparu sur la tête d'un personnage. Si ce mot est apparu, le joueur doit annuler l'attaque en se défendant (par exemple) et recommencer la procédure jusqu'à ce que le mot "Cible" n'apparaisse plus. S'il n'apparaît pas, cela veut dire que le personnage s'est trompé, et Colette va donc lancer l'attaque Jugement Sacré (mélange de Jugement et Chant sacré) sur le terrain. Une attaque très puissante, car elle protège les personnages alliés et cause de lourds dégâts aux ennemis touchés.

LA TECHNIQUE SECRÈTE

Cette technique vous permet d'apprendre des attaques de type F et T en même temps, ce qui n'est normalement pas possible. Il faut pour cela une manipulation, dont l'explication est détaillée plus bas, en prenant l'exemple de Génis, le jeune magicien. Supposons que Génis est du type T (technique), et qu'il connaît l'attaque Eruption. La version F de cette attaque (qu'il ne pourra pas apprendre à moins d'effacer l'attaque Eruption) est l'attaque Lance de flammes. Or, l'attaque suivant Eruption, lorsque le personnage sera plus évolué, sera l'attaque Explosion, mais cette attaque ne peut pas être apprise si le personnage ne connait pas Eruption. Donc il devrra être de type T pour apprendre cette attaque. L'astuce permet de lui apprendre le sort Explosion, mais tout en conservant l'attaque Lance de flamme, étant du type F.

1 : Il faut que Génis ait appris et utilisé 50 fois la technique Eruption, et qu'il soit de niveau suffisant pour apprendre le sort Explosion.

2 : La jauge de Génis (celle qui définit son type F ou T) doit être placée à peu près au milieu, pour plus de facilité par la suite.

3 : Affecter l'attaque Eruption à un autre membre. Comment faire ? Il faut entrer dans le menu d'attaque d'un personnage pris au hasard, et lui affecter l'attaque avec le stick C vers le haut ou vers le bas. Il est TRES IMPORTANT de sortir ce personnage de l'équipe qui combat, sinon, la technique affectée au stick C disparaitra et il faudra tout recommencer ! Génis, quant à lui, doit rester sur le champ de combat.

4 : Choisissez ensuite d'oublier l'attaque Eruption pour Génis, ce qui supprime aussi l'attaque Explosion s'il l'avait

apprise. Il faut donc maintenant effacer l'attaque de Génis (Eruption), et en aucun cas ouvrir le statut du personnage qui détient encore cette attaque dans le stick C. Si Génis est assez proche du centre de sa jauge, il passera rapidement en type F, et l'astuce prendra moins de temps à être réalisée. Il faut l'équiper de gemmes EX du type souhaité (ici, ce sera le F) pour qu'il puisse changer de type.

5 : Une fois que Génis sera passé en type F, il faudra utiliser les attaques Boule de feu pour qu'il apprenne Lance de flammes. Il a tout le temps qu'il
souhaite devant lui, tant que personne ne regarde le statut du personnage qui détient encore l'attaque normalement effacée.

6 : Une fois qu'il a appris Lance de flammes, il faut qu'il repasse en type T (équipez-le des gemmes EX du type T).

7 : Il faut maintenant aller sauvegarder la partie. La dernière étape ne laissera qu'une chance, alors il faudra se préparer à recharger souvent la partie.

8 : C'est dans cette étape que tout se joue. Il faut que le personnage à qui l'attaque Eruption a été affectée soit maintenant en tête du groupe, et contrôlé par le JOUEUR ! Surtout pas l'IA ! Choisissez un combat contre des monstres assez longs à vaincre. Cette fois, le temps joue contre vous, et plus il sera court, moins vous aurez de chances d'apprendre la technique. Génis aura plus de chances d'apprendre Explosion si sa jauge de type (F ou T), est assez remplie du côté T. Si la barre se trouve dans la zone verte, il y a peu de chances que le personnage apprenne l'attaque. Durant ce combat, utilisez l'attaque Eruption avec le stick C. Génis (contrôlé par l'IA de préférence) va alors lancer cette attaque qu'il ne connaît normalement plus. Et s'il est en type T, il va apprendre Explosion. Si cela ne marche pas du premier coup, il faudra insister. Tant que le combat n'est pas terminé, la technique sur le stick C ne s'efface pas.

Au final, Génis aura Boule de feu / Lance de flammes (F) / Explosion (T). Sans cette technique, ce n'est pas possible, et il peut faire ça avec toutes
ses attaques.

LA QUÊTE DES TROIS POURFENDEURS

-Le pourfendeur est un ennemi qui n'apparaîtra qu'à trois reprises dans le jeu. A chaque fois qu'il sera vaincu, il réapparaîtra ailleurs, en augmentant sa force. Le premier se trouve dans la mine du sentier d'Ossa, juste après le combat contre Sheena. Il est recommandé d'avoir au moins un niveau 14 pour le battre sans trop de difficultés. Vous récupérerez le Mirroir de Yata à la fin du combat. Attention tout de même, car le premier poufendeur disparaîtra dès que l'accès à la tour du salut de Sylvarant vous sera ouvert.
-Le second pourfendeur n'apparaîtra que si le premier a été vaincu. Il se cache dans la forêt de Gaoracchia. Pour le trouver, il faut suivre le chemin de gauche, en prenant la sortie vers la maison d'Altessa comme point de départ. Le second pourfendeur aura 33333 points de vie, et donnera le joyau de Yasakani en récompense. C'est là que la quête prendra de l'intérêt, car la récompense reçue par le troisième poufendeur sera à la hauteur des efforts fournis pour en arriver là. C'est l'épée ultime de Lloyd qui sera à gagner.
-Le troisième pourfendeur se trouve dans la forêt d'Isélia, juste avant la sortie en direction de la maison de Dirk. Cette fois, il aura 99999 points de vie, et causera des dégâts considérables à votre groupe. Mais le jeu en vaut la chandelle.

COMBINAISONS DE GEMMES EX

Lloyd
Attacher deux gemmes de niveau 3 (Combo + et Esprit) et une de niveau 4 (Acharnement). Il réduira ainsi la consommation en mana lors du déclenchement d'attaques spéciales.

Colette
1/ Attacher une gemme de niveau 1 (acuité), une de niveau 2 (Magie), une de niveau 3 (Chance) et une de niveau 4 (Bonus d'état). Le personnage aura la garantie de voler à coup sûr un objet à un ennemi en utilisant l'attaque Chapardeur ou Maraudeur.
2/ Attacher une gemme de niveau 2 (Magie), une de niveau 3 (Résurrection) et une de niveau 4 (Chant d'ange). Lorsque Colette sera frappée par des ennemis lorsqu'elle se préparera à lancer un sort de type Ange, elle ne sera pas interrompue, sauf si c'est un coup fatal.

Raine : Attacher trois gemmes de niveau 4 (Sort enchaîné, Bonheur, Objets +) et une de niveau 3 (sort rapide). Raine ne sera pas interrompue dans la préparation d'un sort si un ennemi la frappe.

Génis : Attacher trois gemmes de niveau 4 (sort rapide, préparation et sort enchaîné) et une de niveau 3 (rythme). Génis ne sera pas interrompu dans le
lancer de sort si un ennemi le frappe, et en plus de cela, il diminuera sa consommation en mana lors de la préparation d'un sort.

Préséa : Attacher une gemme de niveau 2 (Vitalité), deux de niveau trois (Garde + et endurance) et une gemme de niveau 4 (Ranimer). Elle bénéficiera
de la Gloire, qui l'empêchera de tituber si un ennemi venait à la frapper.

Régal : Attacher une gemme de niveau 2 (Vitalité), une de niveau 3 (Garde +) et deux de niveau 4 (Culpabilité et Eclair). Il bénéficiera également de la gloire, en plus du contre et du combo-contre.

Sheena : Attacher une gemme de niveau 3 (Eternité) et une de niveau 4 (Immunité). Sheena sera alors protégée des altération physiques, comme la pétrification ou l'empoisonnement, par exemple.

Zélos / Kratos : Attacher trois gemmes de niveau 3 (Eternité, entaille et enchaînement). Le personnage pourra donner 6 coups normaux consécutifs à un
ennemi, et pourra encore lancer trois attaques spéciales après ces 6 coups (pour un maximum de combos et de dégats).

RETROUVER CORRINE

L'esprit originel Corrine, que possède Sheena, meurt lors du combat contre Volt. Il est cependant possible de la revoir une fois, mais il faudra d'abord récupérer l'emblème de Derris à Derris-Kharlan. Une fois celui-ci en votre possession, revenez à Isélia, puis (si Sheena sent la présence de Corrine), retournez dans le tout premier temple, proche d'Isélia, où Colette avait entendu la prophétie. Rejoignez la salle où vous avez rencontré l'ange Rémiel pour la première fois, et une cinématique commencera. Ce sera la dernière fois que vous verrez Corrine dans le jeu.

RETOUR DE KRATOS DANS L'ÉQUIPE

Lorsque vous pénétrez dans la tour du Salut, vous apprenez que Kratos est en fait un membre du Cruxis, et vous devez l'affronter. Ne sera-t-il donc jamais plus de la partie ? Eh bien, si, mais à une condition. Lorsque vous aurez guéri Colette de sa malédiction, après avoir vaincu les esprits originels à Tesséha-llà, vous retournerez dans la maison d'Altessa. Après la cinématique, il faudra aller à Flanoir chercher un médecin. Lorsque trois de vos membres seront partis, vous serez seul dans une chambre, et vos amis viendront vous rendre visite. Refusez de discuter avec eux, puis Lloyd sortira de sa chambre, et une discussion avec Kratos commencera. Lorsque vous irez ensuite à la tour du Salut de Tesseha-llà, vous n'affronterez pas Kratos, comme c'était normalement prévu, mais ce sera Zélos qui sera votre ennemi. Une fois qu'il sera mort, continuez normalement le niveau jusqu'à affronter Yggdrasil et Pronyma. C'est là que Kratos se joindra au combat. Vous ne le récupérerez définitivement dans votre équipe qu'après avoir battu Origin.

ATTAQUE ULTIME DE KRATOS : JUGEMENT DIVIN

Attendez que Kratos soit en mode adrénaline et lancez la technique Jugement. Sur la version japonaise, vous exécuterez ainsi l'attaque ultime Jugement Divin. Sur la version PAL, vous pourrez tout de même observer une nette amélioration de l'attaque Jugement, infligeant plus de dégâts et bénéficiant d'une meilleure portée.

LEVELLER SANS GAIN D'XP

Une petite astuce permet de faire des combats sans gagner de l'expérience. C'est notamment utile lorsqu'on veut apprendre tous les coups d'un personnage (en fonction de ceux qu'il peut apprendre à son niveau) sans lui faire gagner des niveaux et le rendre trop fort pour la suite du jeu. Pour combattre cet ennemi particulier, il faut voler avec les ptéroplans sur l'île au sud-est de Tesseha'lla, celle qui ne contient qu'une maison spirituelle et un ponton, et marcher sur le chemin en utilisant une fiole maudite. Si un ennemi attaque alors que le joueur se trouve sur le petit chemin, c'est un Bakura qui apparaîtra. Cet ennemi n'attaque pas, et disparaît généralement avant de mourir après environ une minute de combat (ça dépend de la technique employée contre lui), ce qui ne donne donc pas d'expérience aux personnages. Pendant le combat, les persos peuvent le frapper sans retenue, et ainsi apprendre leurs techniques manquantes sans crainte de perdre des PV ou de devenir trop fort en niveau. C'est l'ennemi idéal pour réaliser la technique Glitch. De plus, à
la fin des combats (lorsque les stats apparaissent), on peut voir des saynètes entre les personnages que l'on ne voit que rarement contre les autres ennemis.

MODIFIER LES CINÉMATIQUES ET LE DÉROULEMENT DU JEU

Cette astuce est presque la même que celle pour le retour de Kratos dans l'équipe, sauf qu'au lieu de refuser de discuter avec les autres personnages, il faudra parler à Sheena, si toutefois elle n'est pas déjà partie avec les autres membres. Après la cinématique, continuez le jeu normalement jusqu'à arriver au village des elfes, la veille du combat contre Kratos dans la forêt de Torrent. A la place de voir Colette, ce sera Sheena qui invitera Lloyd à discuter. Après le combat contre Origin, lorsque Mithos voudra prendre possession du corps de Lloys, ce sera également Sheena qui s'interposera (à la place de Colette). Enfin, lors du retour à Derris Kharlan, Colette prendra la place de Sheena, aux côtés de Zélos dans la cinématique contre Mithos. Le joueur vera ainsi le retour de Rémiel, à la place de Kuchinawa. Il semble que cette astuce fonctionne aussi avec Préséa.

OBTENIR DE NOUVELLES AMULETTES

Une fois le pacte avec Origin conclu, retournez chez Dirk avec le groupe. Vous pourrez faire de l'optimisation chez lui, et obtenir des amulettes introuvables dans les autres boutiques du jeu. Idéal pour compléter le Compendium.

VAINCRE UN BAKURA

Contrairement aux ennemis habituels, on ne peut pas former de chaînes de combo sur les Bakura, et chaque coup infligé ne lui enlève qu'un PV. Or, il y a une technique qui permet de faire une chaîne de coups sur cet ennemi, et d'ailleurs, il est même possible de le vaincre. Lorsque vous affrontez un Bakura, vous avez environ 35 secondes pour le frapper autant que possible avant de le voir disparaître, sans mourir. Mais si vous utilisez l'attaque à l'unisson, vous pouvez gagner du temps supplémentaire contre lui, et avoir les secondes manquantes pour le vaincre. Lorsque vous utilisez l'attaque à l'unisson, assurez-vous qu'un membre de l'équipe est déjà en train de le frapper, sinon la chaîne de coups ne sera pas prise en compte. Vous n'avez qu'une chance à chaque fois, autrement il faudra à nouveau charger la barre d'attaque à l'unisson. Le Bakura peut alors être envoyé dans les airs, se mettre en garde, mais il n'attaquera pas (c'est le seul ennemi dépourvu d'attaque), et lorsque votre combo sera terminé et pris en compte (il s'affichera alors en haut de l'écran), vous aurez du temps supplémentaire pour continuer à le frapper. Dès lors, déchaînez-vous sur lui avec des attaques rapides, de manière à lui infliger 500 points de dommages pour le vaincre (c'est facilement réalisable en une minute). Les pluies d'épée de Lloyd, Poussière d'étoile de Colette ou Destruction infinie de Préséa sont des attaques à privilégier, car elles sont rapides et touchent l'ennemi un grand nombre de fois. Le Bakura détruit vous donne 25 points d'expérience (bonus non-compris), 1000 flouz, et 2.50 points (5 si vous avez pris l'option "points" en recommençant une partie avec le troc de points).

SOLUTION COMPLÈTE

Isélia

Vous commencez le jeu dans l'école du village. Sortez par la gauche et un jeune garçon se prénommant Génis vous arrête, vous devez alors choisir une réponse entre 2 choix ; à noter que ces choix peuvent agir un peu sur le déroulement du jeu et sur l'amitié que vous aurez avec vos compagnons. Dans la salle de classe, regardez le trou dans le mur au fond et Colette obtiendra le titre empotée. Sortez de l'école, un point de sauvegarde est à votre disposition sur la droite de l'école, ou au magasin en bas au centre . Allez vers le nord et vous aurez quelques leçons sur le combat. Sortez du village pour vous retrouver sur la carte du monde. Suivez le petit chemin pour atteindre le temple.

Temple de Martel

Montez les marches. Après la scène, votre premier " gros " combat vous attend :
-2 désians
-Vidarr (4000 PV - objet gagné : fiole vitale)

Il n'est pas très fort. Après une ou deux minutes de combat, un certain Kratos rejoint le combat.

Après la scène, vous obtenez le manuel d'entraînement, Si vous allez au nord, vous remarquerez que le passage est bloqué, et que vous devez partir à la recherche de l'anneau du sorcier. Allez à droite et continuez jusqu'à descendre des escaliers, vous affrontez un golem. Celui-ci se transforme en bloc de pierre. Montez les escaliers de gauche et suivez le chemin afin d'arriver devant 3 coffres contenant une gelée de pomme, une fiole vitale et 250 flouz.

Redescendez à la plate-forme avec le golem. Tuez-en un autre et poussez le bloc dans le trou au milieu à droite. Retuez-en un autre pour mettre le bloc dans le même trou. Descendez les escaliers, vous pouvez remarquer la présence d'un point de sauvegarde. Rejoignez votre 2ème bloc et poussez-le 2 fois à droite, ce qui vous ouvre le passage à un coffre ayant une fiole de panacée.

Retournez en haut, refaite la manipulation pour le trou au milieu à gauche. Descendez et poussez votre bloc à gauche, et vous êtes alors en mesure de prendre une fiole vitale. Allez tuer un golem et cette fois-ci poussez votre bloc en haut au milieu. Retuez-en un autre, afin de pouvoir mettre un 2ème bloc dans le même trou. Descendez et poussez le bloc vers le haut pour créer le passage vers l'anneau du sorcier.

Revenez sur vos pas (en prenant les escaliers de droite sur la plate-forme aux golems) et prenez le chemin du haut. Face à l'obstacle, utilisez l'anneau du sorcier. Montez sur le téléporteur pour atteindre l'autel. Une fois la cinématique terminée, parlez à tout le monde et partez. Kratos et Colette vous laissent tous les 2. Prenez le téléporteur et une scène arrive avec Raine. Sortez du temple et rejoignez Isélia.

Isélia

Allez à l'école pour obtenir après la scène le titre amour fraternel pour Génis.

Ensuite, dans la maison de Colette, vous obtiendrez le compendium de la part de Phaidra. Puis, dirigez-vous vers la maison de Génis, qui se trouve dans l'écran en bas de l'école, à gauche. Ici, vous aurez des explications sur la cuisine et aurez des ingrédients pour faire des sandwichs. A gauche, vous pourrez lire des explications sur les désians. Si vous avez des emplettes à faire, allez au magasin puis sortez du village par le bas.

Sur la carte, prenez le chemin à l'ouest pour atteindre la forêt d'Isélia.

Forêt d'Isélia

Suivez le chemin de droite pour arriver à un carrefour. Prenez à gauche pour récupérer une gelée de pomme. Revenez au croisement, et allez en haut à droite pour voir un coffre contenant une fiole vitale. Poursuivez le chemin et une scène se déclenche. Vous pouvez à ce moment sauvegarder et continuer vers la gauche pour atteindre la ferme.

Allez à gauche pour déclencher une scène avec un prisonnier, qui n'est autre que l'ami de Génis. Après la discussion, dirigez-vous vers la droite afin de trouver un promontoire : on vous explique comment utiliser le bouton Action (A). Montez sur le rocher 2 fois de suite et après sautez d'abord à droite pour récupérer une gelée de pomme, puis à gauche pour une autre scène. Vous obtenez des soins par Génis, et ensuite vous affrontez seul 2 fouettards.

Puis de retour au point de sauvegarde, poursuivez votre route vers le nord. Vous serez face à un carrefour avec 3 chemins s'offrant à vous. Allez d'abord au nord, récupérer un peu à gauche une gelée de pomme. Ensuite à droite vous trouverez un coffre un peu caché contenant des gants en cuir. Revenez au carrefour, et vous verrez que les 2 chemins à droite forment une sorte de cercle. Prenez le 2ème à droite pour accéder à une gelée de pomme et continuez sur la droite pour traversez le pont : un coffre vous attend contenant 500 flouz. Poursuivez au nord et passez sous un arbre tombé. Passé à sa gauche en haut pour monter dessus et récupérer dans le sac une gelée d'orange. La sortie vous attend au nord.

Sur la carte, dirigez-vous vers la maison.

Chez Dirk

Entrez dans la maison. Après la scène, vous sortez. Une fois la discussion terminée, vous êtes dans votre chambre. Descendez les escaliers, et vous pouvez aussi sauvegarder. Rejoignez Dirk sur la tombe et celui ci vous donnera 2 gelées de pommes, une fiole vitale, 500 flouz ainsi que la carte de Sylvarant.

Génis vous rejoint et vous êtes de retour à Isélia.

Isélia

Allez chez Colette, et vous serez interrompu dans la discussion par un bruit d'explosion. Sortez et vous remarquerez un point de sauvegarde sur votre droite.

Vous pouvez aider les villageois en difficulté. Pour cela, allez à la maison en dessous de celle de Colette et tuez les 2 desians. Ensuite, devant l'école et on vous donnera une gelée de pomme et une gelée d'orange.

Pour finir, direction la grande place en bas et vous devrez battre :
-Exbélua (5000PV - objet gagné : fiole de panacée)

Après la scène, Lloyd reçoit le titre épéiste nomade. Direction le désert de Triet au sud.

Vers Triet

Prenez la direction sud sur la carte. Une scène se déclenche avec Noïshe, où vous aurez un petit tutoriel sur les gemmes Ex.

Après cela, suivez votre route pour atteindre votre première maison du salut. Ici, vous pouvez vous reposer pour 100 flouz et ainsi récupérer.

Poursuivez votre chemin jusqu'à Triet.

Triet

Après la scène, vous pouvez aller vous reposer dans l'auberge pour 100 flouz, et y sauvegarder (à droite du panneau d'affichage). Dans l'auberge, au 1er étage tout à droite, vous trouverez le Wonder Chef déguisé en Lampe à l'huile, qui vous apprendra le chou farci. En allant à gauche vers les marchands et faire vos achats, un homme vous interpelle. Répondez-lui " d'accord "et il vous demandera une peau de bête que vous récupérerez un peu plus tard.

Vous ne pourrez pas sortir tant que vous n'aurez pas vu la voyante qui se trouve tout au nord et à gauche de l'oasis. Elle ne vous renseignera que si vous lui donnez 100 flouz.

Une fois que vous avez fini dans cette ville, ressortez mais vous êtes interpellez par des désians. Un combat contre 2 fouettards et un arbalétrier commence.

A la fin, vous êtes emmené seul en prison.

Base Sylvarant

Vous êtes enfermé et tout votre équipement pris. De votre cellule, mettez-vous face aux barreaux afin de toucher le garde qui passe, avec l'anneau du sorcier. Une fois libre, vous pouvez vous reposer sur le lit de cellule. Ensuite, allez à gauche et ouvrez les cellules en appuyant sur les boutons à gauche de celles-ci afin de prendre une peau de bête et d'atteindre le point de sauvegarde. A droite, se trouve derrière le bureau un coffre contenant votre équipement. Poursuivez à droite et vous êtes repéré par 2 fantassins. Sortez par la porte du haut et assistez à la scène.

Comme vous l'avez remarqué, il faut immobiliser les 2 machines sur les dalles bleues. Pour cela, changez la fonction de l'anneau du sorcier en examinant l'appareil. Maintenant, stoppez les 2 machines sur chacune des dalles de gauche et droite ; faites-le assez rapidement, pour que les machines ne repartent pas. Attirez-les devant pour que ce soit plus rapide. Le mécanisme enclenché, la porte de gauche est ouverte.

Continuez votre chemin, en tuant l'ennemi soldat vous récupérerez une gemme mémorielle qui vous permettra de débloquer le point de sauvegarde scellé dans ce donjon. Au carrefour, allez en haut et prenez le coffre contenant un croc de Bête dans cette salle. Vous pouvez également faire vos achats en examinant la machine jaune à gauche. Sortez de la pièce et prenez à gauche, vous êtes confronté à un puzzle. Regardez la commande de gauche. Vous allez

devoir utiliser l'anneau du sorcier sur les piliers électriques à gauche, ce qui fera bouger le plateau central. Je prends comme point de départ les 2 boutons bleus face à face :

- Mettez le gros bouton vert en face du petit bleu. Pour cela touchez 3 fois le pilier du milieu et une fois celle du bas (du point de départ). Vous aurez un coffre de 1500 flouz par la porte de droite. Vous pouvez remettre au point de départ en touchant le pilier du bas une fois.

- Mettez les 2 boutons rouges face à face. Touchez le pilier du haut une fois, puis une fois sur celui du milieu. En allant à la porte du bas, vous récupérerez un tissu magique. Remettez le point de départ avec le pilier du milieu.

- Mettez les 2 boutons verts face à face. Un coup sur le pilier du haut puis sur celui du bas. Sortez par la porte en haut et assistez à la scène. Vous affrontez un boss et 2 fantassins :
Botta (4200PV, objet gagné : charme de poison)

Après le combat, vous vous retrouvez sur la carte. Prenez la direction vers Triet. Vous aurez une saynète avec Kratos, où vous aurez plus de détails sur les combos et les altérations d'état dans le manuel d'entraînement.

Triet

Vous aurez une scène. Une fois que vous avez récupéré le contrôle de Lloyd, vous pouvez parler à Kratos et ensuite sortez de votre chambre. Montez les escaliers de gauche pour rejoindre les chambres de vos amis. Celle de droite appartient à Colette, vous pouvez y faire un tour ou non (affection). Dans celle de gauche il y a Raine et Génis : entrez-y pour remettre le serti-clé à Raine. Vous pouvez reparler à Raine ou voir Génis (affection). En sortant de la chambre, vous verrez Kratos . A vous de voir si vous voulez le suivre ou non. Retournez dans votre chambre pour vous reposer. Après cela, sortez et sauvegardez votre partie dans l'auberge. Rejoignez vos compagnons qui vous attendent dehors. Raine vous remettra l'inventaire ennemi et elle rejoindra votre groupe.

Vous pouvez aller parler à l'homme qui voulait une peau de bête et vous aurez une armure cuir souple. Il vous expliquera l'optimisation. Faites vos achats si besoin est, puis direction les Ruines de Triet à l'ouest.

Ruines de Triet

A votre arrivée, un comité d'accueil vous attend. Ensuite Kratos apprend à chacun une technique pour se protéger durant les combats. Approchez-vous de l'entrée et durant la scène Raine obtient le titre manie archéologique et le passage est ouvert.
Descendez les marches pour entrer dans le donjon.

A l'intersection, poursuivez votre route par la porte devant vous. Suivez le chemin d'en haut tout d'abord, pour récupérer un bracelet et une fiole vitale. Ensuite, celui du bas pour trouver une gelée de pomme. Poussez les 2 blocs gris dans le trou à gauche face à l'entrée.

Sortez de cette pièce pour revenir au carrefour, et allez vers le nord. Vous voyez un coffre mais faites attention c'est un faux(c'est un ennemi qui se tue par la magie) donc utilisez Génis et Kratos. Vous gagnez une fiole spirituelle. Prenez la porte sur votre gauche maintenant et direction le nord en suivant le chemin jusqu'au bout où vous verrez un bloc. Prenez le chemin du bas pour avoir une scène avec Raine. Amenez ensuite le bloc dans le trou, pour pouvoir récupérer un stylet. Mettez vous devant la torche et allumez-la avec l'anneau du sorcier. Dirigez-vous vers le nouveau chemin ouvert (1ère en bas puis à gauche) pour allumer une autre torche (vous verrez qu'un passage est disponible maintenant là où vous avez placé vos 2 blocs à l'entrée du milieu). Allez-y et allumez la 3ème torche.

Sortez et allez en bas. Utilisez l'anneau du sorcier sur le coffre encombré de pierres pour récupérer une gelée de citron. Passez l'entrée, l'oiseau de gauche détient la gemme mémorielle. Montez les petites marches et à gauche allumez la torche. Descendez et allez à droite pour viser l'autre torche.

Sortez et revenez dans la pièce centrale. Passez sur vos 2 blocs et montez. Vous avez un coffre à gauche contenant une sarriette. Continuez le chemin en montant les petites marches où se trouvent 1000 flouz et un mumei.

Redescendez les marches et allez à droite, où vous trouverez le point de sauvegarde. Continuez et prenez la 1ère à gauche pour trouver un diadème. Revenez au point de sauvegarde et prenez le téléporteur, vous combattez :
-Ktugach (5000PV, objet gagné : quartz rouge)
-Ktugachou x2 (1500PV)

Après le combat, Colette apprend la technique plumes d'ange. Sortez du donjon, et vous ferez un campement. Parlez à tout le monde si vous le souhaitez et à Colette 2 fois.

Vous pouvez retourner à Triet, pour obtenir le titre amour d'une soeur pour Raine. Votre destination suivante est Palmacosta. Pour l'atteindre vous devez passer par le sentier d'Ossa, qui se trouve tout à l'est derrière la base de Sylvarant.

Sentier d'Ossa

Avancez et vous aurez une scène avec une inconnue. Une fois la question réglée, poursuivez votre chemin jusqu'au coffre un peu à gauche contenant un bâton de combat. Continuez vers le haut et à l'intersection prenez au sud pour une gelée mixte et une gelée de pomme. De plus, il y a un point de sauvegarde. Reprenez votre chemin par la droite et descendez jusqu'à tomber sur un coffre ayant une gelée d'orange. Poursuivez pour affrontez :
-Tueuse malhabile (1800PV, objet gagné : fiole sacrée)
-Gardien Vent (2000PV, objet gagné : loupe magique)

Après le combat, faites comme si vous alliez sortir par le sud pour apprendre les attaques à l'unisson. D'autres coffres vous attendent dans la grotte ainsi qu'un boss optionnel.

Entrez dans la cave et à l'intersection prenez à gauche et tout à droite à la deuxième pour trouver un plastron raffiné. Revenez à la 1ère intersection et dirigez-vous vers le sud-est, puis au sud pour récupérer au bout de l'argent noir. De retour à la première intersection, allez au nord-est. Ne parlez pas au crâne noir de suite et prenez les 2 coffres au fond : une gemme EX nv1 et (l'autre derrière les caisses)un croc de bête. Vous pouvez parler au crâne et battre le Pourfendeur si vous le souhaitez mais faites très attention car il est extrêmement fort.

Sortez du Sentier d'Ossa et sur la carte, direction l'est pour atteindre le port d'Izoold.

Izoold

La première maison à gauche est une auberge, où vous pouvez vous reposer pour 120 flouz. Parlez à l'homme qui rôde autour de l'auberge, pour en apprendre plus sur Aifread. Entrez dans la maison à droite de l'auberge, et parlez à la jeune femme Lyla.

Après cela, regardez dans la troisième maison, à droite de la table au fond, vous trouverez le Wonder Chef déguisé en pélican et il vous apprendra la recette boule de riz.

Poursuivez à droite, et vous pouvez faire un mini-jeu en parlant au Minouz : Jakadi.

Avancez vers le pont pour assister à une scène entre Lyla et Max. Accepter sa demande et vous aurez votre moyen de transport pour aller à Palmacosta. Parlez à Max quand vous êtes prêt.

Palmacosta

Dès que vous partez du ponton, une saynète avec Kratos se déclenche et ajoute à votre manuel d'entraînement la partie trucs de combat. Tout autour de vous, sont regroupés plusieurs marchands et vous pouvez faire vos achats. Ensuite descendez et traversez le pont pour déclencher une scène. Après celle-ci, vous pouvez aller à l'auberge qui se trouve un tout petit peu à gauche des 2 garçons.

Maintenant, allez à droite et entrez dans la première maison. Vous apprenez qu'il n'y a plus de potion de palma. Direction la porte d'à côté : une scène se déclenche entre des désians et Chocolat. Vous pouvez acheter une potion de

palma à la mère de Chocolat, Cacao pour 1000 flouz. Si vous n'avez pas assez d'argent, Cacao vous propose d'aller faire la serveuse à la cafétéria de l'université.

Poursuivez votre route à droite, pour avoir une scène avec le gouverneur Dorr, sa fille et un villageois. Pour obtenir 2 titres, allez à l'université qui est le grand bâtiment au fond à droite. Une scène s'enclenche où 2 étudiants vous lancent un défi. Acceptez ou pas, vous verrez ensuite un panier de basket à l'entrée, qui n'est autre que le Wonder Chef : il vous apprend l'omelette. Pour le défi et la serveuse regardez la partie "quêtes".

Allez parler à Chocolat qui se trouve dans l'église(à gauche de l'université) pour en apprendre un peu plus sur la situation. Vous pouvez parler au garde de droite pour avoir un entraînement avec Kratos. Ensuite, rentrez dans le bâtiment du gouverneur Dorr à gauche de l'église. Vous apprenez qu'il a remis le livre de la régénération à des imposteurs. Comme il vous l'a indiqué, allez parler au prêtre dans l'église. Celui-ci ne peut vous aider et vous devez vous débrouiller seuls pour les sceaux.
Après tous ces épisodes, il ne faut pas oublier de donner la Potion de Palma au groupe tout à gauche près de l'auberge. Une scène s'ensuit et vous devez prendre la direction du Pic d'Hakonésia. La sortie se trouve tout à gauche.

Entre Palmacosta et le Pic d'Hakonésia

Un peu à l'est de Palmacosta, vous verrez une caravane dans une petite forêt. Allez-y pour faire la rencontre du zoologiste Nova et sa famille. Ils vous parleront d'un oiseau géant qui brille. Récoltez des informations auprès de la mère et des enfants. La jeune fille vous donnera une noix de linkité. Reparlez ensuite à Nova pour avoir un récapitulatif. Pour le moment, vous ne pouvez rien faire de ces données. Sauvegardez et sortez.

Poursuivez votre chemin vers le nord, jusqu'à tomber sur une Maison du salut. Allez-y, entrez pour découvrir le nom de la tueuse. Sortez et allez au nord et atteindre le Pic d'Hakonésia.

Pic d'Hakonésia

Les gardes vous empêchent de passer la porte du nord. Allez dans la petite maison à droite, pour parlez à Koton. Il vous offre un laissez-passer pour 100 000 000 flouz par personne ! Vous apprenez aussi qu'il dispose du livre de la régénération. Il ne vous autorisera à le lire que si vous lui trouvez la statue de Spiritua dans la maison du salut toute proche. Sortez pour le moment et une scène vous apprend que des choses se passent à Palmacosta. Allez-y.

Palmacosta

Vous pouvez aller sauvegarder à l'auberge. Ensuite, dirigez-vous vers la grande place à droite. Vous allez affronter 2 fouettards et un sorcier maléfique. S'ensuit une cinématique avec Chocolat et Cacao. Dans la chambre, vous pourrez lire le livre des Dictons nains dans les étagères.

Maintenant, il vous faut aller à la Maison du salut. Pour cela, juste à la sortie de Palmacosta, parlez au prête : répondez-lui bien sûr et faites un bout de chemin avec lui pour atteindre la Maison du salut.

Un soldat vous annoncera que Chocolat a été enlevé. Donnez votre réponse, puis entrez dans la Maison du salut. Le prêtre est de retour, mais hélas vous apprenez que la statue a été perdue sur l'île de Thoda, tombée dans un geyser. Pour le moment, dirigez-vous au sud-est du Pic d'Hakonésia pour trouver la ferme humaine de Palmacosta (faîtes le tour des montagnes).

Ferme de Palmacosta

Marchez un peu et vous êtes accostés par Neil. Ici un choix s'offre à vous. Soit vous rentrez au barbare dans la ferme ou vous allez en apprendre plus en allant voir Dorr. De toute façon vous devez aller le voir après si ce n'est pas fait maintenant. On commence par Dorr.

Palmacosta

Passez par le magasin de Cacao, afin de lui donner les nouvelles. Ensuite dirigez-vous vers le bâtiment de Dorr. Allez au sous-sol en prenant les escaliers à droite. Après la scène, vous vous battez contre :
-Kilia (10000PV - objet gagné : bracelet de soins)

On vous remettra une carte d'accès, et le mot de passe est 3341. Il vous faut retourner maintenant à la ferme de Palmacosta.

Ferme de Palmacosta

Parler à Neil, puis prenez le chemin de gauche pour atteindre un point de contrôle et donnez le mot de passe 3341. Allez à gauche pour trouver une grande salle. Suivez le chemin du nord-est (le garde à la gemme mémorielle). Montez les escaliers pour changer la fonction de l'anneau du sorcier : il agit comme un radar. Vous trouverez les coffres ici en une petite étoile blanche avec le radar. Vous devrez donc utiliser le radar pour trouver les "coffres" et aussi pour prendre les téléporteurs ou encore enclencher des machines. Le radar en marche, vous ne voyez plus les ennemis à l'écran.

Retournez dans la salle et à l'entrée du donjon. Mettez le radar et vous avez un objet tout à droite, une gelée d'orange. Retournez dans la salle gauche avec le radar pour y découvrir une autre gelée d'orange. Allez au nord-ouest pour y trouver une fiole vitale. Revenez et prenez la direction nord-est pour trouver une gelée de pomme. Montez les escaliers et prenez la porte de droite.

Dans cette salle récoltez avec le rader de l'argent blanc, juste au nord de l'entrée et un écu oméga, au sud à côté de la machine jaune. Examiner le pilier bleu avec le radar pour créer un pont à droite de vous. Traversez-le, une scène se déclenche pour apprendre que la machine jaune est un régénérateur. Tuez le magicien maléfique qui possède la carte mauve. Utilisez le radar pour trouver une gelée d'orange. Examinez le pilier bleu dans le coin en haut à gauche pour créer un autre pont. Passez-le et récupérez une fiole vitale avec le radar. Enlevez les 2 ponts (il le faut pour plus tard) avant de sortir de la salle. Prenez le téléporteur avec le radar.

Vous avez un point de sauvegarde au milieu du croisement. Prenez la porte de gauche pour obtenir la carte bleue après la scène. Ressortez et prenez celle de droite. Mettez le radar pour voir les blocs cachés. Poussez les 4 dans les trous en bas, et récupérez une gemme EX nv2 au centre. Là où il y avait un bloc en haut, un objet était présent, allez récupérer une Cape de mage. Examinez le pilier bleu à droite pour créer un pont. Traversez-le et descendez les escaliers pour assister à une scène où Colette récupère la carte rouge. Enlevez le pont (vous voyez au centre des escaliers menant à un téléporteur) et sortez. Prenez le téléporteur en haut grâce à vos 3 cartes.

Mettez le radar pour récupérer sur la gauche une gelée mixte et prenez le téléporteur gauche. Ensuite prenez celui du haut. Mettez votre radar pour récupérer à votre gauche une gelée de pomme. Prenez le téléporteur du haut et montez les escaliers (disponibles si vous avez bien enlevé les ponts comme indiqué), et prenez avec le radar une fiole de panacée. Revenez et prenez le téléporteur du bas, celui de gauche et enfin du bas. Mettez le radar pour trouver une fiole vitale et reprenez le même téléporteur. Ensuite celui du nord et avec le radar trouvez une gelée d'orange du côté du téléporteur gauche. Prenez-le, puis celui du haut, et pour finir celui de gauche pour retrouver Chocolat. Après votre petit combat, prenez le téléporteur qu'elle vous montre. Vous combattez des soldats et après vous récupérez un laissez-passer.

-Magnius (5000 PV - objets gagnés : symbole du guerrier, gemme EX niveau 1)

Si vous n'avez pas été à Palmacosta, allez-y pour faire l'étape de Dorr et de Kilia. Vous pouvez aussi y aller pour faire le petit jeu du soldat, sur la grande place en bas à droite. Après cela direction Thoda au sud-est de la ferme de Palmacosta.

Ile de Thoda

A l'embarcadère, vous pouvez vous y reposer pour 100 flouz. Parlez à Candy en bas et payez 200 flouz pour aller sur l'île. Vous trouvez un point de sauvegarde sur le pont. Montez et une petite scène arrive. Montez sur le promontoire à droite pour aller récupérer la statue. Suivez les instructions de Génis. Si vous ne réussissez par un de vos compagnons vient vous sauver et Kratos la récupère. Vous aurez la statue de Spiritua.

Examinez la pierre de l'oracle sur le promontoire à droite. Colette ouvre le passage vers le sceau de l'eau. Suivez le chemin, descendez une première rangée de marches et prenez le coffre à droite contenant une larme de sirène. Continuez de descendre jusqu'à une grande salle. Prenez le passage de gauche et passez entre les 2 piliers à droite pour récupérer un argent blanc et une gelée d'orange. Revenez dans la salle suivante, vous trouverez un coffre caché derrière le pilier du haut ayant une gemme EX nv1. Allez sur la plate-forme de gauche et allumez les 2 torches avec l'anneau du sorcier. De retour dans la grande salle, allez à droite en haut prendre une fiole vitale et un diadème. Changez la fonction de l'anneau du sorcier et prenez le passage de droite. Descendez les escaliers et tuez le second poisson pour avoir la gemme mémorielle. Vous trouverez ici un diadème et un anneau de stabilité. Descendez les marches et sortez par la gauche. Poussez vers la droite le bloc jusqu'à entendre un "clic". Revenez dans grande salle et prenez le passage de gauche. Vous pouvez sauvegarder et allez sur la plate-forme de gauche. Utilisez l'anneau du sorcier sur le pot marron de droite. Revenez dans la salle où vous avez poussé le bloc et allez jusqu'au bout remplir l'autre pot de droite avec l'anneau du sorcier. Reprenez le passage de gauche et allez sur la nouvelle plate-forme de gauche. Prenez le téléporteur pour atteindre le sceau, vous combattez :
-Squalucie (10000 PV - objet gagné : larme de sirène)
-Aquabarde x2 (2300 PV)

Sortez du temple et vous avez une scène au campement. Dirigez-vous au Pic d'Hakonésia pour parler à Koton. Vous pouvez enfin lire le Livre de la régénération. Maintenant vous pouvez passer la porte du Pic. Allez au sud-ouest sur la carte pour trouver Asgard.

Asgard

Vous pouvez faire vos achats dans les magasins en haut et en bas de l'auberge (il y en a 3 ici mais celui de l'entrée est le moins cher). Vous pouvez visiter un peu la ville, notamment voir un brin d'histoire en entrant dans les grottes. Ensuite, passez la porte en ruine au nord pour atteindre l'autel. Raine se met en mode "archéologique" et parle. Durant ce temps, vous pouvez contrôler Lloyd. Allez derrière les ruines pour y découvrir deux garçons en train de préparer quelque chose. Après la scène, dirigez-vous tout à droite. Montez les escaliers et entrez dans la maison de droite. Une fois renvoyé, retournez aux ruines. Après la scène vous affrontez :
-Maitre du vent (10000 PV - objets gagnés : carte de Balacruf, Talisman)

Retournez chez Lina pour savoir où en est Raine. Vous obtenez la carte de Balacruf. Rerentrez dans la maison et allez au premier étage. Vous verrez un phonographe qui n'est autre que le Wonder Chef déguisé : il vous apprend la recette pot-au-feu.

Allez vous reposer au bon air, pour avoir un autre entraînement avec Kratos. Sortez d'Asgard.

Quelques petits détails

Vous pouvez aller parler au prêtre dans la Maison du salut, qui vous parle d'une licorne au Lac Umacy. Vous le trouverez au nord de la Maison du salut. Une scène se déclenche, où vous apprenez que vous ne pouvez rien faire pour le moment.

Suivez le chemin marron clair en direction du nord-est pour atteindre Luin, la cité de l'espoir. Allez dans le magasin d'objets, où vous verrez une sorte de cochon qui est le déguisement du Wonder Chef : il vous apprend la Bouillabaisse. Vous pouvez aussi acheter une patte de lapin pour Colette et lui permettre de voler plus facilement. Allez du côté de la fontaine tout à gauche, pour assister à une scène montrant Sheena et des enfants.

Ensuite, votre but est d'atteindre la Mausolée de Balacruf qui se trouve tout à l'est du Pic d'Hakonésia.

Mausolée de Balacruf

Allez tout à gauche derrière le marchand pour trouver 1800 flouz. Ensuite dirigez-vous sur le socle et entez dans le donjon. Allez à droite récupérer un Croc de bête. Revenez et prenez à gauche en marchant très doucement sur le métal (sinon des pointes sortent et vous touchent). Montez les escaliers à droite et l'ennemi vous donne la gemme mémorielle. Allumez les 2 torches en haut afin de pouvoir lire les inscriptions sur le mur. Ensuite poussez le bloc en bas et allez le

mettre sur la dalle lui ressemblant ; ce qui arrête le vent. Allez tout à droite allumer la torche et vous pouvez sauvegarder. Revenez sur votre gauche et allez au nord là où les piques s'entrechoquent. Passez en évitant de vous faire toucher. Continuez votre chemin, et examinez le mur à gauche après les escaliers. Sur votre droite, vous aurez encore des piques à éviter. Allumez les 2 torches pour ouvrir la porte mais n'y entrez pas tout de suite. Descendez les escaliers de droite, lisez les inscriptions et allez en bas pousser le bloc dans sa dalle. En haut vous pouvez prendre un plastron en fer et un ruban bleu, et en bas une peau de bête. Allumez la torche puis revenez sur vos pas tout à gauche, descendez les escaliers et allumez la dernière torche. Revenez à la porte ouverte, et prenez les escaliers à sa droite, et tout de suite à gauche, vous pourrez changer la fonction de l'anneau du sorcier. Vous pouvez maintenant entrer par la porte ouverte.

Vous êtes confronté à un puzzle, où les inscriptions sur les murs vous ont donné la réponse. Utilisez l'anneau du sorcier sur les éoliennes dans l'ordre donné (pour arrêter les éoliennes essayer de passer la porte nord) :
- Une gemme Ex nv2 à droite : rouge, vert, jaune, blanc et bleu
- Un ruban bleu à gauche : bleu, rouge, jaune, blanc et vert
- Le sceau : rouge, jaune, vert, blanc et bleu.

La porte est ouverte et vous affrontez :
-Lapyx (14000 PV - objets gagnés : charme de paralysie, anneau d'entrain)

Après le combat, Colette apprend chant sacré. Sortez du donjon, et au moment de partir Sheena vient vous combattre :
-Tueuse déterminée (4500 PV, objet gagné : fiole maudite)
-Gardien : Foudre (5500 PV, objets gagnés : billes fines, loupe magique)

Sortez et une scène arrive au campement. Après cela, direction Luin, allez vers la fontaine à gauche pour parler à Sheena qui rejoindra votre groupe si vous lui répondez " d'accord". En parlant au prêtre vous apprenez que Clara a volé la clé de la Tour du mana. La ferme Asgard se trouve un peu à l'est et tout au nord de Luin.

Ferme d'Asgard

Pour vous infiltrer, vous devez combattre 2 lanciers et un sorcier maléfique, afin de prendre leur tenue. Une fois entré prenez la peau de bête à droite. Prenez la porte au nord et ensuite celle en haut à gauche. Après la scène, récupérez la Robe blanche en haut.
Descendez et suivez le chemin jusqu'à une intersection. Prenez à gauche et en tuant le soldat près du coffre, vous aurez la gemme mémorielle. Prenez après le bracelet en fer et vous pouvez aller sauvegarder si vous le souhaitez. Revenez à l'intersection et prenez le nord pour une scène.

Sortez et retournez à Luin pour un campement. Allez parler à au chevalier à droite pour déclencher si vous le souhaitez, un entraînement avec Kratos. Sortez et allez à Hima, qui se trouve à l'ouest de Luin dans la chaîne montagneuse.

Hima

A droite de la maison se trouve un marchand qui vend et fait de l'optimisation. Ensuite, entrez dans l'auberge. Dans la salle à droite, en haut à gauche se trouve le Wonder Chef déguisé en réchaud ; il vous apprend le risotto. Ensuite, parlez à Sophia qui se tient debout sur les escaliers, pour en apprendre plus sur Pietro. Revenez un peu à gauche et montez à droite vers la tombe pour avoir une scène. Vous recevrez l'orbe désian. Montez jusqu'au promontoire pour avoir une scène avec le dragonnier. Retournez à la ferme d'Asgard.

Ferme d'Asgard

A votre arrivée, examinez le rocher. Une fois entré, vous tomberez nez à nez avec 2 lanciers, 1 fouettard et un sorcier maléfique. Après la scène vous devez faire 2 équipes : l'équipe d'infiltration, qui accompagnera Lloyd jusqu'à Kvar et l'équipe de désactivation, qui s'occupera du mécanisme de surveillance.

Vous avez l'équipe d'infiltration en main. Dans la salle se trouve un point de sauvegarde ainsi qu'une machine à objets. Prenez la porte en haut à gauche. Allez récupérer le coffre tout au fond au nord qui contient une coiffe de clerc et allez à

gauche faire de même pour prendre des billes et un cuir lamellaire. Regardez la machine à gauche et choisissez d'arrêter. Revenez dans la salle d'avant et cette fois-ci allez en bas à gauche. Changez la fonction de l'anneau du sorcier et vous devez avec celui-ci éteindre les 6 piliers bleus en montant sur les tapis roulants de gauche et de droite, alors visez-bien! Une fois fait cela empêche les tapis de rouler. Montez toutes les marches (en haut à gauche, sur le tapis, puis des escaliers). A droite de la porte se trouve une gemme EX nv2. Passez la porte et vous trouverez un point de sauvegarde ainsi qu'un téléporteur. Allez dessus et vous prenez le contrôle de l'autre équipe.

Prenez la porte en bas à droite et après le combat celle du bas. Allez à droite entre les blocs. Poussez le premier 2 fois à droite pour passer et poussez le à gauche 2 fois, ce qui vous permet de tirer celui du haut et de le pousser vers le sud et à gauche. Enlevez le dernier pour pouvoir atteindre la porte. Allez au nord et suivez le chemin pour prendre la carte de la Terre et regardez la dalle bleue. Passez la porte à gauche, regardez la scène et sortez par la porte de gauche. Récupérez un charme de stabilité et regardez la dalle bleue. Revenez de la salle des prisonniers et sortez par la porte du bas. A l'intersection, allez à gauche et au nord. Tuez la sentinelle qui protège le système de surveillance. Ensuite allez à droite faire de même.

Vous êtes de retour avec l'équipe de Lloyd. Prenez le téléporteur et vous combattez :
-Kvar (10000 PV - objets gagnés : anneau sacré, gemme EX niveau 1)
-Pierre d'énergie x3 (5500 PV)

L'équipe va directement à Asgard pour se reposer. Allez vers l'autel pour avoir une scène avec les imposteurs (quêtes). Allez dans la maison d'Harley, en dessous de celle de Lina. Entrez dans la pièce de droite et parlez à Harley pour recevoir un album de figurines et 6 sacs de billes.

Retournez à Hima et avancez un peu pour une scène. Vous aurez la clé de la Tour. Ensuite allez à la Tour du mana tout au nord de Luin.

Tour du mana

Après la scène, entrez. Une autre scène se déclenche et vous devrez choisir vos partenaires. Revenez dans la salle pour lire tous les livres si vous le souhaitez. Si Raine fait partie de votre équipe, regardez l'étagère en haut à gauche, pour récupérer le Livre de Boltzman (sinon vous le ferez plus tard). Ensuite allez à droite et montez les escaliers. Le deuxième ennemi vous donne la gemme mémorielle. Au bout vous trouverez un heaume. Dans la salle suivante, utilisez l'anneau du sorcier sur les rideaux rouges en haut et poussez le bloc de façon à ce que la lumière passe dedans. Cela ouvre la porte de gauche. Vous avez un point de sauvegarde et examinez la machine.

Vous prenez le contrôle de l'autre équipe. Passez la porte du haut et dans la salle suivante, brûlez les rideaux rouges à gauche. Mettez le bloc au milieu afin de débloquer la porte au nord. Dans la nouvelle salle, allez récupérer en haut une gemme EX nv2, un plastron lunaire et une robe lunaire. Allez brûler les rideaux à gauche. Ensuite vous êtes confronté à un puzzle. Vous avez 4 blocs qui diffèrent par la direction de la pointe du triangle à l'intérieur : nord, nord-est, nord-ouest et sud-est. Vous voyez aussi 3 boules blanches, 2 alignées horizontalement et une un peu plus haut. Voici les étapes à suivre :
- Amenez le bloc avec la pointe au nord, entre les 2 boules alignées horizontalement.
- Celui avec la pointe au nord-ouest juste au dessus du bloc avec la pointe au nord et face à la boule un peu plus haut.
- Celui avec la pointe au nord-est collé et à droite de la boule un peu en haut.
- Celui avec la pointe au sud-est dans la lumière et aligné verticalement à celui avec la pointe au nord-est.

Ainsi la lumière passe par tous les blocs et les boules ce qui crée une passerelle. Prenez la porte au nord et récoltez le chakram piqueur. Allez à droite et en bas. Suivez les escaliers et passez la porte. Ensuite prenez la porte de gauche où vous pourrez prendre une gemme EX nv2 et une cotte en fer.

Passez la passerelle et vous dirigez l'autre équipe. Traversez la passerelle qui vient de venir et rejoignez les autres. Prenez le téléporteur pour atteindre le sceau et combattre :
-Lubaris (16800 PV - objet gagné : laiton)

Colette apprend la technique sacrifice. Sortez de la tour (prenez le livre de Boltzman dans l'étagère en haut à gauche si

ça n'a pas été fait).

Il est temps de s'occuper de Pietro. Pour cela, allez au Lac Umacy. Après la scène, vous devez retourner au Geyser de Thoda.

Geyser de Thoda

Retournez au sceau pour aller chercher Ondine mais avant cela vous devez la combattre :
-Ondine (13000 PV - objet gagné : symbole du gardien)

Vous obtenez une aigue-marine et Sheena apprend les techniques sceau-F: eau et invocation: eau.

Guérison de Pietro

Revenez au lac d'Umacy et après la scène, Raine apprendra la technique résurrection et obtient le titre de grande guérisseuse.

Allez à Hima, dans l'auberge au 1er étage. Après la scène, parlez à Pietro pour déclencher une quête annexe pour plus tard. Sortez d'Hima pour savoir comment vous irez à la tour du salut.

Quelques quêtes

A ce stade vous pouvez faire quelques quêtes : le pourfendeur au sentier d'Ossa si ce n'est pas encore fait, allez chez Dirk pour l'album de figurines et recevoir une gemme Ex nv3, une sphère métallique, un oignon et un fragment d'exosphère et cherchez 2 autres invocations : sylphe au mausolée de Balacruf et Efreet aux ruines de Triet.

-Séphie (7300/13000 si on a visité Tésséha'lla avant - objet gagné : sarriette)
-Yutis (6480/12000 si on a visité Tesséha'lla avant - objet gagné : sauge)
-Féérie (6190/10000 si on a visité Tesséha'lla avant - objet gagné : safran)
Vous recevez un opale et Sheena apprend les techniques sceau-F:vent et invocation: vent.

-Efreet (18000/30000 si on a visité Tésséha'lla avant - objet gagné : symbole d'attaque)
Vous obtenez un grenat et Sheena apprend les techniques sceau-F:feu et invocation: feu.

La Tour du salut

A Hima, allez au sommet pour parler à l'homme et recevoir l'aide des dragons. Pendant l'attente, vous pouvez parler à vos compagnons. Parlez 2 fois à Kratos pour faire le dernier entraînement avec lui, si vous le souhaitez. Pour en finir, parlez à Colette. Après la scène vous trouvez l'anneau d'assassin. Vous pouvez faire votre stock d'objets pour être prêt à combattre. Une fois préparé, montez en haut de la falaise et vous devrez choisir la personne montant sur le dragon avec vous.

Arrivés à bon port, avancez jusqu'à un téléporteur pour une scène. Téléportez-vous et après la scène vos combats commencent :

-Rémiel (16000 PV - objets gagnés : gemme EX niveau 1, fiole runique)

Après ce combat, vous allez affronter :

-Kratos Aurion (Hé oui !) : 22500 PV - objet gagné : gemme Ex niveau 3, fiole vitale)

Ensuite :

-Yggdrasill (40000 PV)
Vous aurez beau faire vos plus grosses techniques ou sorts, vous ne pouvez rien contre lui. Alors n'utilisez pas vos

gelées, vous perdrez de toute façon ce combat.

Base de Sylvarant

Vous vous réveillez dans la base. Après la discussion, vous allez de nouveau essayer de sortir de la base. Allez à droite puis en haut, et prenez la porte de droite. Ici vous pouvez faire des achats et sauvegarder. Ensuite allez à la porte de droite.

Montez les escaliers et descendez les autres plus bas. Poussez les 2 blocs marron pour faire une passerelle vers le bloc gris. Montez les escaliers, passez sur les blocs et faites tomber le bloc gris au sol (ne le mettez surtout pas de suite sur la dalle bleue). Amenez le bloc gris tout à droite là où se trouvent deux coffres inaccessibles pour faire un chemin. Celui-ci n'est pas accessible pour le moment, alors amenez les 2 blocs marron à droite pour former un passage entre la plate-forme du milieu avec les escaliers et celle de droite. Montez et suivez le chemin construit pour récupérer une gemme EX nv2 et un chapeau de paille. Descendez et poussez le bloc gris sur la dalle bleue pour ouvrir un nouveau passage. Poussez les 2 blocs marron sur la plate-forme de gauche (entourée par des petits traits roses), et soyez sûr qu'ils forment une ligne verticale. Ensuite montez les escaliers de gauche et allez changer la fonction de l'anneau du sorcier.

Descendez les escaliers du bas et à droite poussez le bloc gris vers le bas dans l'eau. Ensuite à gauche utilisez l'anneau du sorcier sur le pilier électrique en haut. Examinez la console de gauche et appuyez sur le bouton. Traversez sur vos 2 blocs marron et récupérez le coffre caché derrière la grande console bleue, qui contient un anneau de protection. Descendez et utilisez l'anneau du sorcier sur le pilier électrique. Montez sur la plate-forme et examinez la grande console bleue. Appuyez sur le bouton et descendez les escaliers en haut à droite. Poussez le bloc gris sur la dalle bleue et allez à gauche utiliser l'anneau du sorcier sur le pilier. Revenez et sortez par la porte ouverte du bas. Après la scène, prenez la porte de gauche et au carrefour au nord.

Monts Fooji

Vous avez juste à descendre en récupérant les coffres. Sur le premier plateau vous avez un point de sauvegarde. Descendez un peu pour trouver une gemme EX nv2. Poursuivez et à l'intersection récupérez en haut une orbite glacée. A droite derrière le rocher gris, un coffre caché contient un onyx noir. Au nord vous trouverez une carte du feu. Descendez un peu et à l'intersection allez d'abord à gauche récupérer une robe de brume. Maintenant sortez par le bas. Votre prochaine destination est Meltokio qui se trouve un peu au nord.

Meltokio

Après la scène vous recevez la lettre de Sheena. La maison de droite à l'entrée est l'auberge. A gauche vous trouverez le magasin d'objets, à droite en haut l'institut de recherches et tout à droite les taudis. Montez les escaliers et vous découvrez Zélos. Vous trouverez à droite le magasin d'armures et à gauche le magasin d'armes ainsi que le Colisée complet pour le moment. Dans le magasin d'armes vous découvrirez le Wonder Chef déguisé en statue de chat, et qui vous apprendra le steak haché. Montez au deuxième étage, où vous trouverez à gauche l'église et à droite le quartier des riches. Allez dans la 2ème maison, à l'étage, tout à gauche se trouve le Wonder Chef déguisé en cadeau vous apprend la salade de fruits. Allez vers le château où l'accès vous est refusé. Allez à l'église pour trouver votre ticket d'entrée. Une fois entré, Préséa rejoint le groupe. Allez tout en haut dans la chambre gardée du Roi. Après la scène rejoignez Zélos dans l'église et Zélos rejoint le groupe. Allez sur le pont au nord-est.

Pont de Tesséha'lla

Traversez le pont et au 2ème écran vous rencontrez un Minouz bleu qui vous proposera le mini-jeu 1, 2,3 Soleil. Poursuivez sur plusieurs écrans et à la sortie allez au nord pour rejoindre Sybak.

Sybak

A droite de l'entrée se trouve l'auberge. Entrez dans le bâtiment du haut, qui est la bibliothèque. A droite le Wonder Chef déguisé en tas de magazines, vous apprend le riz sauté. Allez à gauche et entrez dans l'université. Colette obtient le

titre de fille infortunée. Sortez de l'académie et allez parler au marchand, à l'entrée en haut à gauche. Retournez à l'académie, prenez la porte de gauche et entrez dans la seconde pièce. Rejoignez vos compagnons à l'entrée de l'académie pour une scène. Vous recevrez de Kate la carte de Tesséha'lla et Sheena rejoint le groupe.

Retournez sur le pont et vous allez combattre 3 chevaliers pontificaux, Génis et Raine rejoindront le groupe. Retournez aux Monts Fooji.

Monts Fooji

Allez tout en haut et vous combattrez :
-Pronyma (18000 PV - objets gagnés : romarin, gemme EX niveau 2)

Egouts de Meltokio

Après la scène, vous vous retrouvez dans les tunnels des égouts. Suivez le chemin afin de changer la fonction de l'anneau du sorcier. Vous rétrécissez : cela vous permet de passer sur des chemins tout petits, de monter sur les toiles d'araignées ou de rentrer dans les trous de souris. Pour redevenir normal, marchez sur les dalles bleues. Une fois petit, allez à gauche du changeur de fonction et suivez la bordure jusqu'à un trou de souris, pour prendre une gemme EX nv2. Revenez à droite et passez la toile d'araignée. Montez les escaliers, la souris donne la gemme mémorielle. Suivez le chemin jusqu'à d'autres escaliers, descendez-les et prenez l'anneau d'esprit se sachant sous les escaliers. Remontez et allez à droite pour une scène. Prenez la gemme EX nv3 et montez les escaliers, et une scène avec le compacteur d'ordures s'enclenche. Allez dans le trou de souris à gauche de la machine pour y récupérer une grande hache. Activez la machine avec les manettes jaunes à gauche, ce qui fait un bloc. Poussez-le dans le 2ème trou à gauche (en partant d'en haut). Créez 2 autres blocs et poussez-les dans les 2 trous en bas. Descendez tous les escaliers pour arriver là où vous avez pris l'anneau d'esprit, passez le chemin à droite de l'escalier en étant petit. Examinez la roue pour ouvrir la porte juste au-dessus. Montez les escaliers et passez la porte.

Dans cette pièce, vous trouvez un point de sauvegarde. A l'intersection, allez à gauche et descendez les escaliers. Rétrécissez et examinez la boîte flottante pour de nouveau examiner une roue, qui ouvre la porte du haut à droite du compacteur d'ordures. Devenez petit et sautez sur le chemin qui vous ramène à l'escalier de l'anneau d'esprit. Passez la porte tout en haut, vous arrivez dans la 2ème salle. Vous avez un compacteur d'ordures ainsi qu'une passerelle avec des toiles d'araignées. Créez un bloc avec la machine et poussez-le dans le vide à droite au 2ème coin de la passerelle (devenez petit pour passer sur les toiles d'araignées pour passer les coins). Revenez à la première porte ouverte et descendez les escaliers de droite. Récupérez le coffre caché à droite des escaliers contenant une cuirasse. Rétrécissez et prenez le petit chemin en allant à gauche à l'intersection. Poursuivez et devenez petit pour passer entre les barreaux de la cage. Examinez à droite pour ouvrir la porte et retournez à la 2ème porte. Créez un bloc et poussez-le à droite au 4ème coin. Allez rejoindre votre bloc près de la cage et poussez-le à l'intérieur pour créer un pont à gauche dans la salle. Revenez dans la 2ème porte et créez de nouveau un bloc que vous pousserez à droite au dernier coin de la passerelle. Allez dans la 1ère porte, prenez à droite et tout au nord. Poussez votre bloc dans le trou en bas. Ensuite allez dans le trou de souris pour récupérer une gemme EX nv1. Allez tout à gauche de la salle et passez le pont au nord et le petit chemin jusqu'à une autre roue ouvrant la porte où vous avez poussé votre dernier bloc.

Allez-y et prenez les 2500 flouz à gauche. Descendez les escaliers, suivez le chemin et rétrécissez juste après les dalles bleues pour récupérer dans le trou de souris à droite l'arme tonnerre. Passez le petit chemin en haut à gauche et allez dans le trou de souris à gauche, prendre une carte de la foudre. Passez les dalles bleues, vous êtes attaqué par 3 détenus. Après, montez les escaliers et ouvrez le coffre de droite qui n'est autre qu'un attrape-nigauds comme à Triet. Vous aurez un élixir à la fin du combat. Montez les escaliers et vous atteindrez une échelle vous amenant à la ville.

Le nouveau moyen de transport

Il vous faut aller dans le laboratoire de recherches, qui se trouve en haut à droite de l'auberge. Vous allez vous reposer dans le manoir de Zélos. Pour cela, allez dans le quartier riche, à droite du château et dans la 2ème maison. Vous pouvez parler à vos compagnons et à Sébastien pour dormir. Retournez au labo pour apprendre que vous devez aller sur le pont de Tesséha'lla. Vous recevez le coffre de vol. Ressortez de la ville par la plaque d'égout et allez au pont.

Allez à droite et descendez les escaliers pour rejoindre Kushinawa. Vous recevez le charme de Kushinawa. Avec la BE (barge élémentale), rejoignez le pont au nord-est et allez à Sybak.

Allez retrouver Kate dans le labo tout à gauche (par le passage secret, la plaque d'égout) et parlez-lui. Ensuite allez au nord-est de Sybak.

Forêt de Gaoracchia

Avancez un peu, des chevaliers pontificaux vous attaquent. Avancez pour changer la fonction de l'anneau du sorcier : il émet de la lumière qui enlève les herbes gênantes. Mais vous avez une barre à recharger pour pouvoir utiliser ce pouvoir, en allant dans les rayons de soleil venant sur les petites fleurs rouges. Allez à droite, vous pouvez recharger. Un peu au sud des fleurs, prenez le charme de ponction, caché par l'arbre. Allez au sud et utilisez l'anneau du sorcier sur la plante en haut pour faire un passage mais continuez vers le sud. A l'intersection, allez à droite et mettez de la lumière sur la touffe d'herbes pour révéler un joli ruban. Revenez en haut là où vous avez libéré le passage et refaites de même pour libérer le chemin en haut. Poursuivez vers le nord jusqu'à voir de l'herbe gênant un chemin vers la gauche. Mettez de la lumière, allez à gauche pour récupérer la barre de lumière. Maintenant allez au nord pour récupérer le bâton du phénix en utilisant l'anneau sur la touffe d'herbe. Allez à droite et au sud quand vous verrez le passage de droite bloqué par de l'herbes. Mettez de la lumière sur l'herbe de droite pour révéler une robe de sorcière. Revenez en haut à droite vers l'herbe gênante à enlever. Allez-y et en haut révélez un bracelet d'ange. Descendez et allez à droite pour recharger. Allez à droite, vous voyez une plante gêner le passage du haut et de l'herbe cachant un coffre scellé (venez le récupérer plus tard, qui contient l'arme maudite Fafnir). Le crâne au nord vous donne la gemme mémorielle. Allez au sud-est, enlevez la plante pour poursuivre. Vous trouvez un point de sauvegarde. Sortez par le sud et suivez Sheena au sud-ouest.
-Détenu (12000 PV - objet gagné : élixir)

Mizuho

Vous pouvez faire vos achats au milieu à gauche. Parlez au ninja bleu, gardant la maison pour avoir une discussion avec le chef. Lloyd obtient le titre doux idéaliste. Rerentrez dans la maison du chef pour trouver le Wonder Chef, déguisé en piège à animaux : il vous apprend le ramen. Parlez au chef Tiga 2 fois pour pouvoir récupérer gratuitement. Régal rejoint le groupe.

Sortez et allez dans la forêt de Garoacchia et sortez par nord-est. Ozette se trouve au sud.

Ozette

Avancez pour trouver l'auberge à gauche. A l'intérieur, vous verrez un perroquet rouge, qui n'est autre que le Wonder Chef qui vous apprend le filet. En haut à droite se trouve l'armurier. Prenez le chemin montant de gauche pour trouver le magasin d'objets. Après allez en bas à droite pour assister à une scène. Sortez de la maison et allez à gauche. Revenez et allez vers le magasin d'objets pour avoir une scène.

Sortez et allez chez Altessa. Après la scène, allez sur le ponton au nord-est du village d'Ozette. Sur la BE, direction la mine de vallée de Toïze dans la région sud du continent sud-est.
Mine vallée de Toïze : recherche du minerai inhibiteur (13 coffres)

Après la scène, un combat vous attend :
-Système de défense (12000 PV - objet gagné : sphère métallique)
-Guetteur (3000 PV)
-Bras de protection (8000 PV - objet gagné : mythril)
-Unité auto réparatrice (5500 PV)

Revenez dans la salle du combat pour récupérer à droite une sauge et à gauche au milieu des chariots, une gemme EX nv1. Ensuite entrez dans la mine, et allez au nord et à droite pour examiner la machine. Montez sur la passerelle mouvante pour atteindre la plate-forme de droite. Allez en haut pour découvrir que vous êtes bloqué par une grosse pierre. Remontez sur la passerelle, et utilisez l'anneau du sorcier sur l'aiguillage au milieu pour atteindre la plate-forme

du milieu. Le chat sauvage vous donne la gemme mémorielle. Prenez l'ascenseur. Allez tout à droite et en haut derrière le chariot prendre une hache en croissant. Allez au sud et à droite pour changer la fonction de l'anneau du sorcier, qui explose les rochers. Montez sur la plate-forme gauche où se trouve un peu en bas une rapière sacrée et tout en haut un sabre des sables. Retournez à l'ascenseur et faites sauter le rocher à gauche. Retournez en bas, changez la fonction de l'anneau du sorcier pour redevenir normal. Sautez à gauche et montez sur la nacelle en changeant l'aiguillage. Ressautez et allez changer la fonction de l'anneau du sorcier, revenez sur la nacelle pour aller à droite. Vous pouvez faire sauter le rocher. Avancez un peu et à gauche vous trouvez des grèves en fer. Avancez et à l'intersection allez à droite, descendez sur les planches pour allumer la machine, pour récupérer un haubert à droite. Revenez à l'intersection et allez à gauche. Descendez sur les planches et allumez la 2ème machine. Remontez et allez à droite descendre les planches. Récupérez une robe en soie et parlez au gnomelet : donnez-lui une potion de Mizuho, ou de Palma ou de Flanoir si vous en avez (sinon vous reviendrez plus tard le faire pour pouvoir accéder au Temple de la terre). Remontez et à droite vous trouvez le point de sauvegarde.

Allez à droite et en haut puis montez sur le déclencheur de piège. N'appuyez pas sur l'interrupteur tout de suite et allez jusqu'a la plaque blanche tournante sur elle-même (le bacura) et amenez-le jusqu'au piège. Il s'arrête devant le promontoire à gauche, foncez sur le piège et revenez vous planquer sur le promontoire pour éviter la pierre (pour courir plus vite mettez la capacité ex personnel de Lloyd). Le bacura est projeté au sol par la pierre. Allez appuyer sur l'interrupteur, descendez par l'ascenseur au sud du piège. Allez à droite prendre une cape foudroyante. Tout à droite vous trouvez des super billes et dans les débris du bacura l'arme maudite mauvais oeil. Remontez et allez tout à droite, descendez les escaliers. A l'intersection, allez en bas récupérer une gemme Ex nv3. Revenez et allez à droite. Faites sauter les caisses de droite pour récupérer le minerai inhibiteur.

Allez à l'auberge pour récupérer et ensuite à droite. Vous êtes amené à combattre 2 chevaliers et un commandant pontificaux. Après la scène, retournez à l'auberge, parlez à la femme à droite pour en apprendre un peu plus sur les agissements de Kratos. Retournez à Mizuho.

Parlez au chef. Ensuite vous pouvez parler à vos compagnons avant de rejoindre Sheena en bas à gauche. Après la scène direction l'île au nord d'Ozette.

Temple de la foudre

Avancez et à l'intersection allez à gauche et la 1ère en haut. Examinez le pilier et allez regarder celui de droite et du milieu. Revenez sur celui de droite et allez marcher sur le bouton au centre. Allez à gauche pour changer la fonction de l'anneau du sorcier : vous lancez de l'électricité bleue. Allez tout à droite et en haut. Détruisez les blocs bleus et prenez un plastron en argent. De la même manière à gauche, vous trouverez un point de sauvegarde. Allez au centre, montez les escaliers pour atteindre une nouvelle salle. Détruisez le bloc bleu devant la porte. Après, montez les escaliers de gauche ou droite qui vous amènent en haut pour détruire un autre bloc bleu. Descendez et passez la porte où vous trouvez une sauvegarde. Montez à gauche et si vous détruisez le bloc bleu, un monstre sort. Montez encore et prenez la porte. Vous allez devoir parcourir le chemin grâce aux éclairs. Prenez la sortie sud dans la nouvelle salle. Allez à droite et détruisez le bloc bleu flottant, activez le pilier. Ramassez une gemme EX nv3, allez à gauche vous occuper du bloc bleu puis du pilier. Prenez un casque de duel et occupez-vous du bloc bleu à gauche et celui de droite flottant. Activez le pilier et prenez un sceptre foudroyant. Poursuivez à droite pour prendre la sortie. Prenez deux escaliers et après allez à droite, un coffre caché contient une fiole spirituelle au bout. Laissez-vous tomber après pour revenir dans la première salle. Reprenez la porte nord et allez à la porte en haut à gauche récupérer une gemme EX nv2.

Descendez les escaliers menant à l'eau et éteignez le pilier. Montez sur la plate-forme au centre pour changer la fonction de l'anneau du sorcier : vous lancez de l'électricité jaune. Allez dehors là où il y a les 3 piliers et allez à gauche détruire les blocs jaunes pour prendre une étoile brillante. Revenez dans la 1ère salle et montez les escaliers de gauche pour détruire les 2 blocs jaunes dissimulant une porte. Montez encore afin de détruire le bloc jaune en haut et sortez par la porte de droite de cette salle. Allez tout en haut et détruisez le bloc flottant jaune. Sortez et laissez-vous tomber, allez dans la deuxième salle. A droite, allez regarder la machine pour l'activer. Vous allez devoir désactiver le pilier que vous avez atteint en tombant des plates-formes. Pour cela, allez à la porte de gauche et dans la salle traversez le pont. Descendez les escaliers et prenez la porte de droite. Descendez, allez à gauche éteindre le pilier, l'appareil se mettra en marche. Revenez à droite, en haut. Montez les escaliers de droite, vous voyez 14 blocs jaunes répartis sur 4 colonnes. Au deuxième étage l'oiseau vous donne une gemme mémorielle. Allez au 4ème et détruisez les blocs jaunes à gauche

et allez à la machine la mettre en marche pour faire tomber un coffre. Retournez à la machine et mettez : reprendre à zéro. Détruisez les blocs jaunes de gauche au 3ème étage et au 4ème ceux de droite, allez à la console. Passez le pont cassé et récupérez en haut le coffre tombé ayant une cape de combat.

Sortez par la porte sud et changez la fonction de l'anneau du sorcier : vous lancez de l'électricité rouge. Revenez dans la 1ère salle en tombant par la porte de droite du pont cassé. Sortez dehors, détruire les blocs rouges en bas à droite pour prendre une gemme EX nv3. Revenez dans la 1ère salle et passez la porte de gauche. Au bout du chemin vous attendent des grèves de force, une fois les blocs rouges détruits. Revenez dans la première salle en vous laissant tomber. Allez tout en haut détruire le dernier bloc et examinez le pilier, vous combattez :
-Volt (24000 PV - objet gagné : anneau d'émeraude)

Vous obtenez le grelot de Corrine, la sardonyx et Sheena apprend les techniques sceau-t : foudre et invocation : foudre et obtient le titre invocatrice.

Avec la BE vous devez rejoindre la base de Tesséha'lla qui se trouve au sud-est du temple de la foudre. Passez entre les montagnes enneigées en bas à gauche pour atteindre le ponton de la base.

Base de Tesséha'lla

Parlez à Oroshi pour des soins et à gauche vous trouvez une machine à objets. Changez la fonction de l'anneau du sorcier et sautez à droite. Sortez en bas et prenez la porte de gauche. Allez au nord à l'intersection et ensuite à gauche. Tuez le commandant pour avoir votre mot de passe et récupérez une gemme EX nv3. Revenez dans la salle précédente, prenez le bloc bleu pour bloquer le laser de gauche avec. La première porte de gauche, vous trouvez une gemme EX nv2 et dans l'autre une carte de la glace. Revenez à la salle de droite et cette fois-ci prenez la porte de droite, et tout au bout à droite se trouve le commandant avec un autre mot de passe. Revenez et allez en haut. Dans la salle prenez un diadème en argent. Allez à la porte de gauche en utilisant le bloc contre les lasers et allez encore à gauche pour trouver le dernier commandant et le dernier mot de passe. Montez les petits escaliers et mettez de l'électricité au pilier bleu. Examinez la console pour monter la plate-forme.

Revenez à la porte de gauche, là où vous avez trouvé le premier mot de passe et allez au nord. Montez les escaliers, l'ennemi vous donne une gemme mémorielle. Prenez le bloc gris sur la plate-forme que vous avez montée pour le pousser en bas sur le laser. Retournez à la salle du 3ème commandant, récupérez une dent de dragon et une épée de la foudre. Sortez de la salle et allez au nord.

Vous pouvez sauvegarder ici. Montez les escaliers à droite prendre la cotte argentée. Poussez les 2 blocs entre le pilier avec un coffre tout en haut et les escaliers à gauche. Montez à moitié les escaliers et passez sur les blocs pour récupérer un bloc caché par les escaliers, une cape de l'eau. Poussez les blocs dans les 2 trous en haut à gauche pour faire un passage vers une lavande et lancez de l'électricité en biais sur le bloc du milieu. Mettez un bloc sur la plate-forme (dans le coin en haut à droite) et faites-le monter avec vous. Poussez-le et descendez. Faites le tour pour aller tirer votre bloc et le faire tomber en bas à droite. Montez dessus et tirez dans le piler. Utilisez l'ascenseur pour monter avec un bloc que vous poussez au nord pour prendre un grand tomahawk. Allez tout à gauche, utilisez l'anneau du sorcier sur le pilier et récupérez en haut un écu rayonnant. Utilisez l'ascenseur et poussez le bloc pour prendre une gemme EX nv3 à droite. Sortez et revenez dans la salle pour que les blocs reviennent. Mettez un bloc sur l'ascenseur de droite et poussez-le en haut à droite, montez sur l'ascenseur. Vous allez devoir entrer votre mot de passe et combattre :
-Yuan (16000 PV)
-Botta (12000 PV - objet gagné : gemme EX niveau 4)

Après le monde de Tesséha'lla vous est ouvert. Vous pouvez récupérer tous les coffres sur la carte ou voir les points scènes. Arrêtez-vous chez Altessa et parlez à Tabatha pour apprendre curry. Reparlez-lui pour qu'elle vous donne des objets (si vous ne l'avez pas fait avec Dirk avant).

A Ozette, allez chez Préséa pour trouver le Wonder Chef déguisé en statut d'ours, et il vous apprend gratin de pâtes.

Nid de dragons

Volez au milieu de la carte et ensuite tout à l'est pour trouver le nid de dragons et vous combattez :
-Dragon ailé (18000 PV - objets gagnés : venin, cape foudroyante)
-Dragonneau x2 (12000 PV)

Colette rejoint le groupe. Vous pouvez faire quelques quêtes comme aller à Flanoir et parler à Abyssion pour les armes maudites. Sinon allez au Temple de la terre.

Temple de la terre

A l'entrée à gauche, changez la fonction de l'anneau du sorcier. Utilisez-le sur les roches qui vous gênent et avancez. (Si vous ne pouvez pas, allez à la mine vallée de Toïze avec une potion de Mizuho par exemple et donnez-la au gnomelet). Allez au nord à l'intersection et utilisez l'anneau du sorcier sur la roche un peu au sud des pancartes pour faire un chemin. Allez-y et à gauche faites tomber les roches pour prendre un plastron en mythril. Revenez à la 1ère intersection et allez en bas. Prenez dans la salle un diadème en mythril. Revenez à l'intersection et allez à droite, passez votre chemin jusqu'à l'autre pièce. Traversez le pont et allez en haut à gauche pour récupérer une bellebane. Descendez et parlez au gnomelet. Choisissez la personne qui fera le curry (que vous avez en allant parler à Tabatha si ce n'est pas déjà fait) et allez à gauche parler à un autre gnome. Pour récupérer tous les coffres, vous devrez faire 3 passages ici.

De gauche à droite, tombez de la 3ème planche (avec l'anneau du sorcier), et prenez à droite une gemme EX nv3. Tombez 3 fois. Tombez ensuite de la 1ère ou la 2ème et allez tout à droite récupérer un bâton ancien. Tombez de la 3ème planche et prenez à gauche une bardiche. Tombez 2 fois et parlez au gnome à gauche. Revenez à droite pour un 2ème passage.

Tombez au milieu, à gauche vous trouvez des jambières maudites. Tombez à la 1ère et à gauche se trouve une gemme EX nv1. Tombez tout en bas et retournez-y pour le 3ème passage.

Tombez à gauche, tombez et à gauche se trouve la gemme Ex nv2. Allez tout en bas, et à droite un gnomelet vous bloque le passage (il faut aller chercher le dernier gnomelet chez Altessa à la fin du temple pour pouvoir prendre après l'arme maudite portes de l'enfer). Une fois fait, passez le passage secret et parlez au gnomelet. Passez devant lui et tuez tous les monstres afin qu'il ne soit pas touché (sinon il s'arrête et vous demande une potion). Dans la nouvelle salle, allez sur le pont et suivez les instructions du gnomelet pour casser le pont et vous retrouver en bas au bout de 3 réussites. Remontez un peu pour récupérer le bracelet en mythril et descendez vers le nord sauver et vous battre contre :
-Gnome (28000 PV - objet gagné : symbole sacré)

Vous recevez le rubis, Sheena apprend sceau-t : terre et invocation : terre.

Sortez du temple et allez chez Altessa prendre le gnomelet pour récupérer l'arme maudite. Ensuite, direction Flanoir dans les montagnes enneigées au nord-est.

Flanoir

L'auberge est la première maison de gauche à l'entrée. En haut à gauche se trouvent les magasins. A droite de l'entrée, parlez à l'homme qui vous renseigne sur la larme de Celsius que l'on ne peut prendre qu'avec des gants pingouinistes. Ils sont confectionnés par la personne âgée dans le magasin des accessoires. Allez à l'église à droite de ce magasin pour trouver le Wonder Chef déguisé en coussin avec une boule dessus : il vous apprend chawanmushi. Vous pouvez parler à Abyssion à l'entrée de Flanoir, l'homme blessé, pour faire la quête des armes maudites (si ce n'est déjà fait). Sortez et tuez des pingouinistes pour avoir 3 plumes de pingouins et allez-vous faire confectionner les mitaines pingouinistes. Allez au temple de la glace au sud de Flanoir.

Temple de la glace

Avancez un peu et allez à droite prendre une défenseuse et une robe ancienne. A gauche se trouve un écu en mythril. Allez au nord et entrez dans le donjon. Changez la fonction de l'anneau du sorcier. Montez, vous trouvez une épée de la

glace, poursuivez et prenez un gantelet en mythril. Montez et allez à gauche pour trouver une armure en mythril. Prenez la sortie et allez à droite. Utilisez l'anneau du sorcier sur la goutte d'eau pour créer un bloc de glace. Passez et prenez l'entrée. Vous avez une gemme EX nv2 et en équipant les mitaines pingouinistes à Colette par exemple, ramassez la larme de Celsius. Revenez et allez à droite en traversant le pont de glace. Montez à droite créer un bloc de glace avec la goutte et poussez-le à gauche entre les deux plates-formes pour faire un pont. Allez sur la plate-forme de gauche, vous voyez des statues avec des yeux rouges. Regardez bien où se dirige leur regard car vous devrez mettre les piliers de glace avec les yeux dans la même direction. Descendez créer un bloc en bas à droite et poussez-le à gauche. Montez sur la plate-forme de gauche pour geler l'eau. Là où se trouvait votre bloc, démarrez d'ici.

Allez en haut, à gauche, en bas, à gauche, en haut, à gauche, en haut, à droite, en bas et à gauche. Vous êtes sur la plate-forme pour récupérer le romarin. Allez en bas et lancez-vous sur la glace à droite, en haut, à gauche, en bas, à droite, en haut, à droite et en haut. Prenez la gemme EX nv3. Mettez les statues de glace comme les autres afin d'ouvrir la porte et combattre :
-Celsius (18000 PV - objet gagné : symbole spirituel)
-Fenrir (12000 PV - objet gagné : quartz bleu)

Vous recevez le saphir. Sheena apprend sceau-t : glace et invocation : glace et obtient le titre invocatrice élémentale.

Sortez du temple et une scène se déclenche, qui vous amène à Ozette. Sortez et allez chez Altessa. Après la scène, allez lui reparler. Après, vous découvrez la disparition de Raine. Direction Altamira.

Altamira

Régal ne vous suit pas. A droite se trouve l'hôtel. Allez à droite vers l'ascenseur et allez au premier étage pour trouver tous les magasins. Parlez à tout le monde pour en apprendre plus sur Raine et la porte d'outre-monde. A gauche de l'hôtel allez vers la tombe pour parler à George qui vous donne une carte d'employé. Allez à gauche et parlez à l'homme sur le train élémental et direction Société Lézaréno. Avancez vers les ascenseurs pour aller à la terrasse panoramique voir la tombe. Descendez au RDC, vous apprenez des choses sur la porte d'outre-monde. Sortez d'Altamira et dirigez-vous vers l'île à l'est d'Altamira.

Porte d'outre-monde

Après la scène vous combattez deux chevaliers et un commandant pontificaux.

De retour, allez à Palmacosta voir Neil. Après la scène vous recevez une flûte de pan de Mithos. Allez près du pic pour parler à Nova et avoir les informations. Allez aux ruines de la ferme de Palmacosta pour avoir une discussion avec Botta et Yuan. Par la suite, parlez à Botta pour rejoindre la ferme insulaire.

Ferme insulaire

Allez au nord jusqu'à l'autre salle. Allez de nouveau au nord, vous allez devoir allumer toutes les plaques au sol. Pour cela, allez à droite, puis en haut, à gauche, tout en bas, à droite et en haut : le pont s'abaisse. Allez à droite pour un autre puzzle. Avancez sur la première case, puis en bas, à droite, en bas, à droite, en haut, à gauche, tout en haut, à droite, en bas, en bas, à droite, en haut et tout à gauche : l'autre pont s'abaisse. Allez à droite pour changer la fonction de l'anneau du sorcier qui émet du son. Utilisez l'ascenseur, et après la scène entrez en bas. Tournez autour de la salle pour récupérer un vaira, un bâton béni et un charme de pierre cachés devant les piliers. Après, actionnez les boutons verts autour de la tour centrale. Après la scène, revenez à l'ascenseur et montez. Utilisez l'anneau du sorcier pour qu'une nacelle arrive. Dans la nacelle vous voyez un bouton jaune à gauche ou à droite. Vous pouvez le changer de côté avec l'anneau du sorcier, ce qui vous permet de diriger votre nacelle. Si vous touchez de l'électricité vos personnages seront paralysés.

Allez à la borne orange du haut ou du bas, après celle d'en bas à gauche, en haut à gauche, en haut à gauche (celle de droite) et laissez-vous aller à la sortie. Passez la porte de droite, vous avez des téléporteurs de couleur. Vous pouvez changer la couleur des téléporteurs blancs avec l'anneau du sorcier. Mettez le téléporteur en rouge et entrez-y. Prenez le coffre à gauche contenant une gemme EX nv2 et revenez dans la première salle. Mettez-le cette fois en vert. Entrez-y

et prenez le safran. Revenez et mettez-le en bleu et le suivant en rouge, regardez la machine pour déverrouiller la serrure 2. Revenez à la salle précédente, mettez-le en bleu et le suivant en rouge pour une gemme EX nv1. Retournez dans la salle précédente, mettez-le en vert et prenez une cape bénite tout à gauche. Montez les escaliers et mettez-le en bleu pour prendre la gemme EX nv2. Revenez dans la salle précédente et mettez-le en rouge pour récupérer un minazuki et une gemme EX nv4 à droite. Montez les escaliers et mettez-le en bleu pour récupérer à gauche une hache en mythril. Montez tous les escaliers jusqu'à la machine qui déverrouille la serrure 3. Redescendez et mettez en rouge pour récupérer une gemme EX nv3. Revenez dans la salle précédente et mettez-le en bleu. A droite vous trouvez des grèves en mythril et montez pour un anneau résurrection. Revenez trois fois et mettez le portail en vert. A gauche se trouve une gemme EX nb.3 et tout à gauche, la machine qui déverrouille la serrure 1. Revenez dans la salle précédente et mettez-le rouge et le suivant en bleu et l'autre en vert. Vous avez un point de sauvegarde et allez au nord. Montez, allez à droite et battez-vous contre :
-Rodyle (35000 PV)

Après la bataille, un autre combat vous attend tout de suite contre :
-Dragonneau x3 (8000 PV)

Après la scène, vous êtes de nouveau à Palmacosta. Sortez. Vous pouvez désormais voyager d'un monde à l'autre en volant au-dessus de la Base de Sylvarant et celle de Tesséha'lla (une boule bleue au-dessus). Après avoir amené Mithos chez Altessa, si vous n'avez pas fait Efreet et Sylphe, allez-y. Ensuite allez à Altamira.

Altamira

Allez à la société par le train élémental. Après les scènes, Régal obtient le titre el présidente. Vous pouvez aller dormir à l'hôtel et voir Altamira de nuit. Ainsi, en prenant le train élémental vous pourrez accéder au casino et au théâtre. Parlez à l'homme qui se trouve entre les deux, et achetez-lui pour 1000 flouz l'arme maudite désastre. Retournez à l'hôtel et montez au 3ème étage pour découvrir le Wonder Chef déguisé en citrouille : il vous apprend spaghetti. Allez au 4ème dormir et sortez pour aller au sud du Mont Fooji.

Temple de l'obscurité

Entrez-y, vous avez besoin de lumière. Allez à Meltokio au laboratoire de recherches élémental (vous avez une scène avant avec Kratos). Il vous parle d'une bougie bleue ainsi que de l'enlèvement de Kate. Allez au Colysée et choisissez la personne qui combattra. Après le combat, prenez la porte de droite pour aller dans la prison. Après la scène, vous recevez la bougie bleue.

Retournez au temple. Avancez et prenez une gemme EX nv2 derrière le pilier de gauche. Passez le pont et atteignez la première salle. Allez à droite pour une scène et passez la porte de droite. Descendez les escaliers, vous trouverez en dessous d'eux un bandeau. Remontez les escaliers à moitié et vous découvrez un passage. Vous pouvez changer la fonction de l'anneau du sorcier et tirer le bloc aux yeux orange pour découvrir son utilité. Revenez en haut, utilisez l'anneau du sorcier pour éteindre le cristal de lumière. Faites en sorte que le petit shadow vous suive : lorsque son oeil est violet il est inactif, marchez dessus, son oeil devient bleu et il vous suit. Allez à gauche, éteignez la deuxième lumière. Descendez et prenez le 2ème shadow. Utilisez l'anneau du sorcier sur le bloc de droite avec les yeux bleus. Poussez-le à fond pour voir un bloc avec un shadow tomber. Utilisez l'anneau du sorcier sur celui de gauche avec les yeux verts et tirez-le jusqu'au bout. Remontez un peu et descendez les escaliers de droite. Le crâne vous donne une gemme mémorielle, récupérez une gemme EX nv3 à droite. Revenez à gauche, passez à côté des escaliers, éteignez la lumière et allez en bas. Tirez le bloc en haut à droite pour que le shadow descende. Allez le chercher et utilisez l'anneau du sorcier sur le bloc aux yeux bleus à ses côtés à gauche. Poussez-le à fond et descendez en bas à droite, là où il y avait le crâne. Eteignez la lumière et mettez les 3 shadows en position. Un point de sauvegarde se trouve ici. Descendez en bas à droite et les shadows vont rester ici quand vous sortirez. Montez les escaliers jusqu'à la 1ère salle. Allez en bas où se trouve une danseuse sombre et un shadow. Faite-le passer de l'autre côté du bloc et retournez là où vous pouvez changer la fonction de l'anneau, tirez le bloc orange. Retournez en haut, prenez le shadow et allez à gauche. Tirez le bloc aux yeux verts de gauche en bas et descendez les escaliers de droite. Descendez en bas mettre le shadow en position. Retournez au changement de fonction de l'anneau et tirez de nouveau le bloc. Montez les escaliers jusqu'à la pièce et allez à gauche pour pousser le bloc orange. Revenez dans la salle où les shadows attendent et montez. Allez à gauche là où se tenait le shadow sur son bloc. Suivez le petit chemin tout à droite pour

récupérer le dernier shadow et le ramener en bas.

Activez les 5 petits shadows et allez en haut à droite. Durant ce long trajet, faites attention à ce que les 5 petits vous suivent bien : pour cela n'allez pas trop vite, revenez sur vos pas et réactivez-les au besoin. Descendez et à l'intersection allez au nord. A la suivante, allez en bas où se trouve une gemme EX nv2, à droite de l'intersection vous récupérez une gemme EX nv4. Revenez à l'intersection et allez au nord jusqu'à atteindre une autre intersection avec un point de sauvegarde. Allez à gauche avec vos 5 petits shadows et vous combattez :
-Shadow (30000 PV - objet gagné : sceau obscur)

Vous recevez l'améthyste. Sheena apprend sceau-t : ténèbres et invocation : ténèbres.

Sortez du donjon. Retournez à la base de Sylvarant et allez un peu au nord-ouest de la base pour trouver l'arbre de Linkité.

Arbre de Linkité

Une scène se déclenche et Aska va rejoindre Luna. Vous obtenez l'ocarina de Linkité. Sortez et allez à la tour du mana. Allez jusqu'au téléporteur pour avoir une scène avec Kratos et Yuan, allez dans le téléporteur pour combattre :
-Luna (18000 PV - objet gagné : pierre de lune)
-Aska (19650 PV - objet gagné : billes rares)

Vous obtenez la topaze et Sheena apprend sceau-f : lumière et invocation : lumière. Kratos rejoint le groupe et obtient le titre traître.

Ferme d'Isélia

Descendez les escaliers. Dans cette salle se trouve un point de sauvegarde, vous pouvez changer la fonction de l'anneau du sorcier. Avancez un peu pour avoir une scène. Vous devez faire 2 équipes. Après, prenez le coffre caché en bas contenant des mitaines adorables. Examinez les 2 machines bleues pour vous restaurer et acheter des fournitures. Allez en haut à gauche pour prendre une muramasa, un cor Leonis et un chakram solaire. Revenez et allez à droite pour récupérer un bâton runique et une épée d'Ether. Revenez à la première salle et utilisez l'anneau du sorcier sur les 2 piliers de la porte gauche. Après avoir libéré les prisonniers, descendez les escaliers et sortez par la porte de droite. Tout à droite vous trouvez une robe runique. Montez les escaliers et allez à gauche. Utilisez l'anneau du sorcier sur les 2 piliers à côté de la porte et prenez des grèves de l'eau, un écu runique et une cotte runique. Revenez et allez un peu à droite, allez à la première au nord pour allumer les 2 piliers afin de récupérer un plastron runique, une épingle à cheveux et un gantelet runique. Revenez et allez à droite puis au sud pour de nouveau allumer les piliers et prendre une tiare runique et une cape runique. Revenez et allez en haut. Descendez les escaliers et allez au sud à droite. Dans la nouvelle pièce prenez le marteau de guerre, le désian vous donne une gemme mémorielle. Allumez le pilier pour que l'ascenseur soit disponible pour plus tard et revenez. Vous pouvez sauver et aller au nord allumer les piliers, avancez pour vous téléporter et vous battre contre :
-Forcystus (20000 PV - objet gagné : anneau féerique)
-Exsceptre x3 (6000 PV)

Sortez, allez en bas prendre l'ascenseur pour être plus rapide. Le 17ème coffre est accessible dans le CD2. Retournez dans la ferme d'Isélia et allez à gauche dans l'entrée pour prendre un casque runique.

Isélia

Sortez de chez Colette et allez à gauche près de l'école pour une scène. Ensuite allez parler à Raine, en bas de l'école devant les ruines de sa maison. Ensuite retrouvez Kratos et Colette à la sortie en bas.

Vous arrivez chez Dirk et après la longue scène vous pouvez parler à vos compagnons et à Dirk pour vous reposer. Dans la chambre du haut, vous trouverez le Wonder Chef déguisé en sculpture d'oiseau : il vous apprend soupe miso.

Recherches à travers Tesséha'lla

Allez chez Altessa. Après la scène allez à Sybak et dans la bibliothèque en haut. Après direction Meltokio et prenez le raccourci des égouts pour une scène avec Vharley. Allez à la cathédrale prendre la porte à gauche. Dans la scène Colette obtient le titre spiritua incarnée. Après la scène avec le roi, sortez et allez à droite à la 1ère porte. Sortez, descendez et parlez à la princesse Hilda pour recevoir la lettre du roi. Sortez, vous avez une scène avec Kratos. Allez à Altamira, à la Société Lézaréno, parlez à George au Bureau du président. Ensuite allez au premier étage dans la salle de gauche. Après la scène, allez à Sybak, à l'Académie impériale de recherche. Allez à gauche et à la 1ère porte pour trouver un zircon. Allez à Mizuho, pour faire le duel entre Sheena et Kushinawa. Parlez à Orochi et après la scène du chef, allez à l'entrée. Que vous gagniez ou pas le combat, ce n'est pas grave. Vous recevez le grelot de Corrine. Allez au sud de Mizuho sur l'autre continent pour trouver la forêt d'Ymir.

Forêt d'Ymir

Allez au nord et prenez l'anneau de résistance caché derrière l'arbre et changez la fonction de l'anneau du sorcier. Pour voir l'utilité, montez sur la souche avec une fleur rose dessus et utilisez-le. Allez à droite sur le passage de planches de bois et prenez la 1ère au sud. Utilisez l'anneau du sorcier sur la fleur rose afin de récupérer un plastron solaire. Allez tout au nord prendre l'arme gladius derrière l'arbre. Suivez le passage en bois à gauche. Au nouvel écran, prenez la 1ère à gauche et utilisez l'anneau du sorcier sur la fleur rose. Revenez et allez à droite pour voir une scène. Récupérez des jambières à cristaux derrière l'arbre et montez sur la souche pour utiliser l'anneau du sorcier. Ramassez une graine bleue. Revenez à gauche et allez en haut, montez sur la branche. Allez tout à gauche jusqu'à un nouvel écran. Allez à gauche jusqu'au point de sauvegarde. Prenez la coiffe de mariée derrière l'arbre et parlez à l'enfant.

Après, revenez au début, là où vous avez changé la fonction de l'anneau du sorcier, et plantez la graine bleue à gauche près de la fleur rose. Les nénuphars ont des fleurs bleues maintenant. Allez à gauche en haut sur la branche d'arbre. Descendez les autres branches à gauche utilisez l'anneau du sorcier sur le nénuphar. Allez à droite et en haut, montez l'autre branche pour atteindre la sauvegarde et la graine blanche à gauche.

Revenez planter la graine blanche à côté des fleurs bleues et roses au début. Les fleurs blanches sont sur des petites branches. Montez sur la petite branche de droite et faites tomber la caisse. Revenez et descendez la branche par la droite, allez à l'autre écran. Allez à droite, la 1ère au nord et montez sur la branche de gauche. Allez tout à gauche pour sauter sur la petite branche. Allez à droite et utilisez l'anneau du sorcier cette fois-ci sur la fleur rose pour détruire la pierre complètement. Revenez et allez à droite. Descendez la branche dans le coin de droite et allez à droite (la caisse flottante vous permet le passage). Utilisez l'anneau du sorcier sur la fleur rose pour que le Fruit d'Ymir tombe à l'eau. Maintenant suivez bien les instructions, sinon votre fruit sera mangé par un des poissons et vous devrez revenir le chercher ici et refaire le chemin.

Allez à gauche, montez la branche et allez à droite, en haut et utilisez l'anneau du sorcier sur la fleur rose. Le poisson est occupé à manger l'insecte tombé. Allez à droite sur le nénuphar et utilisez encore l'anneau du sorcier pour que le poisson amène le fruit sans encombre. Retournez à la branche de droite dans le coin, descendez et utilisez l'anneau du sorcier sur la fleur rose pour que 3 insectes tombent et fassent du remous qui déplace le fruit. Remontez, allez à droite puis à gauche sur le nénuphar et utilisez l'anneau du sorcier pour que le poisson amène le fruit. Allez en haut à gauche sur le nénuphar et appuyez au moment où le poisson s'en va en haut à gauche pour que le poisson passe tranquillement. Revenez au départ (au changement de fonction) et à gauche sur le nénuphar pour ramener le fruit près des 3 fleurs plantées. Allez récupérer le fruit d'Ymir. Retournez voir l'enfant qui vous donne une sphère métallique et le passage à Heimdall.

Heimdall

Kratos vous attend à l'entrée. Pour entrer Raine et Génis doivent accéder à l'entrée. A gauche se trouve l'armurerie et à droite les outils. Après le pont vous avez l'auberge. Allez à gauche, la maison au centre est celle du chef. Vous recevez le bâton de l'ancien. Retournez-y pour trouver le Wonder Chef déguisé en tableau et qui vous apprend le potage. Sortez et allez au sud-est pour trouver la gorge de Lathéon.

Gorge de Lathéon

Allez au nord prendre une gemme EX nv4 et après à droite et en bas pour changer la fonction de l'anneau du sorcier.

Allez à droite et en haut pour des billes rares. Montez vers la plante et utilisez l'anneau du sorcier devant elle. Son souffle vous transporte dans la bulle. Montez pour cueillir des grenades et remplissez votre stock. Descendez et donnez une grenade à la plante fanée. Volez avec celle-ci et descendez, allez à droite après le pont pour un nouvel écran. Allez à droite pour une gemme EX nv3, et montez sur la butte en bas. Descendez en bas à gauche pour prendre l'arme maudite diablos. Revenez et allez à gauche pour une gemme EX nv3. Allez à droite où vous pouvez prendre des grenades et descendez en donner une à la plante fanée. Revenez à gauche et volez avec la plante au sud. Montez pour trouver un arbre à amandes qui fanent les plantes. Faites votre stock et montez pour un nouvel écran. Allez au nord et à gauche prendre une gemme EX nv4 et donnez une grenade à la plante à côté. Volez à gauche en utilisant la grosse plante à gauche et donnez une grenade à la plante fanée. Volez vers le nord avec elle, vous êtes sous la cascade et prenez un chapeau de mage à gauche. Revenez avec la plante de droite et celle du bas. Prenez un écu rare et volez avec la grosse plante au sud. Montez pour vous retrouver là où il y avait l'arme maudite.

Revenez à l'écran où vous avez pris la grosse fleur pour aller à la cascade et cette fois-ci allez à droite. Donnez une grenade à la fleur fanée et volez à gauche en utilisant la fleur du bas. Allez à gauche avec la grosse plante en haut. Volez en haut à gauche avec la plante proche et volez en bas. Donnez une grenade aux 2 plantes et volez en bas avec la plante de gauche. Vous tombez pour prendre une gemme EX nv4 et volez avec la plante à côté. Revenez là où vous êtes tombé et allez en haut à gauche mais donnez une amande à la plante dans le coin de droite. Remontez à gauche et volez avec la plante de droite cette fois-ci. Donnez une grenade à la plante fanée en haut et volez avec la plante plus haut. Volez à gauche, montez et volez à droite. Volez à droite de nouveau. Vous tombez, donnez une grenade à la plante et prenez à droite une toroïde et à gauche des grèves du feu. Volez au sud et revenez là où vous avez volé pour tomber. Allez à droite à la grosse plante et encore à droite, vous montez au lieu de tomber. Donnez une grenade à la plante fanée et volez à gauche. Donnez une grenade à la plante et entrez dans la caverne. Le coffre est un attrape-nigaud, qui vous donne à la fin du combat un élixir. Montez tout en haut pour prendre draupnir. La limace vous donne une gemme mémorielle. Descendez et allez à gauche, sortez de la caverne par le sud. Donnez une grenade à la plante et volez à droite 3 fois. Donnez une grenade à la plante de gauche. Montez par la droite et donnez une grenade aux 2 plantes de chaque côté du pont. Volez en haut avec la plante de droite pour faire tomber un rocher. Allez à gauche, où vous trouvez un point de sauvegarde et une maison. Allez en bas pour prendre un pic de combat. Entrez dans la maison pour parler au conteur. Descendez après et volez à droite. Entrez et battez-vous contre :
-Plantix (36000 PV - objet gagné : séphira bleue)

Vous récupérez une feuille de mana. Allez reparler au conteur. Des quêtes sont disponibles à partir de ce moment. Ensuite direction l'abbaye au sud-est.

Abbaye du SE

Entrez et prenez les escaliers pour aller parler à la jeune fille. Après la scène vous pouvez faire des quêtes. Sinon direction le sud d'Ozette.

Tour du salut

Avancez pour une scène. Entrez et téléportez-vous pour une autre scène et battez-vous contre :
Kratos Aurion (25000 PV - objets gagnés : gemme EX niveau 4, vitamines)

Welgaia

Après la scène prenez la nacelle, vous trouvez à gauche un point de sauvegarde. Toujours à gauche essayez de vous téléporter, Colette va devoir pousser les caisses pour débloquer le téléporteur. Allez à droite et entrez parler à l'ange. Vous obtenez un fragment de mana. Sortez et allez en haut, dans la pièce de gauche prendre l'arme maudite apocalypse. Allez à gauche pour avoir une scène. Continuez votre chemin à droite. En haut des machines vendent des fournitures. Allez à droite, regardez la machine pour ouvrir un passage et allez tout à droite, regardez la machine vous donnant des informations. Revenez à gauche et allez en bas à droite prendre la nacelle pour atteindre le téléporteur.

Tour du salut

Allez à gauche, un point de sauvegarde vous attend. Redescendez les escaliers et prenez une gemme Ex nv3. Allez

tout à gauche et suivez le chemin jusqu'à une porte. Une scène se déclenche avec l'apesanteur. Dans cette salle suivez les instructions : droite, bas, gauche, haut, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, bas, droite, haut et droite. Avancez et prenez une gemme EX nv4 et examinez la machine au bouton rouge. Revenez à la porte de gauche. Allez en bas à droite prendre un plastron rare. Revenez aux escaliers du départ à la sauvegarde, allez en bas et suivez le chemin du sud pour prendre la porte ouverte. Allez à droite et prenez une robe bénite. Descendez les escaliers et avancez jusqu'à une grande salle. Prenez une gemme EX nv3 à gauche et montez les escaliers. Allez à la porte gauche, et allez à gauche et en bas pour un nagazuki, revenez et allez à gauche en bas pour une épée laser. Allez en haut appuyer sur le bouton bleu et revenez là où vous avez trouvé la dernière gemme EX nv3. Allez un peu à droite et en haut pour un croc de dragon. Retournez à la salle antigravitationnelle et allez à l'ascenseur au milieu à gauche et montez. Dans l'autre salle : bas, droite, haut, gauche, haut, droite, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, haut, gauche et haut. Suivez le chemin et allez d'abord à droite pour des vitamines. Revenez et allez en bas. Ici allez à l'ascenseur en bas et descendez, utilisez l'ascenseur de gauche pour descendre de nouveau : gauche, haut, droite, haut, droite, bas, droite, bas, gauche, bas, gauche, haut, gauche, bas, gauche, haut, droite, bas, droite, haut et droite. Prenez un diadème sacré et la clé de l'ascenseur sur la machine de droite. Remontez dans la première salle et allez aux premiers escaliers. Suivez le chemin du nord et passez la porte de droite. Allez à droite jusqu'à une autre porte. Regardez le bloc noir à gauche de la porte pour ouvrir la porte de l'ascenseur. Descendez, allez à gauche. Allez à gauche prendre une gemme EX nv2 et au nord pour vous téléporter et vous battre contre :
-Yggdrasill (40000 PV), essayez de le battre jusqu'à 10000 PV et il se retirera.

Sortez de la tour du salut, vous arrivez chez Altessa.

Chez Altessa

Vous avez un point de sauvegarde à droite, entrez pour une scène. Après vous combattez 2 anges épéistes et 1 ange commandant. Parlez aux différents groupes.

Vous devez allez à Flanoir chercher le médecin en haut à droite. Durant la scène dans la chambre, choisissez la personne à qui vous voulez parler (dans les 3 qui sont restés) en refusant si ce n'est pas elle d'aller dehors. Les 3 personnes qui sont parties avec le docteur sont celles pour qui vous avez le moins d'affection. Après cela plein de quêtes sont disponibles.

Tour du salut

Allez à la tour du salut et Yuan vous fait passer par un passage secret. A droite se trouvent des machines pour faire le plein d'objets, allez au téléporteur. Vous combattez 2 anges épéistes et 1 ange gardien. Vous avez une sauvegarde à droite. Allez au nord à l'intersection, utilisez l'anneau du sorcier sur la racine qui vous gêne le passage, continuez au nord jusqu'à l'autre écran. Descendez les escaliers à droite et prenez des jambières de luxe, remontez les escaliers. Sautez sur la plate-forme de droite qui bascule et vous amène en bas. Remontez sur la plate-forme pour aller à droite et prenez la porte. Allez au sud et à l'intersection à droite. Utilisez 3 fois l'anneau du sorcier sur les racines qui vous gênent à droite pour prendre une hache d'ogre, un bâton d'Hanuman et une croix du sud. Revenez à l'intersection et suivez le chemin du nord, en enlevant à deux reprises les 2 racines sur votre passage, montez les escaliers. Montez aux autres escaliers, enlevez la racine gênante. A l'intersection allez au sud pour une robe des cieux et allez au nord après. A l'intersection, allez au nord pour prendre des vitamines et revenez pour aller à droite. Allez au nord pour récupérer une cotte stellaire et une gemme EX nv4.

Revenez et allez au sud jusqu'à une nouvelle salle. Prenez la cape de Phoenix et utilisez l'anneau du sorcier plusieurs fois sur les racines qui tiennent une roche. Revenez deux salles en arrière et allez en bas, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Passez-la et revenez à la 1ère intersection de ce niveau et allez au nord. Descendez les escaliers et montez sur la plate-forme élevée grâce à la pierre tombée dessus. Vous atteignez la plate-forme du milieu. Prenez le plastron stellaire et montez les escaliers puis téléportez-vous. Descendez pour une scène et un combat contre 2 anges épéistes. Après vous partez sans Régal. Allez au nord pour une gemme EX nv3 et au sud pour une robe de chaman. Revenez aux téléporteurs et prenez celui qui marche. Descendez les escaliers jusqu'en bas et traversez le pont pour une scène où vous laissez Sheena. Après cela, allez au nord puis à droite. Prenez un casque stellaire au sud sur la 2ème plate-forme (caché derrière des débris) et continuez à droite, suivez tout le chemin pour atteindre un autre téléporteur. Allez-y et avancez pour une scène, vous partez sans Raine. Allez au nord jusqu'à une intersection et allez

au sud. Prenez un écu étoilé caché.

Poursuivez le chemin jusqu'au téléporteur. Suivez le chemin jusqu'à une porte pour une autre scène où vous laissez Préséa. Après allez au nord une fois et 2 fois à droite. Prenez un diadème étoilé caché ici et allez au nord pour une intersection. Suivez le chemin sur la gauche pour une gemme EX nv3 cachée et retournez à l'intersection, allez à droite pour le téléporteur. Ne vous téléportez pas tout de suite et allez en bas pour un gantelet étoilé. Revenez et prenez le téléporteur. Allez au nord et à gauche pour une gemme Ex nv4 et à droite pour un bracelet étoilé. Allez au nord pour une scène où vous laissez Génis. Allez à droite et au nord pour une gemme EX nv4. Revenez et allez tout à droite et en haut pour trouver le téléporteur. Suivez le chemin de gauche du téléporteur, et à l'intersection allez à droite pour une fiole spirituelle cachée. Revenez et téléportez-vous. Allez au nord pour une autre scène et examinez l'épée au mur pour vous battre contre :
-Pronyma (32000 PV - objet gagné : sarriette rouge)
-Idun x2 (11000 PV - objet gagné : quartz noir)

Ensuite :
-Yggdrasill (40000 PV - objets gagnés : gemme EX niveau 4, vitamine)

Allez à Heimdall et parlez à vos compagnons et à Colette pour vous reposer. Après allez à droite de l'auberge, vous pouvez accéder à la forêt de Torrent.

Forêt de Torrent

Ici l'anneau du sorcier sert sur les souches avec un trou où se trouve le Galago qui vous montre le chemin. Allez au nord et vous voyez le Galago. A l'intersection, allez à gauche et descendez tout en bas pour prendre un chakram étoilé. Remontez et allez à gauche à l'intersection, prenez une dague de cristal. Revenez au début et allez au nord, prenez une acalanatha à gauche et allez à droite après. Suivez le chemin de droite et vous verrez en haut un coffre contenant une larme d'ange, sortez par la droite pour un nouvel écran. Continuez à droite jusqu'à un petit lac, la fleur du haut vous donne une gemme mémorielle. Allez au nord du lac pour sortir. Avancez et à l'intersection allez à gauche et la 1ère en bas pour récupérer un protecteur mana et au nord une gemme EX nv4. Revenez à la 1ère intersection et allez à droite, en haut vous trouvez une gemme EX nv3. Continuez à droite. Vous trouvez le point de sauvegarde. Allez à droite prendre une gemme EX nv4 et revenez à la sauvegarde pour aller au sud. Allez à droite à l'intersection pour récupérer un anneau d'écu et une tenue de mage sous la cascade. Revenez à l'intersection et allez en bas. Montez et allez à la 2ème à droite pour vous battre contre :
-Kratos Aurion (12000 PV), vous êtes tout seul contre lui.

Après ce combat vous devez vaincre :
-Origin (40000 PV - objet gagné : anneau reflet)

Vous obtenez le diamant et Sheena apprend invocation : origin.

De retour à Heimdall, allez à gauche pour l'elfe sous la pierre. Allez au fond à gauche dans la maison récupérer le chef. Allez à droite, traversez le pont en bas et libérez les elfes. Sortez et allez chez Dirk, vous recevez les glaives matériels et l'anneau éternel. Retournez à la tour du Salut, Lloyd reçoit le titre épéiste éternel.

Derris-Kharlan

Allez à droite pour une gemme EX nv2 et continuez au nord pour une gemme EX nv3. Allez au sud et allez en haut à droite pour un autre écran. Prenez un casque doré en haut et allez à gauche. A l'intersection, allez à gauche et après au nord pour récupérer un ruban magique. Revenez à la 1ère intersection et allez à droite cette fois-ci. Allez au sud à l'intersection pour une gemme EX nv4. Revenez et allez au nord. A l'autre intersection, ne prenez pas le cercle bleu au nord pour le moment et allez à droite prendre une gemme EX nv4 au nord et au sud une gemme EX nv3. Revenez au cercle bleu pour une scène, et téléportez-vous. Avancez pour une scène.

Welgaia

Allez à gauche, une scène se déclenche avec un cercle magique. Vous obtenez une figurine d'araignée. Regardez le cercle vert à droite et répondez oui pour vous battre contre :
-Le fugitif (20000 PV - objet gagné : anneau magique)

Prenez le téléporteur en bas et prenez la nacelle de gauche pour avoir une nouvelle scène à la prison. Vous obtenez une dague émoussée. Regardez la tache de sang pour vous battre contre :
-Le condamné (20000 PV - objet gagné : anneau d'attaque)

Revenez au départ et allez à droite, descendez par la nacelle de droite pour une scène avec le miroir. Vous obtenez un éclat de miroir. Examinez le miroir pour vous battre contre :
-L'exclu (20000 PV - objet gagné : anneau de défense)

Remontez et revenez au milieu, allez au nord et vous obtenez l'emblème de Derris. Téléportez-vous, avancez et téléportez-vous de nouveau.

Vinheim

Vous avez un point de sauvegarde à droite. Prenez la porte de droite et tuez l'ange immobile à droite pour faire venir un coffre noir plus haut. Prenez la porte de droite pour récupérer des vitamines. Revenez dans la pièce d'avant et montez les escaliers, prenez la porte de droite. Prenez un plastron prisme caché derrière le canapé. Sortez et allez à la porte opposée à gauche. Allez à la porte du bas après le pont et encore à gauche pour un anneau d'écu. Revenez à la salle et montez les escaliers. A l'intersection, montez les escaliers de gauche pour prendre dans la salle un sceau du démon.

Revenez et montez les escaliers de droite, allez jusqu'à la porte pour récupérer la pierre du futur. Revenez aux escaliers, descendez, sortez par la droite et passez la porte de droite et allez à la porte de haut. Descendez pour prendre une gemme EX nv4. Remontez et dépassez la porte que vous avez franchie. Dépassez une autre porte et entrez dans la suivante pour prendre une fiole spirituelle et une cape de la mortalité cachée derrière le canapé. Sortez et continuez de monter, sortez par la porte marron. Allez à gauche derrière le mur, récupérez une épée de ninja et tout à gauche derrière le mur un plastron élémental. Sortez par la porte de gauche. Descendez à gauche et entrez par la 1ère porte. Tuez l'ange immobile et prenez la pierre du passé dans le coffre noir qui apparaît. Descendez et entrez dans la prochaine porte prendre un élixir. Descendez jusqu'à trouver un écu bleu. Remontez et entrez dans la première porte.

Des blocs apparaissent ainsi qu'un téléporteur grâce à la pierre du passé. Allez à droite pour faire de même avec la pierre du futur. Apportez dans cet ordre les blocs noir, bleu foncé, rouge et violet, un par un par le téléporteur de gauche, poussez-les à droite en bas. Pour le téléporteur de droite, jaune, vert, bleu ciel et blanc que vous poussez en bas à gauche. Vous pouvez récupérer la pierre sacrée. Sauvez, montez les escaliers et tuez le dragon noir. Vous obtenez la clé de Vinheim. Entrez dans la grande porte pour voir une scène. Sortez et vous pouvez sortir en prenant le téléporteur pour finir les quêtes annexes. Si vous avez tout fini, prenez le téléporteur derrière la porte pour les boss de fin.
-Mithos (55000 PV)

Ensuite :
-Mithos 2ème forme (60000 - objet gagné : gemme EX niveau MAX)

Voilà, vous avez fini ce chef-d'oeuvre !

Tarzan Freeride

© Ubisoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jane

Terminez les challenges Terk du premier monde.

Porteur

Terminez les challenges Terk du deuxième monde.

Terk le singe

Terminez les trois challenges Terk des dernjiers niveaux du jeu.

DÉBLOQUER UNE VIDÉO CACHÉE.

Trouvez les 75 morceaux de films.

Taz Wanted

© Infogrames / Blitz Games 2002

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES MINI-JEUX

Entrez le code ?BN.

Teenage Mutant Ninja Turtles

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

Nouveau costume de Michaelangelo

Entrez le code RLSLS puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Michaelangelo.

Nouveau costume de Donatello

Entrez le code RRSLR puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Donatello.

Nouveau costume de Leonardo

Entrez le code RSLMD puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Leonardo.

Nouveau costume de Raphael

Entrez le code SLSMM puis maintenez L ou R tout en sélectionnant Raphael.

CHEAT CODES

En vous aidant de cette légende, entrez les codes suivants.

M = Michaelangelo
D = Donatello
L = Leonardo
R = Raphael
S = Splinter

DDDML	?
DRLDS	Pouvoirs de Donatello
LDSMS	Pouvoirs de Leonardo
LMLSD	Grand bandana et double attaque pour Leonardo
LSDRM	Playmates Toy Database
LSLML	Splinter en mode histoire
LSMMS	Pouvoirs de Raphael

MLMLS	Pouvoirs de Donatello
MLSDS	Pouvoirs de Donatello
MSRMM	Pouvoirs de Michaelangelo
MSSLD	Shurikens illimités et pizzas pour Michaelangelo
RDSRL	Pouvoirs de Raphael
RLDDR	Pouvoirs de Michaelangelo
RLMSM	Pouvoirs de Michaelangelo
RSDMM	Pouvoirs de Leonardo
RSSSR	Pouvoirs de Raphael
SDRML	Pouvoirs de Raphael
SRLMD	Casey Jones en mode histoire
SSLDM	Shurikens illimités pour Leonardo

MODE CHALLENGE

Terminez le mode histoire avec les quatre tortues pour débloquer le mode challenge.

NOUVEAUX PERSONNAGES EN MODE VERSUS

Casey Jones

Terminez le premier niveau avec Raphael pour débloquer Casey Jones.

Hun

Terminez le sixième niveau avec Michaelangelo pour débloquer Hun.

Evil Turtlebot

Terminez le troisième niveau avec l'une des tortues pour débloquer Evil Turtlebot.

Oroku Saki

Battez Saki avec l'une des tortues pour débloquer Oroku Saki.

Shredder

Battez Shredder avec l'une des tortues pour le débloquer.

Splinter

Terminez le Niveau Dojo 3 avec Leonardo pour débloquer Splinter.

Yoshi Hamato

Terminez le mode challenge avec l'une des tortues pour débloquer Yoshi Hamato.

COSTUMES DE FÊTES

En réglant le système de votre console à la date du 25 décembre ou du 31 octobre, vous pourrez voir les tortues porter des costumes de noël ou d'halloween.

SECRET DE GEMBU

Terminez le troisième stage du Dojo avec les quatre tortues pour apprendre le mouvements secret de Dembu. Cette attaque vous permet de tout détruire à l'écran.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 : Battle Nexus

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes n'ont pas d'effet en mode tournoi.
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

DRMSRLR	Regagner lentement de la vie
DRSLLSR	Votre perso perd peu à peu de la vie
DSRDMRM	Avoir toujours la barre de santé à fond
LDRMRLM	Votre défense est doublée
LRSRDRD	Les ennemis peuvent vous tuer en un coup
LSDRRDR	Invincibilité
MLDSRDM	Sons alternatifs
MRLMRMR	Les items de santé sont tous remplacés par des pizzas 100% santé
MRMDRMD	La restauration de stamina n'est plus disponible
RDSRMRL	Vos ennemis ont une défense doublée
RLMRDSL	Ne plus avoir de Shuriken
RSRLRSM	Shuriken infinis
SDLSRLL	Vos attaques sont deux fois plus puissantes
SDSDRLD	Vous perdez toute votre santé après une chute
SLSDRDL	Vos ennemis ont des attaques deux fois plus puissantes
SRMLDDR	Amis débloqués en bonus
SSSMRDD	Son étrange lorsque votre personnage marche

DSLRDRM	Nouvel équipement pour Donatello
LMRMDRD	Nouvel équipement pour Leonardo
MLMRDRM	Nouvel équipement pour Michelangelo
RMSRMDR	Nouvel équipement pour Raphael

PERSONNAGES CACHÉS

Casey Jones

Terminez le tournoi Open Brawl et Casey Jones remplacera Raphaël.

Karai

Terminez le Foot Fight du mode Tournoi.

Slashuur

Terminez le tournoi Battle Nexus du mode Tournoi.

Splinter

Terminez le jeu pour que Splinter remplace Donatello.

JEU ARCADE DES TORTUES NINJA

Commencez par récupérer l'Antique caché du niveau 9-1. Pour cela, descendez l'une des allées et sautez sur les caisses pour atteindre le bus. De là, sautez sur le bâtiment afin de récupérer la pizza et l'Antique contenus dans les deux caisses. Ensuite, terminez le niveau et battez tous les dragons violets, les hommes du Foot Clan et les gangsters. Rendez-vous au "2nd Time Around". Si vous regardez les objets qui se trouvent dans la section NY, vous apercevrez une borne d'arcade. En la sélectionnant, vous aurez accès à des informations la concernant. En sortant, un message vous informera que vous avez débloqué le mode Arcade. Vous pourrez y accéder depuis le menu principal.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3 : Mutant Nightmare

© Konami 2005

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Allez dans le menu des cheats (qui se trouve dans les options) pour entrer ces codes :

DMLDMRLD	Aucune trousse de soin sur la carte
LDMSLRDD	Mort en un coup
LLMSRDMS	Perte des Shuriken
LMDRRMSR	Shuriken illimités
MDLDSSLR	Invincibilité
MSRLSMML	La puissance d'attaque des ennemis est doublée
RMLDDSML	Débloquer une vidéo de Casey et April
RRDMLSDL	Ougi illimité
SLLMRSLD	Sushi Party
SLRMLSSM	La défense des ennemis est doublée

L : Leonardo
M : Michaelangelo
D : Donatello
R : Raphael
S : Shredder

Terminator 3 : The Redemption

© Atari / Paradigm Entertainment 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Finissez le jeu pour débloquer les bonus suivants :

- 3 concept arts
- 1 vidéo
- Ralenti
- Tous les upgrades
- Scanvision illimitée
- Mort instantanée
- Invincibilité
- Tuer automatiquement toutes les cibles

CHEAT CODES

Sélectionnez l'option "Credits Movie" sur le menu principal et faites les manipulations suivantes tout en regardant la vidéo pour activer les cheats.

Choix du niveau	X + Z + Y
Invincibilité	X + Z + R
Tous les upgrades	X + Y + L

The Incredible Hulk : Ultimate Destruction

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu dédié (dans les extras). Attention, ils ne fonctrionnent qu'une fois qu'ils ont été débloqué dans le jeu.

AMERICA	Short américain
AUSSIE	Short australien
BANDERA	Short espagnol
BRINGIT	Double la valeur des bonus de vie
CABBIES	Tous les véhicules deviennent des taxis
CHZGUN	Missiles vaches
CLASSIC	Débloquer Gray Hulk
DESTROY	Double les dommages que cause Hulk
DEUTSCH	Short allemand
DRAPEAU	Short français
FROGGIE	Traffic sauvage
FSHNCHP	Short britannique
FURAGGU	Short japonais
HISTORY	Mode sépia
KINGKNG	Des gorilles partout
MUTANDA	Short italien
OCANADA	Pantalons canadiens
PILLOWS	Débloquer le mode gravité basse
RETRO	Graphismes en noir et blanc
SMASH10	10 000 Smash Points
SMASH15	15 000 Smash Points
SMASH5	5 000 Smash Points
SUITFIT	Débloquer la skin Joe Fixit
TRANSIT	Débloquer le mode Mass Transit
VILLAIN	Débloquer abomination

MODE DIFFICILE

Terminez le jeu une fois pour débloquer le mode Difficile. Vous pourrez aussi recommencer une partie en conservant tous les mouvements que vous aviez obtenu précédemment.

The Legend of Spyro : A New Beginning

© Vivendi Universal Games / Krome Studios 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INTERVIEW D'ELIJAH WOOD

Terminez le jeu une fois pour débloquer le menu Extras où vous aurez accès à cette interview.

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et faites :

Santé illimitée
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, L, R, R

Magie illimitée
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, R, L, R

NEW GAME +

Sauvegardez votre partie une fois le jeu terminé, puis rechargez-la pour pouvoir recommencer l'aventure avec tout ce que vous aviez déjà acquis.

The Legend of Zelda : Four Swords Adventures

© Nintendo 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARÈNES CACHÉES DU SHADOW BATTLE

Pour débloquer les cinq arènes cachées du mode Shadow Battle, vous devez terminez le mode Hyrule Adventure en solo ou à plusieurs.

LES MINI-JEUX DE TINGLE

Les mini-jeux de Tingle ne sont pas accessibles en solo. Pour les faire appraître sur la carte du monde en mode Hyrule Adventure, vous devez soit terminer le second niveau de chaque monde avec au moins deux joueurs, soit revenir dans un monde complètement terminé accompagné d'au moins un autre joueur. Comme il y a huit mondes, il y a huit mini-jeux différents. Ils sont tous jouables de deux à quatre joueurs.

LES OBJETS DE NIVEAU 2

Tous les objets que vous pouvez récupérer dans le jeu, à part la lanterne, peuvent atteindre un second niveau de puissance. Pour cela, vous devez trouver une fontaine des fées pour améliorer les capacités de votre objet.

VAINCRE GANONDORF

Vous devrez affronter Ganondorf à plusieurs reprises dans le jeu. Pour le vaincre, vous devez renvoyer les boules d'énergie qu'il vous lance avec votre épée, et tenir plus longtemps que lui. Frappez-le à l'épée dès qu'il s'écroule. A plusieurs, la boule sera renvoyée directement sur chaque personnage avant de revenir à Ganondorf.

POUVOIR DES OBJETS

Voici les pouvoirs qu'acquièrent les objets une fois jetés dans une fontaine des fées.
Arc : Tire trois flèches à la fois.
Baguette de feu : Lance des flammes dans quatre directions.
Bombes : Grosses bombes.
Boomerang : Allonge la distance de lancer.
Bottes de Pégase : Permet de courir au-dessus des trous.
Lance-pierres : Trois tirs à la fois.
Lanterne : Pas d'amélioration.

Marteau : Allonge la zone d'effet.
Plumes : Double-saut.
Pelle : Détecteur sonore.

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

Cette soluce de The Legend of Zelda : Four Swords Adventures sur GameCube a pour but de vous expliquer pas à pas comment boucler le mode de jeu principal, à savoir l'épopée d'Hyrule. Elle a été réalisée en solo, mais la quête est la même quel que soit le nombre de joueurs. Il se peut toutefois que la résolution de certaines énigmes diffère un tout petit peu à plusieurs.

Vous prenez le contrôle des quatre Link juste après le prologue. Un Link noir fait son apparition au sanctuaire de l'Epée de Quatre, et vous devez vous emparer de la lame mythique pour briser le sceau qui emprisonne Vaati, le Mage du Vent. Link se divise alors en quatre et apprend qu'il doit restaurer le pouvoir de l'épée et délivrer les six jeunes filles ainsi que la princesse Zelda pour vaincre Vaati. Vous vous retrouvez alors sur la carte.

NIVEAU 1 : Et le vent se leva

Lac Hylia

Ce premier niveau a en grande partie pour but de vous permettre de vous familiariser avec les contrôles de jeu. Le jardin de la première maison vous apprend notamment l'utilisation des différentes formations. Si vous suivez l'entraînement, vous aurez droit à quelques gemmes de force en récompense. A gauche, marchez sur l'interrupteur pour faire tomber des gemmes et adoptez la formation en ligne pour pousser le gros bloc dans l'eau. Soulevez le petit rocher pour entrer dans la première grotte, et adoptez la formation en carré sur la dalle centrale. La porte s'ouvre, et vous pouvez récupérer **le boomerang**. Dans l'écran suivant, essayez de prendre le Link noir de vitesse avant qu'il ne s'enfuit, puis récupérez la clé grâce au boomerang. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la maison, puis sortez par derrière et soulevez la pierre avec deux Link. Vous récupérez ainsi **la baguette de feu**. Vous pouvez vous en servir pour lancer des boules de feu ou comme un lance-flammes en maintenant le bouton A. Ressortez de la maison et brûlez les troncs avec la baguette de manière à pouvoir soulever la pierre à deux. Elle permet d'accéder à un souterrain dans lequel vous entrerez après avoir récupéré les gemmes cachées sous le tronc coincé entre les pierres. Là, il vous suffit de frapper l'interrupteur avec l'épée pour créer un pont qui mène au coffre. Il ne contient qu'une petite gemme rouge. Vous ressortez ainsi de l'autre côté de la rivière.

Un Link noir s'amuse à faire trembler le sol avec un marteau pour vous empêcher d'approcher. Marchez à quatre sur la dalle pour faire tomber une pluie de gemmes, puis faites cramer les herbes pour détruire le buisson qui contient d'autres gemmes. Soulevez la pierre plus haut pour changer d'écran, et jetez-vous dans l'eau. Sous le pont, vous rencontrerez Tingle en soulevant la première pierre. Comme vous, il est en quête des gemmes de force et il n'hésitera pas à vous les prendre sous le nez si vous êtes trop lent à aller les chercher. Jetez-vous dans l'eau pour continuer, et pensez à plonger pour récupérer des gemmes lorsque vous voyez leur ombre. Pour descendre, vous devez contourner les petits rochers dans l'eau sous le pont pour sortir au sud-est.

En escaladant la montagne, vous trouverez dans lesquelles il faudra vous propulser à l'aide de canons. Jetez-vous dedans et appuyez sur A lorsque vous voulez en sortir. Un coffre contenant 50 gemmes se trouve à droite du premier canon. Sur la corniche, vous pouvez activer un interrupteur pour faire apparaître des gemmes juste au-dessus. Allez vite les chercher avant que Tingle ne s'en empare. Je vous conseille d'échanger votre baguette de feu contre un autre **boomerang** dans la grotte des deux canons. Trois ouvertures sont accessibles sous la cascade. Prenez la troisième

entrée et activez les quatre interrupteurs simultanément pour créer un pont. Si vous êtes en solo, vous devez vous diviser avec X afin de placer les Link un par un. Empruntez la seconde entrée, passez le pont et récupérez la gemme et le **réceptacle de coeur** dans les deux coffres. Vous devrez ensuite maintenir la dalle étoile avec un Link pendant que vous ferez passer les autres sur le pont. Une fois à l'extérieur, jetez-vous à l'eau et laissez-vous tomber dans la cascade, de préférence sur la gemme verte. Plongez pour récupérer les gemmes rouges et nagez jusqu'à l'écran inférieur pour trouver deux nouvelles gemmes vertes. Ensuite, passez dans le tourbillon scintillant afin de remonter sur l'autre rive. Il vous faudra pousser un bloc à quatre pour passer grâce à la plate-forme mobile. Celle-ci ne se mettra à bouger que lorsque tous les Link seront dessus. Avant d'emprunter l'escalier, mettez-vous à quatre sur la dalle pour ouvrir la porte sud. Vous y trouverez deux coffres, avec notamment le **bracelet bleu** qui améliore votre défense. Une fois dehors, soulevez les pierres et coupez les buissons pour trouver un trou dans le sol. Dans le souterrain, vous pouvez trouver un coffre avec une gemme rouge et un nouveau **boomerang**.

Dès que vous commencerez à traverser le grand pont, une horde de gardes armés viendront vous chercher des noises. Mettez-vous en ligne face à eux pour les avoir très rapidement. Sous les buissons, vous trouverez quatre interrupteurs à actionner simultanément pour faire tomber des gemmes et apparaître des coffres. Ils contiennent notamment un autre **réceptacle de coeur**. Lorsque vous atteindrez la zone du boss, la grille se refermera derrière vous. Commencez par éliminer les gardes avant de vous en prendre à leur chef. Pour l'avoir, esquivez simplement ses attaques et frappez-le avant qu'il ne recommence à bouger. Lorsque vous l'aurez vaincu, servez-vous du boomerang pour récolter toutes les gemmes et passez dans l'écran de gauche.
Si vous avez réussi à collecter au moins 2000 gemmes, vous pouvez briser la barrière magnétique avec votre épée. Dans le cas contraire, on vous ramène au début du niveau pour vous permettre de trouver les gemmes qui vous manquent. Marchez ensuite sur les dalles colorées pour quitter le niveau.

Grotte des Ames perdues

La grande porte incrustée dans la roche s'ouvre lorsque vous approchez. A l'intérieur, la grotte est plongée dans le noir. Progressez vers la droite pour récupérer **la lampe** afin de faire un peu de lumière, et allumez les deux torches pour ouvrir la porte nord. Là, le Link noir reviendra vous narguer avant de disparaître. Allumez toutes les torches sur votre passage pour faire tomber des gemmes, et poussez les blocs pour atteindre le coffre. Il contient 100 gemmes. La porte de droite étant bloquée, poussez les blocs pour atteindre le cercle de flammes. Vous le ferez disparaître en poussant les blocs dans les quatre coins. Le coffre renferme une **petite clé** qui vous permet de déverrouiller la porte de droite.

Commencez par vous mettre à deux ou en formation carrée pour pousser le premier bloc vers la droite. Brisez les pots et frayez-vous un passage dans le labyrinthe obscur pour trouver deux coffres. Celui du bas contient une **petite clé** utile pour ouvrir la porte de droite. Dans la pièce suivante, les blocs colorés ne peuvent être déplacés que par les Link de même couleur. Frayez-vous un passage jusqu'aux coffres pour dénicher 400 gemmes et trouver un interrupteur. En bas, repérez l'emplacement de la seconde **lampe** et allumez les deux torches pour ouvrir la porte.

Lorsque vous avancez dans cette nouvelle salle, le sol s'affaisse sous vos pas. Profitez-en pour piller le contenu des coffres (un **réceptacle de coeur** à la clé) et empruntez les téléporteurs pour sortir. Dans la salle de droite, vous devez briser toutes les jarres pour faire apparaître un coffre et une **petite clé**. Revenez en arrière, empruntez le passage nord et utilisez la clé sur la porte du haut. Avant de sortir, soulevez un Link et lancez-le sur la plate-forme de gauche. Celui-ci actionnera l'interrupteur pour créer un pont, et vous pourrez récupérer **l'arc** ainsi que le **bracelet bleu** dans le coffre. Dans la salle nord, placez-vous sous les torches et lancez des flèches de manière à les enflammer pour qu'elles allument les autres torches plus haut. Vous éliminerez facilement toutes les chauves-souris qui viennent d'apparaître grâce aux flèches, et pourrez ensuite traverser tranquillement le pont en visant l'interrupteur qui se trouve près de la porte nord. Vous pouvez toujours revenir chercher le boomerang pour attraper les gemmes suspendues dans le vide.

Un escalier vous conduit ensuite dans un souterrain labyrinthique. Allez à droite, à gauche et enfin à droite pour trouver la sortie. La porte suivante ne s'ouvre que si vous tirez la poignée de droite avec quatre Link en colonne. Celle de gauche fait apparaître un coffre contenant un **réceptacle de coeur**. Vous devez ensuite en découdre avec un Link noir. Faites des roulades pour le frapper facilement en le prenant de vitesse, et attendez qu'il choisisse une couleur. Prenez ensuite uniquement le Link de la couleur qu'il a choisie, et donnez-lui le coup de grâce. Vous devriez à présent avoir assez de gemmes pour détruire la barrière magnétique.

Château d'Hyrule

Lorsque vous arrivez à l'entrée du château, prenez garde aux bombes et longez le mur de gauche pour emprunter le passage secret caché sous la pierre. Le coffre contient 20 gemmes. Il y a deux interrupteurs cachés sous les jarres. Pour les actionner, lancez un Link du côté gauche avec X et R. Le coffre suivant contient 50 gemmes. Une fois sur les remparts, poussez les blocs pour pouvoir frapper le mécanisme qui contrôle l'ouverture de la porte. Brisez le pot dans lequel est dissimulée une fée, et sautez en contrebas. Lorsque vous passez la porte principale, une armée de soldats vous attaque, et vous devez les éliminer avant de vous en prendre au chef, comme précédemment. Votre victoire vous rapporte 200 gemmes et un **réceptacle de coeur**. La Porte d'entrée du château est fermée, mais vous pouvez l'ouvrir en tirant sur la poignée de droite. Celle de gauche fait apparaître deux gardes.

A l'intérieur, prenez la première porte à droite et poussez le bloc vers le bas afin de récupérer 100 gemmes. Revenez dans la salle principale, grimpez les marches et passez la porte à droite. Vous vous retrouvez de nouveau sur les remparts. Le bâtiment de droite renferme **l'arc** et **les bombes**. Prenez l'arc et tirez vers le bas de manière à activer le mécanisme en dessous du bâtiment. Empruntez le pont et sautez en direction des coffres.
Ils contiennent 120 gemmes. Utilisez les bombes qui se trouvent à vos pieds pour faire exploser le mur au niveau de la fissure. Servez-vous du premier canon pour trouver la **petite clé**, et le deuxième pour revenir au niveau des remparts. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte centrale à l'intérieur du château. Mais allez d'abord explorer la partie gauche. Près du bâtiment de gauche, poussez le bloc vers le haut pour ouvrir la porte, et entrez à l'intérieur. Là, vous avez accès à **la baguette de feu** et à **l'arc**. Les coffres contiennent un **bracelet bleu** et 100 gemmes. Si vous actionnez les quatre interrupteurs en même temps, vous ferez apparaître un triangle bleu qui équivaut à 150 gemmes de force. Il y en a quelques autres au-dessus du bâtiment.

Passez maintenant la porte centrale du château pour arriver dans une zone très bien gardée. Vous devrez d'abord éliminer trois soldats, puis un guerrier en armure et masse d'armes. Pour vaincre celui-ci, attendez que son fléau passe devant vous, puis faites une roulade en terminant par une attaque tornade pour le toucher violemment. Trois coups suffiront, mais ses mouvements seront plus rapides à chaque fois. Ensuite, ce sont des dizaines de gardes qui vous assaillent en même temps depuis les murs du château. Mettez-vous plutôt en ligne pour les avoir en faisant des enchaînements de coups. Evidemment, vous pouvez également vous servir de vos objets pour combattre. Vous serez récompensé par une multitude de gemmes. Fouillez également les cavités d'où sont sortis les ennemis pour trouver 150 gemmes supplémentaires.

La zone suivante est bloquée par une barrière magique. En allant à droite, vous verrez à nouveau le Link noir qui tentera de vous ralentir avec son marteau. Mettez-vous y à quatre horizontalement pour tirer le levier, et engouffrez-vous dans le passage. Vous sont proposés **un arc**, **des bombes**, **un boomerang** et une **baguette de feu**. Choisissez les bombes de manière à pouvoir faire exploser la paroi de droite dans la salle du dessus. Une autre bombe vous permettra de libérer un Zora qui vous accompagnera.

Partez maintenant explorer le côté gauche. Le Link noir vous y attend à nouveau, et il vous tend un piège. Si vous tombez dans le trou, sautez dans le canon pour ressortir. Séparez vos Link de manière à le coincer lorsqu'il sautera de chaque côté du trou. Vous récupérerez 100 gemmes. Placez ensuite chaque Link au dessus d'un interrupteur, et frappez-les tous en même temps. Vous pouvez y arriver même en solo en passant de l'un à l'autre rapidement avec le bouton X. Le passage du haut s'ouvre, et vous pouvez accéder à un nouveau bâtiment. Avant d'y entrer, laissez un Link sur la dalle étoilée pour faire de la lumière, puis aventurez-vous à l'intérieur. Il y a un bloc à pousser sur la gauche et quelques marches à grimper pour accéder à deux interrupteurs cachés sous les pots. Celui de gauche fait venir des ennemis tandis que celui de droite ouvre la porte suivante qui mène au deuxième Zora.

De retour dans la zone centrale, les deux Zora fusionnent pour révéler leur vraie forme, celle d'une Grande Fée !
Celle-ci détruit la barrière magique, ainsi que tous les soldats qui se trouvent à l'écran. Vous pouvez maintenant entrer dans le dernier bâtiment. En coupant les rideaux, vous trouvez deux entrées à gauche et à droite. Du côté gauche, vous pouvez faire apparaître 100 gemmes en poussant le bloc vers la haut. Actionnez les deux interrupteurs qui se trouvent en haut, puis allez voir ce qui se cache derrière le rideau de droite. Les choses se présentent exactement de la même façon. Une fois les quatre interrupteurs activés, vous pouvez accéder à un nouvel écran.

Après avoir éliminé une petite dizaine d'ennemis, entrez dans la salle du trône. Récupérez les gemmes de gauche et de droite, ainsi que celles qui se trouvent dans le coffre en bas à gauche sur le premier balcon. En coupant les rideaux, vous révélez trois entrées différentes. Celle de droite mène à un **réceptacle de coeur** et celle de gauche à 100 gemmes. Pour pouvoir emprunter l'entrée du haut, vous devez vous mettre à quatre en formation carrée pour pousser le trône sur le côté. Utilisez les canons pour atteindre les remparts supérieurs, puis laissez-vous tomber sur le second balcon pour ouvrir le coffre qui contient un **réceptacle de coeur**. De retour en haut, vous devez affronter Ganondorf.

BOSS : Ganonforf
Ce boss bien connu de la série apparaît sous sa forme sombre. Vous devez lui renvoyer les sphères d'énergie qu'il vous envoie à l'aide de votre épée, sans vous approcher de lui. Continuez jusqu'à ce qu'il s'écroule, puis foncez pour le frapper un maximum de fois avant qu'il ne se relève. Recommencez le processus en évitant ses attaques directes jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Une fois le combat terminé, récupérez les gemmes et empruntez le passage pour détruire la barrière magnétique. Vous venez de libérer l'une des princesses.

NIVEAU 2 : A l'Est d'Hyrule

La Côte

Vous voilà à présent sur la plage d'Hyrule. La première grotte vous donne l'occasion de récupérer des **bombes** si vous poussez le bloc avec deux Link. Faites exploser le mur fissuré au nord pour trouver deux coffres contenant des gemmes. Attention, si vous retirez l'une des noix de coco dans le sable, une bombe géante tombera sur l'écran et vous ne pourrez l'éviter qu'en vous réfugiant dans la grotte. Si jamais vous êtes encore dans la zone, vous mourrez instantanément. Plus bas, une autre caverne renferme le **lance-pierres**, mais vous n'en avez pas besoin tout de suite. A droite dans la maison, une grosse dame bloque l'accès au jardin où se trouve le Link noir. Faites le tour en posant une bombe contre le mur derrière la maison, et une autre un peu plus à droite. La cavité de gauche contient des gemmes, celle de droite vous permet de continuer. Vous devez d'abord activer les deux séries d'interrupteurs pour créer un pont, puis poser une bombe sur chaque mur fissuré. Allez dans la salle du haut, laissez un Link sur l'interrupteur, rendez-vous dans la salle de droite et actionnez l'autre interrupteur pour faire apparaître un autre pont que vous emprunterez pour sortir. A l'extérieur, prenez de vitesse le Link noir pour avoir les gemmes, et soulevez la pierre. En passant par l'arrière de la maison, vous trouvez un coffre avec un **réceptacle de coeur**. Passez dans l'écran de droite puis éliminez les Oktoroks bleus facilement à l'aide des bombes. Soulevez les noix de coco pour obtenir davantage de gemmes, et rendez-vous dans la grotte en bas à gauche si vous voulez **le boomerang**.

Vous atteignez ensuite le lac. Le tourbillon vous emmène dans un passage sous-marin qui débouche sur une caverne. Là, vous allez pouvoir récupérer le lance-pierres et le faire évoluer au niveau 2 grâce à la fée. En maintenant le bouton A, vous pouvez à présent lancer des graines dans trois directions différentes. De plus, avec vos quatre Link, vous pouvez jouer sur les formations pour obtenir différents résultats. Maintenant, sortez de la grotte et actionnez la dalle du lac avec vos quatre Link pour faire venir un très grand nombre d'ennemis. Mettez-vous de préférence sur un côté de l'écran pour ne pas vous faire avoir par derrière, et adoptez la technique évoquée plus haut pour les éliminer. En canalisant le pouvoir du lance-pierres, les monstres seront tués en un seul coup. Lorsque vous les aurez tous vaincus, vous pourrez continuer. La technique du lance-pierres fonctionne également très bien sur les crabes de ce nouvel écran. Une pluie de gemmes vous tombe ensuite dessus, mais gare au Like-Like qui s'est camouflé dessous.

Lorsque vous arrivez dans l'écran suivant, un Link noir jette une bombe géante. Si vous restez dans l'écran lorsqu'elle explose, vous êtes mort. Vous devez donc progresser en vous réfugiant dans les trous cachés sous les herbes. Récupérez les bombes dans le second trou, puis 100 gemmes, et envoyez une bombe sur le pot pour dénicher une fée. Il vous faudra également les bombes pour détruire la barrière dans le dernier trou. La sortie se trouve sous la grosse pierre. La zone suivante est assez tranquille, d'autant que vous avez les bombes pour détruire les Oktoroks bleus. Coupez les buissons pour trouver un trou avec un **réceptacle de coeur**, puis un autre qui mène carrément à la sortie. Méfiez-vous des triangles verts qui vous attaquent et faites le tour pour pénétrer dans une nouvelle grotte. Avancez dans le labyrinthe jusqu'au coffre de 100 gemmes, puis empruntez la sortie.

Pour vaincre les Oktoroks violets qui vous attendent à la sortie, vous devez simplement ne plus bouger pour parer les rochers qu'ils vous lancent avant de contre-attaquer. Les quatre interrupteurs qui apparaissent font apparaître des coffres où vous trouverez des gemmes et un **réceptacle de coeur**. Le Link noir et sa bombe géante vous accueillent au bord du lac. A chaque fois que la bombe est sur le point d'exploser, plongez sous l'eau pour éviter le choc. Allez sur le petit îlot de droite pour activer un mécanisme qui fait apparaître un coffre où vous trouverez 100 gemmes, puis quittez cet écran par le nord.

BOSS : Manhandla
Les fans auront reconnu ce boss mythique issu de Zelda 1. La technique pour le battre est toutefois quelque peu différente. Chacune de ses pattes ne peut en effet être détruite que si vous la frappez avec le Link de même couleur. Séparez-les et occupez-vous de ses pattes une par une en prenant garde à sa vitesse de déplacement. Si vous vous trompez, il faudra tout recommencer. Il ne vous reste plus qu'à détruire la barrière magnétique grâce aux 2000 gemmes récupérées.

Village de la jeune fille bleue

Après avoir écouté les sages conseils du vieillard, allez dans l'écran supérieur pour rencontrer le hibou. Coupez les buissons près du bassin pour actionner quatre interrupteurs qui révèlent deux coffres dont vous ne pouvez pas récupérer le contenu tout de suite. De retour dans l'écran du bas, parlez à nouveau au vieil homme afin d'obtenir une **perle de lune**. Vous devez la lâcher dans l'écran du dessus au niveau du parterre de fleurs pour accéder au monde des ténèbres. Cet endroit vous permet de trouver un autre téléporteur qui vous amène dans la partie supérieure de l'écran. Allez chercher le contenu des coffres et partez vers le haut où vous devez éliminer un Link noir. Allez ensuite à gauche dans l'écran où une foule de personnes fait la queue pour entrer dans la guilde. Entrez dans ce bâtiment en passant par le côté droit, et interrogez l'homme avec le bandeau noir. Si vous acceptez de l'aider, il vous demandera de retrouver quatre membres de la guilde cachés dans le village pour recueillir des indices. Sortez de la maison et mettez-vous à quatre pour pousser la grosse dame qui bloque l'entrée de sa demeure. Le coffre à l'intérieur contient une autre **perle de lune**. Vous devez la placer en bas de l'écran pour accéder au monde des ténèbres. Mettez-vous à quatre sur la dalle pour l'actionner, et acceptez l'épreuve de la course pour récupérer les **bottes de pégase**. Vous pouvez y arriver facilement en passant par la droite même si vous n'avez pas les bombes. Notez que la maison de gauche contient un **réceptacle de coeur**. Utilisez les bottes pour repartir en brisant les blocs fissurés.

Maintenant que vous avez les bottes, vous pouvez passer à gauche de l'écran en fonçant dans la file de gens pour les désorganiser. Faites-le au niveau de la fille en rose qui est plus lente à revenir en place pour slalomer facilement. A gauche, le premier membre de la guilde vous donne le premier indice : "les six...". Le buisson de gauche donne accès à un trou qui permet de ressortir du côté droit de l'écran. Dans l'écran de droite, utilisez les bottes pour récupérer les 150 gemmes, puis interrogez le second membre de la guilde au bout du chemin. Son indice est "protège...". Rendez-vous ensuite dans l'écran qui se trouve au sud-ouest. Si le coeur vous en dit, vous pouvez jouer au tir à l'arc pour gagner des gemmes de force, le jeu étant plutôt facile. Le troisième membre de la guilde se trouve juste à gauche. Son indice est : "profondément reliée à ce village...". Juste en bas, une magicienne vous donne une **perle de lune**. Allez la placer dans l'écran nord, juste à côté du second membre de la guilde. De nouveau dans le monde des ténèbres, allez voir la personne au sud-est, Iris, qui a perdu son grimoire. Ensuite, entrez dans le grand bâtiment de gauche et activez les quatre interrupteurs sous les jarres pour accéder aux coffres. Ils contiennent des gemmes et un **bracelet bleu**. Quittez le monde des ténèbres et revenez au croisement des trois routes.

A droite, éliminez rapidement le Link noir avant de récupérer la **lampe** dans la maison de droite. Grâce à elle, vous pouvez brûler les rondins qui obstruent le chemin vers la maison aux trois entrées. Vous y trouvez le quatrième membre de la guilde qui vous révèle le dernier indice : "magnifique...". L'entrée de gauche vous permet de récupérer les **bombes** . A présent, revenez voir l'homme au bandeau noir dans la maison où les gens font la queue, et répondez "Filles" (troisième réponse). Vous obtenez la **pelle** qui vous permet de creuser des trous dans le sol. De retour dans la partie sud-est du village, creusez le sol près de l'entrée de la maison située en bas à gauche. Vous tombez alors dans un trou qui vous conduit à l'aire de repos. Là, séparez vos Link pour actionner les quatre interrupteurs cachés sous les buissons afin d'obtenir des gemmes et surtout une **perle de lune**. Vous n'avez plus qu'à remonter pour la placer entre les deux arbres. Le téléporteur vous amène à nouveau dans le monde des ténèbres. Vous y trouvez une magicienne qui vous

indique l'emplacement d'une gemme enfouie dans le sol (cet emplacement est aléatoire), mais aussi un petit garçon qui vous parle d'une certaine jeune fille. Dans la maison du dessus, une fille en rouge vous donne la **baguette de feu**. Notez l'emplacement du mur fissuré qui vous permet d'accéder à un passage où se trouvent des gemmes si vous avez les bombes. En actionnant la dalle de gauche avec vos quatre Link, vous pourrez pénétrer dans la maison aux multiples entrées. Brûlez les troncs pour passer par l'entrée de droite afin de trouver la fille dont vous parlait le petit garçon. Elle vous remet une **lettre** que vous devez donner à l'homme qui se trouve dans les herbes, au niveau de la magicienne qui n'arrive pas à rentrer chez elle, mais dans le monde de la lumière.
Il vous remet la **plume de roc** en remerciement.

Avec la plume, vous allez pouvoir sauter par-dessus le trou qui se trouve dans la grande maison à gauche de l'homme qui vous a donné la plume. Ensuite, vous devez vous y mettre à quatre pour pousser les tonneaux. Si vous jouez à plusieurs, celui qui possède la plume doit sauter en portant chacun de ses coéquipiers. La magicienne vous cède le **grimoire** perdu d'Iris. Revenez dans le monde des ténèbres pour le donner à sa propriétaire qui pourra enfin rentrer chez elle. Un souterrain apparaît alors en bas à droite de cet écran, côté monde de la lumière. Entrez dans la maison nouvellement apparue et descendez les marches. Il vous faut la plume ou les bottes de pégase pour passer. A l'extérieur, essayez de faire vite pour atteindre les 300 gemmes de force avant Tingle et avancez jusqu'à l'écran orageux. A droite, deux Link noirs vous barrent la route. Relancez les bombes qu'ils vous envoient pour les avoir facilement, puis frappez-les à l'épée. Si jamais ils passent dans le monde des ténèbres, empruntez le téléporteur pour les suivre. Enfin, prenez uniquement le Link de la même couleur que lui pour lui porter le coup de grâce. Vous n'avez plus qu'à monter d'un écran pour quitter ce niveau après avoir détruit la barrière magnétique.

Temple de l'Est

Ce temple fait référence au premier donjon de A Link to the Past dans le monde des ténèbres, mais l'intérieur est bien différent. Les quatre premiers interrupteurs sont là pour vous tendre un piège en faisant tomber une pluie de bombes sur l'écran. En revanche, les quatre dalles situées du côté droit de la pièce font apparaître deux coffres contenant notamment une **petite clé**. Utilisez-la pour déverrouiller la porte de gauche. Les squelettes sont très vulnérables à l'attaque tornade. Dans la salle suivante, déplacez-vous avec un seul Link pour éviter plus facilement les boulets de canon en vous cachant dans les renfoncements. Un fois tous les serpents éliminés, la porte s'ouvre. Occupez-vous d'abord du Link noir puis des squelettes, et récupérez le **lance-pierres** près de la statue de droite. Déverrouillez la porte de droite en marchant sur la dalle, puis jetez-vous en contrebas de manière à emprunter la porte du haut. Prenez garde aux flammes que vous envoient les sorciers et contre-attaquez au bon moment pour les vaincre. Vous obtenez ainsi une **perle de lune** à placer un peu plus bas dans cette salle. Dans le monde des ténèbres, tirez simultanément les quatre leviers afin de faire apparaître des **bombes** dans la salle. Rendez-vous maintenant dans la pièce de droite. A nouveau, prenez un seul Link pour naviguer dans la salle des boulets, et faites exploser toutes les parois fissurées. Vous trouverez un **réceptacle de coeur**, une fée, des gemmes et une **petite clé**.

Quittez cette pièce et utilisez la clé pour déverrouiller la porte sud. En marchant sur les interrupteurs, vous ferez tomber un boulet géant qui tentera de vous écraser. Heureusement, vous tomberez ensuite dans un trou qui vous permettra de lui échapper. En remontant les marches, partez à gauche, puis en haut pour trouver une salle où vous pouvez couper le lierre sur les murs. Posez une bombe sur la paroi de droite et engouffrez-vous dans le passage. Coupez le lierre en haut à droite pour continuer, et vous arrivez dans une salle avec un coffre que vous ne pouvez pas prendre. Il y a deux issues dans cette pièce : une au nord par le mur fissuré, et une au sud en coupant le lierre. Si vous allez par le sud, vous aurez à nouveau deux issues possibles dans le mur est. Allez en bas afin de pousser le bloc, puis revenez prendre l'issue du dessus pour combattre le squelette. Vous devez poser une autre bombe pour passer dans la salle du dessus. Coupez le lierre à gauche afin de récupérer les gemmes dans le coffre, puis coupez le lierre suivant pour sortir. Là, un rideau de lierre cache l'entrée de trois passages secrets dans le mur nord. Prenez l'ouverture de gauche et poussez le bloc pour sortir. Le coffre contient quelques gemmes et l'issue se trouve à gauche. Vous devez ensuite vous y mettre à quatre pour déplacer le bloc géant. Enfin, coupez le lierre au sud de manière à récupérer la **lampe**, et poussez les blocs pour ressortir.

Des gemmes se mettent à tomber du ciel si vous allumez les quatre torches en sortant. Plus loin, il vous faudra pousser l'avant-dernier bloc pour revenir dans la salle avec les rats. Allez dans la salle nord et sortez-en en allumant les deux torches au sud-ouest. A partir de là, commencez par allumer les deux torches sur le promontoire de gauche avant de

faire de même sur les six autres afin de récupérer un grand nombre de gemmes. De retour dans la grande salle, récupérez le lance-pierre que vous avez peut-être laissé dans la salle des bombes, et frappez les deux mécanismes au nord dans la salle de gauche.
Poussez le bloc vers la gauche et allez au nord. Eliminez rapidement le magicien pour obtenir la **perle de lune**. Rendez-vous maintenant dans la salle la plus à gauche. L'un des deux coffres renferme une bombe géante dont vous pourrez éviter l'explosion en vous jetant dans les trous. C'est aussi comme ça que vous récupérerez les trésors contenus dans les différents coffres en sous-sol, dont une fée, un **réceptacle de coeur**, des gemmes et une **petite clé**. Vous devrez utiliser deux Link différents pour porter la perle de lune et la clé. De retour dans la salle de droite, poussez le bloc afin de déverrouiller la porte sud, et posez la perle de lune près du fantôme. Le seul moyen de passer le couloir rempli de boulets est de faire un détour par le téléporteur. Mais lorsque vous ressortirez, vous devrez marcher à quatre sur les dalles pour ouvrir la porte. Si vous jouez à plusieurs, faites en sorte que le Link qui est passé dans le monde des ténèbres transporte ses coéquipiers jusqu'aux dalles. Il est en effet possible de transporter des Link entre les deux mondes en soulevant leurs ombres. Les marches vous conduisent au souterrain où se trouve **l'arc**. Vous noterez au passage le clin d'oeil au tout premier souterrain de Zelda 1. Repartez dans le sens des boulets et lancez une flèche dans chacun des yeux rouges situés au nord de la pièce. Ceci vous permet de récupérer le **bracelet bleu**.

Maintenant que vous êtes en possession de l'arc, vous pouvez enfin résoudre l'énigme de la salle principale. Empruntez le passage nord depuis lequel vous pourrez envoyer des flèches dans la rangée d'yeux. Une fois que tous sont allumés, un pont vous permet de traverser et de récupérer les gemmes vertes. Vous devez toutefois revenir chercher la lampe que vous avez dû laisser dans la salle où se trouvent les bombes pour allumer les deux torches qui ouvrent la porte nord. Des dalles volantes vont tenter de vous attaquer, mais vous pouvez vous cacher derrière les statues ou les frapper pour les éviter. Attention car les statues finiront elles aussi par s'envoler pour vous attaquer ! Quatre Link noirs vous attendent un peu plus loin. Vous pouvez vous mettre en ligne et utiliser l'attaque tornade pour les vaincre, ou bien vous aider des bombes. Lancez les deux bombes de devant sur les bombes alignées pour provoquer une réaction en chaîne qui activera les deux mécanismes ouvrant la porte.

Ici, vous devez agir vite en enchaînant roulades et attaques à l'épée pour venir à bout des sorciers avant qu'ils ne volent toutes vos gemmes. C'est dans la salle nord que vous affronterez le boss.

BOSS :
Commencez par vous jeter dans l'un des trous pour récupérer le **boomerang**. Ensuite, adoptez une formation en ligne et envoyez vos boomerangs en direction du boss. Cela aura pour effet d'attirer les petits rochers vers vous. A ce moment-là, détruisez-en un maximum à l'épée de manière à diminuer la protection du boss. Recommencez l'opération jusqu'à que les rochers aient tous disparu, puis attaquez-vous directement à l'oeil géant. Vous devrez vous éloigner lorsqu'il saute pour ne pas être étourdi par l'onde de choc à l'atterrissage, puis contre-attaquer à l'épée dès qu'il s'approche de vous. A ce rythme, le boss ne tardera pas à exploser littéralement à l'écran. Vous n'avez plus qu'à briser la barrière pour délivrer la jeune fille emprisonnée dans le cristal et en finir avec ce niveau.

NIVEAU 3 : Montagne de la Mort

Les Contreforts de la Mort

La pancarte située près de l'entrée du niveau vous avertit que les gardes d'Hyrule sont à votre recherche. Eliminez les trois premiers et soulevez la grosse pierre de droite pour trouver 100 gemmes de force. La pierre du bas dévoile un souterrain qui renferme quelques gemmes supplémentaires. Dans la zone suivante, méfiez-vous tout particulièrement des archers cachés dans les herbes, et n'oubliez pas que vous pouvez parer leurs flèches à l'aide du bouclier. D'autres ennemis vous attendent dans le première maison, mais vous y trouverez également un **arc**. Vous pouvez également récupérer un **boomerang** dans la maison de droite. Lorsque tous les ennemis auront été éliminés, vous pourrez continuer au nord.

En traversant le pont, vous pouvez essayer d'attraper quelques gemmes avec le boomerang, mais prenez garde aux deux Link noirs qui vous attendent un peu plus loin. A l'aide des bombes, vous pouvez exploser le mur à deux endroits différents. Frappez-le avec l'épée pour trouver les parois qui sonnent creux. Dans le passage de droite, laissez un Link

sur le mécanisme en étoile et faites le tour pour passer dans l'autre entrée avec un second Link. Celui-ci va se charger d'envoyer une flèche dans chacun des yeux qui se trouvent au centre de la pièce. Le pont qui se crée alors vous permet d'atteindre deux coffres contenant un **réceptacle de coeur** et 100 gemmes. Sortez par le nord pour changer de zone.

Dès que vous arrivez dans cet endroit rempli de concombres ambulants, allez couper les buissons au centre de l'écran pour mettre la main sur le **médaillon des flammes**. Ressortez du trou et projetez le médaillon sur le sol pour pulvériser tous les ennemis à la fois. Des échelles vous permettent ensuite de gravir la montagne. Méfiez-vous du triangle qui se défend et jetez-vous sur la corniche en contrebas pour parler au vieil homme. Avant de continuer vers la droite, lâchez-vous un peu plus à gauche pour tomber près du bloc de l'écran précédent. Une gemme violette se trouve en dessous.

Vous arrivez finalement dans un champ envahi par des écureuils. Avant d'aller dans la grotte de gauche, il faut vous équiper du marteau. Pour cela, rendez-vous dans la zone située à l'est d'ici. Le vieil homme qui habite la maison vous explique qu'il a réussi à mettre au point une maison mobile. Ca signifie qu'il vous suffit de vous y mettre à quatre pour la pousser dans le sens que vous voulez pour détruire tous les écureuils de cet écran. Notez que vous pouvez également tirer la maison s'il le faut. Une fois cette besogne accomplie, vous pourrez vous emparer du **marteau magique**. Il vous permet non seulement d'écraser les écureuils, mais aussi d'enfoncer les piquets. Vous en aurez justement besoin dans l'écran de gauche. Au passage, faites un détour par la petite grotte en bas de l'écran pour récupérer des gemmes ainsi qu'une fée.

Plus au nord, un Link noir se cache dans un champ de bombes. Laissez-le gesticuler dans son coin et partez à droite pour affronter un cyclope. Si vous jouez en solo, vous pouvez facilement le tromper en séparant vos Link. Dès que vous le frappez avec l'un d'eux, changez de personnage pour lui échapper. Sinon, prenez garde à ne pas vous faire attraper si vous ne voulez pas perdre toutes vos gemmes. Avant de partir, coupez le petit buisson pour trouver un passage secret. Le coffre est accessible uniquement si vous utilisez l'arc sur le mécanisme. Plus loin, vous aurez le malheur de faire apparaître trois autres cyclopes en activant la dalle. Mais ça devient vraiment cauchemardesque dans la salle suivante où l'écran fourmille de cyclopes. Allez immédiatement dans la grotte chercher le **médaillon des secousses** pour régler le problème en un quart de secousses. Maintenant qu'ils sont transformés en gelée, les cyclopes ne présentent quasiment plus aucun danger.

En empruntant l'échelle, un tourbillon va vous transporter dans les collines perdues. Cette séquence fait référence à une énigme tirée de Zelda 1. Pour trouver l'issue du labyrinthe, il suffit simplement de se diriger cinq fois vers le haut. Quand vous serez de l'autre côté, vous devrez à nouveau régler son compte au chevalier et à ses acolytes. Ne vous laissez pas surprendre par la vingtaine de soldats qui va débouler du haut de l'écran, et débarrassez-vous d'abord des gardes avant de vous attaquer à leur chef. Si vous n'avez pas les 2000 gemmes en arrivant devant la barrière magnétique, sachez qu'il y en a quatre sous la grosse pierre qui se trouve dans ce dernier écran.

Le Sentier

Le hibou vient vous accueillir dès que vous pénétrez dans ce niveau pour vous supplier d'aider les Gorons de la montagne. Entrez dans la grotte pour trouver un certain nombre de jarres remplies d'eau que vous utiliserez pour éteindre les flammes tout autour de vous. Laissez-vous tomber ensuite en contrebas pour récupérer la **plume de roc** dans la grotte. Refaites le tour afin de récupérer une nouvelle série de jarres pleines d'eau, et sautez par-dessus le trou pour éteindre les dernières flammes. La zone suivante s'annonce un peu plus compliquée. Utilisez les jarres de la première grotte pour éteindre les flammes qui bouchent l'entrée de la troisième caverne. Dans la seconde grotte, récupérez le **marteau magique** et les 100 gemmes avant de continuer dans la troisième. Là, suivez le chemin de corniche en corniche jusqu'à la salle où se trouvent les blocs rouges, et enfoncez-les tous avec le marteau pour gagner une fée et quelques gemmes. En quittant le souterrain, emparez-vous de la bombe et rentrez à nouveau pour détruire la paroi fissurée. Ensuite, récupérez les jarres d'eau et éteignez les dernières flammes de cet écran. Avant de partir, regagnez la corniche nord-est et enfoncez les piquets pour atteindre une autre caverne. A l'intérieur, vous devez pousser les rochers pour atteindre le petit Goron, et surtout les jarres d'huile. Prenez les quatre jarres et quittez cet écran par l'échelle. Vous allez pouvoir vous servir de ces jarres pour allumer les mèches qui vont enflammer les récipients explosifs. Réfugiez-vous dans la grotte avant qu'ils n'explosent et récupérez les gemmes obtenues.

A droite, il va vous falloir attendre qu'un rocher se coince dans le trou pour pouvoir passer. Procédez exactement de la même façon dans l'écran suivant, et montez l'échelle. A l'aide du marteau, détruisez les piquets qui bloquent la maison et poussez-la en vous y mettant à quatre. De cette manière, l'accès à la grotte devient possible. Les jarres d'huile que vous y trouvez vont vous servir à défiger les gemmes de force. Vous devriez déceler un trou qui permet de récupérer le **bracelet bleu**. Plus loin, débarrassez-vous des Link noirs qui lancent des flammes partout, et utilisez votre marteau pour frapper le sol jusqu'à ce que vous fassiez tomber le troisième Goron. Emparez-vous de la clé et allez déverrouiller la porte de la grotte. Des jarres d'eau vont vous servir à éteindre l'incendie. Vous pouvez même y trouver un **boomerang**. Sous la petite pierre située en bas à droite, se trouve la fontaine d'une grande fée. Elle va pouvoir améliorer vos objets pour les passer au niveau 2. Vous pouvez le faire sur le boomerang pour pouvoir récupérer les nombreux triangles de l'écran suivant.

Quatre Link noirs viennent à nouveau vous attaquer au sommet de la montagne. Chassez-les comme vous en avez maintenant l'habitude, et pensez à les traquer même dans les maisons. Celles-ci sont d'ailleurs remplies d'objets : **arc**, **bottes**, **boomerang**, **bombes** et **baguette de feu**. Après avoir empoché quelques gemmes supplémentaires dans l'écran suivant, préparez-vous à affronter le boss.

BOSS : Roi Cuirasse
Voilà un boss directement issu de The Wind Waker. Pour commencer, vous devez déjà vous munir de bombes que vous arracherez directement du sol pour les lancer sur l'aigle au moment où il passe devant vous. Une fois qu'il est assommé, il vient s'écraser dans un rocher où il se coince la tête. Vous devez alors entrer dans le rocher pour briser son masque de l'intérieur à coups de marteau. Une fois le masque détruit, recommencez à l'intercepter avec des bombes, mais cette fois frappez-le ensuite à coups d'épée pour en venir à bout. La sortie se trouve juste à droite.

Tour des Flammes

Les portes de la tour s'ouvrent lorsque vous pénétrez à l'intérieur. Notez la musique issue du dernier donjon de Zelda 1. Commencez par briser les deux premières jarres pour trouver un interrupteur qui fait apparaître des **lance-pierres**. Grâce à cet objet, vous allez pouvoir viser les quatre mécanismes situés près du pont. Vous devez canaliser votre tir pour atteindre le dernier. Les flammes disparaissent alors et vous pouvez passer. Procédez exactement de la même façon juste au-dessus pour récolter quelques gemmes. Dans la salle suivante, vous devez progresser précautionneusement en prenant garde aux flammes projetées par les statues. Avant de sortir, pensez à récupérer le **boomerang** qui se trouve au nord de la pièce.

Cette salle vous permet de renouer avec les horribles pieuvres collantes. La difficulté vient du fait qu'à chaque fois que vous les frappez, elles vous font reculer pour vous faire tomber dans le vide. Faites-les glisser dans la lave et brisez les jarres pour trouver un interrupteur vous permettant d'obtenir un **réceptacle de coeur**.
Plus haut, vous devez progresser en montant sur les plates-formes mobiles de manière à atteindre la porte de gauche. Ensuite, lancez un Link sur la plate-forme centrale pour qu'il élimine la pieuvre et révèle quatre interrupteurs sous les jarres. Rejoignez-le pour les actionner et préparez-vous à recevoir toutes les dalles de la pièce en pleine figure. En solo, vous pouvez les éviter facilement en passant rapidement d'un Link à un autre. Vous devriez pouvoir récupérer une fée avec le boomerang. Ceci fait, emparez-vous de la **plume de roc** avant de faire demi-tour. Maintenant que vous pouvez sauter, brisez les jarres sur la petite plate-forme au nord pour trouver une fée, et sautez sur les plates-formes du bas pour atteindre les deux coffres contenant des gemmes avant de sortir par le nord-est.

Dès que vous arrivez dans cette pièce, deux Link noirs tentent de vous intercepter. Attendez qu'ils soient assommés pour leur porter le coup de grâce, puis récupérez les gemmes. Approchez-vous ensuite des statues pour briser les jarres au centre, et activez simultanément les quatre interrupteurs pour éteindre les flammes. Les deux rangées de jarres cachent deux trous dans lesquels vous pouvez tomber afin d'accéder à un souterrain sur plusieurs étages. Tombez dans le trou du haut, remontez le premier escalier et descendez de manière à vous laisser tomber dans l'avant-dernier trou de droite. Vous trouvez ainsi le coffre qui contient la **petite clé**. Laissez-vous tomber dans le trou suivant, montez les escaliers et tombez cette fois dans le trou qui se trouve le plus à gauche afin de récupérer le **réceptacle de coeur**. De retour à l'extérieur, vous n'avez plus qu'à sauter pour atteindre la porte verrouillée à gauche.

Les choses sérieuses commencent puisque vous allez affronter un garde armé d'un fléau enflammé. Pour le vaincre,

sautez par-dessus son arme grâce à la plume et assénez-lui un maximum de coups d'épée. Quittez cette salle par le nord-ouest pour arriver au 4ème étage. Ici, la plume va vous être de nouveau utile pour sauter par-dessus les barrières de flammes. Vous pouvez également changer leur sens de rotation en actionnant les interrupteurs. Lorsque vous serez sur la plate-forme sud-ouest, emparez-vous de **l'arc** de manière à pouvoir viser les deux yeux rouges afin de faire tomber quelques rubis. La sortie se trouve à l'est. Une grande barrière vous empêche de traverser le pont suivant. Lancez une flèche sur le mécanisme pour changer son sens de rotation, et visez l'oeil rouge pour récolter quelques gemmes avant de sortir par le nord.

Au 5ème étage, prenez garde aux barrières de flammes lorsque vous emprunterez la plate-forme mobile, et rendez-vous sur la plate-forme sud-est. Actionnez simultanément les quatre interrupteurs pour faire apparaître des coffres contenant des gemmes, puis laissez-vous tomber dans le trou. Divers objets sont entreposés ici : des **bombes**, une **plume**, un **arc** et une **lampe**. Choisissez la plume et quittez le souterrain. A présent, vous pouvez facilement rejoindre la sortie ouest. Plusieurs Link noirs vous attendent dans la salle suivante. Faites surtout attention aux flammes et aux bombes qu'ils vous lancent. Autrement, agissez comme d'habitude pour les éliminer, puis sortez par le nord.

Ce 6ème étage n'est pas compliqué. Avec la plume, sautez sur les plates-formes pour récupérer le contenu des coffres, et actionnez les quatre interrupteurs au sud-ouest entre les statues pour obtenir les **bombes**. La porte sud-est vous mène directement au boss.

BOSS : Dodongo
Vous connaissez sûrement ces monstres hérités de Zelda 1 qui ne sont sensibles qu'aux explosions. Attendez qu'ils stoppent leur déplacement et ouvrent la bouche pour lancer une bombe dans leur gosier afin qu'elle explose dans leur corps. Ce sera plus facile en solo grâce aux formations. Répétez l'opération plusieurs fois sur chacun des Dodongo pour qu'ils finissent par imploser. La porte nord étant bloquée par des flammes, faites un détour par la droite pour interroger le hibou qui vous rejoint près de la tour. Lorsque vous reviendrez dans la salle, les flammes auront disparu et vous pourrez briser la barrière magnétique et délivrer la troisième jeune fille de l'emprise de son cristal.

NIVEAU 4 : A l'orée des Champs

Le Champ

Vous voilà dans la plaine d'Hyrule sous une pluie battante. Acceptez d'aider la jeune fille qui n'est autre que Malon et escortez-la entre les flammes en prenant garde à sa jauge de vie. Vous y arrivez plus facilement avec un seul Link, et n'oubliez pas qu'elle est très très lente. Dans la zone suivante, des archers sont cachés sous les herbes mais vous pouvez parer leurs attaques à l'aide du bouclier. Plus loin, Malon rejoint son père au ranch. Une fée se cache sous les herbes et vous pouvez trouver un trou sous les buissons au sud-ouest. Un **réceptacle de coeur** y est enfoui. Le passage souterrain propose un **boomerang** et un **marteau magique**. Dans l'écran suivant, lisez la stèle pour obtenir une carotte qui vous permet de monter un cheval. Cette monture va vous permettre de sauter par-dessus les barrières qui se trouvent près du souterrain de tout à l'heure. Vous devez sauter dans la zone centrale et couper les buissons pour trouver le trou qui vous permettra de faire disparaître les blocs qui empêchent l'accès aux coffres. Ils contiennent des gemmes et un **réceptacle de coeur**. Remontez sur le cheval, mais cette fois faites le tour du champ en sautant les barrières pour récupérer un maximum de gemmes. Ensuite, partez vers le nord, toujours à cheval, pour venir à bout facilement de vos adversaires. Vous atteindrez rapidement la sortie en sautant toutes les barrières et en récoltant les carottes au passage.

Dès que vous arrivez près de la pancarte, frappez le petit rocher indestructible pour libérer un grand nombre de gemmes. Coupez ensuite toutes les herbes pour trouver quatre interrupteurs à actionner simultanément afin de faire tomber 100 gemmes de force. Plus haut, vous allez faire la connaissance de Gohma, une araignée récurrente de la série. Elles sont en nombre dans ce niveau et on ne peut les tuer qu'en visant leurs yeux avec une flèche, ou bien en les écrasant à l'aide des rondins. La porte de la maison étant verrouillée, partez vers l'écran de gauche. Le trou caché sous le buisson conduit à un coffre contenant des gemmes. Dans la cabane, acceptez la mission que vous propose l'homme pour obtenir la clé de l'atelier. Revenez dans l'écran précédent pour entrer dans l'atelier où se trouvent les **bottes de Pégase** et le **boomerang**. Choisissez les bottes, puis retirez le rondin encastré dans le mur. Grâce aux bottes, vous

pouvez défoncer les blocs fissurés pour lire le message sur la stèle.

Au nord-est, même Tingle n'arrive pas à soulever l'énorme triangle vert inaccessible pour l'instant. Eliminez les deux Link noirs en évitant l'araignée, et soulevez le gros rondin qui bloque la sortie nord. Vous devez vous y mettre à quatre pour y arriver. Un peu plus haut, un souterrain caché sous une pierre débouche sur la fontaine de la grande fée. Celle-ci va pouvoir faire passer vos bottes de Pégase au niveau 2 pour que vous puissiez courir dans le vide. Vous pouvez faire un essai dans cette grotte pour récupérer les gemmes contenues dans le coffre. En sortant, courez au-dessus des trous pour trouver un autre coffre rempli de gemmes. Rendez-vous à présent au nord-ouest pour affronter deux Link noirs. A nouveau, alignez vos quatre Link pour retirer le rondin encastré dans la roche et engouffrez-vous dans le souterrain. Il débouche sur une autre grotte. Tirez d'abord le rondin au maximum vers la droite, puis laissez un Link sur la marque en étoile dans la grotte. Avec un autre Link, revenez à l'entrée de la première grotte et courez au-dessus des trous pour atteindre l'autre côté de la grotte. Là, servez-vous des bottes pour briser la jarre et construire un pont sur l'eau. Vous aurez besoin de l'arc pour activer l'oeil rouge sur la droite. En sortant, allez au nord pour trouver l'entrée d'une autre caverne un peu spéciale. A gauche se trouve la **petite clé** dont vous avez besoin pour déverrouiller la porte centrale. Il vous suffit de pousser les blocs pour l'obtenir. Des gemmes se cachent sous le rocher de droite. Le passage central débouche sur **l'arc** tant convoité. Il vous servira à viser l'oeil rouge pour repartir par le canon.

Maintenant que vous êtes en possession de l'arc, allez chasser les araignées à travers le niveau. Il y en a trois en tout à éliminer. Une fois cette tâche accomplie, revenez voir l'homme dans la cabane ouest pour obtenir la **pelle**. Commencez par aller voir la grande fée dans le souterrain au nord-ouest pour optimiser son efficacité. Maintenant, un signal vous indiquera à quels endroits creuser. Par exemple, un triangle violet d'une valeur de 300 gemmes est enfoui dans le sol près de la bombe prête à exploser. Allez ensuite dans l'écran qui se trouve en-dessous de celui de la grande fée, et creusez à droite de l'arbre là où sonne le radar pour trouver un passage secret qui renferme un coffre vide.
.. Le radar indique aussi divers endroits où vous trouverez des gemmes. La vraie sortie se trouve au sud-est. Récupérez la gemme bleue dans le coffre puis utilisez le canon pour vous éjecter directement sur le gros triangle vert. Il équivaut à 1000 gemmes ! Quelques slimes tenteront ensuite de vous empêcher d'aller plus loin, mais rien de bien méchant. Par contre, des soldats vous attendent en nombre un peu plus loin. Heureusement, vous n'avez qu'à sauter dans le trou caché sous les herbes au nord-est pour trouver le **médaillon des flammes** qui vous permettra de faire le ménage rapidement dans cet écran. Toutefois, je vous conseille tout de même d'attendre soit l'arrivée des deux gardes aux fléaux, soit celle des derniers soldats pour l'utiliser. Le vrai boss vous attend au nord.

BOSS : Chevalier squelette bleu
Ce boss se trouve en réalité dans le monde des ténèbres, et vous ne pouvez pour l'instant voir que son épée et son ombre. Occupez-vous des squelettes pour être aspiré dans le monde des ténèbres. Là, vous pouvez voir la véritable apparence du boss qui n'est autre qu'un squelette géant. Esquivez ses attaques et ripostez lorsqu'il termine son mouvement. Vous n'avez qu'à répéter l'opération plusieurs fois pour le vaincre. Votre victoire vous permet de libérer le chevalier bleu de son maléfice et obtenir le **joyau bleu**. La sortie se trouve juste à droite.

Le Marais

Dès votre arrivée dans ce niveau, le hibou vient vous mettre en garde contre les dangers du marais empoisonné. Longez le bord sans mettre les pieds dans l'eau pour récupérer les gemmes, puis partez vers le nord. Là, un Link noir vous attaque avec une bombe géante. Réfugiez-vous dans la grotte pour éviter l'explosion. Utilisez la bombe pour révéler quatre autres entrées dans la paroi. Vous récolterez au passage 200 gemmes et une fée. Le passage central vous emmène en haut de l'écran. Prenez la bombe qui se trouve à la sortie de la grotte pour faire exploser la paroi à gauche de la sortie. C'est ici que vous trouverez la **plume de roc** qui vous permettra de sauter au-dessus de l'eau empoisonnée. Vous pouvez briser les rocs en faisant un saut vers le bas (A puis B).

A gauche, l'entrée d'un souterrain est dissimulée sous la pierre. D'autres **plumes** sont entreposées ici. Vous n'avez ensuite qu'à sauter sur les nénuphars en éliminant le vautour pour atteindre le passage suivant. Encore une fois, la technique du coup vers le bas va vous permettre de récupérer des gemmes ainsi qu'un **réceptacle de coeur**. Dans l'écran suivant, sautez sur les nénuphars pour arriver jusqu'à la pancarte, et continuez jusqu'à la sortie sud-ouest en attrapant les gemmes en vol. Un guerrier accompagné d'une horde de soldats vous barrent la route un peu plus loin. Vos formations vous seront utiles pour les battre.

Il va maintenant falloir apprendre à utiliser à bon escient les nénuphars sauteurs. En vous posant dessus, ceux-ci vous propulsent beaucoup plus loin que la plume. Coupez les herbes et les buissons pour localiser les interrupteurs, et faites en sorte qu'il y ait un Link sur chacun d'eux pour récupérer le triangle vert. N'hésitez pas à faire un détour pour vous emparer du triangle bleu un peu plus loin. Dans la zone suivante, placez un Link sur le premier interrupteur pour faire pousser un nénuphar. Ensuite, avec deux autres Link, allez activer les interrupteurs cachés sous les buissons de droite. Le quatrième Link n'aura plus qu'à suivre les nénuphars apparus pour atteindre le dernier interrupteur. Allez enfin chercher la gemme rouge et avancez vers le nord.

Suivez le chemin des nénuphars pour rejoindre la plate-forme où se trouve la bombe, et utilisez-la pour faire un trou dans la paroi. Avant d'y aller, faites le tour pour récupérer le contenu des coffres dans la grotte du bas. Vous y trouverez des gemmes et un **réceptacle de coeur**. Dans la grotte nord que vous avez fait apparaître, vous aurez à nouveau besoin de la bombe pour faire sauter la paroi fissurée. Grâce à la plume et au saut vers le bas, vous pourrez sans problème trouver la sortie en collectant au passage une gemme bleu. Votre périple vous conduit ensuite dans un cimetière lugubre. Eliminez les fantômes en poussant les tombes pour trouver des souterrains cachés, et méfiez-vous de la chauve-souris rouge et des rochers volants. Un **bracelet bleu** est caché dans la tombe la plus à l'est. C'est dans la troisième tombe de la rangée du bas que vous trouverez **l'arc**. Pour l'obtenir, sautez sur la plate-forme de gauche, placez-vous au-dessus de la jarre en bas à gauche et faites un saut vers le bas pour la briser malgré le bloc qui vous sépare d'elle. Allez ensuite activer l'interrupteur qui se trouvait dessous et récupérez l'arc.
Avec celui-ci, visez les yeux pour créer des ponts et empruntez le téléporteur pour sortir de là.

Lorsque vous arrivez dans l'écran avec les gros fantômes, contournez les pierres pour ressortir en bas à droite, et progressez jusqu'à atteindre l'écran avec le Link noir. Quand vous l'aurez vaincu, les pierres tombales vont s'agiter pour vous écraser. Une fois le calme revenu, poussez la tombe centrale afin de révéler un trou. Poussez les quatre blocs dans les coins et tirez sur les yeux avec vos flèches pour ouvrir la porte. Dans la salle suivante, poussez les deux blocs vers la porte verrouillée, puis allez à gauche afin de viser les deux premiers yeux. A droite, le coffre qui se trouve derrière les pièges contient une **petite clé** indispensable pour continuer. Revenez dans la salle centrale et allez au nord. Là, détruisez les pots pour trouver un interrupteur qui ouvre la porte de gauche. Dans cette pièce, utilisez votre arc pour éliminer les trois chauves-souris afin de créer un pont vers la salle du bas. De là, vous pourrez viser les deux derniers yeux pour faire tomber une autre **petite clé** qui va vous permettre de déverrouiller la porte à droite. Vous n'avez plus qu'à briser les pots en évitant les pièges pour ouvrir les coffres et trouver un **réceptacle de coeur**. Pour sortir de la salle suivante, poussez le second bloc du haut vers le bas. Un téléporteur vous ramène à l'extérieur avec la **perle de lune** que vous avez trouvée.

Déposez la perle de lune au milieu du parterre de fleurs dans l'écran avec les fantômes de manière à faire apparaître un téléporteur qui vous conduit dans la partie nord. Entrez dans la maison et parlez à Dampe, le fossoyeur. Le coffre qui se trouve à l'intérieur contient le **bracelet de force**. Avec celui-ci, vous allez pouvoir soulever les arbres et bien d'autres choses. En sortant de la maison, coupez les buissons et activez les quatre interrupteurs pour que la lumière détruise tous les fantômes. Ensuite, approchez-vous du spectre et soulevez l'arbre qui obstrue le passage vers le nord-est. La zone suivante est plongée dans la pénombre. Si vous marchez sur le halo de lumière, des fantômes viendront en découdre avec vous. Slalomez entre les tombes jusqu'à ce que vous trouviez la **lampe** au sud-ouest. Vous trouvez un grand nombre de gemmes si vous avez la bonne idée de déraciner l'arbre le plus à droite. En soulevant l'autre arbre, vous pourrez continuer votre route vers le nord-est. Bonne nouvelle, vous voilà dans la zone du boss. Séparez vos Link pour actionner les quatre dalles étoilées afin de détruire les fantômes, et assistez à l'apparition du boss.

BOSS : Fantôme
Ce fantôme a la sale manie de souffler les torches que vous allumez à l'aide des dalles en étoile. Pendant tout le combat, gardez un Link près de chaque torche pour les rallumer à chaque fois que nécessaire, et éliminez les petits fantômes qui tentent de vous gêner. Lorsque le monstre est dans la lumière, donnez-lui un coup d'épée et traquez-le de cette façon en changeant de Link fréquemment. Lorsque le fantôme sera devenu minuscule, il finira par exploser. Vous n'avez plus qu'à briser la barrière pour quitter le niveau.

Infiltration du Château d'Hyrule

Les quatre Link vont maintenant tenter de s'infiltrer incognito dans l'enceinte du château d'Hyrule. Sautez dans les

douves pour atteindre l'autre rive, et récupérez la fée cachée dans le buisson avant de sortir par le nord. A partir de là, vous ne devez plus faire de bruit ni marcher dans les halos de lumière si vous ne voulez pas vous faire repérer. Résistez à l'envie de démolir les jarres et longez le mur pour atteindre l'écran de gauche. Si jamais vous vous faites prendre, vous vous retrouvez dans les cachots. Vous devez alors briser le pot pour tomber dans un trou. Avant de frapper le mécanisme, lancez un Link en direction du coffre pour trouver quelques gemmes. Vous ressortez dans la cellule adjacente mais pouvez vous emparer du **boomerang**. Avec cet objet, vous pouvez briser les pots depuis la grille de la première cellule afin de récupérer la **petite clé**. Avant de partir, frappez les quatre mécanismes de la cellule de gauche pour entrer à l'intérieur, et récupérez le marteau. Deux solutions s'offrent à vous. Soit vous longez le mur, soit vous plongez sous l'eau pour atteindre la rive gauche. Le mieux est quand-même d'emprunter les deux chemins pour récupérer un maximum de trésors, et notamment le **réceptacle de coeur** contenu dans l'un des coffres. Profitez de la diversion provoquée par le Link noir pour passer entre les halos, puis faites un détour par le sud-est pour récupérer les gemmes et le **réceptacle de coeur** contenus dans les coffres sur la corniche. Enfin, glissez-vous dans les ouvertures en haut de l'écran pour pénétrer dans le château.

Maintenant que vous avez réussi à entrer, vous allez pouvoir faire autant de bruit que vous voudrez. Débarrassez-vous des fantômes pour récupérer un maximum de gemmes, puis passez la porte nord. Cette salle est remplie de crânes indestructibles. Vous devez les éviter en suivant leur sens de rotation de manière à pousser le bloc qui empêche d'accéder au coffre. Il contient une **petite clé** que vous utiliserez pour déverrouiller la porte de droite. Dans la salle suivante, mettez-vous à quatre pour tirer la poignée et passez dans la pièce au nord-ouest. Attendez que les crânes s'éloignent pour tirer la poignée au maximum afin de faire tomber la **perle de lune**. Déposez-la près de l'armure rouge, dans la salle avec les nombreux crânes, et empruntez le téléporteur vers le monde des ténèbres. Vous n'aurez que quelques blocs à pousser pour vous emparer de **l'arc**. De retour dans la salle de droite, visez les yeux rouges de manière à créer des ponts au-dessus du vide. Au passage, vous pourrez obtenir un **réceptacle de coeur**, une **petite clé** et des gemmes dans les trois coffres. Déverrouillez la porte au sud-est pour sortir.

Dans cette nouvelle salle plongée dans le noir, envoyez une flèche dans chacune des torches pour construire un pont au milieu de la salle. Les portes ouvertes au sud conduisent dans la cour du château. Prenez garde à ne pas faire de bruit quand vous récupérerez le contenu des coffres : une **petite clé** et des gemmes. Vous n'avez plus qu'à remonter pour ouvrir la porte nord pour déboucher dans une salle où se trouve la **lampe**. Elle va vous permettre d'allumer les quatre torches qui déclenchent l'ouverture de la porte, mais vous devez adopter une formation en losange pour les allumer toutes en même temps. Au bout du couloir, allumez les deux torches pour ouvrir la porte suivante, et pénétrez dans la salle plongée dans le noir. En allumant les quatre torches situées aux quatre coins de la salle, le boss apparaît.

BOSS : Fantôme
La technique n'est pas très éloignée de celle du combat précédent. Positionnez un Link près de chacune des torches pour les maintenir allumées, et frappez-le pour qu'il vous aspire. Une fois à l'intérieur de son corps, traquez-le pour le frapper un maximum de fois à l'épée et recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il succombe. Une fois le combat terminé, vous n'avez plus qu'à détruire la barrière pour libérer la jeune fille.

NIVEAU 5 : Monde des Ténèbres

Bois Perdus

Ce niveau fait référence à la forêt de l'épisode A Link to the Past, jusque dans la musique. La mauvaise nouvelle, c'est que cet endroit est conçu comme un véritable labyrinthe. Vous aurez d'ailleurs tôt fait de remarquer que l'on retrouve également les mains qui sortent du sol pour vous attraper. Si jamais vous vous laissez prendre, vous devrez faire un détour pour sortir du sous-monde. Dirigez-vous une fois en bas, puis à droite, pour affronter deux Link noirs. Retenez l'emplacement du parterre de fleurs près du Mojo pour y revenir plus tard avec la perle de lune, et repartez à gauche puis deux fois en bas. A nouveau, un Link noir vous barre la route. Eliminez-le avant d'activer la dalle qui provoque l'apparition des sorciers. Une **petite clé** tombera du ciel quand vous les aurez tous éliminés. Entrez dans la grotte et déverrouillez la porte pour trouver **la plume** et **les bottes**. Choisissez la plume pour commencer.

En sortant, allez en haut puis à droite en sautant par-dessus les trous. Un autre Link noir vous attend ici. Mettez-vous

ensuite en formation carrée et placez-vous au centre des mécanismes en canalisant votre épée pour les activer avec l'attaque tornade. Les coffres qui apparaissent sur la droite contiennent des gemmes et une **perle de lune**. De retour dans l'écran de gauche, allez en haut puis à droite pour déposer la perle de lune près du Mojo. En empruntant le téléporteur, vous découvrirez **la lampe**. Grâce à elle, vous pouvez à présent brûler les troncs qui sont dans cet écran afin d'ouvrir le coffre aux gemmes.

Renedz-vous à présent à gauche puis en bas pour brûler les troncs qui vous empêchaient de continuer vers la gauche. L'écran dans lequel vous arrivez contient deux bombes qui pourront vous être utiles par la suite. En bas, parlez au Mojo et brûlez tout ce que vous pouvez afin de récupérer les gemmes des coffres et de dévoiler quatre interrupteurs. En les activant, vous ferez apparaître un autre coffre qui contient un **réceptacle de coeur**. Mémorisez l'emplacement de la grotte car vous aurez sans doute besoin d'y revenir pour obtenir des jarres d'huile ou des jarres d'eau. Allez ensuite deux fois en haut et brûlez les troncs pour dégager les accès. Continuez vers le nord en brûlant les troncs pour arriver au cercle des Mojos. Il vous manque malheureusement la clé pour visiter la grotte.

Progressez une fois à gauche, une fois en bas et encore une fois pour trouver un coffre contenant des gemmes. L'autre coffre est bloqué par les arbres. Si vous allez deux fois vers le bas, vous atteindrez un écran où se trouvent un téléporteur, un Mojo et une bombe. Empruntez le téléporteur pour rencontrer un autre Mojo qui vous demande de l'aider. Vous devez aller chercher trois objets en particulier et les ramener dans le bon ordre à l'autre Mojo. Ce qu'il vous demande est aléatoire, mais ce sera forcément l'un des objets suivants : une herbe (n'importe quel buisson), une pierre (n'importe quel rocher), une jarre d'eau (dans la grotte indiquée plus haut), une jarre d'huile (idem) ou une bombe. Lorsque vous aurez ramené tous les objets, empruntez le téléporteur et parlez au Mojo pour recevoir le **bracelet de force**. Vous pouvez maintenant déraciner les arbres ! Faites un essai sur celui qui se trouve dans cet écran pour obtenir des gemmes.

Allez ensuite deux fois en haut et déracinez les arbres pour trouver une fée et des gemmes dans le coffre. Revenez en bas, déracinez les arbres pour aller à gauche et activez simultanément les quatre mécanismes pour faire tomber une pluie de gemmes. En coupant les buissons, vous trouverez un trou qui débouche sur une grotte avec **un arc** et **des bombes**. Choisissez l'arc, et laissez-vous tomber dans le trou en bas à gauche pour trouver un autre coffre avec des gemmes. Dans l'écran du haut, vous pourrez mettre à contribution votre arc pour éliminer les deux araignées. Quittez vite cet endroit par le nord si vous ne voulez pas vous faire piquer par les abeilles. L'araignée Gohma vous attend juste au-dessus. Evitez ses tirs et criblez-la de flèches quand elle ouvre son oeil pour en venir à bout. A droite, vous trouvez enfin la **petite clé** dont vous avez besoin.

Pour retrouver le cercle des Mojos, à partir de la salle de Gohma, allez en bas, à droite, en haut, à droite et en haut. Ouvrez la porte de la grotte avec la clé pour trouver une salle avec **une lampe** et une **pelle**. Choisissez la pelle, dirigez-vous en bas, à gauche, en haut et affrontez le Link noir. Vous devez éliminer tous les concombres ambulants pour dégager l'accès à la grotte. Soit vous avez tous vos coeurs et vous pouvez alors les avoir facilement avec le rayon de votre épée, soit vous revenez chercher l'arc.
A l'intérieur, la grande fée acceptera de faire passer votre pelle au niveau 2. Maintenant que celle-ci est équipée d'un radar, vous n'aurez aucun mal à savoir où creuser. Revenez dans l'écran du cercle des Mojos et allez à droite pour trouver l'écran où il convient de creuser. Plusieurs trous permettent de récupérer des gemmes mais un seul conduit vers la sortie. Un peu plus loin, vous retrouverez à nouveau le Link noir avec sa bombe géante. Sautez dans les trous pour éviter l'explosion, et creusez jusqu'à ce que vous trouviez le trou qui mène vers la sortie. Vous n'aurez ensuite plus qu'à briser la barrière pour quitter le niveau.

Village de Cocorico

Le village Cocorico est devenu le repaire des bandits, et c'est encore vous qui allez devoir remettre les choses en ordre. Comme si ça ne suffisait pas, on vous accuse d'avoir provoqué les incendies dans le village. A l'est, vous surprenez deux Link noirs en train de mettre le feu à une propriété. Dans la maison, un vieil homme vous prête la **pelle** pour que vous puissiez creuser le sol dans cet écran. A chaque fois que vous creuserez, il vous dira où vous vous trouvez par rapport au trou que vous recherchez. Une fois que vous l'aurez localisé (son emplacement est variable), sautez dedans pour trouver un bandit et un téléporteur qui vous ramène à la surface. Avant de sortir, donnez un coup d'épée au brigand pour l'immobiliser et soulevez-le pour l'enfermer dans l'enclos qui se trouve au nord-est du village. Au passage,

faites la même chose avec les deux autres brigands qui se trouvent là et éliminez les Link noirs.

A gauche, un trou entouré de buissons permet d'accéder au donjon des mystères. Il s'agit d'un petit labyrinthe très simple. Pour savoir dans quel trou tomber d'étage en étage, choisissez à chaque fois celui qui se trouve en-dessous de l'endroit où vous atterrissez, ce qui donne : droite, droite, gauche, droite, gauche et droite. Les **bombes** sont maintenant à vous. Elles vont justement vous servir à détruire la paroi fissurée dans la maison. De l'autre côté, vous trouvez un coffre avec des gemmes et un Link noir à affronter. Puisque vous êtes là, soulevez une poule et ramenez-la à l'homme qui se lamente dans la toute première maison du village. Trop heureux d'avoir trouvé une poule pour remplacer son épouse (?!), il vous donnera une **petite clé** qui vous permettra d'ouvrir le coffre sur la gauche. Il contient des gemmes. Passez dans la pièce du fond pour trouver le **bracelet de force**.

Il est temps d'en finir avec les brigands. La plupart se trouvent dans la partie sud-ouest du village. L'un d'eux est caché le long des arbres du côté gauche, un autre se trouve dans le souterrain sous la grosse pierre, un autre dans l'arrière-salle de la maison de gauche et un quatrième dans le trou caché sous un buisson. Ne parlez pas à la magicienne qui habite la maison de gauche si vous ne voulez pas perdre toutes vos gemmes. Le coffre que vous trouverez dans l'arrière-salle de ce bâtiment contient un **réceptacle de coeur**. Revenez maintenant dans le tout premier écran du niveau et déracinez les arbres à l'aide du bracelet de force pour mettre la main sur un autre brigand. Soulevez maintenant l'arbre situé près de l'enclos pour découvrir un passage secret qui mène vers la vraie planque des voleurs. Vous y trouverez les deux derniers brigands. Déracinez enfin l'arbre qui bloque l'entrée secondaire de la maison au toit violet pour que le vieil homme vous récompense de votre travail en ouvrant l'accès au nord. Les coffres à l'intérieur sont malheureusement vides. En revanche, les quatre situés à l'extérieur contiennent un certain nombre de gemmes.

Pour plus de facilité, voici la liste des 10 brigands à trouver :

1. Au sud-est, creusez un trou avec la pelle.
2. Au sud-ouest, le long des arbres à gauche.
3. Au sud-ouest, dans le souterrain sous la grosse pierre.
4. Au sud-ouest, dans l'arrière-salle de la maison de gauche.
5. Au sud-ouest, dans le trou caché sous un buisson près de la maison de droite.
6. Dans le premier écran, déracinez un arbre.
7. Au nord-est, déracinez l'arbre près de l'enclos (1er brigand).
8. Au nord-est, déracinez l'arbre près de l'enclos (2ème brigand).
9. Au nord-est, en liberté près de l'enclos (1er brigand).
10. Au nord-est, en liberté près de l'enclos (2ème brigand).

Quittez maintenant le village par le nord et frayez-vous un passage dans le champ en évitant le "chien". Mettez-vous à deux pour soulever la pierre afin d'accéder à un souterrain. Là, quelques bombes vous aideront à progresser jusqu'à la **baguette de feu**. Pour l'avoir, frappez le mécanisme et faites une roulade pour atteindre l'objet rapidement.
Quittez ensuite cet écran par le nord. Voilà une zone remplie d'arbres à déraciner. Quand vous aurez récupéré les gemmes, utilisez la baguette de feu pour allumer les torches afin de faire tomber la pluie. Ce geste a pour effet d'éteindre les multiples incendies qui ravagent le village.

En repartant, vous pouvez maintenant récupérer le **réceptacle de coeur** dans le coffre près du "chien". Au nord-ouest, un Zora vous propose de l'aider à capturer des poissons. Pour cela, vous devez simplement les pousser dans une direction en nageant derrière eux de manière à ce qu'ils finissent dans la bouche du Zora. Il vous donnera des gemmes et un **réceptacle de coeur** en récompense. Au sud-ouest, entrez dans la maison qui était inaccessible auparavant et sautez dans le trou qui se trouve dans le jardin pour trouver des gemmes. La sortie se trouve à l'est du village et quatre Link noirs vous barrent la route. Il y a trois souterrains dans cette zone. Le mieux est de laisser un Link sur chaque dalle étoilée pour les éclairer pendant que le quatrième Link ira se frotter aux ennemis. Lorsque vous quitterez cet écran par la droite, sautez dans la rivière et nagez jusqu'aux gemmes. Laissez-vous emporter par la cascade, évitez les Zoras et vous arriverez finalement au boss.

BOSS : Chevalier squelette vert
La technique est exactement la même que pour le chevalier squelette bleu. Commencez par éliminer tous les gardes de manière à être aspiré dans le sous-monde. Là, vous n'avez plus qu'à affronter le boss en ripostant après avoir esquivé

ses attaques. Vous libérez ainsi le chevalier vert de son maléfice et obtenez le **joyau vert**.

Temple des Ténèbres

Ne vous laissez pas démonter par les avertissements désagréables des pestes Mojos et pénétrez à l'intérieur du temple. Le premier mécanisme active le pont, le second permet d'accéder à trois coffres qui contiennent des gemmes. Passez la porte au nord après avoir récupéré **l'arc**. Adoptez une formation en ligne pour pulvériser la trentaine d'ennemis avec vos flèches, puis passez la porte. Changez la couleur du mécanisme afin de passer au-dessus et brisez les pots pour révéler quatre interrupteurs qui font tomber des gemmes dans le couloir. Lorsque vous passerez la porte nord et ouvrirez le coffre, une bombe géante sera libérée. Cachez-vous dans la salle de gauche pour échapper à l'explosion. L'un des squelettes détient la **petite clé** qui déverrouille la serrure qui empêche d'accéder au coffre de droite.

A l'ouest, le souterrain vous conduit jusqu'au **marteau magique**. Vous devez maintenant redescendre dans le couloir pour changer la couleur du mécanisme afin de sauter en contrebas dans la salle nord. Des serpents vous accueillent sauvagement avant que vous puissiez ouvrir les deux coffres. Le trou de gauche permet de récupérer les gemmes cachées dans le coffre du souterrain. Une fois que vous serez parvenu au sous-sol, éliminez les squelettes et utilisez la bombe pour faire exploser les murs fissurés sur le petit bâtiment. Lorsque vous aurez fait deux trous, vous pourrez déplacer le bâtiment en le tirant ou le poussant avec quatre Link. Amenez-le près de la porte de manière à combler l'emplacement vide, et passez à l'intérieur pour atteindre la porte. Ensuite, poussez les petits blocs dans leurs emplacements afin de faire apparaître une fée et ouvrir la porte de gauche. Avant de partir, mettez-vous en formation losange pour actionner les quatre mécanismes et ainsi détruire la rangée de pics dans la pièce principale. Il ne reste plus qu'à déplacer le bâtiment pour détruire les boules acérées côté est. Vous avez alors accès à deux portes : une au nord-est et une au sud-est.

Au sud-est, défoncez les blocs rouges à l'aide du marteau, montez sur la plate-forme mobile et tirez sur les quatre leviers pour ouvrir la porte du haut. Pour éliminer les tortues, vous devez d'abord les retourner avec le marteau puis les attaquer à l'épée. Empruntez maintenant le passage nord-est, et passez la porte que vous venez d'ouvrir. Un garde muni d'une masse d'armes colossale tente de vous écraser. Déplacez-vous pour qu'il détruise les blocs fissurés qui le protègent avant de vous faufiler près de lui pour le frapper à l'épée. Passez régulièrement d'un Link à l'autre pour le désorienter afin de percer sa défense. Vous avez maintenant accès à trois portes : une à l'ouest et deux à l'est. Le passage sud-est renferme un coffre avec un **réceptacle de coeur**. Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour l'instant au nord-est mais mémorisez tout de même l'endroit où vous devrez déposer une perle de lune.

Dans la salle de gauche, faites tomber les trois pieuvres dans le vide pour faire apparaître deux coffres dont l'un contient la fameuse **perle de lune**.
Déposez-la dans l'emplacement indiqué précédemment pour mettre la main sur le **lance-pierres**. Il vous servira à frapper les mécanismes qui contrôlent les blocs. Vous devez simplement activer le premier mécanisme, puis le troisième et enfin le cinquième pour pouvoir passer. Avant de partir, reprenez le marteau pour écraser les blocs rouges. En haut, deux chevaliers squelettes sont cachés dans le sous-monde. Utilisez d'abord le téléporteur pour récupérer les gemmes dans le coffre, puis ressortez et lâchez-vous à un autre endroit afin de rejoindre les deux ennemis. Là, vous trouverez l'emplacement d'un autre **marteau magique** et un téléporteur de sortie. Le coffre qui vient d'apparaître contient une **petite clé**. Laissez-vous tomber au sud-ouest pour ouvrir la serrure et utilisez le dernier téléporteur pour rejoindre la sortie.

Il y a quatre mécanismes à activer dans cette pièce, mais vous ne pouvez pas encore les atteindre tous. Frappez d'abord le premier, puis entrez dans la petite salle de gauche. Y sont entreposés plusieurs objets : **les bottes**, **l'arc**, **le marteau** et **la lampe**. Choisissez l'arc et concentrez votre tir pour activer le mécanisme de gauche. Choisissez ensuite les bottes, entrez dans la petite salle de droite et défoncez les blocs pour trouver de nouveaux objets : **la pelle**, **le boomerang**, **les bombes** et **le lance-pierres**. Prenez d'abord le boomerang et tirez en diagonale pour activer le mécanisme en bas à gauche. Il ne reste plus qu'à faire la même chose avec le mécanisme situé en bas à droite pour créer un pont. Si vous ouvrez le coffre de gauche, vous libérerez une bombe géante qui ne vous laissera pas d'autre choix que de vous réfugier dans une des salles ou dans le sous-monde. Vous pouvez à présent explorer la salle nord et la salle sud.

Au nord, éliminez le Link noir et glissez-vous dans le téléporteur pour rencontrer deux pestes Mojo. Elles vous révèlent les indices suivants :
4. Un quatuor uni dans l'effort.
1. Quatre en ligne verticale.

Allez maintenant explorer la salle sud et brisez les jarres pour activer quatre interrupteurs qui ont pour effet d'abaisser les pics. Une **petite clé** est enfermée dans le coffre. Allez ensuite à gauche puis en haut pour affronter un autre Link noir. Repérez l'emplacement du mécanisme et repartez dans la salle avec le pont. Déverrouillez la porte ouest, éliminez les squelettes et poussez le dernier bloc vers le haut pour ouvrir la porte. Là, il vous faut affronter plusieurs magiciens sur des tapis roulants, ce qui n'est pas aisé. A droite, un téléporteur vous permet de dialoguer avec deux autres pestes Mojo pour récolter les deux derniers indices :
3. Sur le mur gauche.
2. Casser des pots.

Revenez maintenant dans la salle du mécanisme et activez-le de sorte qu'il devienne bleu. Allez chercher les gemmes et le **réceptacle de coeur** contenus dans les coffres, puis quittez cette salle par la droite. Allez en bas, puis à gauche, et montez les marches pour accéder aux quatre coffres alignés. Ils contiennent tous des gemmes de force. La salle de gauche étant complètement plongée dans la pénombre, je vous conseille de revenir chercher la lampe. Maintenant que vous y voyez plus clair, faufilez-vous de torche en torche pour faire de la lumière, ce qui aura également pour effet de révéler un trou dans le sol. Sautez dedans pour vous retrouver dans un lieu complètement noir. Avancez dans n'importe quelle direction en diagonale pour trouver des coffres. L'un d'eux renferme une **petite clé** et un autre un **réceptacle de coeur**. La sortie se trouve en bas à gauche. Vous devez maintenant revenir dans l'écran des tapis roulants pour déverrouiller la porte ouest. Frappez le mécanisme au passage pour pouvoir continuer.

A nouveau, vous devez progresser en allumant les torches et en activant les mécanismes de manière à récupérer tous les bonus de cette salle. Si vous cherchez la sortie, sachez qu'elle se trouve juste en-dessous du crâne au nord-est. Il semble que vous soyez à présent dans une impasse. Heureusement que vous n'avez pas oublié les paroles des pestes Mojo. Mettez-vous en formation verticale, soulevez les quatre jarres d'huile et avancez contre le mur de gauche jusqu'à ce qu'un passage s'ouvre devant vous. Repérez les marques dans le sol contre le mur nord et faites la même chose à cet endroit pour continuer. Ensuite, débarrassez-vous des jarres, ouvrez le coffre pour trouver la **perle de lune** et déposez-la en bas pour révéler un téléporteur où vous pourrez vous emparer d'un grand nombre de gemmes. La sortie se trouve juste à gauche. Ne perdez pas de temps pour faire tomber les pieuvres avant qu'elles ne vous rejoignent, et sachez qu'il est également possible de les tuer à l'épée si vous avez déjà les 2000 gemmes.
Les trois coffres contiennent des gemmes de force. Au nord, vous vous retrouvez dans la salle du boss.

BOSS : Ganondorf
Ce second affrontement contre Ganondorf sera plus difficile que le précédent, car il peut maintenant se dédoubler et envoyer quatre fois plus de boules d'énergie. Essayez autant que possible d'éviter ou de détruire les fausses et renvoyez-lui ses boules d'énergies jusqu'à ce qu'il s'écroule. C'est le seul moment où vous pourrez le toucher directement à l'épée. Redoublez d'efforts et vous assisterez finalement à sa chute. Une fois le combat terminé, vous découvrez que le Miroir Obscur a été dérobé. Passez dans la salle de gauche et détruisez la barrière pour délivrer la jolie jeune fille.

NIVEAU 6 : Désert du Doute

Désert du Doute

Votre périple forcé dans le désert est censé vous conduire au repaire des charmantes guerrières Gerudo. Celles-ci vous accueillent à bras ouverts et vous laissent même piller leurs coffres. Cela dit, il n'y a vraiment pas grand-chose dedans. Leur reine vous indique que Ganondorf s'est enfui en direction de la pyramide, au-delà du temple du désert. Elle vous laisse continuer votre route vers le nord. Vous allez vite comprendre que ce désert est un vrai labyrinthe. A chaque fois que vous vous trompez de chemin, on vous ramène au départ. Mettez-vous à quatre pour déplacer la petite pyramide au nord et entrez dans la grotte. Sur la stèle, vous pouvez lire "la voie de la vérité ne se dévoile qu'à ceux qui défient les

vents". Dans le souterrain, glissez-vous sous le sable et remontez pour obtenir les **bottes de Pégase**. Avec celles-ci, vous pouvez foncer dans les blocs fissurés pour les détruire, ce qui vous permet d'accéder à un coffre qui contient quelques gemmes. En quittant le souterrain, vous ressortez au sud-est de l'écran. Continuez votre route vers la droite.

Lorsque vous aurez éliminé les trois momies, vous constaterez qu'elles se transforment en squelettes dans le sous-monde. Entrez dans la grotte, foncez dans les blocs fissurés et poussez le quatrième bloc du haut pour atteindre les coffres. L'un d'eux renferme une **perle de lune** que vous allez déposer à l'extérieur pour passer dans le sous-monde. Là, éliminez les trois squelettes et ressortez par l'autre téléporteur au nord-est. A nouveau, éliminez les momies puis repassez dans le sous-monde pour vaincre les squelettes. C'est par le nord qu'il vous faut quitter cet écran.

Ne vous laissez pas surprendre par les quatre Link noirs qui vous attendent ici avec leurs baguettes de feu. Prenez garde également aux ennemis cachés dans le sable et visitez la grotte. A l'intérieur, détruisez les blocs fissurés, sautez ouvrir le coffre et soulevez la pierre pour trouver un souterrain. Les coffres ne contiennent pas grand-chose mais les blocs colorés qu'il faut pousser ensuite vous conduisent à une dalle qui fait surgir des ennemis autour de vous. L'une des trois ouvertures conduit à la fontaine de la grande fée qui accepte de faire passer vos bottes au niveau 2. Maintenant que vous pouvez courir au-dessus du vide, placez un Link sur la dalle étoilée pour construire un pont, et quittez la grotte. Empruntez à présent le passage souterrain au centre de l'écran, ouvrez le coffre puis laissez-vous emporter par le sable de manière à passer sous la roche grâce aux bottes. C'est le seul moyen d'atteindre le coffre de gauche qui contient un **réceptacle de coeur**. Enfin, toujours grâce aux bottes de niveau 2, courez au-dessus des sables mouvants pour quitter cet écran par la droite.

Débarrassez-vous des gêneurs avant de vous jeter volontairement dans les sables mouvants. Là, laissez-vous glisser sous les sables pour atteindre l'échelle, et courez depuis celle-ci jusqu'au coffre afin de récupérer des gemmes de force. Des gemmes et des araignées ont élu domicile sous la pierre. Pour sortir, courez au-dessus des sables mouvants et quittez cet écran par le nord. Vous arrivez finalement à l'oasis de la tribu Zuna. Désormais, si vous vous trompez de chemin, vous reviendrez directement à cet endroit. Encore une fois, les coffres ne recèlent vraiment rien d'intéressant, et le masseur situé sous la tente de gauche n'est là que pour voler vos rubis. En revanche, il y a un passage secret sous la pierre qui mène au jeu des coffres. A vous de voir si vous voulez prendre le risque de perdre vos gemmes en tentant d'en gagner plus. Continuez ensuite votre route vers l'ouest.

Dès que vous arrivez ici, profitez de la brèche dans le mur pour courir chercher les gemmes situées un peu plus haut. Ensuite, prenez le souterrain pour repérer où sont les sables mouvants dans l'écran principal. Vous devez utilisez vos bottes niveau 2 pour passer au-dessus et attendre le téléporteur. Mais avant, foncez quand-même dans le palmier pour trouver des gemmes en plus. Il vous faudra nager vite pour ressortir à la surface avec suffisamment d'air dans les poumons. Foncez dans le palmier pour trouver des gemmes et continuer vers l'ouest.

Cette zone bourrée de cactus est également remplie de sables mouvants qui se déplacent et d'ennemis cachés dans le sol. Anticipez leurs déplacements pour passer au-dessus en courant tout en slalomant entre les épines des cactus. Vous arrivez finalement dans une grotte où un chemin se crée au fur et à mesure que vous avancez. Utilisez les bottes pour passer tranquillement les deux trous béants, et activez la dalle pour gagner 150 gemmes.
Sortez de la grotte et empruntez ensuite le chemin sud.

Vous connaissez le principe. Utilisez les bottes pour passer les trous et allez piller les coffres. Dans le souterrain, un homme vous conseille de marcher au pas, ce qui va être très utile dans quelques instants. Auparavant, laissez-vous tomber dans le trou pour sortir au niveau de la corniche, et courez vers le coffre de la corniche de droite. Revenez maintenant près du souterrain, et foncez à gauche en vous arrêtant juste avant le grand trou. Mettez-vous en formation verticale et avancez lentement jusqu'aux noix de coco que vous soulèverez pour passer et quitter cet écran.

Ici, vous n'avez pas d'autre choix que de vous glisser dans le passage souterrain. Profitez-en pour récupérer les gemmes du coffre de gauche et sautez dans le canon pour ressortir. Vous devez maintenant éviter autant que possible de tomber dans les sables mouvants pour actionner les quatre interrupteurs cachés sous les jarres. Les vautours, la bombe et les cactus sont là pour vous compliquer la tâche. Lorsque vous aurez réussi, un souterrain apparaîtra en bas à gauche ainsi que trois trous. Sautez dans l'un d'eux et laissez-vous glisser au fond des sables pour atteindre la partie basse de la grotte. Ouvrez les deux coffres aux gemmes, puis quittez cette caverne par la gauche. La vraie sortie se

trouve au nord.

Quatre Link noirs sont à terrasser dans la montagne. Méfiez-vous de leurs bombes et agressez-les jusqu'à en venir à bout. Ensuite, utilisez les bombes qui se trouvent dans cet écran pour percer huit trous dans le mur. Grimpez l'échelle pour sortir par le nord et arriver au boss. Voici tout de même un bref rappel des directions à prendre pour ne pas se perdre dans le désert.

A partir du repaire Gerudo : nord, souterrain de la pyramide, est, nord, est, nord.
A partir de l'oasis : ouest, ouest, sud, ouest, nord,

BOSS : Chevalier squelette rouge
Comme d'habitude, éliminez d'abord les petits monstres pour vous faire aspirer dans le sous-monde, puis bataillez avec le boss en perçant sa défense. Vous libérez ainsi le chevalier d'Hyrule de sa malédiction et récupérez le **joyau rouge**. La barrière à détruire se trouve un peu plus au nord.

Temple du Désert

Comme vous l'indique la stèle dans la première salle du temple, mettez-vous à quatre pour tirer la statue vers le bas afin de dégager un passage vers la porte. Ensuite, approchez-vous du Link noir en évitant les coups de marteau et éliminez-le. Seule la sortie de droite est pour l'instant accessible. Deux autres Link noirs vous barrent la route dans cette salle. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Dans la pièce la plus à l'est, vous devez séparer vos Link pour activer les quatre mécanismes. Ensuite, marchez sur la dalle pour récupérer le **marteau magique**. De retour à gauche, la salle a complètement changé. Grâce au marteau, vous viendrez à bout rapidement des tortues qui peuplent cet écran. En frappant le sol à coups de marteau, vous ferez tomber des gemmes mais aussi une **petite clé**. Utilisez-la tout de suite pour déverrouiller la serrure, et brisez le pot pour activer l'interrupteur. La porte de gauche est maintenant ouverte.

Déplacez les deux statues situées au nord de manière à vous frayer un passage vers la porte du haut, mais ne touchez pas les autres statues qui peuvent s'animer. Ici, leurrez les statues cyclopes pour accéder tranquillement au levier, et mettez-vous à quatre pour le tirer. Un passage souterrain apparaît au nord-est. Vous y trouvez **l'arc**. Vous êtes maintenant capable d'éliminer les statues cyclopes en visant leurs yeux à l'aide des flèches. Ceci fait, passez la porte au nord.

Vous arrivez dans une grande salle rendue dangereuse par la présence de nombreux ennemis. Le coffre de gauche renferme un **réceptacle de coeur** et celui de droite quelques gemmes. Vous pouvez déjà éliminer les statues qui lancent des rayons en utilisant l'arc au moment où elles vous regardent. Au centre, repérez l'emplacement où vous devrez déposer une perle de lune, et sortez par le nord-est. Vous avez huit statues cyclopes à éliminer à l'aide de l'arc. A chaque fois, elles vous permettent d'accéder à un mécanisme qui révèle quelque chose. L'essentiel est de trouver quel est le coffre qui donne accès à **l'arc de niveau 2**, et de ne surtout pas en prendre un autre après. Continuez ensuite votre progression dans la salle nord. Là, débarrassez-vous des chenilles avant d'adopter une formation en losange pour activer les quatre mécanismes. Dans les coffres, vous trouvez des gemmes et une **perle de lune**.

Ramenez la perle de lune dans la salle avec les statues aux rayons, et déposez-la au centre de la pièce pour créer un téléporteur.
Dans le sous-monde, vous récupérez une **petite clé**. Ramenez-la en surface et déverrouillez la porte ouest. Deux Link noirs vous attendent ici, ainsi que deux statues cyclopes. Détruisez toutes les jarres, puis placez-vous en-dessous des torches et lancez des flèches de manière à ce qu'elles s'enflamment et allument les deux torches du haut, ce qui a pour effet d'ouvrir la porte nord.

Tout d'abord, sachez que vous ne pouvez pas détruire les statues rouges avec vos armes. Procédez de la même façon que dans l'écran du dessous en utilisant les flèches sur les torches déjà allumées pour embraser les autres. Pour vous faciliter la tâche, prenez le temps de détruire les statues aux rayons grâce à l'arc. Commencez par la torche de gauche, puis continuez en tournant dans le même sens que les statues rouges pour ne pas vous faire écraser. Lorsque toutes les torches seront allumées, les statues disparaîtront et vous pourrez vous emparer de la **petite clé** au nord-est. La sortie se trouve en haut à gauche.

Le couloir regorge de chenilles à éliminer. Au sud, vous devrez pulvériser les créatures enfouies sous le sable sans oublier de frapper le petit rocher pour en faire sortir des gemmes. Enfin, le mécanisme au centre de l'écran fait tomber une véritable pluie de gemmes. Quatre Link noirs vous attendent sur la gauche. Lorsqu'ils seront partis ou battus, marchez sur la dalle pour faire apparaître une horde d'hommes des sables. Quelques coups d'épée suffiront à en venir à bout. Quatre ouvertures apparaissent alors au nord-ouest et vous devez affronter Gohma, l'araignée. Attendez que son oeil s'ouvre tout en évitant les tirs, puis contre-attaquez avec l'arc.

Dans la salle suivante, vous avez non seulement quatre Link noirs à éliminer mais aussi une statue aux rayons à éviter. De plus, il vous faudra également aller chercher vos ennemis dans les téléporteurs. Dès que la zone sera sécurisée, la porte nord s'ouvrira et vous pourrez détruire la barrière pour quitter le niveau.

Pyramide

L'entrée de la grande pyramide s'ouvre sous vos yeux. Dans le hall, vous devez vous y mettre à quatre pour tirer la poignée afin d'ouvrir la porte. Trois momies plus loin, vous vous retrouvez face à deux nouveaux leviers à tirer. Le premier ouvre la porte et le second fait tomber une pluie de serpents dans la petite salle du dessus. Vous serez récompensé par des gemmes si vous en venez à bout. L'interrupteur qui contrôle l'ouverture de la porte est caché sous la jarre de gauche. Vous risquez fort de tomber tête baissée dans le piège tendu par le Link noir. Si vous tombez dans le trou, longez le mur de droite pour récupérer des gemmes dans le coffre, puis remontez grâce aux échelles. De retour en haut, le coffre de gauche renferme une bombe géante tandis que le second contient la **petite clé** dont vous avez besoin pour ouvrir la porte nord.

A nouveau, un Link noir vous tend une embuscade avec sa bombe géante. Détruisez vite les jarres pour trouver l'interrupteur, et réfugiez-vous dans la première salle. Le passage débouche sur un premier recoin où vous devrez laisser un Link afin de maintenir le premier interrupteur enfoncé. Le second interrupteur se trouve dans le renfoncement situé juste au-dessus. Le coffre qui se trouve à droite renferme un **réceptacle de coeur** et le suivant 150 gemmes de force. Dans le souterrain, laissez-vous tomber vers la gauche depuis la plate-forme la plus haute de manière à éviter les pics, et actionnez le mécanisme en haut de l'échelle pour construire un pont. En sortant, mettez-vous à quatre pour tirer les leviers les plus à gauche afin d'ouvrir la porte nord.

Vous arrivez finalement dans une grande zone circulaire et êtes accueilli par des Link noirs qui foncent sur vous. Partez vers la gauche et enfoncez le mécanisme encastré dans la paroi pour ouvrir la première porte. Vous devez éliminer tous les ennemis qui se trouvent là pour pouvoir vous emparer du **lance-pierres**. Revenez dans la salle circulaire et montez pour trouver un autre mécanisme à pousser dans le mur. La pièce qui s'ouvre mène à un souterrain où vous devez briser les jarres pour trouver l'interrupteur qui ouvre les portes. Ceci fait, positionnez-vous au centre en losange et canalisez le lance-pierres pour activer simultanément les deux mécanismes situés au nord et au sud. Vous ferez ainsi tomber une **petite clé** du plafond. De retour dans la salle circulaire, continuez vers la droite puis vers le sud et déverrouillez la porte fermée à clé. A l'intérieur, des momies apparaîtront si vous marchez sur les quatre interrupteurs, mais vous n'avez pas le choix. Elles se transforment alors en squelettes et passent dans le sous-monde. En brisant la jarre située en bas à droite, vous trouverez une **perle de lune**.
Déposez-la un peu plus haut pour aller achever vos ennemis. Vous serez récompensé par des gemmes et pourrez également récupérer **la lampe**. Allez maintenant explorer la salle qui se trouve juste au nord. Dans le souterrain, un personnage vous parle des bottes de Pégase. Vous ne pouvez donc rien faire pour le moment. Revenez dans la salle circulaire et continuez vers le bas jusqu'à ce que vous trouviez des torches à allumer. Elles vous permettent d'obtenir quelques gemmes de force. Allumez les deux torches à gauche pour ouvrir la dernière porte, et emparez-vous des **bottes de Pégase**. Troquez-les momentanément contre la lampe pour pouvoir allumer les quatre torches de la salle située au sud-ouest afin de trouver la fontaine de la grande fée. Revenez-y avec vos bottes pour que la fée les fasse passer au niveau 2, puis faites le tour jusqu'à la salle située au nord-est. Allez jusqu'au bout du couloir en fonçant par-dessus les trous à l'aide des bottes, et n'oubliez pas de prendre **la perle de lune** qui se trouve dans l'un des coffres. Il vous faudra tirer le levier pour pouvoir revenir dans la salle circulaire.

Déposez la perle de lune dans le petit renfoncement et engouffrez-vous dans le sous-monde. Les bottes niveau 2 vous seront indispensables pour progresser ici. La sortie se trouve en bas à droite. Une fois que vous aurez chassé la momie et le Link noir, ouvrez les coffres pour trouver les **bombes**. Méfiez-vous des bombes géantes cachées dans certains

coffres, et utilisez la **grande clé** pour déverrouiller le coffre principal. Il contient pas moins de 1000 gemmes de force ! L'un des coffres contient également le **bracelet bleu**. Grâce aux bombes, vous pouvez quitter cet endroit en faisant exploser le mur fissuré. Repérez ensuite les autres fissures dans la paroi nord. La première débouche sur une salle où il suffit de lancer une bombe sur le mécanisme pour atteindre le coffre contenant un **réceptacle de coeur**. L'autre mur fissuré vous permet d'accéder à une nouvelle zone.

L'énigme qui suit n'est pas bien compliquée. Commencez par aller chercher le **lance-pierres** dans la salle nord, puis utilisez-le pour actionner les mécanismes qui contrôlent les planches. Activez-les tous pour atteindre la première plate-forme. Ensuite, passez la porte et activez uniquement les interrupteurs 1 et 4 pour continuer vers la droite. Plus haut, vous devrez décimer un véritable nid de chenilles. Attrapez la fée avant qu'elle ne s'échappe puis continuez vers le nord. Vous débouchez finalement dans la salle du boss.

BOSS : Chenille
Encore un monstre hérité de l'épisode A Link to the Past. Mais cette fois, vous devrez surtout faire attention à la couleur de sa queue. Prenez le contrôle du Link de même couleur, sautez dans l'arène et arrangez-vous comme vous pouvez pour frapper sa queue en évitant de tomber dans le vide. A chaque fois qu'elle change de couleur, changez de Link et répétez l'opération. Utilisez de préférence l'attaque tornade en faisant des roulades pour lui faire deux fois plus mal, et vous ne tarderez pas à voir apparaître une deuxième chenille ! La tâche est plus difficile mais elle reste la même. Si jamais vous tombez, faites le tour du souterrain pour remonter dans l'arène. Les chenilles finiront bien par exploser. Rendez-vous enfin dans la pièce de droite pour constater que quelqu'un a dérobé le trident magique. Démolissez les barrières pour libérer la dernière jeune fille. A elles six, elles tentent d'appeler la princesse Zelda et découvrent que celle-ci est prisonnière dans la Tour des Vents.

NIVEAU 7 : Hyrule sous la Neige

Hyrule sous la Neige

Si évoluer dans la neige ne pose pas de problème, en tout cas dans le jeu, marcher sur la glace se révèle assez problématique. La plupart des ennemis doivent d'ailleurs être battus sur ce terrain délicat, vous obligeant à anticiper vos dérapages. En plus de ça, les gemmes de force sont gelées et vous ne pouvez donc pas les prendre. Un souterrain est dissimulé sous la pierre dans l'écran des tortues. Saisissez la bombe posée sur la neige, et emportez-la dans le souterrain pour faire exploser les blocs fissurés. Vous y trouvez plusieurs objets utiles : **l'arc**, **les bombes**, **le boomerang** et **les bottes de Pégase**. Choisissez celui que vous voulez et partez au nord. Cette zone comporte deux boules de neige géantes qui font des rotations à travers l'écran. Trois sorties s'offrent à vous. Prenez d'abord à droite pour arriver dans un champ rempli d'archers. Heureusement, il vous suffit de soulever la pierre pour ramasser le **médaillon des secousses** avec lequel vous allez pouvoir nettoyer la zone en un rien de temps. Ensuite, faufilez-vous entre l'arbre et la barrière pour achever les blobs, et continuez votre route vers le nord.

Après avoir éliminé le Link noir et les quelques soldats, vous constatez que l'entrée de la maison est verrouillée. A droite, méfiez-vous des boules de neige qui vous suivent, et passez dans l'écran du haut puisqu'il n'y a rien à faire ici. Le Link noir qui se trouve là est armé d'une baguette de feu. Réglez-lui son compte, puis soulevez la pierre pour découvrir un passage secret. Un Mojo vous fait comprendre que vous n'avez pas encore ce qu'il faut pour casser son mur. Au nord, le vent commence à se lever. Heureusement, le souterrain caché sous la pierre vous permettra d'échapper au blizzard. Outre un **réceptacle de coeur**, ce passage conduit également à la sortie de cet écran.

A nouveau, vous devez vous cacher sous terre à chaque fois que la tempête fait rage. Heureusement, vous pourrez trouver plusieurs trous en coupant les herbes. L'un d'eux comporte même une fée et quelques gemmes de force. C'est dans le trou situé au sud-est que vous trouverez les bombes vous permettant de faire un trou dans le mur nord. Vous y trouverez la **baguette de feu**. A présent, vous pouvez faire dégeler toutes les gemmes que vous verrez. Revenez dans l'écran du bas, et continuez à descendre jusqu'à ce que vous arriviez au mur de glace. Adoptez une formation en ligne pour faire fondre le mur avec votre baguette de feu de manière à récupérer un maximum de gemmes. Un peu plus bas, il vous suffit de faire fondre les deux boules de neige pour trouver une **petite clé**. Grâce à elle, vous pouvez maintenant ouvrir la porte de la maison. Le coffre à l'intérieur contient 200 gemmes, et le souterrain débouche sur de nouveaux

objets : **la plume de roc**, **le marteau**, **les bombes**, **les bottes de Pégase** et **le boomerang**. Si vous ressortez par l'escalier de gauche, vous vous retrouverez sur le lac gelé, au milieu des tortues. Dans l'écran de gauche, glissez rapidement en passant sur les portions de glace fissurées pour vous emparer du **bracelet de force** dans le coffre.

Maintenant que vous êtes en possession du bracelet de force, sortez de la maison et déracinez l'arbre qui se trouve à côté. Avant de continuer vers le nord, allez chercher le marteau de manière à pouvoir vous débarrasser des nombreuses tortues qui se trouvent plus haut. Si vous les éliminez toutes, vous pourrez trouver un **réceptacle de coeur** . De retour à l'extérieur de la maison, reprenez la baguette de feu et allez vers le sud. A gauche, brûlez les deux boules de neige géantes dans l'écran aux trois embranchements, et partez vers le nord. Faites fondre le mur de glace de sorte que vous puissiez en découdre avec les soldats, et repérez l'endroit où vous devrez poser une perle de lune. Côté ouest, le bracelet de force vous permet de déraciner les deux arbres qui vous barraient la route. Plus haut, vous devez faire fondre un autre mur de glace si vous voulez récupérer un autre **réceptacle de coeur**. Si vous allez en bas, puis à gauche, vous devrez en découdre avec une horde de canards en furie. Sitôt que vous aurez mis le pied sur la dalle, ce sont des dizaines de canards qui vont vous tomber dessus. C'est le prix à payer pour avoir le droit de récupérer la **perle de lune**. Déposez-la dans l'emplacement indiqué tout à l'heure, puis sautez dans le téléporteur. Vous devez tirer simultanément les quatre poignées pour faire disparaître les pics.

Au nord, vous devrez utiliser les bombes posées dans la neige pour creuser des trous dans la paroi. Chacune des grottes renferme une poignée, mais la plupart sont piégées.
C'est celle de gauche qui contrôle les échelles vous permettant d'escalader la montagne. La deuxième donne accès à des gemmes, la troisième fait venir une tempête, la quatrième une bombe géante, la cinquième des ennemis volants, et la sixième des soldats. En montant, avancez vite pour éviter que les sorciers ne vous volent toutes vos gemmes. Après avoir récupéré les bonus sous les rochers, jetez-vous en contrebas pour atteindre la salle du boss.

BOSS : Manhandla
C'est la deuxième fois que vous affrontez cette bête à quatre pinces, et la technique est la même qu'auparavant. Vous devez frapper chaque pince avec le Link de même couleur, en gardant à l'esprit que le boss accélérera à chaque fois qu'il perdra un membre. Et surtout, les choses se compliquent du fait que vous évoluez sur la glace. Malgré tout, ce combat ne devrait vous poser aucun problème. Malheureusement, un autre boss vous attend au nord.

BOSS : Chevalier squelette violet
Celui-là aussi est une de vos connaissances. Procédez exactement comme auparavant en éliminant d'abord les soldats pour passer dans le sous-monde où vous pourrez vous attaquer directement au chevalier squelette. Cette fois, il faudra tout de même prendre garde aux chauves-souris qui le protègent mais vous pourrez abréger ce combat rapidement. Vous libérez enfin le dernier chevalier et récupérez **le joyau violet**.

Le Temple de Glace

Dans la salle principale du palais de glace, vous constaterez qu'il ne se passe rien lorsque vous actionnez simultanément les quatre interrupteurs de droite. En fait, il faut également pousser une statue sur le cinquième interrupteur caché sous la jarre de droite. Le coffre qui apparaît contient une petite clé utile pour déverrouiller la porte nord. Plus haut, interceptez les Link noirs qui vous foncent dessus et allez explorer les trois petites salles. Dans celle de gauche, mettez-vous à quatre pour tirer la poignée qui ouvre la porte dans la pièce du centre. Avant de partir, allez chercher le **boomerang** dans la salle de droite. La progression sur le pont de glace est rendue délicate par le sol glissant, et surtout par la présence de ballons mobiles. Prenez tout de même le temps d'attraper les gemmes avec le boomerang avant de sortir par le nord.

Vous arrivez dans une zone peuplée de magiciens qui vous lancent des boules de glace pour vous geler. Evitez leurs tirs malgré le sol glissant et éliminez-les pour recevoir des gemmes. Dans la salle de droite, débarrassez-vous du Link noir armé d'un marteau pour vous concentrer sur l'énigme. Il s'agit d'utiliser les bombes posées par terre pour les envoyer sur les dalles au centre en forme de crâne. Bien sûr, plus vous manquerez vos cibles, plus la plate-forme sera criblée de trous. Commencez par les crânes les plus extérieurs pour ne pas avoir de problème. Vous serez ensuite récompensé par la **baguette de feu**.

De retour à gauche, dégelez tout ce que vous pouvez et surtout les trois entrées dans le mur nord. Il y a des coffres à gemmes des deux côtés, et un **réceptacle de coeur** au centre. Progressez ensuite vers l'ouest. Le seul moyen d'avancer est de brûler tous les blocs de glace que vous voyez. Pour atteindre le coffre, lancez un de vos compagnons sur la petite plate-forme ou bien frappez le mécanisme avec le boomerang. Le coffre renferme 100 gemmes. La porte de sortie se trouve dans le mur de gauche. L'écran qui suit est piégé par des rats explosifs qui sortent continuellement des trous. Le seul moyen d'en venir à bout est de dégeler les glaçons pour trouver les quatre dalles étoilées qui referment les trous d'où sortent les rats. Récupérez ensuite les gemmes et quittez cette salle par la gauche.

Là encore, l'énigme proposée n'est pas compliquée. Adoptez une formation verticale pour dégeler les blocs de glace afin d'atteindre la **petite clé**. De là, lancez un Link sur la petite plate-forme gelée afin d'atteindre le coffre qui contient un **réceptacle de coeur**, puis déverrouillez la porte au nord. La zone dans laquelle vous arrivez se présente sous forme de croix, avec le vide en-dessous et une portion gelée par les Link noirs. Ne perdez pas de temps pour les éliminer si vous ne voulez pas rendre le combat encore plus difficile. Il est possible que certains aillent se réfugier dans le sous-monde, mais vous pouvez emprunter les téléporteurs pour les suivre. Un peu plus loin, il va de nouveau vous falloir faire preuve d'adresse pour slalomer entre les ballons sur le pont de glace. Passez par la plate-forme mobile pour atteindre la sortie nord.

Cette salle en croix comporte trois portes. Celles de gauche et de droite peuvent être ouvertes en allumant les torches. A gauche, faites brûler tous les glaçons pour localiser les huit interrupteurs de la pièce.
Chaque Link doit pousser les blocs de façon à ce que chaque bloc coloré se retrouve sur un interrupteur. Ensuite, vous n'avez plus qu'à vous mettre en formation losange pour activer les quatre derniers interrupteurs. Non seulement vous gagnez 200 gemmes, mais en plus vous pouvez continuer votre route par le nord-est. Empruntez le passage souterrain pour trouver la fontaine de la grande fée. Celle-ci fait passer votre baguette de feu au niveau 2, ce qui permet de créer des blocs explosifs. Faites un essai sur la dalle en '?' qui se trouve près de la sortie du souterrain, et vous verrez que votre baguette vous sert également à créer des plates-formes mobiles.

Du côté droit, vous devez vous servir des bombes pour activer les trois mécanismes à la fois. Le plus dur est d'activer le premier car il est impossible de stopper une bombe à son niveau. Vous devez attendre le dernier moment pour lancer votre bombe de manière à ce qu'elle explose avant d'atteindre les deux autres mécanismes. Votre prouesse vous rapporte une **petite clé** que vous utiliserez pour ouvrir la porte nord dans la salle précédente. Ici, la baguette de feu niveau 2 vous permet de créer des plates-formes mobiles pour progresser. Dans la salle de gauche, il faut allumer quatre torches en même temps, mais elles sont légèrement décalées. Si vous jouez en solo, adoptez une formation en losange et trouvez l'emplacement adéquat pour que toutes les torches s'embrasent en même temps. L'un des coffres contient un **réceptacle de coeur**. Dans la pièce la plus à l'est, quatre interrupteurs sont cachés sous des jarres. Lancez deux Link sur la plate-forme de droite pour trouver les deux derniers interrupteurs. C'est ainsi que vous récupérez une nouvelle **petite clé** et un **réceptacle de coeur**.

Au nord, une horde de soldats apparaîtra dès que vous aurez posé le pied sur la dalle centrale. Vous en viendrez facilement à bout en combinant vos formations avec votre baguette de feu. Faites exactement la même chose dans la pièce au-dessus, puis actionnez les cinq interrupteurs en utilisant un bloc de la baguette de feu pour le cinquième. Ceci vous permet de récupérer la **plume de roc**. Cet objet vous sera d'une grande utilité pour venir à bout des gardes aux masses d'armes de la salle suivante sans subir leurs attaques. Plus loin, les six jeunes filles se réunissent au sanctuaire pour déposer les quatre joyaux sur leurs socles respectifs afin de faire apparaître la Tour des Vents. Vous n'avez plus qu'à briser la barrière pour passer au niveau suivant.

Tour des Vents

Ce niveau entièrement présenté en vue latérale n'est pas sans rappeler Zelda 2. Les portes signalent les entrées des différentes salles et vous devez explorer chacune d'elles pour changer d'écran. Le deuxième écran vous donne accès à trois portes différentes. Commencez par récupérer le lance-pierres dans celle de droite, puis allez au centre et activez la dalle pour affronter quatre squelettes. Sous l'une des jarres de gauche, il y a un interrupteur qui dévoile un trou dans le sol. En bas, ouvrez le coffre pour trouver une **petite clé**, et poussez les blocs pour revenir dans la salle principale. Empruntez ensuite l'escalier de la salle centrale pour déverrouiller la porte sud. Une plate-forme vous permet d'approcher les mécanismes à activer avec le lance-pierres pour faire apparaître l'échelle de sortie.

Dans la première salle, poussez les blocs colorés avec les Link correspondants de manière à créer un bloc mobile qui vous permettra de traverser le gouffre. Vous devez monter dessus et lancer un Link sur l'interrupteur du bas pour faire apparaître un pont afin de récupérer la **plume de roc**. Revenez maintenant dans l'écran précédent, et sautez par-dessus les trous de manière à atteindre la porte de gauche. Vous n'avez que quelques sauts à effectuer pour ouvrir le coffre aux gemmes. Ressortez et empruntez l'échelle de gauche pour remonter dans l'écran supérieur où vous trouverez la **baguette de feu**. Grâce à elle, vous pouvez maintenant dégeler les blocs de glace qui vous barraient la route. Deux portes sont maintenant accessibles. La porte la plus à gauche permet de récupérer un **réceptacle de coeur** . L'autre porte mène à une dalle avec quatre gemmes vertes armées, et l'escalier vous fait ressortir à l'étage supérieur. De là, entrez dans la salle qui se trouve à droite afin de reprendre la **plume de roc**. Vous pouvez maintenant soit sauter vers la porte la plus à droite, soit sauter vers la porte la plus à gauche. Si vous allez à droite, vous trouverez une autre **plume de roc** et un **bracelet bleu**. Du côté gauche, adoptez une formation en losange pour activer les interrupteurs de manière à faire apparaître une échelle plus haut.
Une autre **plume de roc** est posée ici. Avant de partir, n'oubliez pas d'ouvrir le dernier coffre pour vous emparer du **réceptacle de coeur**.

L'écran dans lequel vous pénétrez comporte quatre blocs géants qui vont tenter de vous écraser. Notez que vous pouvez monter dessus pour vous en servir comme plates-formes. En sautant, vous arrivez facilement aux premiers blocs fissurés. Comme vous l'indique la stèle, il suffit de faire un coup vers le bas (saut puis coup d'épée) pour les détruire. Vous accédez ainsi à un passage où se trouvent, du côté droit, un **réceptacle de coeur**, et du côté gauche, un autre **bracelet bleu**. Vous devez maintenant ressortir et monter l'échelle jusqu'à parvenir au niveau des gros blocs. L'énigme consiste à placer un Link sur chacun des interrupteurs de manière à faire apparaître la **petite clé**. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à descendre à l'endroit où se trouve la porte pour trouver une porte verrouillée qui mène à quatre mécanismes. Il suffit d'adopter une formation carrée et de faire une attaque tornade pour les activer simultanément, ce qui a pour effet de créer une échelle au nord-ouest de l'écran. Ressortez et sautez sur le dernier gros bloc pour qu'il vous hisse au niveau de la sortie.

Le parcours est rendu dangereux par la présence de stalactites qui tombent lorsque vous vous en approchez. Attendez qu'elles tombent pour passer en prenant garde au sol glissant. Au deuxième étage, il faudra également sauter en évitant de tomber sur les rangées de pics. Passez la porte et activez la dalle pour affronter quatre gemmes vertes armées. Lorsque vous les aurez battues, la porte de droite s'ouvrira, dévoilant une **baguette de feu**. C'est grâce à celle-ci que vous allez pouvoir dégeler l'espèce de grenouille de glace qui bloque l'accès à l'échelle de sortie. Il faudra toutefois maintenir le bouton A enfoncé pour utiliser la baguette comme un lance-flammes.

Ce nouvel écran comporte un certain nombre de chauves-souris, et surtout un trou d'où sortent des rats explosifs. La première chose à faire est de dégeler les blocs pour accéder à la première porte. Là, marchez sur le pont en activant les quatre interrupteurs, de façon à ouvrir la porte de gauche où sont entreposées les **plumes de roc**. Maintenant que vous pouvez sauter, avancez jusqu'à la porte suivante et sautez de plate-forme en plate-forme pour activer les quatre mécanismes alignés. De retour dans l'écran principal, entrez dans la salle suivante pour découvrir une énigme avec six mécanismes. Il faut activer les quatre mécanismes les plus à droite pour ouvrir la porte suivante. Vous trouverez deux coffres, l'un avec 100 gemmes et l'autre avec un **réceptacle de coeur**. La porte débouche directement sur l'échelle de sortie.

Utilisez les échelles et les plates-formes pour éliminer rapidement les trois monstres qui volent dans cet écran. Ceci fait, débarrassez-vous des blobs et ramassez un maximum de gemmes avant de passer dans l'écran suivant. Vous arrivez dans une salle qui comporte deux grandes échelles et cinq portes, dont l'une est bloquée par des blocs de glace. La **baguette de feu** se trouve dans la pièce située en bas à droite. Utilisez-la pour dégeler les blocs, et entrez dans la pièce centrale. Là, vous pourrez activer simultanément les quatre mécanismes en adoptant une formation en losange et en effectuant l'attaque tornade, ce qui a pour effet de faire apparaître une échelle de sortie qui mène au boss du niveau.

BOSS : Oeil de glace
Pour bien débuter ce combat, commencez par dégeler les blocs avec la baguette de feu pour accéder à la salle en bas à droite. C'est là que vous trouverez la plume. Ensuite, entrez dans la salle en haut à droite pour activer les quatre interrupteurs faisant apparaître les deux plates-formes centrales grâce auxquelles vous pourrez vous rapprocher du boss. Vous devez maintenant emprunter celles-ci de manière à atteindre la salle située en haut à gauche. C'est là que vous trouverez la racine du boss, à détruire absolument pour faire tomber l'oeil du plafond. Récupérez les 200 gemmes

contenues dans le coffre avant de ressortir du passage. A présent, traquez l'oeil en détruisant ses sbires de manière à le frapper en le suivant à travers la pièce. En répartissant vos Link aux quatre coins de la pièce, vous n'aurez aucun mal à le vaincre. La sortie se trouve au nord-est. Entrez dans le halo de lumière pour trouver la barrière magique et le cristal qui emprisonnait la princesse Zelda.

NIVEAU 8 : Contrée des Cieux

Contrée des Cieux

Retour en vue de dessus avec un niveau qui se déroule au-dessus des nuages. Commencez par éviter les jets de flammes, puis allez affronter les soldats dans l'écran de droite. Une fois que vous les aurez décimés, un passage s'ouvrira vers le sud. Là, éliminez le chevalier et ses sbires, sans oublier d'emprunter les téléporteurs pour venir à bout des derniers gardes. Le premier téléporteur vous permet de récupérer un **réceptacle de coeur** et quelques gemmes. Le second comporte deux mécanismes : celui de gauche est piégé, celui de droite libère des gemmes. Vous constaterez qu'il vous manque une perle de lune pour pouvoir anéantir les derniers soldats cachés dans le sous-monde.

De retour dans l'écran supérieur, pulvérisez la horde d'ennemis qui vient d'apparaître de manière à libérer un accès au nord. Dès que vous mettrez les pieds dans cet écran, un Link noir ordonnera à des archers invisibles de faire tomber une pluie de flèches dans votre direction. Parez-les simplement avec le bouclier tout en avançant dans la direction de votre adversaire pour le mettre à mal. Le téléporteur situé en haut à gauche renferme un **réceptacle de coeur**. Actionnez les deux mécanismes que vous trouverez dans le trou en bas à gauche pour obtenir des gemmes, sachant que les ennemis volant libéreront une gemme bleue si vous les éliminez. A droite, vous devez contourner le téléporteur de sortie et aller complètement au nord pour trouver quatre autres mécanismes à activer en formation losange. Votre action a pour effet de faire apparaître un chevalier entouré de sa garde personnelle. Procédez comme d'habitude pour en venir à bout, et ramassez la **perle de lune** dans le coffre.

Revenez dans l'écran sud pour placer votre perle de lune sur son emplacement au nord-est du nuage. C'est ici que vous trouverez la **plume de roc**. Elle vous permet de sauter de nuage en nuage dans l'écran de droite, en évitant les statues aux rayons pour atteindre le coffre qui contient 300 gemmes. Vous devez ensuite faire face à un soldat muni d'une masse d'armes enflammée. Heureusement, vous pouvez sauter jusqu'à lui grâce à la plume. A présent, vous êtes libre de continuer vers le nord ou vers le sud. Au sud, vous devrez affronter à nouveau le boss Manhandla. La technique est la même qu'auparavant : détruisez chacune de ses pinces avec le Link de même couleur pour en venir à bout. Avant d'aller vers le nord, une stèle vous met en garde contre les vents violents. Le but est d'avancer sur le nuage en actionnant les interrupteurs pour faire diminuer les bourrasques. Sautez ensuite dans le téléporteur qui se trouve au bout et récupérez **le marteau magique**. Vous n'avez plus qu'à revenir dans l'écran sud et marteler le sol pour trouver la **petite clé**. Insérez-la dans le verrou de droite pour continuer votre périple vers l'est.

Attendez que les nuages arrivent à votre niveau pour vous laisser conduire jusqu'aux soldats qui vous lancent des bombes. Lorsque tous vos ennemis auront rendu l'âme, vous pourrez continuer vers la droite. Là, vous ne pourrez passer que si chaque Link marche sur les dalles de même couleur. Attendez le moment opportun et faites des roulades pour atteindre l'autre côté. Vous n'avez qu'à pourfendre les Oktorocks à coups d'épée pour progresser dans l'écran suivant. A nouveau, des ponts colorés tentent de vous ralentir, mais vous savez maintenant comment les passer. Ensuite, faites en sorte de conduire chaque Link sur un interrupteur de manière à faire apparaître les **bottes de Pégase** . Le coffre au sud-ouest contient un **réceptacle de coeur**.

Au nord, seules les bottes peuvent vous permettre de traverser le pont coloré. Vous devez d'ailleurs anticiper le départ pour ne pas perdre une fraction de seconde car le timing est très serré. A l'est, une plate-forme mobile est censée vous guider à travers les jets de flammes, mais c'est à vous de contrôler son mouvement en vous arrêtant lorsque c'est nécessaire. Actionnez le mécanisme situé au sud-est, puis empruntez le pont pour aller chercher **les bombes**. Plus loin, vos nouveaux objets vont vous être bien utiles pour vaincre les Dodongos. Lancez une bombe dans leur gueule quand ils ouvrent la bouche pour les faire imploser. Ne criez pas victoire trop tôt car un Dodongo géant va faire son apparition lorsque vous les aurez vaincus. Heureusement, vous trouverez des **bombes de niveau 2** dans les coffres, et celles-ci sont d'une taille suffisante pour le faire imploser à son tour. Détruisez la barrière et quittez ce niveau.

L'Orage

Voilà un nouveau stage en vue latérale. Au départ, arrangez-vous pour éliminer les deux vautours afin de faire venir un nuage qui vous transportera plus loin. Sur le chemin nuageux qui vous emmène au canon, vous n'aurez aucun mal à récolter un bon stock de gemmes. L'inscription sur la stèle vous donne la solution de l'énigme qui suit. Propulsez-vous à l'aide du canon et faites un coup vers le bas (B en vol) pour briser les blocs fissurés. Dans le petit bâtiment, emparez-vous de **l'arc** avant d'actionner les interrupteurs cachés sous les jarres. Le petit nuage vous entraîne plus loin vers l'est. L'arc que vous venez d'acquérir va vous permettre d'envoyer des flèches dans les yeux que vous apercevez en vous positionnant sur le nuage mobile. Grimpez à l'échelle pour récupérer les gemmes et continuez vers la droite.

L'écran comporte un bâtiment qui donne accès à plusieurs sorties. Au nord-ouest, vous n'avez qu'à lancer une flèche dans l'oeil rouge pour faire apparaître l'échelle de sortie. Ensuite, allez à droite du bâtiment et visez l'oeil qui se trouve au plafond. Récupérez **les bombes** en bas à droite ainsi que la fée cachée dans l'un des pots, puis rendez-vous au nord-est. Là, faites exploser les blocs fissurés et quittez cet écran par le nord-ouest. Un Link vous barre la route avec sa bombe géante. Réfugiez-vous dans l'ouverture de gauche et profitez-en pour activer le mécanisme caché sous le pot. Un canon apparaît et vous permet d'accéder à la salle du dessus. La seconde dalle que vous activez ici révèle un autre canon. Au sud-est, activez un autre interrupteur pour faire apparaître un nuage, et revenez dans le canon de gauche pour accéder à l'endroit où se trouve le Link noir. Vous ne pouvez pas le tuer, mais vous pouvez maintenant emprunter le second canon de manière à atteindre le pont qui surplombe la salle. Une fois que vous serez parvenu dans la pièce située au nord-ouest, récupérez les 200 gemmes cachées dans le coffre et disposez vos Link de manière à activer les quatre interrupteurs qui contrôlent l'échelle de sortie.

Glissez-vous dans le halo de lumière afin de revenir en extérieur, et avancez rapidement sur le pont si vous ne voulez pas vous faire voler toutes vos gemmes par les magiciens. En marchant sur la dalle un peu plus loin, vous devrez en découdre avec une horde de pieuvres qu'il vaut mieux faire tomber dans le vide pour abréger le combat. Le coffre qui apparaît renferme une **perle de lune**. Déposez-la dans l'écran du dessous afin de créer un passage vers le sous-monde et adoptez une formation en losange pour activer les quatre mécanismes de gauche à l'aide de l'attaque tornade. Ceci fera apparaître le **marteau magique**. Si vous vous trompez, vous devrez livrer de nouvelles batailles. Maintenant que vous êtes en possession du marteau, vous pouvez enfoncer les blocs rouges dans l'écran nord. Le premier passage vous mène à un coffre qui contient 100 gemmes et vous permet de ressortir au niveau du troisième escalier pour atteindre le côté droit de l'écran. Le second passage débouche sur un coffre avec un **réceptacle de coeur**. Vous avez ensuite le choix entre poursuivre vers le nord ou vers l'est.

A l'est, vous arrivez dans une vaste zone qui s'étale sur plusieurs écrans et dans laquelle le sol est tapissé de pics. Heureusement, vous pouvez localiser leur position à coups de marteau. Allez activer les trois mécanismes avant de continuer à droite. A nouveau, efforcez-vous de frapper les trois mécanismes avant de poursuivre. Vous atteignez ainsi l'extrémité est de la zone. Brisez l'un des pots pour trouver une fée, et actionnez les mécanismes pour obtenir des gemmes. Ensuite, continuez vers le nord. Rien de spécial ici, sinon que vous avez le choix entre partir au nord ou à l'ouest. Optons pour le nord. Le coffre du haut renferme un **réceptacle de coeur** et celui du bas 200 gemmes. Assurez-vous de les récolter avant de continuer vers la gauche. Un passage vous conduit ensuite vers le sud d'où vous pourrez activer quatre nouveaux mécanismes. Vous devrez faire le tour par l'écran de droite pour atteindre les deux du bas, et même lancer un Link par-dessus le trou pour accéder au quatrième. Le dernier coffre contient un **bracelet bleu**.

Remontez maintenant par le nord-ouest pour trouver un téléporteur qui vous amène face à deux chevaliers et un certain nombre de gardes. Procédez exactement comme d'habitude pour en venir à bout. Au nord, empruntez le passage souterrain de gauche pour récupérer **la lampe** à côté des **bombes** afin d'allumer les deux torches. Ensuite, empruntez le second passage pour trouver **l'arc** et le **boomerang**. L'arc va vous permettre de lancer des flèches en direction des autres torches pour les allumer.
Avancez sur le pont et détruisez les jarres de manière à révéler quatre interrupteurs qui feront jaillir des gemmes. Les deux coffres contiennent encore d'autres gemmes. Un grand nombre de Link noirs viennent vous affronter dans l'écran suivant. Déjouez leurs attaques et prenez-les par surprise en adoptant une attitude agressive pour les battre. Au bout d'un moment, la princesse Zelda viendra sceller l'endroit d'où jaillissent continuellement les Link noirs pour vous permettre de mettre un point final à cet affrontement. Zelda récupère enfin le Miroir obscur et crée un passage vers le Palais des Vents où se terre le sorcier Vaati. Brisez la barrière et quittez ce niveau.

Palais des Vents

Sitôt la porte principale du palais franchie, vous arrivez dans un hall lugubre qui donne accès à trois directions. A l'ouest, éliminez le soldat muni d'une masse d'armes et frappez le mécanisme pour faire tomber une pluie de gemmes. Enfin, poussez les blocs de droite pour ressortir. A l'est, procédez de la même façon pour terrasser votre ennemi avant d'actionner les quatre interrupteurs. Les coffres qui apparaissent alors renferment un grand nombre de gemmes. Au nord, disposez vos quatre Link sur la dalle pour l'enfoncer dans le sol, et préparez-vous à vous battre contre un sorcier et une armée de squelettes. Plus haut, vous parvenez enfin dans la salle principale.

C'est ici que vont apparaître les différents objets qui vous permettront de résoudre les énigmes des quatre salles accessibles depuis cet endroit. Repérez également l'emplacement des quatre perles de lune. Il y a deux poignées à tirer dans cette pièce. La seconde fait tomber des bombes, la première fait apparaître les différents objets : **l'arc**, le **boomerang**, **les bottes de Pégase** et **le marteau magique**. Emparez-vous de ce dernier. Dans la salle sud-ouest, vous ne pouvez frapper que le mécanisme de droite. Faites le tour par la pièce nord-ouest et lancez le boomerang à travers le mur de manière à ce qu'il touche le second mécanisme. De cette façon, la porte en bas à gauche s'ouvre, et vous pouvez continuer dans cette direction. Poussez les deux blocs situés près de la porte pour faire apparaître un téléporteur. Ensuite, glissez-vous dans le sous-monde avec un Link et soulevez l'un de vos compagnons dont vous apercevez l'ombre. Transportez-le sur l'interrupteur et ressortez par le téléporteur de gauche. Le second Link n'a plus qu'à envoyer le boomerang sur le mécanisme pour ouvrir la porte nord-ouest. C'est là que vous trouvez la première **petite clé** et la première **perle de lune**. Utilisez deux Link différents pour les transporter.

De retour dans la salle principale, déposez la perle de lune dans l'un des emplacements indiqués, et déverrouillez la porte nord-est avec la clé. Avant d'y entrer, soulevez la bombe qui est posée par terre afin de faire un trou dans le mur à l'intérieur de la salle. Emparez-vous des bottes et entrez dans la grotte pour que la Grande Fée fasse passer vos bottes au niveau 2. Vous pouvez maintenant courir au-dessus du trou et activer la dalle de manière à ouvrir la porte nord. Là, méfiez-vous des mains qui tombent du plafond comme de la peste, et engouffrez-vous dans le premier souterrain. Grâce à vos bottes, vous n'aurez probablement aucun mal à atteindre les deux coffres et à trouver l'échelle de sortie. Le passage suivant se présente de la même façon et ne comporte donc pas de difficulté majeure. Prenez tout de même le temps de récupérer la fée dans la jarre de gauche avant de sortir. Vous devrez saisir l'échelle en pleine course pour quitter le souterrain. En sortant, prenez garde à la main lorsque vous récupérez les gemmes contenues dans les coffres. Dans le dernier passage, courez jusqu'aux échelles situées en hauteur et laissez-vous tomber sur le coffre pour récupérer le **bracelet bleu**. Enfin, empruntez la porte qui se trouve juste en-dessous pour ressortir à l'extérieur. Là, les choses se compliquent sérieusement puisque vous devez courir à l'autre bout de la pièce en évitant les pièges et surtout la main qui tente de vous ramener au début. Mais c'est le prix à payer pour obtenir la **perle de lune** et les 300 gemmes.

Déposez la perle de lune dans la salle principale, récupérez le marteau magique et rendez-vous dans la salle sud-est. Comme dans le niveau précédent, il faut canaliser le pouvoir du marteau pour déceler l'emplacement des pics dans le sol afin de progresser jusqu'au coffre. Lorsque vous aurez enfoncé les quatre blocs rouges aux coins de la pièce, la porte du bas s'ouvrira. Pour résoudre l'énigme, vous devez faire en sorte d'enfoncer les blocs rouges de manière à ce qu'il ne reste que les blocs situés aux mêmes emplacements que les jarres.
Ceci aura pour effet de libérer l'accès dans la salle inférieure. Eliminez les squelettes du labyrinthe tout en ouvrant les coffres. L'un d'eux contient un **réceptacle de coeur**. Lorsque vous arriverez dans une impasse, poussez les blocs pour vous frayer un chemin jusqu'à la **perle de lune**. Vous n'avez plus qu'à faire demi-tour afin de déposer la perle dans la salle principale.

Il ne reste plus que la salle nord-ouest à explorer. Choisissez l'arc et franchissez la porte. Des barrières vous empêchent de viser les yeux avec vos flèches, mais un passage souterrain va vous permettre de contourner ce problème. Lorsque vous vous laisserez tomber dans le trou, vous devez faire en sorte de tirer une flèche dans l'oeil qui se trouve en bas du mur de droite afin de créer un pont. Procédez exactement de la même façon un peu plus loin en visant cette fois l'oeil fixé au plafond. Notez ensuite les trous en hauteur. C'est là que vous devez tirer vos flèches pour activer les yeux situés dans la salle du dessus. Maintenant que la porte nord est ouverte, continuez votre route. La salle est apparemment vide, mais des pics sortent du sol dès vous vous en approchez. Frayez-vous un passage dans ce labyrinthe en gardant à l'esprit votre objectif qui consiste à viser les quatre yeux de la pièce avec vos flèches. Il faut

cependant rester à distance de sorte que les pics n'interrompent pas la course de vos flèches. Par exemple, pour avoir celui qui se trouve tout en haut à gauche, vous devez quasiment vous trouver en bas de la salle. Le coffre nord-ouest renferme un **réceptacle de coeur**. Enfin, les deux derniers contiennent la dernière **perle de lune** et un **bracelet bleu**.

Dans la salle principale, faites en sorte que chaque Link pénètre dans l'un des quatre téléporteurs de manière à ce que tous les interrupteurs soient activés en même temps. Notez que vous ne pourrez passer de l'un à l'autre que s'ils sont tous dans le sous-monde. Votre action aura pour effet d'ouvrir enfin la porte nord. Vous arrivez dans l'une des pires salles du jeu. Non seulement vous évoluez sur une plate-forme bourrée de tremplins qui risquent de vous faire tomber dans le vide, mais en plus vous devez affronter deux cyclopes dans un espace très étroit. Comme d'habitude, changez fréquemment de Link pour éviter qu'ils ne vous attrapent, et frappez-les de préférence avec l'attaque tornade. Une **petite clé** apparaîtra lorsqu'ils seront tous éliminés. Plus loin, trois araignées Gohma vous lancent des projectiles. Grâce à l'arc, vous pouvez toutefois en venir à bout rapidement en visant leurs yeux avec des flèches. Avant d'aller dans la salle de droite qui vient de s'ouvrir, revenez chercher le marteau magique dans la salle principale. Placez-vous au centre de la pièce et donnez un grand coup de marteau avec vos quatre Link pour faire tourner la planche sur laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez pas continuer tant que vous ne serez pas revenu chercher les bottes de Pégase. De plus, il vous faut revenir voir la fée dans la grotte de la salle nord-est pour qu'elle fasse passer les bottes au niveau 2. Ceci fait, actionnez tous les interrupteurs en courant, puis laissez-vous tomber en direction des blocs fissurés. Vous n'aurez qu'à donner un coup d'épée vers le bas en retombant pour les détruire. Prenez les 300 gemmes dans le premier coffre, ainsi que la **petite clé** dans le second, et remontez dans la salle où vous avez affronté les araignées. Déverrouillez la porte qui se trouve dans le mur ouest pour continuer.

Là, utilisez les bombes afin de détruire les blocs fissurés de manière à récupérer le **réceptacle de coeur** et à activer la dalle située au nord-ouest. La porte nord de la salle précédente étant maintenant ouverte, vous n'avez plus qu'à courir avec les bottes de niveau 2 pour continuer votre périple. Une fois la barrière détruite, vous rencontrez enfin Vaati, le mage du vent.

BOSS : Vaati
Vaati se déplace en créant une gigantesque tornade qui risque de vous aspirer. Foncez en direction des bombes et lancez-les dans sa direction de manière à ce qu'elles explosent au moment où elles arrivent en haut de la tornade. Cette manoeuvre exige un certain timing car les bombes ne doivent être lancées ni trop tôt, ni trop tard. Répétez l'opération plusieurs fois de manière à ce que Vaati change de technique. Vous devez alors vous laisser tomber dans le trou principal et vous propulser grâce au canon pour retomber en faisant un coup vers le bas sur le monstre. Vous n'avez ensuite que quelques secondes pour aller le chercher dans le souterrain en sautant dans un autre trou. Vaati finira par rendre l'âme après seulement quelques coups d'épée.

En quittant le palais du vent, la princesse Zelda vous félicite de vos exploits, mais vous avez à peine le temps de vous réjouir de vos exploits que la terre se met à trembler.
La tour menace de s'effondrer sur vous alors que vous prenez la fuite.

Tour des Vents

Ce niveau enchaîne avec le précédent et vous ne pouvez donc pas sauvegarder votre progression entre les deux. La tour se présente en vue latérale et vous devez escorter la princesse Zelda dans votre fuite. Etant donné que celle-ci ne possède que très peu de vie, faites en sorte de la protéger du mieux possible en ne vous éloignant pas d'elle. Dans le troisième écran, passez la première porte et mettez-vous en formation losange pour activer les quatre mécanismes simultanément. Un coffre apparaîtra en haut à droite de la salle. Il contient 150 gemmes. Lorsque vous rejoindrez la princesse Zelda en bas de l'écran, une armée de soldats vous prendra en sandwich. Protégez la jeune fille des deux côtés pour qu'elle soit saine et sauve, et descendez l'échelle.

Pour permettre à Zelda d'avancer dans ce nouvel écran, foncez en direction de la jarre en haut à droite grâce à vos bottes de niveau 2 de manière à activer un interrupteur qui contrôle une échelle. Récupérez les gemmes contenues dans les deux coffres avant d'aller éliminer les soldats et les squelettes qui s'en prennent à la fille.

A nouveau, vos bottez seront bien utiles pour permettre à Zelda de progresser. Des gemmes et un **bracelet bleu** vous

attendent dans la salle nord-est. Allez ensuite chercher **la plume** dans le premier souterrain et descendez les marches pour obtenir quelques gemmes supplémentaires dans le coffre. Ceci fait, remontez les marches et ressortez au niveau de la seconde porte de manière à actionner l'interrupteur qui se trouve sous l'une des jarres de droite. Enfin, sautez depuis l'endroit où Zelda est bloquée pour atteindre la plate-forme de droite et brisez la jarre sous laquelle se trouve le dernier interrupteur. Revenez ensuite immédiatement protéger la princesse qui va se faire attaquer par des soldats accompagnés de squelettes.

Laissez Zelda récupérer le coeur si elle en a besoin, puis récupérez **l'arc**. Il va vous servir à éliminer les araignées à coups de flèches à condition que vous les affrontiez de face. N'hésitez pas à revenir chercher la plume pour obtenir les gemmes contenues dans le coffre. De plus, elle va vous permettre d'affronter plus facilement le garde muni d'une masse d'armes qui vous sépare de la sortie. Mais alors que vous vous retrouvez à deux pas de la porte, le sol s'effondre sous vos pieds. Le véritable ennemi apparaît alors avec le trident qu'il a volé et enferme la princesse Zelda.

BOSS : Ganon
C'est le face à face ultime. Ganon vous attaque avec son trident qu'il n'hésite pas à envoyer à travers la pièce pour vous pourfendre. Des roulades devraient toutefois vous permettre de le rattraper facilement. Après quelques coups d'épée, il commencera à vous lancer des éclairs. Placez-vous dans les intervalles et continuez à le frapper avec votre sabre. Il décide alors de faire tournoyer son trident en libérant des flammes bleues qu'il va vous falloir éviter autant que possible. N'oubliez pas que vous avez la plume et que vous pouvez vous en servir pour sauter par-dessus les flammes. Procédez de cette façon jusqu'à ce que la princesse Zelda soit libérée. La jeune fille va vous aider à lui porter le coup de grâce et vous donne l'arc de niveau 2. Vous devez attendre que la boule de lumière qu'elle crée soit pleine pour pouvoir agir. Pendant ce temps, faites tout ce que vous pouvez pour empêcher Ganon de frapper la princesse, ce qui interromprait le processus de formation de la boule de lumière. N'oubliez pas non plus que la jeune fille ne dispose que d'un coeur de vie. Dès que vous en avez l'occasion, renvoyez-lui les boules d'énergie vertes qu'il vous lance pour qu'il finisse par se mettre à genoux. A ce moment-là, Zelda va libérer la boule de lumière qui se mettra à tourner autour de Ganon. Vous n'avez plus qu'à contrer votre tir pour envoyer une flèche sur Ganon au moment où la boule de lumière passe devant vous. Un seul coup suffira à paralyser Ganon qui disparaîtra sous l'effet du pouvoir des six jeunes filles que vous avez libérées. Link n'a plus qu'à lever l'Epée de Quatre pour emprisonner le roi des ténèbres. L'arme légendaire retourne finalement au sanctuaire et nos deux héros s'en vont main dans la main sous vos yeux ébahis par la séquence de fin du jeu.

The Legend of Zelda : The Wind Waker

© Nintendo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EVITER LES PROJECTEURS

Sur la toute première île que Link doit infiltrer de nuit, l'objectif consiste à atteindre le sommet en progressant de manière discrète. Le seul moyen de passer la corniche avec les deux projecteurs est de dévier le sens des faisceaux lumineux en éliminant chaque monstre qui contrôle les différents faisceaux. Dès que vous pouvez accéder à un balcon, faites le tour à l'extérieur et montez jusqu'au projecteur. Vous pourrez affrontrer vos ennemis en utilisant les bâtons situés dans les jarres.

UTILISER LE GRAPPIN

Contrairement aux précédents volets de la série, le grappin s'apprente plus à une corde qui peut s'enrouler sur les éléments du décor marqués d'un indicateur. A certains moments, il sera indispensable de modifier l'axe de la corde et sa longueur pour progresser. Pour cela, maintenez le bouton R et utilisez le stick gauche pour orienter la corde de la façon que vous désirez.

VAINCRE LE BOSS DE LAVE

Plutôt que d'attaquer ce monstre de front, essayez de vous éloigner pour lancer le grappin sur la queue du dragon qui pend au plafond de cette grande salle, et atterissez sur les corniches pour voir le boss se faire assommer par les rochers. Répétez ceci trois fois en essayant de rester en hauteur pour gagner du temps, puis descendez pour achever ce monstre à l'épée. Il faudra lui envoyer plusieurs fois le grappin dans l'oeil pour le voir s'écrouler, ce qui vous permettra de l'achever en enchaînant des coups d'épée.

SAUVER L'ARBRE DES PARASITES

En arrivant dans la forêt, Link rencontre un vieil arbre qui est infesté de parasites. Le seul moyen de les faire tomber est d'effectuer une roulade sur les tiges qui se trouve derrière lui. Une fois les parasites au sol, détruisez-les rapidement à l'épée en privilégiant l'attaque tornade.

CAPTURER LES COCHONS

Un truc qui ne sert à rien mais qui s'avère assez fun. Pour réussir à attraper les cochons qui peuplent certaines îles, approchez-vous d'eux en rampant puis appuyez sur A pour les porter comme de vulgaires pots et regardez-les fondre en larmes.

TIRER ET POUSSER LES CAISSES

Dans certains donjons, il est nécessaire de manipuler des caisses pour progresser. La manip requise consiste à maintenir le bouton R pour tirer ou pousser ensuite la caisse dans la direction désirée.

L'APPAREIL PHOTO DE MERCANTILE

Vous trouverez l'appareil photo dans la prison de Mercantile. Ouvrez la porte de la cellule en appuyant sur l'interrupteur puis cassez la grosse caisse en faisant une roulade contre elle. Faufilez-vous dans le petit tour et suivez le chemin suivant : gauche, droite, droite, gauche, gauche, droite, avant, droite, tout droit, jusqu'au bout puis droite. Vous tomberez alors dans une petite grotte. Ouvrez le coffre pour découvrir l'appareil photo ! En allant trouver le photographe de la ville vous deviendrez alors son apprenti.

LES MISSIONS DU PHOTOGRAPHE

Lorsque vous aurez l'appareil photo et que vous l'aurez montré au photographe de Mercantile, ce dernier vous donnera trois missions. La première consiste à photographier un individu qui n'arrête pas de poster des lettres d'amour. La personne en question est l'homme habillé en rouge. Placez-vous à bonne distance de la boîte aux lettres et attendez qu'il vienne y déposer une lettre. Immortalisez l'instant sur pellicule et rapportez la photo à votre mentor. La prochaine mission vous demande de photographier la personne la plus craintive de l'île. Rendez-vous dans le bar et parlez à l'homme assis à la table. Montez ensuite sur la table et poussez les verres pour en faire tomber un. L'homme se mettra alors à trembler. Prenez vite une photo (attention, vous devez être rapide car la photo doit contenir l'homme en entier). Rapportez votre image au photographe. La troisième et dernière mission consiste à prendre en photo les deux amoureux de l'île. Mettez-vous dans un coin de la place où se trouvent les enfants et attendez que le promeneur passe devant la jeune fille qui souhaite montrer sa nouvelle robe à tout le monde. En se croisant, les deux personnages échangeront un regard que vous devez coucher sur pellicule. Montrez la photo au photographe. Il vous remettra un collier du bonheur.

LES BLASONS D'ÉPEÏSTE

Apportez 10 blasons d'épéïste à Orco pour qu'il vous enseigne un nouveau coup.

LA GELÉE CHUCHU

Apportez 15 unités de gelée chuchu rouge, ou verte au phramacien de Mercantile pour obtenir une potion rouge ou verte (vous avez besoin d'un flacon vide).

ENTRER DANS LA CAVERNE DE JABU

Pour entrer dan la caverne de Jabu derrière l'Ile de l'Aurore, vous devez entrer dans la tourbillon qui se trouve face au mur gris et utilisez les bombes sur celui-ci pour le faire exploser.

LES FIGURINES TENDO

Près de l'Ile de la forêt se trouve un îlot (pour y accèder, lorsque vous montez sur l'arbre Mojo, ne prenez pas le chemin qui mène au donjon, mais l'autre qui se trouve face à vous lorsque vous atteignez le sommet). Sur cette ile vous pouvez accèder aux figurines Tendo. Pour cela, appâtez un goëland et utilisez-le pour aller appuyer sur l'interrupteur qui se trouve sur l'île de la forêt, face à vous. si vou sapportez des photos couleurs, vous pourrez gagner des figurines du personnages photographié.

L'APPAREIL PHOTO COULEUR

Pour obtenir l'appareil photo couleur une fois que avez l'appareil noir et blanc, vous devez aller voir l'Arbre Mojo et attrapper une luciole qui brille plus que les autres. Retournez ensuite voir le photographe de Mercantile. Cet appareil vous sera utile pour obtenir les firgurines Tendo.

PLUS DE MAGIE

A partir du Temple de la Terre, à la tombée de la nuit, dirigez-vous vers l'Est. Trouvez une tornade au centre de laquelle se trouve un calamar. Tirez-lui dans les yeux avec l'arc. Une fée apparaîtra et augmentera votre barre d'énergie.

QUÊTE DE L'EAU.

Après avoir libéré les Kokiris de l'Ile de la forêt, vous pourrez les aider à faire repouser les arbres Mojo. Mettez de l'eau dans un flacon et rendez-vous sur les îles suivantes pour la verser sur les jeunes pousses. attention, l'eau perd ses vertues au bout de 20 minutes.

- Saut de roc
- Serrure de Pierre
- Ile Géminée

- Ile de Qui-ça
- Ile du poisson
- Ile du requin
- Ile étoilée
- Ilot oriental des fées

LA LANGUE D'HYRULE

Lorsque vous aurez terminé le jeu, relancez une partie avec cette sauvegarde, Link sera capable de comprendre la langue ancienne.

GARDEZ LA TENUE DU DÉBUT.

Une fois le jeu terminé, relancer une partie en séléctionnant le fichier marqué d'une triforce, la grand-mère de Link lui donnera une tenue invisble, vous conserverez la tunique bleue de Link.

TITRE DE PROPRIÉTÉ DE LA VILLA

Pour entrer dans la villa qui se trouve sur une île, donnez 20 pendentifs du bonheur à l'instritutrice de Mercantile.

LES MÉLODIES

Mélodie du soleil

Pour apprendre le chant du soleil, allez voir le danseur de Mercantile (l'espèce d'Elvis à côté de la tombe) et montrez- lui votre baguette du vent).

Requiem de la Tornade

Pour apprendre l'air de la tornade, trouvez cyclos (dans une tornade) et tirez-lui dessus avec votre arc jusqu'à ce qu'il s'avoue vaincu.

SOLUTION COMPLÈTE

La Quête principale

Cette partie étant consacrée à la quête principale de Zelda : The Wind Waker, il est conseillé de se reporter régulièrement à la section concernant les quêtes annexes, pour éviter de passer à côté de certains objets facultatifs mais néanmoins importants. Hormis pour ce qui est des fragments de coeur et des cartes situées hors des donjons, il sera précisé dans la quête principale à quel moment il peut être utile de récupérer tel ou tel item particulier. Il suffira alors de se référer à la partie dédiée aux quêtes annexes pour trouver le détail d'obtention de l'objet en question. Il va de soi que tout bon aventurier ne consultera cette page qu'en cas d'extrême embarras.

De l'obtention de l'épée et du départ vers l'aventure

Notre quête commence quelque part sur l'Ile de l'Aurore, en compagnie du héros, Link, et de sa jeune soeur Arielle. Sur les conseils de sa frangine, Link décide de se rendre dans la maison de Mémé pour recevoir son cadeau d'anniversaire. Descendez de la tour de guet en empruntant la grande échelle, et dirigez-vous vers la droite de l'autre côté du pont. C'est l'occasion de constater que quelle que soit la hauteur d'une échelle, vous pouvez vous lâcher sans perdre de vie à condition de tomber bien verticalement et de vous réceptionner sur vos deux pieds. Bref, une fois sur l'autre rive, suivez le chemin jusqu'à la maison la plus éloignée, entrez à l'intérieur et montez l'échelle pour parler à Mémé. Link reçoit alors la **Tenue du Héros** qu'il s'empresse de revêtir. Retour sur la tour de guet pour informer Arielle de l'obtention de votre nouveau cadeau. La jeune fille aussi a quelque chose pour vous : la **Longue-Vue**. Assignez-la à un bouton et regardez en direction de la boîte aux lettres. Zoomez au maximum sur le facteur à l'aide du stick analogique droit, puis regardez dans le ciel pour apercevoir un rapace en train de kidnapper une autre jeune fille. Ses compagnons pirates parviennent à toucher le rapace, mais la fille tombe inconsciente dans la forêt. Sans perdre une seconde, vous décidez d'aller la chercher. Descendez de la tour de guet, et prenez le chemin de gauche qui monte vers la forêt. Vous êtes bloqué dans votre progression par une rangée d'arbustes que vous ne pourrez couper qu'avec une épée. Il est temps d'aller voir Orco, le vieux maître d'armes, dans la maison à deux étages située de l'autre côté du pont. En approchant de la maison, l'autre vieillard vous fait signe du balcon. Ciblez-le avec le bouton L et parlez-lui. Vous pouvez maintenant rentrer dans la maison et vous entraîner avec Orco au rez-de-chaussée. Acceptez l'épreuve et suivez les directives pour passer le test. Vous devrez d'abord effectuer une attaque horizontale avec B sans imprimer de direction sur le stick, effectuez ensuite un enchaînement de huit coups avec B. Ensuite, déclenchez une attaque verticale en commençant par cibler Orco avec le bouton L avant de la frapper avec B (toujours sans imprimer de direction avec le stick). Combinez alors cette attaque avec un enchaînement de huit coups pour passer à l'étape suivante. Pour faire un coup visé, ciblez Orco avec le bouton L, et faites un coup d'épée vers le haut. Recommencez l'opération huit fois de suite pour réaliser l'enchaînement. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton B pour déclencher une attaque circulaire en relâchant le bouton. Vous pouvez vous déplacer tout en canalisant l'épée. Enfin, Orco vous apprend la technique de l'attaque spéciale : ciblez votre adversaire avec L et attendez qu'il amorce un coup (le bouton A clignote alors en produisant un bruit spécial) pour déclencher une contre-attaque fulgurante avec le bouton A. La dernière épreuve, le saut, consiste à appuyer sur A pour faire une attaque sautée en visant l'ennemi avec L. Une fois l'entraînement terminé, Link reçoit **L'épée du Héros**. " Utilisez-la avec sagesse par respect pour le vieil homme qui vous a transmis son savoir ".

Guet-apens dans les sous-bois

Retour à l'entrée de la Forêt, où vous pouvez désormais couper les arbustes qui vous bloquaient le passage. Sachez que vous pouvez sauvegarder votre progression à n'importe quel moment en passant par le sous-menu. Suivez le chemin jusqu'au pont, et traversez-le en sautant par-dessus le trou. Passez l'entrée pour vous retrouver dans la Forêt. Vous retrouvez immédiatement la jeune fille, mais elle gît inconsciente en haut d'un arbre. Longez le mur de droite, sautez en contrebas, et éliminez le Bokoblin en utilisant les techniques que vous venez d'apprendre. Montez sur le tronc, sautez vers la corniche, et repérez l'énorme rocher sur la droite. Vous devrez y revenir plus tard quand vous pourrez le soulever avec le bracelet de force pour trouver le repaire d'une grande fée.
Continuez donc sur la gauche et sautez pour affronter deux autres Bokoblin. La jeune fille fait alors une chute spectaculaire, et Link s'approche d'elle pour entamer une discussion. On apprend alors qu'elle s'appelle Tetra et qu'elle

fait partie d'une bande de pirates. Mais Link a tout juste le temps de se remettre de ses émotions que c'est sa propre soeur qui se fait enlever par le rapace. Le jeune héros prend alors la décision de partir sur le bateau pirate pour retrouver Arielle. Avant de partir en direction de la Forteresse Maudite, il reste quelques préparatifs à faire. Revenez dans maison de Mémé pour vous apercevoir que le bouclier n'est plus au premier étage. C'est en fait la grand-mère qui l'avait mis de côté pour éviter de voir partir son petit-fils. Link reçoit tout de même le précieux **Bouclier du Héros** qui n'est autre que le bouclier de la légende. Servez-vous en lors des combats en appuyant sur R. Il s'agit là d'un item particulièrement utile pour tous les affrontements que vous serez amené à faire durant l'aventure, alors pensez à l'utiliser. Faites vos adieux à Mémé, puis rejoignez les autres sur la plage. Si vous êtes prêt, parlez à Tetra et préparez-vous à embarquer sur le bateau pirate.

Initiation à la piraterie

Première chose à faire : aller voir Nico dans la cale du bateau pour passer le brevet de pirate. Passez la porte, descendez l'escalier et parlez à Nico pour prendre connaissance du défi. Vous devez marcher sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et atteindre l'autre côté en vous aidant des plates-formes et des cordes, tout ça en temps limité. L'épreuve n'est pas difficile, et vous pouvez réajuster la longueur et l'axe des cordes à l'aide du bouton R. Vous pouvez ensuite ouvrir le coffre qui contient le **Sac à Butin**. On vous fait signe alors de remonter sur le pont pour accoster près de la Forteresse Maudite. Montez tout en haut du mât et voyez comment Link parvient à se faire désigner volontaire pour jouer le rôle de l'homme-canon. Vous voilà en tout cas sur l'île de la Forteresse Maudite.

La Forteresse Maudite

Les choses se présentent mal ; Link a perdu son épée et ne peut compter que sur les conseils de Tetra qui lui parle au moyen d'un médaillon pour l'aider à réussir sa mission. Vous constaterez que vous avez désormais **l'Amulette Pirate** dans votre inventaire. Approchez-vous des premiers tonneaux et soulevez-les pour vous cacher dessous tout en avançant. Vous pourrez utiliser cette technique pour ne pas vous faire repérer à chaque fois que vous verrez des tonneaux vides. Les faisceaux et les ennemis vous verront si vous avancez quand ils vous observent. Montez en direction des escaliers et continuez votre route jusqu'au premier projecteur. Si vous vous êtes fait prendre entre-temps, Link sera jeté en prison et devra sortir en rampant dans le passage caché derrière la jarre sur l'étagère. Le passage vous amène d'ailleurs droit sur un coffre contenant la **Carte du Donjon**, essentielle pour la tâche qui vous attend dans ce niveau. Sautez de l'autre côté à l'aide de la corde, et ouvrez la porte sur la gauche. Vous débouchez sur une ouverture qui mène sur les remparts de la forteresse. L'échelle vous conduit à un projecteur, contrôlé par un Bokoblin que vous devez abattre pour désactiver le projecteur. Comme vous n'avez plus d'épée, brisez la jarre pour récupérer un bâton et servez-vous en contre votre ennemi tout en vous protégeant de ses coups à l'aide du bouclier. Repérez quel projecteur vous venez de désactiver, car il vous faudra tous les faire un par un pour pouvoir continuer. Vous pouvez déjà sauter vers celui de gauche pour déloger son occupant. Suivez le chemin jusqu'à la galerie, et choisissez par exemple de repartir sur la gauche. Prenez la même porte que tout à l'heure, mais continuez cette fois jusqu'à la porte située au bout de la prochaine galerie. Vous remarquez un buste de Molblin sur le mur de droite. Si vous tombez au rez-de-chaussée, il vous tirera dessus avec un rayon, mais vous devez le faire pour récupérer le rubis jaune dans le coffre de cette salle. Remontez ensuite rapidement sans vous faire voir par la statue. Sautez de l'autre côté à l'aide de la corde, et ouvrez la porte. Les deux balcons ne vous permettent pas d'atteindre les autres faisceaux, alors continuez vers la prochaine salle. Vous devrez revenir dans cette pièce une fois que vous aurez désactivé tous les faisceaux. Progressez en vous cachant sous un tonneau, et arrêtez-vous dès qu'un Molblin regarde dans votre direction. Si vous vous faites prendre, repartez directement en direction des salles de droite depuis la prison, sinon, continuez également vers les salles de droite mais dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le stick analogique droit qui permet de changer les angles de vue est particulièrement utile pour ce genre de situations. Sur le balcon supérieur droit, faites tomber la caisse en contrebas pour permettre l'accès à l'échelle et créer un raccourci au cas où vous tomberiez. Continuez autrement vers la prochaine salle, et utilisez la corde pour atteindre l'autre côté. La porte mène sur un autre balcon qui conduit à une échelle vers le projecteur suivant. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Redescendez ensuite jusqu'au balcon et ouvrez la porte vers la salle du bas. Il vous faut utiliser la corde pour atteindre le coffre de l'autre côté qui permet de récupérer la **Boussole**. Vous pouvez désormais distinguer sur le plan les salles qui contiennent les coffres restants. Il devrait n'en rester qu'un seul en bas de la carte. Passez la galerie pour trouver la salle qui contient le coffre, et laissez-vous tomber au rez-de-chaussée afin de localiser un

interrupteur derrière les tonneaux. Il permet d'ouvrir la grille qui condamnait l'accès au coffre. Vous y trouverez un précieux **Fragment de Coeur** (la liste est indiquée dans la section des quêtes annexes). A ce stade, tous les projecteurs ont dû être désactivés. Il vous suffit donc de continuer la progression au premier étage jusqu'à la salle du haut, où vous devrez vous cacher sous un tonneau pour atteindre l'escalier sans vous faire repérer. Une tâche facile à réaliser si vous arrivez par la droite. Passez la grande porte en haut des marches, et cachez-vous à nouveau sous un tonneau lorsque vous arrivez à proximité du Molblin. N'avancez que lorsqu'il vous tourne vraiment le dos, et vous finirez par atteindre une corniche, celle-là même que vous ne pouviez pas passer à cause des faisceaux. Longez le mur en vous plaquant avec le bouton A, puis recommencez l'opération sur la corniche suivante. Dépêchez-vous de ramasser votre épée pour combattre le Bokoblin, et passez la porte. C'est ici que sont enfermées les jeunes filles aux oreilles pointues. Mais au moment où Link est sur le point de délivrer sa soeur, il est emporté par le rapace qui le conduit devant Ganondorf ! La mission est un échec, mais Link est recueilli dans la mer par Lion Rouge, un bateau qui parle le langage des humains. Lion Rouge semble connaître beaucoup de choses sur Ganondorf et doit cacher un mystérieux secret.

De la nécessité d'acheter un bout de tissu qui fasse office de voile

Vous voilà donc sur Mercantîle en quête d'une voile pour faire avancer votre nouveau bateau. Une pléthore de quêtes annexes vous tend les bras sur cette île, mais elles sont détaillées dans la section Quêtes annexes et vous pouvez simplement vous contenter de récupérer la voile et l'appareil-photo. Pour l'appareil-photo, empruntez le petit passage à gauche de l'entrée pour trouver une petite porte derrière le moulin. Cela vous emmène dans la prison où est enfermé Tingle, et il vous suffit de marcher sur l'interrupteur derrière les jarres pour ouvrir la geôle. Le lutin vous offre alors le **Poste de Tingle** qui permet de brancher une GBA via la connexion GameCube et la **Carte de Tingle**. Dans la prison de Tingle, poussez la caisse pour repérer le passage et prenez les directions suivantes pour trouver la **Boîte à images** : droite, haut, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut, gauche, haut, gauche, droite, droite, haut, droite. Sortez de la prison, et empruntez cette fois le chemin principal de Mercantîle. Montez jusqu'à trouver le marchand Naglagla sur la place publique, un personnage emmitouflé dans un manteau de fourrure et qui rappelle assez un esquimau. C'est à lui que vous pourrez acheter la **voile de Bateau** pour 80 rubis. Vous pouvez maintenant rejoindre Lion Rouge sur la plage ouest, et partir en direction de l'est. Lion Rouge en profite pour vous faire don d'une Carte Marine que vous devrez compléter case par case en donnant de l'appât aux poissons. Le principe est simple, vous achetez de l'appât universel dans la boutique ambulante de Terry, et vous localisez les poissons de chaque île pour leur lancer de l'appât. Ils viendront alors dessiner une portion de la carte et vous donneront des indices sur l'île la plus proche. Sur l'écran de la carte, vous pouvez aussi consulter toutes les cartes que vous avez acquises afin de localiser les trésors que vous pourrez pêcher en mer dès que vous aurez le grappin-griffe. Dans l'immédiat, contentez-vous de vous familiariser avec la navigation, et vous finirez par accoster sur l'Ile du Dragon.

L'Ile du Dragon et la Mélodie du Vent

Si vous faites étape sur l'Ile du Dragon, c'est pour rencontrer le dragon Valoo qui doit vous remettre la perle de Din. C'est ici que réside le peuple Piaf, des êtres dotés d'ailes qui officient pour la plupart en tant que facteurs.
Lion Rouge vous confie également la fameuse **Baguette du Vent** qui permet de jouer des chants sacrés et possède des pouvoirs divins. Après le tutorial de maniement de la baguette, empruntez le passage vers la petite île, et sortez la baguette devant la stèle. Vous apprendrez alors la **Mélodie du Vent**. C'est cet air qui vous permettra de changer le sens du vent en mer ou lorsque l'occasion se présentera. C'est aussi l'occasion de rencontrer Zephos, le Dieu du Vent, qui vous conseille de vous méfier de son frère Cyclos qui provoque des tornades en mer. Vous risquez de le rencontrer au hasard de vos voyages, mais vous ne pourrez le vaincre qu'à l'aide des flèches. Il est fortement conseillé de le battre dès que possible pour récupérer le **Requiem de la Tornade**, une mélodie qui permet de se téléporter en plusieurs points de la carte. Montez jusqu'au sommet en détruisant les rochers à l'aide des choux péteurs, plaquez-vous contre la corniche et lâchez-vous vers les blocs. Utilisez le chou péteur pour faire tomber ces blocs en contrebas, et descendez pour tirer le premier vers vous. Cela permettra de créer un raccourci en empruntant directement ce passage pour accéder à l'entrée du repaire des Piafs. Vous y rencontrez à nouveau le facteur qui vous propose de prévenir le Grand-Chef de votre arrivée. A l'intérieur, vous êtes accueilli par le Grand-Chef en personne qui vous expose le problème du peuple Piaf. Il va falloir pénétrer dans la Montagne du Dragon pour voir ce qui perturbe le dragon Valoo. Mais avant cela, on vous demande de rencontrer Scaff, le jeune fils du roi. Vous recevez alors le **Sac du Facteur** où vous pourrez entreposer toutes les lettres spéciales que vous recevrez et bien d'autres objets. Dirigez-vous maintenant

vers la première pièce du haut pour trouver Médolie, la servante de Valoo, qui vous transmet la **Lettre de Père** que vous devez remettre aussitôt à Scaff. Il se trouve dans la chambre du rez-de-chaussée, au bout du couloir. Montrez-lui la lettre que vous avez stokée dans le sac du facteur. Apparemment, il ne vous reste plus qu'à trouver le chemin vers la Montagne du Dragon. Malgré les avertissements du garde, empruntez le tunnel de gauche pour atteindre le coeur de la montagne et trouver Médolie près du rocher. Acceptez de l'aider, et prenez-la sur vos épaules. Vous devez vous placer en face du haut de la falaise, là où vous voyez l'autre extrémité du pont, et la lancer de sorte qu'elle atteigne l'ouverture en volant. Pour cela, placez-vous sur le petit promontoire et attendez que le sens du vent se situe dans la bonne direction pour la lancer. Vous obtenez le premier des quatre **Flacons** du jeu. Servez-vous en immédiatement pour récupérer de l'eau près du rocher, remontez en vous accrochant au pont cassé et versez l'eau sur les pousses rouges pour faire pousser des choux péteurs. Un seul suffira à faire exploser le gros rocher juste en dessous, ce qui provoquera la montée des eaux. Vous pouvez désormais atteindre l'entrée de la caverne à la nage. Lancez des bombes dans les deux récipients pour faire basculer les statues et créer un passage vers la Caverne du Dragon.

Caverne du Dragon

Rangez votre arme et utilisez le bouton R pour tirer la statue de gauche vers vous. Tirez ensuite la seconde statue à l'emplacement où était la première à l'origine, et passez dans l'ouverture. Eliminez les deux Bokoblin et emparez-vous d'un des deux bâtons tombés au sol. Approchez-vous de la torche pour allumer votre bâton, et enflammez les deux autres torches pour faire apparaître un coffre. Prenez la clé à l'intérieur et pensez à activer le téléporteur en sautant dans le chaudron avant d'ouvrir la porte fermée à clé. Dans le couloir suivant, il suffit de casser la barrière d'un simple coup d'épée pour entrer dans la salle principale de la Caverne du Dragon. Pour l'instant, suivez le promontoire de gauche jusqu'au bloc que vous tirerez pour créer un passage vers l'autre partie de la passerelle. Débarrassez-vous des deux chauve-souris sans prendre de risques pour ne pas tomber dans la lave, et traversez le pont jusqu'aux choux péteurs. Jetez-en un sur l'énorme rocher pour créer un passage vers une porte. Dans la salle suivante, soulevez une jarre pleine d'eau pour créer une plate-forme vers le coffre qui contient la **Carte du Donjon**. Procédez de la même façon pour atteindre l'échelle en vous méfiant des Blobs. Plus loin, avancez en direction de la première barricade pour vous faire attaquer par un Bokoblin. Emparez-vous de son arme et lancez-la vers la seconde barricade pour la détruire. Procédez de la même manière contre la troisième barricade, de façon à trouver une clé dans le coffre situé juste derrière. Passez la porte pour revenir dans la salle principale.
Malheureusement vous n'avez pas encore les moyens de poursuivre, ce qui vous oblige à revenir en arrière jusqu'à passer la dernière porte qui était scellée. Elle vous permet d'accéder à la partie ouest du rez-de-chaussée. Dans le premier passage, il faut récupérer le bâton du Bokoblin pour enflammer l'autre barricade et ainsi accéder au mécanisme d'ouverture de la porte. Vous débouchez à l'extérieur de la montagne. Sur l'échelle, arrêtez-vous à l'endroit où vous remarquez que le bois est brûlé pour anticiper le jet de flamme. Montez ensuite jusqu'au sommet en prenant garde au Condor des Iles, et longez la corniche jusqu'au rocher. Il faut juste s'agripper sur la corniche suivante pour passer le rebord, et ainsi atteindre le chou péteur requis pour faire exploser le rocher. Empruntez ce nouveau passage pour vous retrouver face à un simple casse-tête. Vous pouvez former un escalier à l'aide des blocs en tirant celui du milieu, en le poussant sur un côté, puis en tirant le bloc caché derrière afin de monter jusqu'à l'ouverture. Un coffre se trouve juste en haut d'une échelle, mais il est bloqué par une barricade. Avant toute chose, éliminez les rats ou distrayez-les avec un appât acheté dans la boutique de Terry, de manière à pouvoir tranquillement tirer le bloc et atteindre le promontoire. Vous y trouvez le coffre qui dissimule la **Boussole**. Prenez maintenant un bâton posé dans une des jarres, enflammez-le sur une torche, puis projetez-le en direction de la barricade. Pour y arriver, placez-vous sur le bloc et lancez le bâton enflammé droit sur la barrière. Le coffre contient une petite clé. Vous pouvez à présent remonter jusqu'à la porte scellée et sortir à nouveau à l'extérieur de la montagne. Sautez sur les marches et abattez le Condor des Iles pour récupérer la clé posée dans son nid. Le couloir suivant n'est éclairé que par quelques torches, ce qui rend difficile les combats contre les chauve-souris. Prenez le pendentif du bonheur dans le coffre, et revenez chercher un bâton dans la jarre pour embraser la torche et la barricade, sans oublier les deux derniers flambeaux qui déclenchent l'ouverture de la porte. Là, commencez par envoyer un chou péteur sur le rocher pour pouvoir entrer dans le chaudron afin de l'activer. De l'autre côté du pont, passez la porte pour accéder à la partie sud du premier étage. La salle se referme et vous n'avez pas d'autre moyen que d'éliminer tous les Bokoblin pour pouvoir sortir. En plus du premier ennemi qui est visible, certains se cachent à l'intérieur des jarres. Vous devrez projeter un bâton en montant sur la table pour détruire la dernière jarre. Avant de sortir, pensez tout de même à enflammer le second flambeau pour trouver la **Carte au Trésor N°11** dans un coffre. L'objectif de la salle suivante consiste à envoyer une jarre pleine d'eau à l'endroit où jaillit la lave, de manière à créer une plate-forme vers le haut de la salle. La difficulté vient du Magmopendre qui occupe toute la

place sur la première plate-forme. Vous devez donc cibler l'ennemi pour l'immobiliser à l'aide d'une jarre, avant de sauter sur la plate-forme et d'envoyer un seconde jarre en direction du jet de flamme avant que celui-ci ne s'élève. Une fois en haut, sautez sur la passerelle et passez la porte. Le chou péteur semble tout indiqué pour détruire les deux gros rochers qui bloquent respectivement l'accès à un chaudron téléporteur et l'accès à une porte. Commencez par activer le téléporteur puis prenez la porte. A l'extérieur, vous apercevez le dragon Valoo visiblement dérangé par quelque chose. Courez sur les marches sans vous arrêter car elles vont s'effondrer sous vos pas. Quand Link passe la grille, elle se referme derrière lui et vous n'avez pas d'autre choix de d'éliminer un à un tous les ennemis présents dans l'arène. Vous aurez affaire à deux Bokoblin et un Molblin.Ceci fait, allez parler à Médolie qui vous donnera le **Grappin-Griffe**. Cet objet vous servira d'une part à traverser des gouffres en ciblant les prises fixées aux murs (vous pouvez recentrer l'axe de balancement et réduire ou allonger la corde en combinant le stick analogique gauche avec le bouton R). Mais il servira aussi à voler les trésors de tous les ennemis si vous pensez à les attaquer systématiquement avec le Grappin-Griffe, et à pêcher les trésors en mer. Gravissez les marches et testez votre nouvel objet sur la première prise. Lâchez-vous sur la plate-forme et continuez jusqu'à la barricade. Détruisez-la d'un simple coup d'épée et lâchez-vous en contrebas. Regardez à gauche pour localiser d'autres prises pour le grappin, tout ça pour finalement atteindre une porte. En vous voyant, le Bokoblin va perdre l'équilibre et manquer de tomber du pont avant de se rattraper sur les planches.
Finissez de le faire tomber et attaquez-vous au second Bokoblin. En le tuant, un coffre apparaît sous le pont suspendu. L'astuce consiste à enflammer le bâton du Bokoblin sur la torche, de manière à brûler les attaches du pont. Il suffit juste de s'approcher des cordes pour qu'elles se coupent, vous laissant tomber en contrebas, juste devant le coffre. On y trouve un simple pendentif du bonheur, mais l'accès à la cage dans la pièce suivante est maintenant autorisé. Sautez à l'intérieur en vous plaçant bien au centre, et canalisez votre épée pour couper les trois cordes en même temps. La cage se détache et le jet de flamme vous propulse dans la partie nord du rez-de-chaussée. Sautez sur les planches suspendues jusqu'à l'échelle et contentez-vous d'utiliser le grappin sur la prise en hauteur pour déclencher l'ouverture de la porte. Lâchez-vous en arrière quand le balancement est au niveau de la plate-forme d'où vous venez. Vous voilà maintenant dans le couloir nord du rez-de-chaussée. Ici, il est indispensable de modifier l'axe de rotation et la longueur du grappin en maintenant le bouton R pour atteindre la seconde plate-forme à partir de la prise pour grappin. Sautez sur les planches suspendues et continuez jusqu'à la porte. Il y a un coffre emprisonné par un cercle de flammes dans cette salle. Mais il faut quelque chose pour maintenir l'interrupteur enfoncé afin de désactiver les flammes et pouvoir ouvrir le coffre. Attirez le Magmopendre à proximité du coffre et frappez-le deux fois à l'épée lorsqu'il écarte ses pinces afin qu'il se mette en boule. Vous pouvez alors le soulever et le poser (avec le bouton R) sur l'interrupteur. A vous la **Grande Clé** ! Elle permettra d'ouvrir la porte menant au boss du donjon. Vous pouvez gagner du temps en quittant le jeu après avoir sauvegardé votre progression pour revenir dans la salle où vous aviez laissé un coffre au rez-de-chaussée. Grâce au grappin, vous pouvez maintenant atteindre le coffre, en ayant au préalable lancé une torche enflammée sur la barricade. Le coffre contient la **Carte au Trésor N°39**. Il ne reste plus qu'à rejoindre la salle du troisième téléporteur, où vous pourrez à présent traverser le gouffre à l'aide du grappin-griffe. Evitez le Magmopendre et pillez le contenu des deux coffres. Ils contiennent un rubis jaune et un Blason d'épéiste que vous pourrez donner à Orco sur l'Ile de l'Aurore quand vous en aurez 10. Les jarres contiennent des fées que vous pouvez stocker dans un flacon afin qu'elles vous ressuscitent en cas de problème. Direction maintenant le boss du donjon derrière la grande porte.

BOSS : Gohma
En pénétrant dans la salle, Link comprend mieux ce qui provoque la mauvaise humeur du dragon Valoo. Sa queue est prisonnière de la roche dans l'antre même de Gohma. Les attaques du monstre étant relativement difficiles à éviter, ne perdez pas de temps et visez immédiatement la queue du dragon avec le grappin. En vous élançant et en vous réceptionnant de l'autre côté de la salle, vous pourrez ainsi faire tomber le plafond de la salle sur le boss. Recommencez la démarche trois fois de suite pour voir Gohma perdre sa carapace. Son oeil est maintenant vulnérable à vos attaques à l'épée. Il vous suffit donc de cibler le boss, de lancer un coup de grappin-griffe pour l'immobiliser, puis de frapper son oeil avec des coups d'épée jusqu'à ce qu'il se relève. Recommencez cette technique jusqu'à ce qu'il s'écroule définitivement. A la fin du combat, prenez le réceptacle de coeur avant de vous engouffrer dans le tourbillon.

Les choses rentrent dans l'ordre et Scaff accepte de vous remettre la **Pierre de Din**. Le dragon Valoo vous remercie et vous pouvez aller apprendre la mélodie du vent près de la stèle si vous n'avez pas pensé à le faire avant. Rejoignez maintenant Lion Rouge sur la rive, et utilisez la baguette du vent pour orienter le vent plein sud avec la Mélodie du Vent. En route, vous rencontrez un Poiscomme qui vous dévoile une portion de la carte. Pensez à acheter dès maintenant des appâts dans la boutique ambulante de Terry pour que les poissons vous dévoilent l'intégralité de la carte, case par case. Dans le même ordre d'idée, le grappin-griffe vous permet désormais de pêcher tous les trésors enfouis en mer.

Passez dans le menu carte avec la touche Haut de la croix directionnelle. Appuyez sur Y pour afficher les cartes au trésor obtenues, et comparez les deux cartes pour localiser l'emplacement des trésors. Il y en a un par île, sans compter les trésors de moindre importance, et 41 cartes au trésor au total. Pour repêcher un trésor, essayez d'ajuster votre bateau juste à gauche de la croix, et non pas directement dessus. Vous pouvez stopper le bateau rapidement en sortant le grappin-griffe au moment désiré.
En continuant en direction du sud, vous pourrez en profiter par exemple pour récupérer un nouveau flacon. Il se trouve dans le sous-marin situé à proximité de l'Ile de la Bombe en F5. A l'intérieur, tuez les trois Bokoblin et les deux rats pour trouver le **Flacon** dans un coffre.

Rencontre avec les esprits de la Forêt

Vous arrivez finalement à proximité de l'Ile aux Forêts. A l'intérieur se trouve le vénérable Arbre Mojo, l'Esprit de la Terre. C'est lui qui sait où se trouve la Perle de Farore. Il vous faut commencer par escalader la montagne pour atteindre l'entrée de la forêt. Eliminez les Bokobaba qui tentent de vous dévorer en coupant leur tige à l'épée après avoir paré leur attaque, et utilisez le grappin-griffe pour atteindre les différentes plates-formes. Pour anéantir les Octorok qui sortent de l'eau, dirigez simplement le bouclier dans leur direction pour leur renvoyer leurs projectiles. Une dernière prise pour grappin située en hauteur vous permet d'atteindre l'entrée de la forêt. Remontez le courant de la rivière pour rencontrer l'arbre Mojo couvert de parasites. Il s'agit en fait de Blobs que vous devez faire tomber en faisant une roulade contre un arbre. Le choc les projettera au sol et vous devrez ensuite les éliminer à l'épée le plus rapidement possible pour les détruire définitivement. L'arbre Mojo vous remercie et vous présente au peuple Korogu, les esprits de la forêt. Au moment où doit commencer la cérémonie, Labula surgit en poussant des cris. Dumoria est tombé dans les Bois Défendus, et vous allez devoir le sauver. Commencez par aller chercher la Feuille Mojo tout en haut de l'arbre. Pour cela, montez dans les fleurs Buibaba pour qu'elles vous projettent dans les airs. Allez de fleur en fleur en faisant pivoter simplement l'axe de la caméra avec le stick gauche, jusqu'à la première plate-forme. Pour atteindre la fleur suivante, utilisez le grappin-griffe sur la prise en hauteur en modifiant l'axe, et continuez jusqu'à trouver la **Feuille Mojo**. Elle pompe l'énergie magique mais elle permet de planer et d'envoyer un souffle d'air. Utilisez-la pour planer jusqu'à l'ouverture indiquée d'une flèche. Il s'agit maintenant de trouver un moyen d'entrer dans l'île des Bois Défendus où Dumoria est retenu prisonnier. Orientez d'abord le vent au sud-ouest avec la mélodie du vent afin d'atteindre la petite île sur la gauche à l'aide de la feuille Mojo. Le Korogu vous explique qu'il va falloir sauter dans le courant d'air pour prendre suffisamment de hauteur afin d'atteindre l'entrée des Bois Défendus. Orientez le vent au nord-ouest, et sautez au moment où le courant d'air approche afin de monter le plus haut possible avec la feuille Mojo. Il suffit ensuite de planer jusqu'à l'entrée en évitant les trois Peahat.

Les Bois Défendus

Les Bois Défendus sont peuplés de Blobs divers. Eliminez-les pour accéder au coffre de droite contenant la **Carte du Donjon**. Activez le chaudron téléporteur et passez de l'autre côté pour trouver une noix. Soulevez-la et lancez-la en direction de la porte, de sorte qu'elle touche exactement le coeur de la fleur qui bloque l'ouverture. Vous pouvez passer. La feuille Mojo va être fortement mise à contribution dans ce donjon. Laissez-vous tomber au premier sous-sol, et prenez un bâton enflammé pour brûler le parasite du coffre. Il contient un blason d'épéiste. Sautez de fleur en fleur pour remonter et rejoindre l'autre côté de la pièce. Continuez jusqu'à la porte. Vous pouvez l'ouvrir en utilisant le chou péteur situé à proximité. La feuille Mojo va maintenant vous servir à faire tourner les manivelles qui mettent en route la plate-forme mobile. Envoyez un souffle d'air sur la droite de la première manivelle pour que la plate-forme se rapproche. Sautez dessus et envoyez un souffle d'air sur la gauche de l'autre manivelle pour avancer jusqu'à la porte nord. Pour vous débarrasser des Peahat, projetez un souffle avec la feuille avant de les finir à l'épée. Eliminez la plante Bokobaba pour qu'elle révèle une fleur Buibaba qui vous permettra de vous propulser en haut de la pièce. Il va maintenant falloir ramener la noix qui est de l'autre côté de la passerelle mobile pour dégager la porte du parasite. Procédez de la même façon que tout à l'heure en envoyant un souffle vers la première manivelle pour faire avancer la plate-forme. Sautez dessus, puis envoyez un souffle sur le côté droit de cette même manivelle, et brisez la barricade d'un coup d'épée. Prenez la noix et posez-la délicatement sur la plate-forme avec le bouton R. Soufflez les manivelles pour revenir près de la porte, et envoyez la noix bien au centre pour tuer le parasite. Dans la salle suivante, des ronces géantes vous empêchent d'approcher de la noix.
Un casse-tête insoluble ? Pas vraiment. Il suffit tout simplement de souffler la noix pour qu'elle sorte du cercle de

ronces. Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour ouvrir la porte. Vous voilà à présent dans la salle principale du donjon. Levez le nez pour voir une prise pour le grappin. Aidez-vous ensuite des branches mobiles pour récupérer la noix, et amenez-la sur le parasite qui entrave l'autre porte. Les Chardon, des bestioles noires qui vous sautent dessus dans le couloir sont inoffensives mais elles vous ralentissent. Tuez-les en faisant une attaque tournoyante ou en les soufflant avec la feuille Mojo, et récupérez le rubis jaune dans le coffre. Dans la pièce suivante, déjouez le labyrinthe de ronces en avançant progressivement pour atteindre la barricade. Utilisez les fleurs Buibaba pour arriver tranquillement au niveau du chou péteur. Celui-ci doit être envoyé directement sur la barricade qui bloque le coffre contenant la **Boussole**. Ce même chou péteur servira à détruire l'autre barrière près de la fleur Buibaba. Il faut néanmoins refaire tout le tour du labyrinthe pour y accéder. Vous obtiendrez ainsi une petite clé. Revenez à présent dans la salle centrale du donjon et ouvrez la porte scellée sur la gauche. Soufflez le Peahat et le côté droit de la manivelle pour atteindre la porte. Plusieurs ennemis vous assaillent, dont une Mite, cet espèce de papillon qui se trouve ici sans ailes et qui expulse régulièrement des Chardon pour vous ralentir. Une fois la salle vidée de ses occupants, vous pouvez emprunter la fleur pour monter à l'étage supérieur. Une autre fleur vous conduira jusqu'à la porte nord du troisième étage. Vous allez affronter une Mite ailée en guise de sous-boss. Soufflez-la avec la feuille Mojo pour la faire tomber et assénez-la de coups d'épée. Une fois qu'elle a perdu ses ailes, vous pouvez la terminer sans problème. Ouvrez le coffre pour dénicher un **Boomerang**. Cet objet fort utile est particulièrement efficace contre les monstres de ce donjon. Vous pouvez aussi maintenir le bouton appuyé pour cibler un certain nombre d'ennemis ou d'objets précis afin de les atteindre tous à la suite. Utilisez justement cette fonction sur les deux prismes au-dessus de la porte afin de déclencher son ouverture. Grâce au boomerang, vous pouvez désormais détruire les deux parasites qui bloquent la porte dans la salle précédente. Mais avant de l'emprunter, utilisez les grappin sur la prise en hauteur et hissez-vous en combinant le stick et le bouton R afin de monter sur la prise et visez l'autre attache située au-dessus. Grâce aux deux branches mobiles, vous atteindrez le coffre caché derrière les arbustes. Il contient un pendentif du bonheur. Empruntez maintenant la porte sud et éliminez avec le boomerang toutes les tiges suspendues. Planez de l'autre côté avec la feuille, de manière à récupérer un autre pendentif du bonheur dans le coffre. Ouvrez ensuite la porte pour aboutir dans la pièce centrale, au niveau du troisième étage. De cet emplacement, vous pouvez couper les quatre attaches de la fleur géante avec le boomerang afin de la faire tomber à l'étage le plus bas. Lachez-vous au premier sous-sol pour visiter le côté ouest du donjon. Evitez de vous faire choper par les mains, juste après le passage des troncs, et prenez la porte de droite. Avant de faire tomber la fleur pourpre, sautez dessus pour trouver un rubis jaune dans un coffre. Coupez ensuite les attaches et sautez en contrebas. Faites exploser la barricade avec la bombe et renvoyez le projectile de l'Octorok avec le boomerang pour le tuer. Vous allez maintenant dériver sur la fleur en la poussant à l'aide de plusieurs souffles d'air successifs avec la feuille Mojo. Deux Octorok sont à détruire un peu plus loin. Passez la porte et montez au sommet de l'édifice pour viser tous les prismes à l'aide du boomerang. Cela permet de rejoindre le coffre en contrebas et de mettre la main sur la **Grande Clé**. Deux rapaces surgissent à ce moment-là pour lâcher deux Molblin pas contents du tout. Après quelques passes d'armes, vous pouvez remonter à l'édifice pour localiser une prise grappin en hauteur. Vous pouvez ainsi quitter cette pièce. Vous voilà revenu à la fourche. Rendez-vous dans la pièce carré que vous n'avez pas encore visitée. Empruntez la fleur et soufflez les manivelles pour récupérer la bombe. Lancez-la au dans le creux de l'arbre pour libérer l'accès au coffre, et lâchez-vous pour découvrir son contenu. Vous trouvez ainsi la **Carte au Trésor N°15**. Rampez dans le tunnel pour sortir et quitter cette pièce. Avant de prendre le chemin du boss, il reste deux coffres à trouver. Revenez dans la seconde salle du rez-de-chaussée et utilisez les fleurs pour monter au deuxième étage de cette même salle.

Faites de même pour atteindre l'autre côté de la pièce où se trouve le coffre. Le boomerang vous permet à présent de détruire le parasite et de récupérer la **Carte au Trésor N°1** dans le coffre. A présent, retournez dans la salle carrée du premier étage. La fleur vous permet d'atteindre un corniche où se trouve une seconde fleur destinée à vous amener à l'étage supérieur. Au lieu de ça, utilisez-la pour atteindre le renfoncement situé juste en-dessous. Vous trouverez un rubis rouge dans le coffre. Il est temps de revenir à la porte qui mène à la salle du boss. Eliminez les deux parasites greffés sur la porte à l'aide du boomerang, et entrez dans le couloir. En tuant les deux Mites qui infestent cette zone, vous pourrez mettre la main sur un pendentif du bonheur. La pièce suivante renferme un chaudron téléporteur dont vous pouvez faire brûler le couvercle avec un bâton enflammé. Activez-le puis ouvrez la porte avec la grande clé.

BOSS : Karle Demos

Lorsque Link s'approche du Korogu, une plante géante absorbe brusquement l'esprit de la forêt, ne vous laissant pas d'autre choix que de la vaincre. Le but consiste à détruire rapidement toutes ses tiges en hauteur avant qu'elles ne se reforment, tout en évitant ses attaques, afin de faire tomber la plante. A ce moment-là, ruez-vous vers le coeur de la plante pour lui asséner des coups d'épée, puis faites un salto arrière pour vous retirer juste avant qu'elle ne se referme. Il faudra recommencer l'opération plusieurs fois pour en finir avec ce boss. Après le combat, le Korogu vous remercie et

vous laisse vous emparer du réceptacle de coeur avant de quitter cet endroit par le souffle d'air.

De retour dans le Forêt, le vénérable arbre Mojo vous confie la **Perle de Farore** et donne le signal de la cérémonie. Vous pouvez quitter cet endroit l'esprit tranquille. Lion Rouge vous conseille alors de partir au plus vite chercher la dernière perle quelque part au nord-ouest. Changez la direction du vent et naviguez jusqu'à la case entourée de bleu sur la carte.

Où il est question d'un certain Jabu

L'endroit où vous accostez n'est autre que l'Ile du Poisson où réside un certain Jabu, une vieille connaissance d'Ocarina of Time. Jabu est un poisson géant pacifique qui tient le rôle d'Esprit de l'Eau. C'est lui qui détient la troisième perle. Alors que Lion Rouge s'interroge sur l'état catastrophique des lieux, le facteur Piaf fait son entrée en scène pour vous informer que Jabu n'est plus ici. Contraint de s'enfuir, il a pu trouver refuge près de l'Ile de l'Aurore, l'île natale de Link. Mais l'entrée de la caverne où il demeure est fermée par une lourde stèle. Trop bavard, le Piaf a mis les pirates au courant et ces derniers se sont mis en tête de pénétrer dans la grotte. Vous allez les retrouver sur Mercantîle en train de préparer un mauvais coup. Orientez donc le vent au nord-est pour atteindre rapidement Mercantîle. En route, vous aurez certainement l'occasion de vous frotter à quelques requins que vous pourrez toutefois éviter en sautant avec le bouton R. Comme prévu, vous retrouvez le bateau des pirates au mouillage de l'île marchande. Vous ne pourrez pénétrer dans le bateau tant que vous ne connaîtrez pas le mot de passe. Dirigez-vous plutôt du côté de la maison du vendeur de bombes et faites le tour en longeant le mur et en escaladant le lierre pour entrer en rampant dans l'ouverture. Vous allez surprendre les pirates en train de ligoter le marchand pour lui voler son stock de bombes. C'est l'occasion de surprendre le mot de passe qui est aléatoire et est donc susceptible de changer selon la partie. Vous devrez inscrire ce mot en respectant les minuscules, les majuscules et les accents pour pouvoir entrer dans la cale du bateau. Pour le moment, sortez de la boutique, montez sur le promontoire où se trouve la tombe et sautez sur le pont du bateau. Ouvrez la porte avec le mot de passe en complétant la phrase " qui vole de l'or voit un trésor ", ou une autre dans le cas où le mot de passe serait différent. Descendez jusqu'à la zone de test où vous devrez passer un seconde épreuve. Il faut à nouveau atteindre le coffre en temps limité, mais le parcours est un peu plus ardu. Evitez de passer par les caisses pour gagner du temps et sautez seulement de corde en corde. Vous obtenez ainsi vos premières **Bombes**. Elles ne servent pas seulement à faire exploser toutes sortes de choses, mais peuvent aussi faire office de boulets de canon sur le bateau. Maintenant que vos possédez les bombes, vous allez pouvoir détruire la stèle qui bloque l'entrée de la caverne de Jabu sur l'Ile de l'Aurore. Quittez le bateau et dirigez-vous vers Lion Rouge. En passant, vous remarquerez que vous avez un message dans la boîte aux lettres.
C'est Terry qui vos informe que les bombes sont désormais diponibles dans la plupart de ses boutiques ambulantes. Il vous donne aussi la **Carte de Terry** qui indique la position de toutes les barques de Terry en mer. Vous pouvez maintenant faire voile vers le sud-ouest en direction de l'Ile de l'Aurore. En approchant de l'île, vous constatez que la malédiction fait également son effet ici en empêchant le jour de se lever. Suivez les conseils de Lion Rouge et allez rendre visite à vos proches. Mémé est dans un piètre état mais vous pourrez la guérir en lui apportant un fée dans un flacon. Cette quête est facultative, mais elle vous permettra d'obtenir la précieuse **Soupe de Mémé** qui régénère vos forces et décuple votre puissance de frappe jusqu'à ce que vous receviez un coup. Un flacon contient deux doses et vous pourrez le faire remplir à volonté à chaque fois qu'il sera vide. Vous pouvez ensuite vous attarder ou partir directement à la caverne de Jabu. Faites le tour de l'île par la droite pour repérer un tourbillon qui va paralyser le bateau. Vous devez envoyer des bombes depuis le bateau en direction de la stèle pour dégager l'ouverture avant que le tourbillon ne vous emporte. Ceci fait, le tourbillon disparaît et vous pouvez accéder à l'intérieur de la grotte. Vous y rencontrez Jabu, le poisson légendaire, qui vous confie la **Perle de Nayru**. Maintenant que vous possédez toutes les perles, Lion Rouge indique les trois emplacements où vous devrez les placer sur la carte. Faites voile vers ces trois emplacements, et posez chacune des pierres dans leurs socles respectifs sur les îles triangulaires. Cela aura pour effet de faire jaillir une tour enfouie sous la mer. Laissez-vous porter par les flots jusqu'à l'intérieur.

Tour des Dieux

Pour une fois, Lion Rouge est en mesure de pénétrer dans le donjon, ce qui va faciliter les déplacements de Link au rez-de-chaussée de la tour. Vous pouvez par exemple commencer par visiter la première porte à droite, en passant lorsque le niveau de l'eau est au plus bas. Comme vous le constater, la plupart des salles de cet étage sont également

sujettes aux variations du niveau de l'eau. Pour vous débarrasser efficacement des Blobs électriques, stoppez-les rapidement avec le boomerang puis tuez-les à coups d'épée. Vous pouvez également commencer par piller leur gelée Chuchu avec le grappin-griffe. La plupart des murs de cette salle sont fissurés et peuvent être détruits à l'aide des bombes. Lorsque le mur comporte un rebord, n'hésitez pas à poser tranquillement la bombe dessus afin d'exploser le mur sans difficulté. Vous trouvez ainsi un coffre qui renferme la **Carte du Donjon**. Sachez tout de même que vous pouvez rapprocher les caisses en les tirant ou en les poussant vers l'endroit désiré. Sortez de la pièce et continuez en direction de l'autre porte du côté est. Vous pouvez l'ouvrir en soulevant la statue de droite et en la déposant sur le socle libre. Là, descendez dans la fosse pour placer une caisse sur le socle lumineux, ce qui aura pour effet de créer un pont lumineux à chaque fois que l'eau baisse de niveau. Soulevez la statue qui est à l'autre bout et passez le pont avant qu'il ne disparaisse. Passez la porte en tenant toujours la statue à bout de bras, et déposez-la sur le socle entre les dalles jaunes et vertes. Ceci permettra de retirer la grille qui bouchait l'accès au tunnel central est. Allez y faire un tour avec le bateau, et déposez les deux statues sur leurs socles respectifs pour déclencher l'ouverture de la porte. Là, arrangez les caisses de manière à pouvoir sauter sans problème de l'une à l'autre quand l'eau monte, afin d'atteindre l'autre côté avec une torche allumée. L'objectif consiste bien évidemment à embraser les deux flambeaux pour récupérer la petite clé dans le coffre. Quittez cette salle en évitant les Blobs, et allez visiter la partir ouest du rez-de-chaussée. Servez-vous des bombes depuis le bateau pour détruire les trois murs fissurés. Prenez un bâton dans une jarre, allumez-le et enflammez les deux torches en bas de l'escalier. Le coffre qui apparaît ne contient qu'un pendentif du bonheur. Utilisez votre clé pour ouvrir la porte du bas, et éliminez rapidement les Blobs en enchaînant les attaques boomerang et les coups d'épée. Un pont se crée en direction de la statue, vous permettant de la ramener à l'extérieur de la pièce pour la poser sur le socle extérieur au niveau des dalles vertes et jaunes. Cette fois, la cascade centrale se dissipe et révèle une ouverture au centre de la pièce. Avant d'y aller, visitez rapidement l'autre salle du côté ouest pour trouver la **Boussole**. Vous constatez un oeil incrusté dans le mur qu'il vous faudra viser d'une flèche une fois que vous aurez l'arc. Pour l'instant, sortez de la salle et utilisez le bateau pour atteindre l'ouverture révélée tout à l'heure au centre du rez-de-chaussée. Prenez une statue et passez devant le rayon en vous rapprochant au maximum de lui et en avançant dans le sens inverse de celui où il tourne pour éviter de vous faire prendre. Posez la statue sur l'un des trois socles lumineux. Répétez l'opération avec la seconde statue et placez-vous sur le troisième socle de manière à mettre en mouvement les plates-formes. Elles vous serviront à atteindre le haut de la pièce afin de pénétrer au premier étage. L'immense salle où vous arrivez est en quelque sorte la plaque tournante de cet étage. Dans chacun des trois couloirs qui la bordent, vous trouverez une statue qu'il faudra ramener dans cette pièce pour déclencher quelque chose. Dans l'immédiat, seule la porte de droite est ouverte. Sautez sur la plate-forme pour traverser le gouffre, et passez la porte. Dans la pièce suivante, une stèle vous indique que vous pouvez appeler la statue située au-dessus de vous avec le bouton R. Exécutez-vous et vous constaterez que la statue vous suit à la trace à condition de ne pas trop vous éloigner. Traversez de cette façon le parcours sinueux, et une fois arrivé à l'extrémité, soulevez la statue et sautez avec elle vers l'entrée. Gardez-la dans vos mains pour pouvoir passer la porte avec elle, et repassez par la plate-forme afin de rejoindre la pièce centrale de cet étage. La statue ira se loger d'elle-même sur son emplacement, ce qui aura pour effet d'ouvrir une grille et de faire apparaître une stèle au centre de la pièce. Sortez votre baguette du vent pour apprendre **l'Air du Marionnettiste**, une mélodie qui permet de contrôler des statues ou des personnages particuliers. Passez à présent dans la salle de gauche. Le grappin vous permet d'atteindre la pièce située juste en face. Dans cette salle, utilisez à nouveau le grappin pour rejoindre la statue, et appelez-la avec le bouton R. Placez Link sur le socle lumineux et jouez l'air du marionnettiste pour contrôler la statue afin de lui faire traverser le pont. Une fois de l'autre côté, reprenez le contrôle de Link et traversez à l'aide du grappin. Soulevez alors la statue pour passer avec elle dans la salle précédente. Déposez-la sur le socle, et utilisez à nouveau le grappin pour rejoindre la salle de droite qui vient de s'ouvrir en faisant pivoter l'axe de rotation de la corde. Vous voilà face à votre premier adversaire Darknut, un chevalier armé d'une épée qu'il vaut mieux ne pas se recevoir de plein fouet. Il n'y a qu'à voir l'aisance avec laquelle il parvient à faire tomber les colonnes pour s'en convaincre. Malgré tout, l'adversaire le plus fort n'est pas celui qu'on croit. Ciblez-le et gardez vos distances pour attendre qu'il amorce une attaque. A ce moment-là, vous pouvez placer une contre-attaque fulgurante au moment où votre épée s'illumine. Vous pouvez ainsi le frapper sur la tête de manière à faire tomber son casque. C'est le moment de lui voler un blason d'épéiste avec le grappin. Recommencez la manoeuvre jusqu'à ce qu'il perde son armure, puis frappez-le jusqu'à ce qu'il craque, ce qui vous permet de récupérer **l'Arc du Héros**. Vous pouvez tirer de façon automatique en ciblant un adversaire, ou viser plusieurs cibles en maintenant le bouton enfoncé. Revenez dans la salle précédente et tirez une flèche dans l'oeil mural pour activer deux plates-formes mobiles. Vous remarquerez que la statue vous attend toujours à gauche. Rejoignez-la et passez de l'autre côté de la pièce en la tenant à bout de bras. Elle rejoint d'elle-même sa place dans la salle centrale, ce qui déclenche l'ouverture de la portion nord. Avant d'y aller, revenez du côté est pour rejoindre la salle du bas en visant l'oeil avec une flèche depuis la plate-forme mobile. Vous débouchez dans une salle habitée par deux Grand Armos. Pour les vaincre, ciblez-les et jetez une bombe

dans leur bouche lorsqu'ils s'arrêtent. Vous obtenez pour votre prouesse un pendentif du bonheur. Revenez maintenant dans la salle centrale et empruntez la porte du haut. Vous arrivez dans ce qu'on peut appeler la salle de la balance. Sautez sur la balance de gauche, et envoyez une bombe sur le mur fissuré pour dévoiler un passage. Ouvrez la porte et jouez la Mélodie du Vent sur la dalle comportant le symbole du vent pour faire apparaître un coffre sur la dalle de la Triforce. Les deux Grand Armos se réveillent alors, et vous devez les éliminer comme précédemment en leur envoyant des bombes dans la bouche. Le coffre renferme la **Carte au Trésor N°30**. Direction maintenant la salle côté est. Sautez sur les plates-formes et visez l'oeil pour atteindre facilement la petite clé contenue dans le coffre de gauche.
Montez, visez le second oeil puis le troisième dans le renfoncement de droite pour matérialiser un coffre qui contient un pendentif du bonheur. Vous en avez fini avec cette salle. Avant de poursuivre, vous pouvez par exemple revenir dans la salle de gauche du rez-de-chaussée pour tirer une flèche dans l'oeil incrusté dans le mur et ainsi faire apparaître un coffre qui renferme la **Carte au Trésor N°6**. Lorsque vous serez prêt à poursuivre, allez dans la salle de la balance, envoyez deux statues sur le plateau de droite et sautez sur celui de gauche pour atteindre la porte nord. Utilisez votre clé pour l'ouvrir et examinez la nouvelle énigme. Après mûre réflexion, il s'avère que la feuille Mojo semble tout indiquée pour passer les rayons en sautant depuis le bloc. De cette manière, vous pouvez approcher la statue, lui faire signe de vous suivre, et jouer l'air du marionnettiste pour la contrôler directement. Il ne reste plus qu'à traverser les rayons pour se poser sur la dalle lumineuse, et reprendre le contrôle de Link pour quitter cette pièce avec la statue. Eliminez ensuite le sorcier avec deux flèches bien placées, et faites le tour pour envoyer trois statues sur le plateau de droite. Vous pouvez alors traverser avec la vraie statue sur le plateau de gauche, et la laisser se placer toute seule sur son emplacement. Un halo lumineux surgit alors au centre de la pièce pour vous transporter au deuxième étage. Ici, allez chercher les deux statues qui se trouvent près de la porte, et déposez-les sur les socles lumineux avant de vous rendre vous-même sur le troisième socle. Ceci fait disparaître les rayons et libère l'accès au coffre qui contient la **Grande Clé**. C'est alors que les deux statues tentent de vous attaquer. Vous pouvez leur tirer une flèche de face pour les immobiliser avant de les frapper par derrière pour les détruire. La grille se lève et la porte s'ouvre, vous laissant libre de sortir à l'extérieur de la tour. Eliminez le Condor des Iles, tirez une flèche dans la tête des deux premières statues qui lancent des rayons. Passez rapidement devant la troisième, éliminez les deux suivantes, et passez entre les deux autres sans vous attarder. Il ne reste plus qu'à ouvrir la porte pour pénétrer dans l'antre du boss.

BOSS : Gordon
Voilà un boss qui rappelle assez ce cher Andross de Starfox. Vous devez commencer par viser ses deux mains avec vos flèches pour pouvoir tranquillement vous concentrer sur la tête. Visez alors les yeux, et quand ils sont tous les deux détruits, ciblez la tête et approchez-vous pour lancer une bombe dans sa bouche. Attention car les mains reviennent régulièrement vous causer des ennuis, et il est assez difficile de remonter lorsque vous tombez sur les pics qui entourent l'arène. Pour éviter ça, faites des roulades pour éviter son jet de flammes, et restez toujours vers le centre de l'arène. Le boss crache des flèches lorsque vous n'en avez plus. Vous devez placer trois bombes dans sa bouche pour le vaincre. Pensez à prendre le réceptacle de coeur avant de pénétrer dans le halo de lumière.

Le Royaume Légendaire d'Hyrule

Après cette épreuve, Link se retrouve à proximité d'une sorte de clocher. Montez courageusement l'échelle pour atteindre la grande cloche, et lancez le grappin sur la prise au-dessus de vous pour faire sonner la cloche. Se crée alors un passage vers le monde légendaire d'Hyrule. Quelque part sous la mer, existe un monde qui n'existe que dans les légendes. Dirigez Link à l'intérieur du château et progressez en direction des blocs sur le sol près de la statue. Vous devez les tirer tous les trois de manière à ce qu'ils coïncident sur les emplacements marqués au sol et forment un triangle symbolisant la Triforce. Un passage secret se dévoile alors, et vous mène dans la salle où est déposée **Excalibur**, la seule épée susceptible de vaincre Ganondorf. Au moment où Link s'en empare, le château d'Hyrule revient à la vie avec tous ses occupants. On notera au passage le superbe remix musical du thème du château d'Hyrule de Zelda : A Link to the Past. Il va maintenant falloir sortir d'ici, et pour cela vaincre tous les ennemis qui se sont réveillés dans le château. Vous devrez affronter des Darknut et des Molblin en grand nombre, alors débrouillez-vous pour ne défier qu'un seul adversaire à la fois, et utilisez la contre-attaque spéciale pour éliminer les terribles Darknut. Lorsque vous les aurez tous vaincus, la barrière bloquant la sortie disparaîtra, mais vous constaterez qu'une force invisible vous barre le passage sur le pont. Dans l'immédiat, montez les marches pour rejoindre Lion Rouge, et laissez-vous glisser vers le halo. Il est temps de revenir à la Forteresse Maudite pour sauver la jeune soeur de Link.

Retour à la Forteresse Maudite

En faisant voile vers le nord-ouest en direction de la Forteresse Maudite, vous avez toutes les chances de tomber sur la tornade de Cyclos. Il se trouve en D3 sur la carte. Vous pouvez le vaincre maintenant que vous possédez l'arc et les flèches. Envoyez rapidement trois flèches dans sa direction, mais légèrement sur la droite pour tenir compte du sens du vent. Vous obtiendrez ainsi le **Requiem de la Tornade** qui vous permet de vous téléporter sur la map. Méfiez-vous si vous le manquez car vous risquez de le retrouver en B2. Vous arrivez finalement à proximité de la Forteresse Maudite. Brisez la porte principale avec un boulet de canon et gravissez les escaliers. Des blocs épineux vous empêchent de monter mais les projecteurs ne représentent plus de danger. En revanche, Ganondorf en personne vous attend à l'entrée de la forteresse. Comme dans Ocarina of Time, il faut le cibler pour lui renvoyer ses boules d'énergie avec un coup d'épée pour le paralyser. La partie de ping pong ne dure généralement jamais plus de dix coups mais le rythme s'accélère au cours de l'échange. Une fois au sol, assénez-le de coups d'épée jusqu'à ce qu'il disparaisse, et dirigez-vous vers le coffre. Vous y trouverez **La Masse**, un marteau très utile pour enfoncer les blocs épineux. Eliminez les Petits Blins et utilisez la masse pour gravir les remparts. Vous allez devoir recommencer le coup des projecteurs pour éviter que les canons ne vous visent lorsque vous passerez sur la corniche. Montez donc la pente jusqu'au premier projecteur situé au sud-ouest et éliminez son occupant. Prenez la première porte pour atteindre le projecteur sud-est situé en haut de l'échelle sur la corniche. Et de deux ! Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre pour arriver dans la salle où se trouve le buste qui lance des rayons. Utilisez la feuille Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce et enchaînez avec la masse pour ouvrir la porte. Poursuivez jusqu'à la salle du bateau où vous pouvez désormais éliminer les Molblin sans vous préoccuper de faire attention à ce qu'ils ne vous voient pas. Vous ne pouvez pas monter tout de suite vers la grande porte car il reste un projecteur à désactiver. Continuez vers la partie est de la forteresse en prenant garde au rayon juste au-dessus de la porte. Passez d'une plate-forme à l'autre à l'aide de la feuille Mojo, et sortez sur le balcon. Un peu plus haut vous attend le dernier projecteur. Une fois le travail accompli, revenez dans la salle la plus au nord et passez la grande porte. Quelques Petits Blins tentent de vous ralentir en chemin. Lorsque vous arrivez aux blocs épineux, écrasez-les avec la masse et plaquez-vous contre le mur pour passer. Enfoncez ensuite le clou avec la masse pour ouvrir le battant de la porte. C'est ici que sont enfermées les jeunes filles et la soeur de Link. Tetra et les pirates font alors une apparition inattendue mais c'est surtout l'épée du héros qui semble retenir l'attention de Tetra. Link reste seul pour régler son compte au fameux rapace.

BOSS : Roi Cuirasse
Empressez-vous de monter en haut de la tour sans vous préoccuper des ennemis, et calculez vos sauts pour ne pas vous faire rattraper par les assauts du volatile. Si jamais vous tombez, vous pouvez remonter avec le grappin. Utilisez la masse sur la tête de l'oiseau pour le faire tomber. Une fois en haut, le vrai combat commence. Attendez qu'il plante son bec dans le sol pour lui frapper la tête avec la masse, et avancez vers le centre de l'arène quand il envoie ses jets de plumes. Au bout de quatre fois, son masque se fissure et vous pouvez frapper directement sa tête à coups d'épée. Recommencez plusieurs fois et vous ne tarderez pas à en venir à bout. Prenez le réceptacle de coeur, puis montez au sommet de la forteresse.

Où l'on fait connaissance avec un certain Daphnès Nohansen Hyrule

Link pénètre dans le repaire de Ganondorf, mais il n'est pas encore en mesure de le vaincre. Heureusement, Tetra vient à la rescousse et il s'avère qu'elle n'est autre que la princesse Zelda ! Les deux héros ne doivent leur salut qu'aux Piafs qui passaient par là et au dragon Valoo qui, d'un seul souffle, réduit le repaire de Ganondorf en cendres. De retour en Hyrule, guidez Tetra jusqu'à la salle où vous aviez trouvé Excalibur, en bas des marches, et écoutez ce que Lion Rouge, ou plutôt ce que Daphnès Nohansen, roi d'Hyrule, a à vous dire. Les révélations fusent, et le roi recommande finalement à Zelda de rester en Hyrule, pendant qu'il reprendra sa forme de Lion Rouge pour aide Link à retrouver les Sages du Temple du Vent et du Temple de la Terre. Rejoignez donc Lion Rouge à l'extérieur du chateau, et passez dans le halo. Il vous faut également partir à la recherche des huit fragments de la Triforce du courage.
Vous pouvez choisir de mener ces deux quêtes en parallèle mais certaines Cartes Triforce ne peuvent être obtenues qu'après avoir récupéré les objets des deux temples.

A la recherche des Flèches de glace et de feu, des Bottes de Plomb et du Bracelet de Force

A ce stade de l'aventure, il devient primordial d'avoir en sa possession le **Requiem de la Tornade** pour pouvoir se téléporter rapidement sur la carte. Vous l'obtiendrez en tuant Cyclos, la grenouille qui contrôle la grande tornade sur l'Ile Triangulaire du Nord (D3), en lançant trois flèches dans sa direction. A partir de là, utilisez cette mélodie pour vous téléporter sur l'Ile Géminée (B2). C'est en fait le seul moyen d'accéder à l'intérieur de l'île et de rencontrer la Reine des Fées. Celle-ci vous aidera de façon considérable en vous faisant don immédiatement des **Flèches de glace et de feu**. Maintenant que vous êtes en possession de ces nouvelles flèches, vous allez pouvoir récupérer deux nouveaux objets d'importance. Rendez-vous par exemple sur l'Ile Gelée (E6), et lancez une flèche de feu vers la source du froid pour réchauffer un peu l'atmosphère. Vous pouvez alors marcher sur l'île et tenter d'aller jusqu'au bout du parcours chronométré qui mène au coffre contenant les **Bottes de Plomb**. Grâce à celles-ci, vous pourrez entrer sans problème sur l'Ile du Vent. Rendez-vous à présent sur l'île de la Montagne de Feu (F3). Lancez une flèche de glace au sommet de la montagne pour déclencher un parcours chronométré sur 5 minutes que vous devrez terminer dans les temps pour récupérer le **Bracelet de Force**. En chemin, vous devrez escalader la paroi de la montagne, puis sauter dans le volcan et vaincre tous les ennemis qui tenteront de vous barrer la route. Vous pouvez à présent soulever la pierre qui bloquait l'entrée du Temple de la Terre.

Le Temple de la Terre

A présent que vous détenez les bracelets de force, vous pouvez sans aucun mal soulever la tête de pierre qui bloque l'entrée du Temple de la Terre. Sortez votre baguette du vent devant la stèle pour apprendre **l'Hymne du Dieu de la Terre**. Cette mélodie comportant six notes, il faut nécessairement maintenir le stick analogique gauche vers la droite pour accéder aux mélodies sur six notes. C'est alors qu'un phénomène inattendu se déclenche. Laruto apparaît et se présente comme étant le sage de la race des Zora. Sur sa requête, il vous faut à présent trouver le sage portant une lyre comme instrument divin. Vous n'avez pas pu manquer d'observer que la jeune Médolie du peuple Piaf n'est autre que cette personne. Allez donc la retrouver sur le promontoire tout en haut de la montagne de l'Ile du Dragon, et jouez devant elle la mélodie que vous venez d'apprendre. Passez par la seconde salle qui se trouve à l'étage et empruntez les prises grappin pour la rejoindre. Elle se révèle alors être le Sage du Temple de la Terre et n'a d'autre choix que de vous accompagner dans les épreuves de ce temple. Utilisez le Requiem de la Tornade pour vous téléporter vers l'Ile de l'Aurore, et de là rejoignez l'Ile de la Terre. Il ne vous reste plus qu'à jouer le morceau devant la stèle pour ouvrir les portes du donjon. Sachez que vous pouvez à tout moment appeler Médolie avec le bouton R, et la porter avec le bouton A. Vous pouvez aussi la contrôler directement en jouant l'air du marionnettiste.

Il va donc falloir progresser en coopération pour atteindre le boss de ce temple. Dans la première salle, soulevez Médolie et lancez-la en direction de la porte. Rejoignez-la avec la feuille Mojo. Vous devrez franchir chaque porte avec la jeune fille sur vos épaules pour ne pas la perdre. Plus loin, vous êtes confronté à trois Molblin. Eliminez-les, puis guidez Médolie jusqu'en haut des marches, soulevez-la et sautez de manière à ce qu'elle vous fasse planer en direction du premier interrupteur. Laissez Link sur le mécanisme, et prenez le contrôle de Médolie à l'aide de l'air du marionnettiste pour qu'elle active le second interrupteur. La grille se soulève alors, vous permettant de passer la porte. Débarrassez la salle des blobs qui la peuplent, en laissant Médolie au centre du halo de lumière. En tournant autour d'elle, vous verrez que sa lyre sert de miroir en reflétant la lumière, ce qui permet de pétrifier les blobs noirs. Lorsqu'ils sont transformés en pierre, vous pouvez les soulever pour les briser au sol. Lorsque tous les ennemis sont vaincus, la porte s'ouvre. Activez le chaudron en jetant une bombe pour détruire le couvercle, et concentrez-vous maintenant sur le coffre. Pour le matérialiser, vous devrez prendre le contrôle de Médolie avec l'air du marionnettiste, vous positionner sous le halo de lumière face au coffre, et appuyer sur A tout en dirigeant le stick vers le coffre.
Faites la même chose sur les deux statues qui se trouvent contre le mur. Le coffre contient la **Carte du Donjon**. Dans la grande salle qui suit, vous devez positionner Médolie sur le halo de droite et diriger la lyre vers le clou de façon à dégager le chemin pour Link. Maintenez bien la direction et reprenez le contrôle de Link pour écraser ce clou avec la masse et ouvrir la porte de droite. Eliminez les deux Tetdoss rouges avec des flèches ou tout simplement à l'épée, puis montez à l'échelle et tirez le bloc pour laisser filtrer la lumière. Prenez alors le contrôle de Médolie et matérialisez le coffre avec la lyre. Il contient une petite clé. Deux Mains apparaissent alors pour vous ramener en arrière. Vous pouvez les vaincre de plusieurs manières, l'une d'entre elles consistant à les cibler tout en restant à distance afin de leur donner des coups d'épée à intervalles réguliers. Le plus simple reste de leur lancer des flèches si vous avez assez de munitions. Ne vous en approchez surtout pas lorsque la main n'est pas sortie et tenez Médolie à distance. Vous devez maintenant vous séparer de Médolie et la poser sur le socle afin de passer la porte suivante. Vous constatez vite que vous n'avez pas encore l'objet adéquat pour résoudre le mystère de cette salle. Vous retrouvez Médolie à l'entrée de la

pièce précédente. Vous possédez maintenant la clé pour ouvrir la porte nord. Eliminez tous les blobs sauf les blobs noirs, et visez le drapeau rouge sur le mur avec une flèche de feu. En brûlant, celui-ci laisse filtrer un rayon de lumière qui va être bien utile pour pétrifier les deux blobs noirs et les poser sur les deux interrupteurs. Dépêchez-vous de passer les marches avec Médolie avant qu'ils ne reprennent leur forme normale, et poussez le bloc en contrebas pour déclencher l'ouverture de la porte et pouvoir remonter plus facilement. Dans la salle suivante, poussez le premier bloc au maximum pour révéler un rayon de lumière, puis prenez le contrôle de Médolie pour détruire la statue sur le bloc, mais aussi les quatre marques jaunes de chaque côté du mur. Ceci révèle un chaudron et deux autres blocs. Le premier permet de faire apparaître un coffre, et le second sert de marche pour y accéder et ouvrir la porte. Le coffre renferme la **Boussole** de ce donjon. Elle vous permettra notamment de retrouver Médolie sur la carte, où qu'elle soit dans le temple. Pour l'heure, contentez-vous d'activer le chaudron et de passer la porte. Notez que la jarre comporte deux fées que vous pouvez capturer dans des flacons. Dans la salle qui suit, essayez de vous débarrasser dans un premier temps des Molblin, puis prenez le contrôle de Médolie afin qu'elle vole jusqu'au rayon de lumière. Elle pourra non seulement détruire les trois statues de pierre qui bloquent l'accès au coffre, mais aussi matérialiser les fantômes afin que Link puisse les détruire à l'épée. Une fois ces ennemis vaincus, ramassez le pendentif du bonheur dans le coffre, et continuez vers la porte est. Laissez votre amie à l'écart de l'horreur qui va suivre, et sautez en direction des cercueils. En sortent plusieurs ReMort, des goules qui vous pétrifieront d'effroi si vous restez face à elles. Il existe encore plusieurs techniques pour les vaincre, mais la plus jouissive consiste à sortir le marteau en restant à distance, attendre qu'elle vous pétrifie et profiter du laps de temps qui suit pour lui asséner un coup de masse sur la tête avant de la tuer tranquillement à l'épée. Dans le dernier cercueil, vous trouvez une clé et l'échelle tombe en contrebas pour vous permettre de remonter. Vous pouvez donc revenir dans la salle précédente et passer la porte sud. Un Stalfos vous y attend armé de sa masse. Comme dans tous les Zelda, les bombes sont les plus appropriées pour réduire en miettes ce squelette. Il ne reste alors plus que sa tête que vous pouvez détruire à l'aide de quelques coups d'épée. Mais les choses se gâtent et vous voilà assailli par deux autres Stalfos. Recommencez le même schéma tactique, et vous en viendrez à bout rapidement. Vous obtenez de cette façon le **Bouclier Miroir**. Il vous servira à réfléchir la lumière, de la même façon que la lyre de Médolie. Vous pouvez déjà vous exercer sur le symbole du soleil incrusté au-dessus de la porte. Rejoignez ensuite Médolie dans la salle précédente, éliminez les ennemis et repérez la marque jaune près de l'échelle. Vous pouvez la détruire en faisant ricocher un rayon de lumière sur le nouveau boulier de Link. Ceci permet de libérer un raccourci vers la salle centrale et de trouver un rubis derrière la statue de pierre. Avant de passer la porte, utilisez vos deux personnages dans ce tunnel pour faire ricocher un rayon vers la marque jaune. Un stock de rubis vous attend dans ce petit renfoncement. Revenez maintenant dans la salle sud où apparaît le coffre sur la carte.
Vous pouvez maintenant réfléchir la lumière sans l'aide de Médolie, et ainsi récupérer un pendentif du bonheur dans le coffre. Retour à présent dans la salle centrale du rez-de-chaussée. Maintenant que vous possédez le Bouclier Miroir, vous pouvez placer chacun de vos personnages sous les deux rayons de lumière, de manière à éclairer les deux yeux de la statue. Il faut pour cela prendre le contrôle de Médolie avec l'air du marionnettiste, sortir la lyre puis bloquer la direction de son rayon en appuyant sur R au moment où le rayon est positionné en direction de l'oeil en forme de soleil. Le succès de la manoeuvre permet de créer une série de marches vers l'étage inférieur. Les Tetdoss bleus que vous rencontrez sur le pont peuvent être vaincus à l'aide des flèches de glace. Sachez que lorsqu'ils sont à votre niveau, un coup de feuille Mojo permet de les débarrasser de leur halo bleu. Traversez le pont suspendu avec Médolie, et jouez l'hymne du dieu de la terre devant la stèle. Vous pouvez maintenant passer la porte sud. Supprimez les deux ReMort, puis détruisez la statue de pierre posée sur le bloc à l'aide du bouclier miroir. Celui-ci vous permettra d'atteindre la porte scellée par un cadenas. Détruisez ensuite la grande statue de droite pour dégager l'accès à la porte ouest, et allez voir seul ce qui se trouve à l'intérieur. A priori, la zone est maudite et infestée de Mains. Courez à l'autre bout de la pièce de manière à atteindre le coffre où se trouve la petite clé. Ceci aura pour effet de faire disparaître la brume maudite, vous permettant d'éliminer un à un tous les monstres de cette zone. Le boomerang peut s'avérer utile pour cette opération. Gare aux crânes que les Mains vous lancent. Lorsque tous les ennemis seront vaincus, un coffre apparaîtra, vous laissant vous emparer de la **Carte au Trésor N°12**. De retour dans la salle précédente, servez-vous du bouclier miroir pour réfléchir le rayon sur le grand miroir en direction de la seconde statue de pierre. Vous pouvez maintenant passer dans la salle est en compagnie de Médolie. Le bas du couloir est envahi de brume maudite. Eliminez la première Main à l'aide des flèches, soulevez Médolie, et sautez pour qu'elle vous transporte de l'autre côté. Si jamais elle se fait prendre par la Main, vous devrez aller la chercher à l'étage supérieur. Une fois de l'autre côté, tirez le miroir vers le socle et enfoncez le clou à l'aide de la Masse. Ceci aura pour effet de laisser entrer un rayon de lumière bien orienté dans la salle adjacente. De retour dans la salle centrale, utilisez votre clé pour atteindre la salle sud, et supprimez tous les fantômes à l'aide du bouclier miroir. Pour détruire la statue qui se trouve sur la paroi ouest, vous devez nécessairement faire ricocher le rayon sur la lyre de Médolie puis sur le bouclier de Link. Le couloir suivant est infesté de chauves-souris et de goules que vous devrez détruire pour progresser jusqu'au coffre qui ne contient hélas qu'un rubis rouge. Un

Stalfos vous attend un peu plus loin, mais il ne résistera pas longtemps à vos bombes. Jouez l'hymne du dieu de la terre avec Médolie devant la stèle afin de libérer un passage vers le grand escalier. Dans un premier temps, envoyez une bombe sur le rocher qui bloque le chaudron et activez-le. Vous êtes face à la porte du boss, mais vous n'avez pas encore la grande clé. Un passage au second sous-sol semble s'imposer. Lancez Médolie sur la seconde portion de marches, et grimpez sur le lierre pour la rejoindre. La salle suivante comporte de nombreux miroirs et donc pas mal d'énigmes à résoudre. Dans un premier temps, envoyez Médolie sur la plate-forme centrale en hauteur, et dirigez-la pour qu'elle active l'interrupteur, ce qui fera jaillir un rayon de lumière. Poussez le premier miroir en direction du rayon et montez sur le petit pilier pour matérialiser le coffre. Vous y trouverez un rubis violet. Faites monter Médolie sur ce même petit pilier, et placez Link dans le refoncement pour détruire les marques jaunes avec le rayon. Vous y trouverez un second miroir que vous pousserez jusqu'au socle. Orientez maintenant le rayon sur la statue de pierre située à côté. Un autre miroir est à tirer jusqu'au socle. Faites maintenant le tour de la pièce, et poussez le miroir qui se trouve au sud-ouest. En montant sur le petit pilier, vous pourrez détruire la marque jaune qui dégage l'accès vers une nouvelle porte. Vous pourrez également matérialiser le coffre qui renferme un pendentif du bonheur, mais il faudra faire ricocher la lumière entre vos deux personnages pour détruire les quatre marques jaunes dans le mur. Pour cela, placez Médolie sur le petit pilier et Link sur le socle juste derrière afin de viser correctement le mur. Un autre miroir se cache derrière. Tirez-le jusqu'à son socle dans le but de détruire la dernière statue de pierre. Il ne reste plus qu'à tirer le dernier miroir vers son socle respectif pour entendre un signal sonore qui confirme la bonne disposition des miroirs. Il s'agit maintenant de placer chacun de vos personnages sur les deux piliers qui se trouvent en face du visage encastré dans le mur, de manière à renvoyer la lumière sur les deux yeux. Le passage nord est désormais accessible. Empruntez dans un premier temps le passage ouest pour récupérer la **Carte au Trésor N°20**. Elle est contenue dans un coffre qui apparaît en faisant réfléchir la lumière sur les trois cercueils avec Médolie, et en éliminant les trois squelettes avec Link. Vous éviterez les ennuis si vous les prenez l'un après l'autre. Tirez le bloc caché dans le mur pour remonter. Prenez ensuite le passage nord dans la salle précédente. Il faudra défier un Darknut et deux Tetdoss bleues. Comme d'habitude, utilisez la contre-attaque spéciale pour vaincre le Darknut, et envoyez un souffle d'air avec la feuille Mojo pour balayer la brume qui protège les deux Tetdoss. La **Grande Clé** est à vous ! Il faut maintenant remonter tranquillement jusqu'au grand escalier afin d'atteindre la porte du boss avec la feuille Mojo.

BOSS : Jay Harla
Comme tous les fantômes, cet espèce d'Oogie Boogie est vulnérable à la lumière. Placez-vous donc sous un rayon de lumière afin de lui renvoyer le rayon dans sa direction à l'aide du bouclier miroir. Lorsqu'il s'écrase au sol, soulevez-le et projetez-le en direction du pilier de pics le plus proche. A ce stade, des dizaines de fantômes font irruption dans la pièce, et le boss ne sera vaincu que lorsque vous les aurez tous tués. Vous pouvez soit les frapper un par un soit utiliser la super attaque tournoyante apprise auprès d'Orco pour en toucher un maximum. Quoi qu'il en soit, il faudra recommencer la manoeuvre depuis le début plusieurs fois pour espérer en venir à bout. Au final, vous pourrez mettre la main sur un nouveau réceptacle de coeur, et permettre à Médolie de devenir le nouveau sage du Temple de la Terre et de rendre une portion de ses pouvoirs à Excalibur. Vous pouvez maintenant partir en direction de l'Ile du Vent.

Le Temple du Vent

Lorsque vous arrivez en vue de l'Ile du Vent, chaussez vos Bottes de Plomb et utilisez la masse pour broyer la pierre qui bloque l'ouverture du temple. Sortez votre baguette devant la stèle pour apprendre **l'Hymne du Dieu du Vent**. Vous verrez alors apparaître Fado, du peuple Kokiri. Il vous demande de retrouver le vrai sage du Temple du Vent qui n'est autre que le Korogu Dumoria. Vous le trouverez sur l'Ile aux Forêts, sous la première cascade. Utilisez la première prise grappin et allongez la corde au maximum tout en vous positionnant vers le milieu de la cascade de droite. Lâchez-vous en prenant de l'élan pour passer à travers. Jouez ensuite l'hymne du dieu du vent à Dumoria afin qu'il accepte de vous accompagner au Temple. Vérifiez qu'il est bien cramponné sur la tête de Lion Rouge et téléportez-vous vers Mercantîle pour atteindre rapidement l'Ile du Vent. Tout comme Médolie, vous devrez coopérer avec Dumoria durant toute la traversée du donjon en essayant autant que possible de ne pas le laisser en arrière. Jouez de concert l'hymne du dieu du vent devant la stèle afin d'ouvrir les portes du temple. Le Korogu peut voler un court instant et vous pouvez prendre son contrôle avec l'air du marionnettiste. Il a aussi la capacité de planter des arbustes dans les sols meubles. Vous repérerez aussi des dalles fissurées qui s'effondrent sous le poids de vos bottes de plomb, des bottes qui serviront aussi à vous propulser sur les dalles ressort.

Dans un premier temps, sautez en contrebas avec le Korogu pour éliminer le sorcier à l'aide de vos flèches et le Stalfos

à coup de bombes. Un premier chaudron peut être activé à cet endroit-là. Contrôlez ensuite le Korogu et faites-lui planter des arbustes sur les deux sols meubles afin de récupérer un rubis orange dans un coffre. Utilisez ensuite le Korogu pour voler vers la porte et activer l'interrupteur qui contrôle le souffle d'air. Servez-vous des bottes de plomb sur la dalle ressort pour remonter, et propulsez-vous ensuite en planant avec la feuille Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce. Soulevez le Korogu pour passer la porte. Dans la salle suivante, utilisez la technique habituelle pour détruire les deux Armos en les frappant dans le dos après les avoir figés avec une flèche. Vous pouvez alors envoyer un souffle d'air avec la feuille Mojo pour soulever la grille. Contrôlez le Korogu pour planter deux arbres dans le sol meuble et ainsi ouvrir la porte. Dans cette salle, contrôlez le Korogu et volez en direction des plates-formes pour y faire pousser des arbres qui permettront ensuite à Link de monter lorsqu'il aura le second grappin.
Malheureusement, le Korogu est obligé de se faire capturer lorsqu'il plante le troisième arbre. Vous n'avez pas d'autre choix que de passer la port est. Vous entrez dans une salle en forme de croix. Après avoir supprimé les Peahat avec le boomerang, Dumoria vous fait signe depuis la cage de gauche. Vous ne pourrez le délivrer qu'en arrachant la tête de pierre avec le second grappin, ce qui n'est pas possible dans l'immédiat. Pour l'instant, envoyez des bombes dans la bouche des deux Grand Armos pour atteindre la porte est. Là, chaussez vos bottes de plomb sur la dalle fissurée, et éliminez la Main. Envoyez un souffle d'air sur le mécanisme pour soulever la grille, et remontez de l'autre côté en vous propulsant avec les bottes de plomb après avoir fait pivoter à nouveau la grille. Ceci vous permet d'atterrir juste à côté d'un coffre qui renferme un pendentif du bonheur. Vous arrivez ensuite devant une stèle, mais la mélodie ne fonctionnera que si Dumoria est avec vous. Continuez vers le sud pour atteindre un couloir gigantesque. Utilisez d'abord la feuille Mojo pour planer vers la plate-forme en prenant de la hauteur grâce au tourbillon. Vous activerez un interrupteur qui créera un passage vers l'autre côté de la pièce. Calmez les sorciers avec quelques flèches bien placées, puis lancez-vous en direction du coffre tout au sud. Il contient la **Carte du Donjon**. Planez maintenant en direction du souffle d'air et planez ensuite de souffle d'air en souffle d'air jusqu'à atteindre la sortie. Vous pouvez viser les ennemis de loin avec les flèches et le boomerang pour ne pas prendre de risques inutiles. Vous atteignez finalement la porte nord-ouest qui vous ramène dans la salle en croix. De là, vous allez activer avec les bottes de plomb un mécanisme qui transforme la salle en véritable gouffre. Libérez d'abord l'accès au chaudron et activez-le en sautant à l'intérieur. De retour dans cette salle en croix, laissez-vous tomber en bas de la pièce et faites le ménage. Dans la salle située au sud, écrasez la première dalle de gauche avec les bottes de plomb, supprimez les blobs rouges et tirez les deux blocs jusqu'au socle pour pouvoir vous propulser à l'étage. Le coffre contient une petite clé. Avant de partir, vous devez refaire la même chose en écrasant chacune des dalles avec les bottes de plomb pour faire apparaître un second coffre qui contient la **Carte au Trésor N°5**. Avec cette clé, ouvrez la porte nord dans la salle précédente, et préparez-vous à faire face à un sous-boss. Ce sorcier vous envoie une tonne d'ennemis à la chaîne pour vous empêcher de le viser correctement avec vos flèches. Quand vous le tenez en joue, lâchez une volée de flèches successives pour abréger le combat. Le coffre qui apparaît alors contient le second **Grappin**. Cet objet vous permettra de cibler les arbustes et les prises rondes pour vous hisser en hauteur. Il peut aussi s'avérer utile contre certains ennemis. Vous allez justement pouvoir l'essayer dans cette salle où des prises rondes permettent d'évoluer sur les plates-formes en hauteur. Ecrasez le clou avec la masse pour ouvrir la porte et quittez la pièce. Vous pouvez maintenant remonter jusqu'à la prison de Dumoria en utilisant le grappin. Vous devrez utiliser la feuille Mojo durant votre escalade pour atteindre un coffre contenant la **boussole**. Continuez votre ascension jusqu'à la cage de Dumoria, et libérez-le en déracinant la tête de pierre. Pour cela, vous devez chausser vos bottes de plomb et tirer la tête de pierre avec le grappin. Essayez de ne pas vous mettre juste en dessous pour éviter les dégâts inutiles. Dans le coffre se trouve un pendentif du bonheur. La première chose à faire est de revenir dans la salle située juste à l'ouest de la salle en croix au rez-de-chaussée. Link pourra y accéder de justesse en planant avec la feuille, et débarrassera les deux Armos avant que Dumoria ne vole lui-même jusqu'à cette porte. Reprenez ensuite le contrôle de Link et passez la porte ensemble. Vous pouvez à présent vous servir du grappin pour vous accrocher aux arbres plantés par le Korogu, ce qui vous permettra d'atteindre la porte. Prenez le contrôle du Korogu pour qu'il vous rejoigne et passez la porte nord. Ici, vous pouvez soit utiliser la feuille Mojo pour débarrasser les Tetdoss bleus de leur brume protectrice avant de les finir à l'épée, soit utiliser le grappin, soit lancer des flèches de glace. Le but est d'ouvrir le passage pour que Dumoria puisse planter des arbres sur les sols meubles des différentes plates-formes. Méfiez-vous de la Main en hauteur, et passez la porte. Là, chacun devra activer un interrupteur pour déclencher l'ouverture des hélices en bas de la salle. Vous pouvez déjà atteindre le coffre sur la gauche en planant avec la feuille Mojo.
Vous y trouvez un pendentif du bonheur. Vous ne pouvez pas encore atteindre la dernière salle du second étage. Pour l'heure, prenez l'accès est du premier étage, et laissez le Korogu en hauteur. Descendez avec Link faire le ménage avant d'envoyer un souffle d'air sur le mécanisme pour relever la grille. Passez de l'autre côté, tuez la Main et soufflez à nouveau le mécanisme pour vous propulser en hauteur du bon côté de la salle. Soufflez le dernier mécanisme pour relever la grille, et faites voler Dumoria jusqu'à la stèle. Vous pouvez maintenant jouer l'hymne du dieu du vent avec lui

et ainsi ouvrir la porte est. Laissez le Korogu à l'écart du combat qui vous attend et éliminez les trois Darknut avec la méthode habituelle en les prenant l'un après l'autre. C'est ainsi que vous obtenez la **Grande Clé**. Vous pouvez maintenant redescendre tout en bas de la salle en croix avec Dumoria. Dirigez-vous sous les hélices que vous avez débloquées précédemment, et positionnez-vous sur l'interrupteur en portant le Korogu pour accéder directement aux deux sols meubles de cet étage. Contrôlez Dumoria pour planter deux nouveaux arbres à cet endroit, ce qui aura pour effet de déclencher la soufflerie. Vous pouvez en profiter pour sauter dessus et planer jusqu'au premier étage où se trouve la porte que vous n'avez pas encore visitée. Vous pouvez laisser le Korogu en dehors de tout ça, et vaincre un à tous les Armos qui gardent cette salle en alternant flèches et coups d'épée. Vous pouvez par cette occasion récupérer une petite clé. Retour dans la salle de la soufflerie où il vous faut maintenant emprunter la porte est du premier sous-sol sous les hélices. Faites descendre Dumoria et passez la porte scellée avec lui. Un Sorcier et deux Stalfos entravent votre progression. Une fois vaincus, utilisez le grappin sur les têtes de pierre de manière à atteindre le mécanisme sur les plates-formes en hauteur. Enfoncez-le avec les bottes de plomb pour ouvrir la porte. Mais avant de partir, combinez l'utilisation du grappin et des bottes de plomb pour arracher toutes les têtes de pierre afin de déloger les Bokoblin qui s'y cachent. Faites les de haut en bas pour ne pas vous retrouver bloqué. Lorsque vous les aurez tués, un coffre apparaîtra au milieu de la salle. Il renferme la **Carte au Trésor N°35**. Soulevez Dumoria et passez la porte. Dans la zone suivante, contrôlez Dumoria pour voler au-dessus des courants d'air, et plantez un arbre pour permettre à Link de s'accrocher sur cette plate-forme. Utilisez les flèches pour ne pas prendre de risque face à la Main, et éliminez les Peahat au boomerang. Plus rien ne vous empêche d'atteindre le dernier couloir avant le boss. Les courants d'air vous empêchent de progresser plus avant. Posez le Korogu devant la porte, et commencez par pousser un bloc de façon à bloquer la trajectoire de la première dalle coupante. Chaussez vos bottes de plomb pour ne pas voler comme un fétu de paille, et poussez encore ce même bloc au moment où la seconde dalle coupante arrive, de façon à bloquer les deux dalles avec le même bloc. Poussez maintenant un autre bloc pour créer un pont vers la troisième dalle piquante, et utilisez le dernier bloc pour bloquer sa trajectoire. Il faut vous ménager un passage sur le pont, donc faites passer le troisième bloc en le décalant par rapport au bloc qui sert de pont. Vous pouvez maintenant passer sans problème avec le Korogu, en le tenant à bout de bras et en équipant les bottes de plomb. Il ne reste plus qu'à jouer l'hymne du dieu du vent près de la stèle pour ouvrir l'accès au boss du donjon. Vous pourrez trouver des jarres remplies de bonus et un dernier chaudron.

BOSS : Gayla
Ce boss est une sorte de ver des sables gigantesque qui jaillit du sol par intermittence pour vous avaler. C'est à ce moment-là que vous devez cibler sa gueule pour tirer sa langue vers vous et la frapper avec un maximum de coups d'épée. Le problème vient du fait que le boss vous envoie des sbires qui vous empêchent de cibler sa gueule. Vous êtes donc obligé d'éliminer d'abord ces petits vers de la même façon avant de vous attaquer au boss.Vous devez réussir une série de quatre enchaînements de coups pour le vaincre. Votre victoire vous donne droit à un réceptacle de coeur, et le Sage du Vent peut commencer le rituel pour redonner vie à Excalibur.

A la recherche du Triangle d'Or

Il vous faut maintenant partir à la recherche des Cartes Triforce qui donnent l'emplacement des 8 fragments de la Triforce. Lorsque vous aurez ces cartes, allez pêcher les trésors enfouis dans la mer avec le grappin-griffe. Vous trouverez ces cartes en vous aidant de la **Super Carte** qui indique l'emplacement des Cartes Triforce et des fragments de Triforce. Vous pourrez l'acheter pour 201 rubis quand elle gigotera dans la boîte aux lettres la plus proche.
Une fois les 8 cartes Triforce collectées, il faudra donner 8 fois 392 rubis à Tingle pour qu'il vous déchiffre chacune d'elles.

Carte Triforce N°1 : Cannonière (B5). Entrer dans la Cannonière ne sera pas chose facile. Vous devrez utiliser les bombes depuis votre bateau pour détruire tous les canons qui protègent l'île. Une fois à l'intérieur, jouez la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre. Il contient la première carte Triforce.
Carte Triforce N°2 : Ile de Qui-ça (île de Link)(E5). Quand vous serez en possession du titre de propriété que détenait l'institutrice de Mercantîle mais qu'elle vous cède pour une vingtaine de pendentifs du bonheur, entrez dans la maison et levez les yeux pour apercevoir une prise pour le grappin-griffe. Utilisez-le pour révéler un passage secret derrière la cheminée. Là, vous devrez vous arranger pour descendre le plus possible dans le labyrinthe. Sautez dans le trou, éliminez les goules puis empruntez l'échelle pour trouver un socle décoré du symbole du vent. Jouez la mélodie du vent pour faire apparaître le coffre contenant la seconde carte Triforce.

Carte Triforce N°3 : Ile aux Nichoirs (G5). Commencez par débarrasser cette île de tous les rapaces qui la peuplent. Utilisez ensuite un Fruit Miam-Miam pour contrôler un goéland, et activez tous les interrupteurs en hauteur pour ouvrir la grille. Il ne reste plus qu'à jouer la mélodie du vent sur le socle pour matérialiser le coffre contenant la troisième carte Triforce.
Carte Triforce N°4 : Aidez-vous de la carte du vaisseau fantôme (voir section Cartes Spéciales des Quêtes Annexes) pour repérer sa position, et dirigez-vous vers lui en bateau. A l'intérieur, éliminez tous les fantômes à l'aide du bouclier miroir pour faire apparaître le coffre renfermant la quatrième carte Triforce.
Carte Triforce N°5 : Serrure de Pierre (A5). Cherchez les trois bateaux pirates qui naviguent près de l'île et détruisez-les avec des boulets de canon pour voir apparaître un halo lumineux. Utilisez le grappin-griffe pour repêcher un coffre à cet emplacement. Il contient la cinquième carte Triforce.
Carte Triforce N°6 : Ile de l'Aurore (B7). Montez jusqu'au pont, et planez loin vers le rocher en forme de tête située légèrement sur la droite en prenant soin d'orienter le vent dans la bonne direction. Là, soulevez le rocher avec le bracelet de force et sautez dans le trou. Il faudra battre bon nombre d'adversaires et descendre plusieurs étages avant de trouver la dalle qui matérialisera le coffre à l'aide de la mélodie du vent. La sixième carte Triforce est à vous.
Carte Triforce N°7 : Ile de la Tête de Pierre (C5). Soulevez le rocher en forme de tête avec les bracelets de force. Battez tous les ennemis qui se présentent à vous et jouez la mélodie du vent sur le socle pour trouver la septième carte Triforce.
Carte Triforce N°8 : Ile aux Trois Tours (G1). Montez aux arbres à l'aide du second grappin et sautez dans le trou. Débarrassez toutes les salles de leurs occupants puis jouez la mélodie du vent sur la dalle bleue pour faire apparaître le coffre contenant la huitième carte Triforce.

Retour en Hyrule

A présent que vous détenez les huit fragments de la **Triforce**, rendez-vous au plus vite à la Tour des Dieux. Là, le pouvoir de la Triforce dévoile un passage sous-marin vers le royaume d'Hyrule. Empruntez le passage souterrain pour retrouver la princesse Zelda dans la salle du temple, au moment précis où elle se fait capturer par Ganon. Il vous faut alors vous battre contre deux Darknut en armures et heaumes noirs. La technique reste exactement la même que d'habitude et repose essentiellement sur la contre-attaque spéciale. De retour dans la salle précédente, passez la barrière protectrice qui vient de se désactiver pour accéder au chemin d'Hyrule. Link est à présent en mesure de briser la paroi de cristal avec Excalibur. En route, vous serez confronté à des adversaires dont vous connaissez maintenant très bien les points faibles. Alignez les chauves-souris avec le boomerang et passez les deux gouffres en vous accrochant avec le second grappin. L'ouverture qui se présente à vous n'est autre que l'entrée de la Tour de Ganon.

La Tour de Ganon

Dans un premier temps, il va falloir nettoyer une à une les salles qui se trouvent de l'autre côté des quatre ponts afin d'ouvrir l'accès à la porte centrale. Attention lorsque vous affrontez vos adversaires sur ces ponts de ne pas couper les cordes pour éviter de tomber bêtement dans la lave. La première salle à gauche fait référence à la Caverne du Dragon. Vous devez traverser le gouffre de lave à l'aide du grappin-griffe. Accrochez-vous sur la première prise et lâchez-vous sur la plate-forme du dessous.
A partir de là, construisez deux plates-formes sur la lave en envoyant deux flèches de glace successives afin d'atteindre la dernière plate-forme. Il ne reste plus qu'à créer une plate-forme intermédiaire de l'autre côté et attendre que le jet de lave de gauche se forme pour envoyer une flèche de glace dessus au moment où il s'apprête à jaillir afin de s'en servir comme passerelle pour atteindre la corniche. Derrière la porte se cache une vieille connaissance. Link semble revivre un flash back et doit affronter à nouveau les boss qu'il a déjà vaincus. On commence par Gohma avec un inventaire assez réduit. Employez la même technique qu'au début du jeu et visez trois fois de suite la queue du dragon avec le grappin pour détruire la carapace du boss. Pour la deuxième étape du combat, visez l'oeil du boss avec le grappin pour pouvoir enchaîner ensuite avec une série de coups d'épée sur son oeil. Vous remarquerez que la puissance d'Excalibur abrège considérablement le combat. Entrez maintenant dans la deuxième salle de gauche. Un parcours avec la feuille Mojo vous attend. Soufflez d'abord le premier mécanisme pour que la plate-forme mobile vienne vers vous. Soufflez à nouveau le mécanisme du côté gauche pour repartir, et sautez ensuite vers la branche. De là, soufflez le second mécanisme par la droite pour attirer la seconde plate-forme mobile, puis sautez dessus en planant avec la feuille Mojo pour l'atteindre. Ici, soufflez sur le premier mécanisme de cette salle pour avancer jusqu'à la branche suivante. Lorsque

vous serez sur l'autre branche, vous pourrez atteindre le rebord en planant, mais gare aux deux Peahat. Derrière la porte, vous allez retrouver le boss des Bois Défendus. La technique pour le vaincre est identique. Coupez rapidement toutes les attaches qui le retiennent pour qu'il tombe au sol, et enchaînez ensuite des coups d'épée sur le coeur de la plante pour la battre. Prenez maintenant la première porte à droite. Eliminez le sorcier avec des flèches, et utilisez les bottes de plomb sur le ressort pour planer jusqu'au bout de la salle en passant entre les deux souffles d'air. Pulvérisez les deux Bokoblin qui sortent des jarres, et hissez-vous en hauteur à l'aide du second grappin. Derrière la porte, vous retrouvez votre ver des sables favori. Comme la dernière fois, chopez son oeil avec le second grappin et assénez-lui une série de coups d'épée lorsqu'il est à portée de frappe. Il faudra comme toujours se débarrasser des gêneurs de la même façon qu'avec le boss. Il ne reste plus que la seconde porte de droite à passer pour déclencher l'ouverture de la porte principale. Traversez le premier couloir en faisant des roulades pour gagner du temps, et ne vous préoccupez pas des cercueils. Vous repérez plus haut un interrupteur qui permet de poursuivre en empruntant une série de marches, mais il faut le maintenir enfoncé. Vous allez donc vous servir du premier Blob noir que vous trouvez dans les cercueils de gauche pour le placer sur l'interrupteur lorsqu'il est figé en pierre grâce au bouclier miroir. Figez-le au dernier moment, placez-le sur l'interrupteur et faites des roulades pour éviter de vous faire écraser par les cercueils. Il ne reste qu'un dernier couloir à passer pour atteindre le boss. Là encore, il faut placer un Blob noir sur l'interrupteur pour faire apparaître les escaliers. Le seul problème est que le rayon de lumière est de l'autre côté. En d'autres termes, allez jusqu'au rayon de lumière, pétrifiez le Blob qui est le plus proche de l'interrupteur, et faites des roulades pour atteindre rapidement la volée de marches. Un Stalfos risque de vous barrer la route mais il ne fera pas long feu. Vous retrouvez le fantôme géant de l'autre côté de la porte. Comme précédemment, pétrifiez-le en réfléchissant la lumière sur lui, et soulevez-le pour le lancer sur un pilier entouré de pics. Détruisez ensuite les petits fantômes un par un ou avec la super attaque tournoyante pour en finir en moins de trois tours.

La porte centrale s'ouvre, et vous vous retrouvez dans un couloir garni de Petits Blins. En haut des marches, vous trouvez une salle qui comporte trois sorties. Prenez celle de gauche pour être confronté à une nouvelle énigme. Il s'agit de frapper les quatre prismes avec le boomerang, mais dans le bon ordre. Vous remarquez que chaque cristal correspond à l'un des boss que vous avez vaincus. En numérotant les prismes de gauche à droite, il faut les activer dans l'ordre suivant pour pouvoir poursuire : 3, 1, 4, 2. Ceci permet à Lion Rouge de vous rejoindre, et vous autorise à sortir si vous ne vous sentez pas prêt à affronter Ganon. Si vous désirez continuer, revenez dans la salle précédente mais prenez cette fois la porte est et sautez dans le gouffre. Vous allez vous retrouver dans un labyrinthe dans lequel il vaut mieux éviter d'engager le combat contre l'ombre de Ganon pour ne pas perdre l'orientation des salles.
A partir de l'endroit où vous tombez, prenez la porte située derrière vous, puis à gauche, tout droit, à gauche, à droite et enfin tout droit. A chaque fois que vous emprunterez la bonne porte, un signal sonore le confirmera. Dans la dernière salle, vous êtes obligé d'affronter Ganon.

BOSS : Ombre de Ganon
Essayez de le localiser lorsqu'il se dédouble, et renvoyez-lui sa boule d'énergie bleue à l'aide de l'épée. Il faut respecter un bon timing pour finalement lui faire plier le genou et en profiter pour le marteler de coups d'épée. Vous pourrez facilement éviter sa boule d'énergie rouge en faisant des sauts de côté. Il finit par disparaître et vous laisse vous emparer des **Flèches de Lumière**. De retour dans la première salle, vous devez de nouveau affronter l'ombre de Ganon. La cadence est devenue beaucoup plus rapide, et il parvient désormais à esquiver la boule d'énergie. Le seul moyen de le toucher est de lui lancer une flèche de lumière. Ceci fait, récupérez son arme obscure sur le sol pour détruire le mur qui bloque l'entrée nord.

Ne vous laissez pas impressionner par le tapis rouge et gravissez l'escalier jusqu'au sommet. A chaque pallier, des monstres vous ralentiront, mais vous savez maintenant comment les vaincre. Le moment est venu de pousser la porte aux deux grands vanteaux et d'affronter la véritable forme de Ganon.

BOSS : Ganon Pantin (Alter Ganon)
C'est un Ganon transformé en pantin que vous allez affronter en premier lieu. Restez à distance, et coupez tous les fils qui le retiennent à l'aide du boomerang. Le fil qui maintient la queue nécessite deux coups. Lorsque tous les fils ont été coupés, vous devez viser manuellement l'extrémité de sa queue avec une flèche de lumière. La rapidité de ses mouvements rend cette manoeuvre peu évidente. Malheureusement, c'est loin d'être fini.

BOSS : Ganon Araignée (Alter Ganon)
Le boss reste la majeure partie du temps au plafond pour tenter de vous écraser. Vous devez donc d'une part éliminer

rapidement les chauves-souris qu'il vous envoie afin de récupérer si possible des fioles de magie, puis courir pour éviter de vous faire écraser. Vous n'avez alors qu'un très court instant pour viser son oeil avec une flèche de lumière. Il faut donc attendre le moment opportun où vous vous retrouverez juste à côté, en repérant sa position à l'aide de son reflet dans l'eau. Trois flèches suffiront à en venir à bout.

BOSS : Ganon Ver (Alter Ganon)
Ganon se transforme ensuite en une sorte de chenille qui fonce de façon imprévisible dans toute la pièce, selon le même schéma de déplacement que les vers de A Link to the Past. En clair, il est extrêmement difficile de viser avec précision la queue du ver, ce qui risque de vous faire perdre beaucoup de magie, à moins de le ralentir à l'aide d'une bombe. Encore une fois, il faudra que trois flèches de lumière touchent au but pour le vaincre. Attendez qu'il passe très près de vous pour anticiper le passage de la queue. Avec un minimum de chance, le combat peut tout de même se terminer très rapidement.

Maintenant que la voie est libre, activez le chaudron et hissez-vous en haut de la corde rouge. Levez le nez pour apercevoir une prise pour le grappin-griffe. Hissez-vous tout en haut à l'aide de votre propre corde, puis recommencez la manoeuvre sur la prise située plus haut. Explosez le couvercle du chaudron, activez-le, et progressez lentement le long des planches pour vous approcher suffisamment de la sortie. De là, utilisez le second grappin pour atteindre l'ouverture.

BOSS : Ganon
Le moment de la confrontation finale avec Ganon est arrivé. Le combat commence mal avec un Link qui a toujours la mauvaise idée de perdre son épée au mauvais moment. Heureusement, Daphnès Nohansen Hyrule fait une intervention inattendue et est le premier à formuler son voeu devant le Triangle d'Or. Mais Ganon, fou d'orgueil, engage le combat. Dans la première partie de cet affrontement, vous devez esquiver les attaques de Ganon et aller le frapper lorsque Zelda, qui a récupéré l'arc de Link au passage, envoie une flèche de lumière pour paralyser Ganon. Sachez que vous pouvez envoyer le grappin-griffe sur Zelda pour récupérer des coeurs. Mais celui-ci finit par mettre Zelda hors de combat, et vous devez vous débrouiller seul pour le frapper. Le mieux est de garder ses distances tout en attendant le moment opportun pour placer une contre-attaque spéciale. Le moment propice survient lorsqu'il termine son enchaînement, mais il y a tout de même une certaine probabilité pour que votre contre-attaque loupe l'ennemi. Avec un peu de persévérance, vous arrivez à gagner suffisamment de temps pour que la princesse Zelda reprenne ses esprits. Mais vous constatez vite que Ganon évite sans problème les flèches envoyées par la jeune fille.
Vous allez alors devoir mettre une autre tactique en place. Sortez le bouclier en gardant toujours vos distances avec Ganon, de façon à ce que Zelda puisse envoyer une flèche de lumière sur le bouclier de Link afin qu'elle ricoche ensuite sur Ganon. Il suffit donc d'anticiper le lancer de la flèche et de s'arrêter pour assurer un angle correct en direction de Ganon. Lorsque la flèche atteint enfin son but, vous devez impérativement vous approcher de Ganon pour placer une contre-attaque spéciale qui pulvérisera cet être abject. Le coup est mortel et définitif, et vous avez maintenant un instant de répit pour admirer la séquence de fin. Vous avez la possibilité de sauvegarder votre partie sur un autre fichier pour recommencer la quête afin de finir de compléter la galerie des Figurines Tendo par exemple. Vous constaterez en effet que vous avez conservé la Boîte à Images DX ainsi que toutes les figurines déjà obtenues dans la partie précédente. De même, l'aventure comporte quelques petites variantes au niveau des dialogues et des tenues, avec notamment la Tunique Verte de Link remplacée par les Habits Neufs que seuls les Honnêtes Hommes peuvent voir (pour ne pas dire les menteurs). Quoi qu'il en soit, rien ne vaut de faire l'aventure en pyjama et sans capuchon.

Les Quêtes annexes

Pas de panique si vous avez omis de compléter certaines quêtes au cours de votre première partie. Il est possible en effet de sauvegarder le jeu une fois terminé en conservant les figurines acquises dans la galerie, et de recommencer l'aventure en prenant par exemple en photo tous les boss du jeu et certains personnages clés comme Tetra, les pirates, Cyclos ou encore le calamar géant avec un Link qui fera toute l'aventure en pyjama !

Les 5 statues Tingle

Cette quête n'est accessible qu'en branchant une GBA sur le second port manette de la GameCube, une fois que vous aurez trouvé le Poste de Tingle. C'est Tingle lui-même qui vous le donne lorsque vous le délivrez de sa prison à l'arrière

du moulin de Mercantîle. En branchant la GBA, Tingle vous donnera des conseils tout au long de l'aventure et vous pourrez accéder à des items spéciaux assez sympatiques mais pas indispensables pour terminer la quête principale. En revanche, la quête des 5 statues Tingle ne peut être complétée que par ce moyen. L'objectif consiste à (ré)explorer les 5 premiers donjons du jeu avec le poste de Tingle pour trouver dans chaque donjon une statue particulière. Il faut donc repérer dans chaque salle un éventuel point d'exclamation sur l'écran de la GBA, indiquant où vous devez poser une bombe spéciale de Tingle. Voici l'emplacement de ces cinq statues.

Statue Tingle du Dragon :
Dans la salle principale de la Caverne du Dragon, allez jusqu'à la porte au nord-est et empruntez la plate-forme mobile (celle qui monte vers la cage) pour sauter ensuite vers l'accès de droite en bas de la salle. De là, vous pourrez faire le tour par les plates-formes suspendues pour revenir juste devant la grande porte menant vers le boss. Passez-la et utilisez la GBA dans la pièce suivante pour localiser un point d'exclamation. Posez une bombe Tingle à cet endroit via la GBA pour faire apparaître un coffre. A l'intérieur se trouve la Statue Tingle du Dragon qui représente Tingle dans la pose du courage.
Statue Tingle Défendue :
Rendez-vous dans les Bois Défendus sur l'Ile aux Forêts, et revenez à l'endroit où Link doit utiliser la feuille Mojo pour diriger une fleur le long d'une sorte de rivière peuplée d'Octoroks. Une fois sur la fleur, dirigez-vous dans la pièce de droite don't vous avez débloqué l'accès en faisant exploser la barricade. Utilisez le poste de Tingle dans cette salle afin de localiser la marque spéciale où vous devrez poser une bombe Tingle. Il s'agit de la plate-forme au sud-est avec les arbustes. Vous trouverez de cette façon la Statue Tingle Défendue, toute poisseuse, qui représente Tingle dans une pose de joie.
Statue Tingle Divine :
Dans la Tour des Dieux, rendez-vous dans la salle où se trouve l'espèce de tourelle qui tire des rayons dès que vous approchez. Passez devant pour atteindre les plate-formes, et retournez-vous dès que vous atteignez la porte. Vous verrez une plate-forme qui ne sert viiblement à rien. Restez sur la plate-forme du haut, et utilisez le poste de Tingle pour poser une bombe sur cette plate-forme isolée. Le coffre contient la Statue Tingle Divine couverte d'eau de mer, qui représente Tingle dans une pose espiègle.
Statue Tingle Terrestre :
Au premier sous-sol du Temple de la Terre, se trouve une salle composée principalement d'un pont suspendu occupé par deux Tetdoss bleus. Au lieu de traverser le pont, planez avec la feuille Mojo vers la plate-forme de gauche. Une autre plate-forme permet d'atteindre une corniche qui ne semble rien dissimuler d'intéressant. Monumentale erreur ! Utilisez le poste de Tingle pour y découvrir un point suspect où vous devrez poser une bombe Tingle pour métérialiser un coffre contenant la Statue Tingle Terrestre. Elle est froide, humide et elle sent le moisi, mais elle a le mérite de représenter Tingle dans la pose du gain.
Statue Tingle du Vent :
Dans la salle en croix au rez-de-chaussée du Temple du Vent, prenez à l'ouest pour trouver la pièce protégée par des sorciers, où vous aviez planté une série d'arbres avec le Korogu. Lâchez-vous en contrebas là où se trouvent les espèces de tiges sangsues puis utilisez le poste de Tingle pour repérer un point d'exclamation qui indique l'endroit où vous devez poser une bombe pour matérialiser un coffre. Il contient la Statue Tingle du Vent, couverte de sable et toute râpeuse, qui représente Tingle dans la pose Kooloolin Pah.

Lorsque vous serez en possession des cinq statues, vous verrez qu'elles sont disposées sur l'Ile de Tingle près d'un parterre de fleurs. Montez l'échelle et parlez au Tingle rose pour avoir une récompense de 50 rubis par statue, et un bonus de 500 rubis si vous avez la collection complète.

Le Vieux Poste de Tingle

Le Vieux Poste de Tingle peut être obtenue sur l'Ile de l'Aurore. Tout d'abord, sortez le poste de Tingle et branchez la GBA, puis errez sur cette île jusqu'à ce que Klingle, le frère "bleu"de Tingle, vous fasse signe sur la GBA, ce qui peut prendre entre deux et cinq minutes. Vous allez devoir compléter une série de challenges pour qu'il vous donne une récompense. La première mission consiste à sauter dans le bain de plein air qui n'est autre que le bassin situé derrière la maison de Mémé. Ensuite, descendez l'échelle que personne ne monte jamais et qui relie la mer à la grande échelle de la tour de guet. Le troisième objectif est de monter sur le gros rocher qui surplombe l'île. Pour cela, Sautez

successivement sur les trois rocs plats qui se trouvent près du pont cassé, en haut de la colline. Enfin, faites comme Klingle vous demande et sautez au bas du pont suspendu. Pour cette dernière épreuve, vous devez vous lâcher le long du mur de façon à atterrir entre les deux grands piliers. Lorsque toutes les défis sont relevés, Klingle accepte de vous donner son Vieux Poste de Tingle qui représente non pas une GBA mais une GBC bleue. Vous le trouverez parmi les objets de votre inventaire sur la GBA. En l'associant sur le bouton B de la GBA, vous pourrez acheter des appâts universels et des flèches n'importe où. Téléportez-vous ensuite sur l'Ile de Tingle et vous trouverez Klingle sur le parterre de fleurs au pied de la tour, ce qui vous permettra de le prendre en photo pour compléter la galerie des Figurines Tendo.

Les Potions

La plupart des objets récoltés dans votre sac à butin sont utiles pour concocter des potions. Vous pouvez par exemple trouver le Korogu Dichopsis dans le passage qui se situe au pied de l'arbre Mojo dans l'Ile aux Forêts pour qu'il vous prépare des potions bleues qui rechargent l'énergie magique et l'énergie vitale avec 4 graines de Bokobaba. Le pharmacien de Mercantîle peut également concocter des potions à partir de la Gelée Chuchu rouge, verte et bleue qu'on trouve en éliminant les Blobs. Comme pour tous les ennemis, pensez à leur voler leur trésor avec le grappin avant de les tuer.

Les Flacons

1-Donné par Médolie chez les Piaf avant d'entrer dans le donjon de l'Ile du Dragon (F2).
2-Vaincre les trois Bokoblin dans le sous-marin situé près de l'Ile de la Bombe (F5).
3-Après avoir libéré les filles prisonnières de la Forteresse Maudite (A1), allez de nuit dans Mercantîle pour suivre une voleuse dans les rues de la ville. Vous devez rester à distance pour ne pas vous faire repérer, et aller lui parler au moment où elle s'apprête à ouvrir le coffre-fort du marchand Naglagla. Orientez alors le dialogue suivant la droiture pour montrer à la jeune fille la conduite à suivre. Elle vous fera alors don d'un précieux flacon.
4-Vous pouvez acheter ce flacon dans la boutique ambulante de Terry près de l'Ile de la Rocaille (B3) pour 500 rubis. Il propose également une carte et un fragment de coeur. Ne vous préoccupez pas de son avertissement concernant la limite de temps. Il sera toujours là quand vous reviendrez.

Le Chant du Soleil

Allez voir l'étrange danseur qui se tient isolé derrière le moulin de Mercantîle. Parlez-lui puis sortez votre baguette du vent. Il ne reste plus qu'à reproduire les directions qu'il vous indique pour apprendre le Chant du Soleil.

Le Requiem de la Tornade

A acquérir au plus vite, cette mélodie vous permet de vous téléporter en mer. Pour l'obtenir, approchez de la grande tornade qui se trouve près de l'Ile triangulaire du nord (D3), et abattez Cyclos (la grenouille qui contrôle ce tourbillon) à l'aide de trois flèches bien placées.

Les Flèches de glace et de feu

C'est la Reine des Fées en personne qui vous fera don des flèches de glace et de feu. Lorsque vous serez en possession du Requiem des Tornades, téléportez-vous directement sur l'Ile Géminée (B2) pour atterrir devant la Reine des Fées.

Les Bottes de Plomb

Vous en aurez besoin pour pénétrer dans le temple du vent. Rendez-vous sur l'Ile Gelée (E6) et lancez une flèche de feu vers la source du froid pour réchauffer un peu l'atmosphère. Vous pouvez alors marcher sur l'île et tenter d'aller jusqu'au bout du parcours chronométré qui mène au coffre contenant les Bottes de Plomb.

Le Bracelet de Force

Lancez une flèche de glace au sommet de la Montagne de Feu (F3) pour déclencher un parcours chronométré (5 minutes) que vous devrez terminer dans les temps pour récupérer le bracelet de force. En chemin, vous devrez escalader la paroi de la montagne, puis sauter dans le volcan et vaincre tous les ennemis qui tenteront de vous barrer la route.

Trouver facilement des items rares

Utilisez le grappin sur tous les ennemis que vous rencontrerez pour récupérer facilement et systématiquement toutes sortes d'objets, comme de la gelée chuchu sur les blobs, des épines de plantes carnivores et même des pendentifs du bonheur sur les Darknuts (chevaliers en armure) ou les Moblins. Sachez que lorsque les ennemis abandonnent des sphères en mourrant, l'item obtenu à l'intérieur dépend de la couleur de la sphère au moment où vous la frappez.

L'attaque spéciale d'Orco

Revenez voir Orco, le maître d'armes, sur l'île de l'Aurore une fois que vous aurez collecté dix blasons d'épéistes. Vous ne pouvez en trouver que dans des coffres ou en tuant des chevaliers Darknut. Pensez à les leur voler systématiquement avec le grappin-griffe quand ils n'ont plus d'armure. Cette attaque décuple la puissance de l'attaque en spirale. Si vous atteignez les 1000 coups contre Orco, vous passerez au rang de Maître.

L'Armure Magique

Lorsque vous aurez contribué quelque peu à l'action des bénévoles en achetant quelques items au marchand Naglagla de Mercantîle, revenez le voir après avoir obtenu le Drapeau du Croissant. Il vous donnera alors l'Armure Magique, une sorte de protection translucide qui pompe de la magie mais fonctionne même en mer.

L'Amulette du Héros

Quand vous aurez donné au moins 40 pendentifs du bonheur à l'institutrice de Mercantîle, elle vous remerciera en vous offrant l'Amulette du Héros. Ce masque, que vous pouvez équiper quand vous le désirez, affiche la jauge de vie des ennemis quand vous les ciblez.

La Soupe de Mémé

Lorsque la mémé de Link sur l'Ile de l'Aurore est malade, allez capturer une fée dans un flacon et rapportez-la lui pour la guérir. A chaque fois que vous viendrez la voir, elle remplira votre flacon avec deux doses de Soupe de Mémé, un breuvage qui décuple votre force tant que vous ne vous faites pas toucher, et qui remplit entièrement vos jauges de vie et de magie. Vous ne pouvez toutefois remplir qu'un seul flacon à la fois.

Devenir l'assistant du photographe

Commencez par récupérer la boîte à images dans le moulin de Mercantîle. Il faut entrer par la petite porte de derrière et ouvrir la geôle de Tingle en marchant sur l'interrupteur derrière les jarres. Le lutin vous offre alors le Poste de Tingle et la Carte de Tingle. Dans la prison de Tingle, repérez le passage derrière la caisse et prenez les directions suivantes pour trouver la boîte à images : droite, haut, gauche, gauche, haut, droite, droite, haut, gauche, haut, gauche, droite, droite, haut, droite. En possession de l'appareil, allez voir le photographe qui se trouve dans la maison située juste avant l'école, et acceptez les trois missions qu'il vous donne. Pour réussir la première, vous devez prendre une photo d'un homme vêtu d'une combinaison rouge au moment où il tend la main pour poster une lettre. Pour y parvenir, cachez-vous derrière l'arbre et prenez l'homme dans son entier. Pour la seconde mission, rendez-vous dans la taverne, balancez une jarre vers l'homme assis à la table, puis prenez-le en photo pour prouver sa réaction. Enfin, pour la troisième mission, cachez-vous près de l'arbre situé sur la place de Mercantîle, et cadrez la femme en orange dans votre appareil en attendant que l'homme au chapeau arrive. Vous devez cadrer suffisamment large pour prendre ces deux personnes au moment où leurs regards se croisent, sans être gêné par la tête d'un des enfants qui vous tournent autour. Une fois cette dernière mission accomplie, vous serez considéré comme assistant officiel du photographe et il vous remettra un pendentif du bonheur.

La Boîte à images DX

C'est une évolution de la Boîte à Images qui permet de prendre des photos en couleurs. Pour l'obtenir, vous devez d'abord réussir à capturer une luciole dans un flacon. Les lucioles peuvent être dénichées sur l'Ile aux Forêts, mais elles sont rares et difficiles à localiser. Vous les distinguerez des autres lucioles grâce à la forte lumière qu'elles dégagent et au halo de lumière bleue qui les entoure. Montrez ensuite la luciole au photographe Autofocus qui réside à Mercantîle. Il s'en servira pour transformer votre appareil photo en Boîte à Images Deluxe.

Labyrinthe de la Tour de Ganon

Deux énigmes vous attendent dans la Tour de Ganon. La première concerne une série de quatre prismes qu'il faut activer dans l'ordre suivant : 3, 1, 4, 2, pour pouvoir poursuivre. La seconde consiste à trouver le chemin qui mène à Ganon lorsqu'on vous dit de suivre les directions des glaives. N'affrontez le boss que lorsque c'est vraiment nécessaire. Vous devez d'abord prendre la porte située derrière vous par rapport à l'endroit où vous atterrissez, puis à gauche, tout droit, à gauche, à droite et enfin tout droit.

Les Echanges

Les traditionnels échanges d'objets propres à la série sont aussi de mise dans cet épisode. Tout commence par l'acquisition d'une **Fleur de la ville** au marchand Naglagla de Mercantîle (celui-là même qui vous a vendu la voile). A partir de cet item, vous allez pouvoir faire du troc avec d'autres marchands situés sur l'Ile de la Bombe (F5), l'Ile Géminée (B2) et l'Ile du Poisson (B4). Donnez la Fleur de la ville au marchand ambulant de l'île de la bombe et achetez-lui la **Fleur Marine** pour 20 rubis. Echangez la Fleur Marine contre la **Fleur du Sud** sur l'île du Poisson pour 25 rubis. Troquez la Fleur du Sud contre le **Moulin à vent** sur l'Ile Géminée pour 55 rubis. Vendez le Moulin à vent sur l'Ile de la Bombe contre le **Drapeau du croissant** pour 40 rubis. Echangez-le contre la **Statue Naïade** sur l'Ile du Poisson pour 65 rubis. Troquez-la contre le **Drapeau des Soldes** sur l'Ile Géminée pour 35 rubis. Echangez-le contre le **Drapeau du Héros** sur l'Ile du Poisson pour 70 rubis. Toujours sur cette île, reparlez aussitôt au marchand pour obtenir la **Statue du Facteur** moyennant 100 rubis. Celle-ci vous permettra d'acquérir la **Statue du Marchand** sur l'Ile Géminée pour 200 rubis. Enfin, revenez une dernière fois sur l'Ile du Poisson pour mettre la main sur un précieux **Fragment de Coeur** que vous cédera le marchand contre la Statue du Marchand.

Les Fées

Vous pouvez obtenir une carte indiquant la position des grandes fées en trouvant le trésor enfoui sous la mer près de l'île de la Face 4 (A2).
-Ilot méridional des Fées (D6), faire exploser le gros rocher avec une bombe : booste le maximum de bombes de 30 à 60 ou de 60 à 99.
-Ilot occidental des Fées (A3), enfoncer le clou avec la masse : booste le maximum de flèches de 30 à 60 ou de 60 à 99.
-Ilot septentrional des Fées (C1), utilisez une bombe pour débloquer l'accès : bourse 1000 rubis.
-Ilot épineux des Fées (G4), entrer à l'aide de la masse : booste le maximum de flèches de 30 à 60 ou de 60 à 99.
-Ile de l'Aurore (B7), planer de l'autre côté du pont à l'aide de la feuille (orienter le vent à l'ouest), et soulever le gros rocher avec le bracelet de force dans la forêt : bourse 5000 rubis.
-Ilot oriental des Fées (E3), soulever le rocher avec le bracelet de force : booste le maximum de bombes de 30 à 60 ou de 60 à 99.
-Ile Géminée (B2), atteignez l'île avec le requiem de la tornade pour trouver la Reine des Fées qui vous offrira les flèches de glace et de feu
-Ile de la Face Deux (D7) : cherchez un regroupement de mouettes sur la mer pour repérer le calamar géant et tuez-le avec le boomerang. Ceci libérera la grande fée qui doublera votre jauge de magie.

Les Cartes Spéciales

-La Super Carte : indique l'emplacement des Cartes Triforce et des fragments de Triforce. Vous pourrez l'acheter pour 201 rubis quand elle gigotera dans la boîte aux lettres la plus proche.

-La Carte des Grandes Fées : indique la position des Grandes Fées. Repêchez le trésor enfoui de l'Ile de la Face Quatre (A2).
-La Carte du Vaisseau Fantôme : indique les positions du bateau fantôme en fonction des phases de la lune. Atteignez le trou en hauteur sur l'Ile du Losange (A6) en visant l'arbre avec le second grappin. Pour atteindre le coffre, vous devrez trouver le chemin dans les chaudrons.
-La Carte des Kalamars : indique l'emplacement des calamars géants. Repêchez le trésor enfoui près de l'Ile Triangulaire Nord (D3).
-La Carte Insulaire des Coeurs : précise le nombre de fragments de coeur pour chaque île. Trésor enfoui près de la Tour de l'Envol (G2).
-La Carte Marine des Coeurs : révèle la position des cartes qui conduisent à des fragments de coeur. Trésor enfoui près du Batodrome (F7).
-La Carte des Cercles de Lumière : donne l'emplacement des cercles de lumière qui apparaissent sur les flots les jours de pleine lune. Trésor enfoui près de l'Ile de la Face Une (C4).
-La Carte de Tingle : Tingle vous la donne quand vous le libérer de sa prison sur Mercantîle (voir l'astuce pour devenir assistant photographe)
-La Carte de Terry : Trouvée dans la boîte aux lettres de Mercantîle juste après avoir récupéré les premières bombes.
-La Carte Secrète : indique l'emplacement des cavernes secrètes. Elle se trouve dans le trésor enfoui près de l'Ile aux Trois Tours (G1).
-Position des Korogu : la position de tous les Korogu s'inscrit sur la carte quand vous interrogez l'arbre Mojo à ce sujet.
-La Carte des Tours de Guet : elle se trouve dans le sous-marin, au large de la Tour de l'Envol.
-La Carte des Sous-Marins : elle se trouve dans la grotte secrète sur un petit ilot près du bateaudrome.

Les Cartes au Trésor

-Carte au trésor 1 : Bois Défendus, temple de l'Ile aux Forêts (F6). Utilisez les fleurs dans la seconde salle du rez-de-chaussée pour atteindre le deuxième étage. Le boomerang permet de libérer l'accès au coffre de l'autre côté de la pièce.
-Carte au trésor 2 : Mercantîle (F2). Ramenez 20 colliers macabres au père de Maggy, l'une des filles enlevées dans la Forteresse Maudite, une fois qu'il est devenu riche. Il se trouve à l'étage de la grande maison.
-Carte au trésor 3 : Ile aux Forêts (F6). Escaladez l'arbre jusqu'à la sortie la plus haute, orientez le vent et planez avec la feuille vers l'île au sud-est.
-Carte au trésor 4 : Ile de la Rocaille (B3). Trouvez Terry, le marchand ambulant, et achetez-lui la carte pour 900 rubis.
-Carte au trésor 5 : Temple du Vent (D1), 1er sous-sol, salle du bas. Effondrez toutes les dalles fissurées à l'aide des bottes de plomb, et éliminez tous les monstres pour faire apparaître le coffre.
-Carte au trésor 6 : Tour des Dieux (E4). Visez l'oeil avec des flèches dans la salle de gauche au rez-de-chaussée.
-Carte au trésor 7 : Mercantîle (D2). Remportez une seconde fois le jeu de la bataille navale dans le moulin.
-Carte au trésor 8 : Ile du Fer à Cheval (A7). Complétez l'espèce de mini-golf en repoussant les noix dans les trous à l'aide de la feuille. Eliminez ensuite les papillons pour trouver le coffre.
-Carte au trésor 9 : Ile du Croissant (E1). Entrez dans le sous-marin et éliminez tous les petits diables qui l'infestent.
-Carte au trésor 10 : Ile du Croissant (E1). Le coffre est visible et son accès ne présente aucune difficulté.
-Carte au trésor 11 : Ile du Dragon (F2). Enflammez la seconde torche dans la salle ronde du premier étage de la Caverne du Dragon.
-Carte au trésor 12 : Temple de la Terre (C7), 1er sous-sol. Tuez toutes les mains dans la salle de gauche.
-Carte au trésor 13 : Ile de la Face Deux (D7). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
-Carte au trésor 14 : Ile de la Terre (C7). Eliminez tous les rats qui hantent le sous-marin.
-Carte au trésor 15 : Bois Défendus, temple de l'Ile aux Forêts (F6). Au 1er sous-sol, dans la pièce carré, allez chercher la bombe et lancez-la à l'intérieur du tronc pour libérer l'accès au coffre.
-Carte au trésor 16 : Archipel Ursa Major (F1). Montez dans les tours de guet et éliminez tous les fantômes.
-Carte au trésor 17 : Ile des Binocles (C2). Remportez le jeu du canon une seconde fois.
-Carte au trésor 18 : Mercantîle (D2). Venez la nuit au rez-de-chaussée de la grande maison, et remportez l'enchère pour la carte.
-Carte au trésor 19 : Ile de la Face Quatre (A2). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les

canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
-Carte au trésor 20 : Temple de la Terre (C7), 2ème sous-sol, salle de gauche. Utilisez la harpe de Médolie pour faire réfléchir la lumière sur les trois cercueils, et éliminez les trois squelettes avec Link.
-Carte au trésor 21 : Ile de la Face Une (C4). Eliminez tous les bateaux et les canons de l'île puis planez jusqu'au coffre.
-Carte au trésor 22 : Ilot Septentrional des Fées (C1). Localisez le sous-marin et sautez sur les cordes pour atteindre l'autre côté.
-Carte au trésor 23 : Mercantîle (D2). Battez le record du jeu de la bataille navale dans le moulin.
-Carte au trésor 24 : Mercantîle (D2). Entrez dans l'arrière-salle de la maison du photographe (comme indiqué pour la carte 29), puis rampez dans le passage, sautez, et prenez Autofocus en photo pendant qu'il discute avec son amie. Montrez-la ensuite aux deux femmes dans la cour.
-Carte au trésor 25 : Saut de Roc (G6). Sautez dans le trou apparent sur l'île, et complétez le parcours pour atteindre le coffre.
-Carte au trésor 26 : Ile de la Face Six (D4). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
-Carte au trésor 27 : Ile de Link (E5). Montez sur la petite colline en hauteur près de la maison à l'aide du second grappin pour atteindre l'arbre et le coffre.
-Carte au trésor 28 : Ile du Fer à Cheval (A7). Complétez l'espèce de mini-golf en repoussant les noix dans les trous à l'aide de la feuille. Puis orientez le vent à l'est et planez vers le coffre.
-Carte au trésor 29 : Mercantîle (D2).
Une fois que vous avez mis en marche le moulin en changeant le sens du vent, montez au sommet en passant par le second étage du jeu de la bataille navale, sautez dans une nacelle du moulin, et élancez-vous vers le balcon d'Autofocus, le photographe. Il faut pour ça orienter le vent à l'ouest et planer avec la feuille. A l'intérieur, vous trouverez le coffre contenant la carte. Vous pouvez en profiter pour ramper dans le tunnel et le prendre en photo avec son amie.
-Carte au trésor 30 : Tour des Dieux (E4), 1er étage. Jouez la Mélodie du Vent sur la dalle bleue dans la salle ronde située en haut à gauche.
-Carte au trésor 31 : Mercantîle (D2). Prenez une photo couleur de la pleine lune avec la boîte à images DX, et montrez-la le lendemain matin au garçon brun qui se lamente sur les marches.
-Carte au trésor 32 : Ile de la Face Trois (A4). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.
-Carte au trésor 33 : Mercantîle (D2). Prenez une photo couleur de la femme en orange à l'entrée de la ville avec la boîte à images DX, et montrez-la lui.
-Carte au trésor 34 : Parlez aux chasseurs de trésors en scaphandres dans la petite barque près de l'Ile Triangulaire de l'Est (F4).
-Carte au trésor 35 : Temple du Vent (D1), 1er sous-sol, salle ronde. Tuez tous les ennemis, y compris ceux qui sont cachés dans les statues et que vous pouvez déloger en tirant les statues avec le second grappin et les bottes de plomb.
-Carte au trésor 36 : Ile Gelée (E6). Dégelez le coffre en tirant une flèche enflammée sur le glaçon.
-Carte au trésor 37 : Ile de la Rocaille (B3). Lancez des bombes pour détruire les rochers, et avancez jusqu'au trou. Là, éliminez toutes les chauves-souris.
-Carte au trésor 38 : Ile de Mercantîle (D2). Venez la nuit au rez-de-chaussée de la grande maison, et remportez l'enchère pour la carte.
-Carte au trésor 39 : Ile du Dragon (F2). Dans la Caverne du Dragon, envoyez une torche enflammée sur la barricade dans la première salle du côté ouest du rez-de-chaussée, et élancez-vous vers le coffre avec le grappin-griffe.
-Carte au trésor 40 : Ilot méridional des Fées (D6). Eliminez les canons qui protègent les trois tours de guet, montez à l'échelle et planez vers la tour centrale pour récupérer le coffre.
-Carte au trésor 41 : Ile de la Face Cinq (B6). Envoyez des bombes depuis le bateau pour faire exploser tous les canons de l'île, puis planez jusqu'au coffre en orientant correctement le sens du vent.

Les Fragments de coeur

1-Dans la Forteresse Maudite, détruisez les tonneaux dans la salle de la prison au res-de-chaussée pour révéler un interrupteur qui permet d'atteindre le fragment.
2-Jouez à cache-cache avec les 4 gamins de l'école de Mercantîle et attrapez-les tous pour obtenir un fragment.
3-Gagnez le jeu de la bataille navale une première fois dans le moulin sur l'île de Mercantîle.
4-Ouvrez la boîte aux lettres en sortant de l'Ile aux Forêts. Le Piaf de l'île du dragon vous remercie en joignant à sa

lettre un fragment de coeur.
5-Revenez sur l'île de l'aurore et défiez Orco, le maître d'armes. Vous devez le toucher au moins 500 fois sans vous faire toucher plus de 3 fois pour mériter le fragment de coeur. Vous y arriverez facilement en vous contentant d'enchaîner les combos et de reculer en parant quand il amorce un coup. L'usage de l'attaque spéciale avec le bouton A compte pour deux frappes mais est un peu plus risqué. Si vous atteignez les 1000 coups contre Orco, vous passerez au rang de Maître.
6-Ile Etoilée (B1). Posez des bombes pour exploser tous les rochers, sautez dans le trou et éliminez tous les monstres à l'intérieur.
7-Ile du Croissant (E1). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 11.
8-Ilots Kif Kif (E7). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 15.
9-Ilots Kif Kif (E7). Montez en haut de l'île pour atteindre le coffre en tirant les blocs décorés de symboles.
10-Ile de la Rocaille (B3). Achetez le fragment pour 950 rubis dans la boutique ambulante de Terry.
11-Ile de la Rocaille (B3). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 2.
12-Ile de la Rocaille (B3). Détruisez le deux vaisseaux de guerre en envoyant des bombes depuis le bateau pour les couler, et allez pêcher votre dû sous la mer.
13-Ilot Méridional des Fées (D6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 4.
14-Mercantîle. Revenez de nuit au rez-de-chaussée de la grande maison pour particper aux enchères et gagner le fragment.
15-Mercantîle (D2).
Orientez le vent au nord pour faire tourner le moulin, faites le tour pour repérer une échelle qui conduit à un interrupteur et activez-le. Montez au sommet en passant par le second étage du jeu de la bataille navale, et sautez dans une nacelle du moulin. De là, concentrez-vous pour lancer une flèche de feu à l'intérieur du mécanisme qui tourne ain d'allumer le phare. Vous pouvez alors récupérer le fragment dans le coffre sur la petite île située près de l'embarcation.
16-Quand vous avez allumé le phare (cf fragment précédent), refaites le tour par le second étage du moulin pour parler à l'homme au chapeau jaune situé sur le promontoire. Il vous remerciera d'avoir allumé le phare en vous offrant un fragment de coeur.
17-Ile de la Face Trois (A4). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 38.
18-Ile du Dragon (F2). Donnez 20 plumes d'or au garde de la salle du roi, et récupérez ensuite le fragment dans une boîte aux lettres.
19-Ile de la Bombe (F5). Soulevez le gros rocher à l'aide du bracelet de force et sautez dans le trou. Là, soulevez les vers quand ils sont en boule pour les jeter dans les cercles de flammes. Cela activera des interrupteurs et vous permettra d'atteindre le coffre.
20-Ile de la Bombe (F5). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 20.
21-Ilot Epineux des Fées (G4). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 5.
22-Améliorez le record de la Tour de l'Envol (G2). Il vous faut la double jauge de magie.
23-Pas de Chat (E2). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 30.
24-Pas de Chat (E2). Coupez les herbes pour repérer une ouverture et rampez sous la carapace pour trouver un trou. Là, cherchez le coffre dans le labyrinthe.
25-Ile des Binocles (C2). Gagnez le jeu du canon une seconde fois.
26-Ile aux Forêts (F6). Interrogez l'arbre Mojo sur les Korogu pour qu'il vous indique leur emplacement (ils apparaissent sous forme d'une feuille sur la carte). Prenez de l'eau de la forêt dans un flacon et dépêchez-vous d'arroser tous les arbres indiqués sur la carte en moins de 20 minutes.
27-Serrure de Pierre (A5). Utilisez un Fruit Miam-Miam pour contrôler un goéland et allez activer l'interrupteur au sommet du pic rocheux. Cela désactivera le cercle enflammé, vous permettant d'atteindre le coffre.
28-Mercantîle (D2). Après le sauvetage des jeunes filles enlevées dans la Forteresse Maudite, allez voir Maggy à l'étage de la grande maison pour qu'elle vous remette une lettre. Plus tard, entrez à nouveau à l'étage de cette demeure où réside le nouveau riche pour être témoin d'une scène où le facteur se fait jeter. Vous le retrouverez de nuit dans la taverne. Parlez-lui pour récupérer la lettre du Moblin. Le lendemain, allez la donner à Maggy qui se trouve au même endroit que son père, à l'étage de la grande maison.
29-Mercantîle (D2). Prenez une photo couleur avec (l'appareil deluxe) de la femme en orange sur la place près de l'école, et montrez-la au type au chapeau qui fait le tour de l'île. Utilisez le chant du soleil pour arriver au jour suivant, et allez les retrouver dans le café. Parlez-leur pour récupérer le fragment.
30-Ile aux Forêts (F6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 31.
31-Archipel de Cassiopée (G7). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 33.
32-Ile de Tingle (C3). Repérez le calamar géant en cherchant le groupe de mouettes à l'aide de la longue-vue, et

éliminez-le en frappant ses 12 yeux avec le boomerang.
33-Archipel d'Ursa Major (F1). Repérez le calamar géant en cherchant le groupe de mouettes à l'aide de la longue-vue, et éliminez-le en frappant ses 12 yeux avec le boomerang.
34-Mercantîle (D2). Contribuez à l'action des bénévoles du bonheur en plantant les fleurs ou tout autre objet vendu par le marchand Naglagla dans tous les socles de la ville (en extérieur).
35-Ile du Dragon (F2). Réussissez le jeu des 25 lettres à la poste centrale, puis utilisez le chant du soleil pour revenir le lendemain. Refaites alors une démonstration au nouvel assistant afin qu'il vous donne une lettre à poster pour sa mère. Postez-la et faites passer le temps pour récupérer un fragment de coeur dans la boîte aux lettres.
36-Ile du Poisson (B4). Orientez le vent au nord-ouest, escaladez la petite île en spirale pour rejoindre le Korogu, et planez vers la petite corniche située légèrement à droite pour atteindre le coffre.
37-Ile de la Tête de Pierre (C5). Détruisez tous les canons qui protègent la tour de guet.
38-Ile de l'Aurore (B7). Lorsque vous aurez ramené tous les petits cochons dans l'enclos, un énorme cochon noir apparaît. Vous pouvez le déplacer en le soulevant mais gare à son courroux.
Jetez-le en contrebas et soulevez-le pour l'amener de l'autre côté du pont. Là, posez-le près de la surface en terre la plus près de la roche et jetez des appâts au centre pour lui faire creuser la terre. Il dénichera un fragment de coeur.
39-Ile de l'Aurore (B7). Prévoyez au moins trois quarts d'heure pour ce fragment de coeur ! Rendez-vous dans le trou où vous aviez trouvé l'une des cartes Triforce, en planant depuis le pont cassé avec la feuille. Vous allez devoir vous battre sur une cinquantaine d'étages avant de mettre la main sur le fragment de coeur, alors prévoyez des fées ou des potions, juste au cas où. Quand vous arrivez à l'étage de la carte Triforce, servez-vous du bouclier miroir pour réfléchir la lumière sur la grande statue et révéler un autre trou.
40-Ile de la Face Six (D4). Eliminez les trois gardes aux lances qui se trouvent dans le sous-marin.
41-Archipel de Cassiopée (G7). Eliminez tous les Molblin qui hantent le sous-marin.
42-Ile de la Terre (C7). Utilisez un Fruit Miam-Miam pour contrôler un goéland, et allez chercher le fragment qu'on aperçoit au sommet de l'île.
43-Ile du Losange (A6). Il s'agit du trésor enfoui indiqué par la carte 23.
44-Un fragment de coeur vous est donné lorsque vous avez terminé la quête des échanges auprès des marchands ambulants (voir l'astuce les concernant).

Galerie des Figurines Tendo

Une vaste quête vous attend à la fin du jeu. Elle nécessite l'Appareil Photo DX. Rendez-vous sur l'Ile aux Forêts (F6) et hissez-vous à l'intérieur de l'arbre jusqu'à atteindre la corniche extérieure qui donne sur une petite île en contrebas. Orientez le vent comme il se doit et planez avec la feuille pour atteindre cette île. De là, un personnage vous indique un interrupteur dans la montagne qu'il faut activer à l'aide du goéland (Fruit Miam-Miam requis). Ceci vous donne alors accès à la Galerie des Figurines Tendo, où vous pourrez faire créer des figurines contre des photos particulières. Sachez que vous ne pourrez sans doute pas compléter cette quête en une seule partie, car la plupart des personnages clés ne pourront être photographiés qu'en recommençant l'aventure une seconde fois, et il est peu probable que vous ayez pu prendre en photo tous les boss du jeu dès votre première partie. Pour cela, terminez le jeu et acceptez de sauvegarder. Vous pourrez recommencer avec un Link qui restera en pyjama d'un bout à l'autre de la quête, mais surtout toutes vos données concernant les figurines Tendo et la boîte à images conservées. Voici la liste des personnages et ennemis que vous devrez prendre en photo pour compléter la totalité de la galerie, avec parfois des indications pour les localiser à la fin de la quête principale. Les photos de légendes sont obtenues auprès du photographe de Mercantîle, elles sont précisées dans la liste. Il existe 134 figurines au total. (Merci à tous ceux qui ont contribué à compléter cette liste).

Galerie de la Forêt (14 Figurines Tendo)
-Dumoria (D1) (Korogu dans la salle du boss du Temple du Vent)
-Arbre Mojo (F6)
-Fado, sage du vent (photo de légende)
-Ulmus, Korogu (A5)
-Dichopsis, Korogu (F6) (dans une salle à proximité de l'Arbre Mojo)
-Celtis, Korogu (E3)
-Juglans, Korogu (E5)
-Stylus, Korogu (B2)
-Betula, Korogu (C6)

-Labula, Korogu (B4)
-Aulnus, Korogu (G6)
-Fagus, Korogu (B1)
-Bill les Mains d'Or (F6) (directeur de la galerie des Figurines Tendo)
-Manny A.C. (F6) (visiteur assidu de la galerie)

Galerie de l'Ile du Dragon (18 Figurines Tendo)
-Valoo (pour prendre le Dragon au sommet de la montagne, allez au 2ème étage de la caverne, sur la corniche extérieure, et brûlez la barrière en hauteur avec une flèche enflammée pour pouvoir prendre l'intégralité de sa tête)
-Willy (Piaf sur la tour de l'envol en G2)
-Orvy (Piaf tout en haut de la tour de l'envol en G2)
-Paraf (Piaf qui prend des notes au rez-de-chaussée)
-Ostif et Olaf (garde du corps de Grand-Chef)
-Opif et Orlof (gardes de l'Ile du Dragon)
-Médolie (C7) (dans la salle du boss du Temple de la Terre)
-Kalif (chargé de tri)
-Laruto, sage de la terre (photo de légende)
-Scaff (entrée de la montagne de l'Ile du Dragon)
-Décaf (Piaf qui prend des notes à l'étage)
-Grand-Chef
-Le Commis de la Poste (près du chargé de tri, à l'étage)
-Taf (oiseau facteur à l'extérieur de la montagne)
-Agraf (le Piaf qui prend son envol, de jour, à l'extérieur de la montagne, contournez-le pour prendre son visage et son buste)
-Cyclos et Zephos (photographiez Cyclos avant de le tuer pour apprendre le requiem de la tornade, sinon vous ne pourrez le retrouver que dans votre seconde partie)
-Oldef (le Piaf qui demande des plumes d'or, il disparaît une fois que vous lui avez donné des plumes)
-Modif (Piaf sur le balcon supérieur de la montagne, près d'Agraf. Il disparaît après que vous ayez joué l'hymne du dieu de la terre à Médolie pour la conduire au temple de la terre)

Galerie des Monstres (19 Figurines Tendo)
-La Main (Forteresse Maudite et Temple de la Terre)
-Magmopendre (serpent à pinces dans la Caverne du Dragon)
-Bokoblin (gobelins de la Forteresse Maudite ou sur les tours de guet)
-Tetdoss Rouge et Tetdoss Bleue (crânes de la Tour des Dieux)
-Chauve-souris et Chauve-souris de Feu (Caverne du Dragon)
-Rat et Rat Teigneux (Forteresse Maudite)
-Bokobaba (plante carnivore des Bois Défendus et de l'Ile aux Forêts)
-Peahat (monstre à hélices des Bois Défendus)
-Blobs (Bois Défendus)
-Petit Blin (diablotins de la Forteresse Maudite)
-Gyorg (requin)
-Octorok (pieuvres en mer ou sur l'Ile aux Forêts)
-Seahat (poisson à hélices, en mer)
-Condor des Iles (Caverne du Dragon)
-ReMort (goule du Temple de la Terre)
-Fantôme (Temple de la Terre)
-Chardon (petite créature noire dans les Bois Défendus)
-Grand Armos (statue géante explosive de la Tour des Dieux)
-Armos (statue explosive de la Tour des Dieux)

Galerie des sbires de Ganon (18 Figurines Tendo)
-Darknut (chevalier avec bouclier)
-Darknut (chevalier sans bouclier, Tour des Dieux)
-Darknut (chevalier avec bouclier et cape, on peut en voir un dans le grand escalier qui mène à Ganon mais il disparaît

une fois vaincu)
-Sorcier (rapace encagoulé de la Tour des Dieux)
-Sorcier invocateur (sous-boss du temple du vent)
-Gohma (boss de la Caverne du Dragon, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
-Karle Demos (boss des Bois Défendus, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
-Molblin (phacochère de la Forteresse Maudite)
-Gordon (boss de la Tour des Dieux)
-Stalfos (squelette du Temple de la Terre)
-Roi Cuirasse (rapace gardien de la Forteresse Maudite)
-Ganondorf (photo de légende)
-Jay Harla (boss du Temple de la Terre, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
-Mite (papillons des Bois Défendus)
-Gayla (boss du Temple du Vent, on peut l'affronter à volonté dans la tour de Ganon)
-Kalamar (prendre l'un des 6 calamars géants en mer avant de les tuer définitivement)
-Fantôme de Ganon (apparaît à plusieurs reprises dans la tour de Ganon mais disparaît une fois le labyrinthe déjoué)
-Alter Ganon (boss final, il suffit de prendre la première des trois formes et de sauvegarder puis de faire un reset pour réapparaître à l'entrée de la tour pour pouvoir ramener la photo)

Galerie de l'Ile de l'Aurore (14 Figurines Tendo)
-Crabe (sur la plage de l'Ile de l'Aurore)
-Jill (gosse au nez qui coule)
-Joël (gosse dans la maison du gardien de cochons)
-Abel (gardien de cochons)
-Rose (femme d'Abel)
-Cochons Sauvages
-Mémé (Grand-mère de Link)
-Arielle (soeur de Link, elle apparaît automatiquement dans la galerie)
-Goéland (utilisez l'appât universel pour les attirer au sol)
-Hydrie (jeune femme qui transporte un vase sur sa tête)
-Adhoc (vieillard au cerveau surdimensionné)
-Orco (vieux maître d'armes)
-Jabu (photo de légende)
-André (l'homme qui passe son temps à désherber)

Galerie de Mercantîle (27 Figurines Tendo)
-Geneviève (amie du photographe)
-Léontine (attend le retour de son fils sur le promontoire inférieur de Mercantîle)
-Pablo (homme passionné à la salopette rouge)
-Naglagla (marchand)
-Olga et Vera (les deux commères)
-Vince (homme au chapeau jaune sur le mur au second étage du moulin, de nuit)
-Anton (homme au chapeau de cow-boy qui fait le tour de la ville)
-Autofocus (photographe)
-Johnny (danseur près de la tombe)
-Les Abeilles Tueuses (groupe de gamins)
-Mrs Mary (institutrice)
-Agnès et Johanna (les deux petites près du parterre de fleurs à l'entrée de la ville)
-Père de Mina (ancien riche, nouveau pauvre)
-Mina (blonde prisonnière de la Forteresse Maudite, erre dans les rues la nuit)
-Maggy (rousse prisonnière de la Forteresse Maudite, amoureuse d'un Molblin)
-Père de Maggy (ancien pauvre, devenu riche)
-Benny (marin perché sur les remparts, de jour ; prenez-le légèrement de profil pour éviter de tronquer la photo)
-Joe (marin costaud qui contemple la mer)
-Tchen (marin au bonnet rouge)
-Andy (homme barbu qui fréquente la taverne)

-Linda (femme brune à la robe orange sur la place publique)
-Camille (jeune homme désespéré assis sur les marches)
-Doc Gelata (pharmacien)
-Canon (le marchand de bombes)
-Edmond (le peureux dans la taverne, de jour)
-Liliane (tient le café de Mercantîle)
-Pat (bénévole du bohneur assis sur le banc)

Galerie Océanique (24 Figurines Tendo)
-Klingle (lutin bleu qui n'apparaît qu'une fois la quête du Poste de Tingle Vertical terminée)(cette photo est optionnelle et ne peut plus être obtenue quand la galerie est considérée comme complète)
-David Junior (lutin blanc sur l'Ile de Tingle)
-Dingle (lutin rose sur l'Ile de Tingle)
-Tingle (lutin vert sur l'Ile de Tingle)
-Terry (commerçant qui se déplace en barque)
-Aldo (marin qui s'occupe du batodrome et qu'on peut trouver aussi sur Mercantîle)
-Salvatore (tient le jeu de la bataille navale)
-Equipage Nautilus (scaphandriers)
-Princesse Zelda (apparaît dans la galerie en même temps que le roi d'Hyrule)
-Roi d'Hyrule (photo de légende)
-Poiscomme (poissons qui dessinent la carte, les photographier de loin en zoomant)
-Biggle (le perso à la longue-vue, on peut le trouver notamment sur la tour de l'envol en G2)
-Marchand Ambulant (goron de l'île du Poisson)
-Reine des Fées (photo de légende)
-Grandes Fées (photo de légende)
-Fée (les petites fées qu'on peut capturer dans un flacon, on peut en trouver en se téléportant en B2 sur l'Ile Géminée)
-Tetra (la photographier quand elle suit Link pour entrer dans le château d'Hyrule ou au début si vous êtes sur une seconde partie)(sa photo permet d'avoir automatiquement les six autres photos de pirates)
-Pirate 1 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Pirate 2 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Pirate 3 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Pirate 4 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Pirate 5 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Pirate 6 (obtenu directement lorsqu'on prend une photo de Tetra)
-Link et Lion Rouge (on l'obtient une fois la galerie complétée)

PETITES CHOSES AMUSANTES

Voici quelques petites actions amusantes à essayer.

Aïe !

Tirez sur Lion Rouge avec l'arc pour le voir mimer la douleur.

Chapeau volant

Soufflez sur un marchand avec la feuille Mojo et son chapeau s'envolera.

Ouste !

Entrez dans la boutique de Naglagla en pleine nuit et jouez le chant du soleil pour qu'il vous réprimande.

Cochon surprise

Frappez un cochon puis attrapez-le. Surprise ! De même frappez un gros cochon noir pour le voir charger.

Bateau en feu

Posez une bombe sur le bateau de Terry pour que celui-ci dégage de la fumée

MINI-JEU DES COCHONS

Sur Mercelant'île, allez près du magasin de bombes. Assez proche de celui-ci se trouve un homme plûtot grand. Montrez-lui 3 colliers macabres et il vous proposera un jeu : le jeu des cochons. Le but est de ramener 3 cochons dans un enclos en moins de 2 minutes.

The Legend of Zelda : Twilight Princess

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTRÔLER UNE COCOTTE

Contrairement aux précédents Zelda où si vous attaquiez une cocotte Link se faisait massacrer, dans Twilight Princess, si vous touchez une poule environ 8 fois, vous pourrez la contrôler pour une courte période !

LES SACS DE BOMBES

Emplacement des 3 sacs de bombes

1. Achetez-le dans le magasin de Crahmé au village de Cocorico, après avoir terminé les Mines Goron.
2. Aidez Lise à débloquer la rivière au nord, près du village Zora, après avoir restauré la lumière sur les Terres de Lanelle grâce au troisième Esprit.
3. Utilisez une Hydro-bombe pour faire exploser le gros rocher dans la salle du trône du village Zora.

Amélioration

Participez au mini-jeu des rapides de Lise et obtenez au moins 25 points pour augmenter la contenance de tous vos sacs de bombes.

LES BOURSES

1. Grande Bourse (600 rubis)

Après avoir restauré la lumière sur les Terres de Lanelle grâce au troisième Esprit, rendez-vous dans la boutique de Machaon à la Citadelle. Il suffit de lui présenter au moins un insecte doré pour recevoir la bourse de 600 rubis.

2. Bourse géante (1000 rubis)

Trouvez et présentez les 24 insectes dorés à Machaon de la Citadelle.

AMÉLIORATION DU CARQUOIS

1. Grand carquois (60 flèches)

Réussissez une première fois le jeu de l'étoile dans la Citadelle. Le grappin est indispensable pour y parvenir.

2. Carquois géant (100 flèches)

Réussissez une seconde fois le jeu de l'étoile dans la Citadelle. Le Double grappin est indispensable pour y parvenir.

LES FLACONS

1. Vous obtenez obligatoirement ce flacon au magasin de Sera après avoir pêché le poisson pour le chat.
2. Achetez-le au vendeur d'huile dans la Forêt de Firone pour 100 rubis.
3. Rendez-vous au paradis du pêcheur, chez Hena, près des rapides de Lise, et pêchez au bouchon du côté ouest du pont pour trouver ce flacon.
4. Apportez 20 âmes de spectres à Giovanni dans la Citadelle.

L'ARMURE MAGIQUE

Demandez aux anciens Gorons de Cocorico de restaurer le pont menant à la Citadelle en leur offrant 1000 rubis. Donnez-leur 2000 rubis de plus pour qu'ils ouvrent un magasin à la Citadelle. Vous pourrez alors acheter l'armure magique pour 598 rubis dans le magasin situé au coin sud-ouest de la grand-place.

LES LEURRES

Vous pouvez pêcher en utilisant des leurres si vous louez un canoë à Hena au paradis du pêcheur, près du domaine Zora.

Leurre zigzag

Disponible au départ.

Leurre clapotis

Disponible au départ.

Leurre tournoyant

Disponible au départ.

Leurre grenouille

Terminez les 8 premiers niveaux du jeu Korokoro. Il se trouve près de la porte dans la cabane de Hena et vous devez

observer le jeu en vue subjective pour pouvoir participer.

Leurre coulant

Vous l'obtiendrez après avoir pêché au lancer les trois poissons suivants : une Silure de Toal, un Brochet d´Hylia et une Perche d´Hyrule. Lorsque vous avez vos trois poissons, pêchez au sud du lac (avec la petite canne), à gauche de la cabane tout près du mur, pour trouver le leurre coulant. Vous aurez plus de chance d'y arriver en utilisant l'hameçon corail. Evitez de l'utiliser en présence de Hena si vous ne voulez pas qu'elle vous le confisque.

TRICHER SUR LE PRIX DE LA QUÊTE DE L'ARMURE

Il existe un moyen de payer 200 rubis au lieu de 2000 rubis la seconde fois que le vieux Goron vous demande de l'argent pour la quête de l'armure magique. Pour rappel, le Goron se trouve à l'intérieur de la boutique de Balder à Cocorico, et vous devez déjà lui donner 1000 rubis pour réparer le pont. Les 2000 supplémentaires sont censés servir à établir une boutique pas chère dans la citadelle, seul endroit où vous pourrez acheter une armure magique pour 498 rubis. Pour économiser, il suffit d'accomplir la quête de l'eau thermale à ce moment-là (voir l'astuce associée). En plus du fragment de coeur obtenu, vous verrez que la somme demandée chez Balder est maintenant de 200 rubis seulement.

QUÊTE DE L'EAU THERMALE

Lorsque vous aurez donné 1000 rubis au vieux Goron de chez Balder pour reconstruire le pont à l'est de la citadelle, parlez avec le Goron situé à l'extérieur de la boutique de Balder pour qu'il se demande pourquoi le Goron de la citadelle ne revient pas. Allez parler à ce Goron qui se trouve à l'est de la citadelle (prenez la sortie est et franchissez le pont pour le trouver un peu plus loin sur la plaine, ne le confondez pas avec le Goron de la sortie sud), et revenez voir celui de Cocorico. Ce dernier vous confie un mission qui consiste à apporter de l'eau thermale contenue dans un tonneau au Goron à l'ouest de la citadelle. Comme vous ne pouvez pas vous défendre, longez la bordure de la plaine de manière à esquiver les ennemis afin de ne pas échapper le tonneau. En courant en slalom vous devriez échapper même aux ennemis volants. Une fois devant le Goron, ciblez-le et lancez le tonneau sur sa tête pour le rafraîchir. Vous recevrez un fragment de coeur.

LA CAVERNE DE L'ORDALIE

Lorsque le point de téléportation vers le pont d'Ordinn sera accessible (dès que vous aurez vaincu les trois créatures noires qui hantent l'extrémité nord du pont), approchez-vous de la grande pierre située tout près du téléporteur du désert Gerudo, et faites appel à Midona pour envoyer la pierre compléter le pont d'Ordinn. De retour au désert, l'accès à la caverne de l'Ordalie sera maintenant dégagé à l'endroit où était située la pierre. Cette grotte est constituée d'une succession de 50 étages bourrés de monstres que vous devez occire pour franchir les portes. Tous les dix étages, une grande fée vous attend pour envoyer son peuple à travers les différentes sources d'Hyrule. Prévoyez des réserves de vie et d'huile pour recharger votre lanterne. L'armure magique peut également vous être d'une certaine utilité, et vous pouvez vous transformer en loup pour dénicher quelques coeurs à certains paliers.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution propose un cheminement détaillé comprenant toutes les quêtes annexes, de manière à ce que vous n'ayez rien manqué au moment d'affronter le boss final. Si vous ne souhaitez pas la suivre pas à pas pour ne pas vous gâcher le plaisir de la découvrir par vous-même, mais que vous êtes passé à côté de quelque chose, la section Quêtes Annexes située à la fin de la solution répertorie la totalité des à-côtés du jeu.

Le village de Toal

Rassembler les chèvres

Profitez de ce début de jeu tranquille pour vous familiariser avec les commandes et partez en direction du nord-ouest vers la source de Toal. Vous y trouvez Iria en compagnie de la jument Epona que vous pouvez appeler en sifflant sur l'une des herbes à vos pieds. Une fois en selle, revenez sur vos pas pour revenir à la maison de Link, puis bifurquez vers le sud en direction du village de Toal. Libre à vous de commencer à explorer les lieux ou de partir direction vers la bergerie en empruntant la sortie sud. Une fois sur place, votre tâche consiste à rassembler toutes les chèvres dans la bergerie en les faisant courir dans la bonne direction. Contournez-les pour les repousser directement vers l'enclos en criant de temps en temps pour les faire réagir, et essayez de les regrouper pour en faire entrer un maximum en même temps. Lorsque les 10 chèvres sont à l'abri, vous pouvez vous entraîner librement au saut d'obstacles ou quitter directement les lieux pour revenir au village en accélérant afin de sauter la barrière nord.

Obtenir la canne à pêche

Quittez la maison de Link et descendez l'échelle à la rencontre des trois enfants pour obtenir quelques renseignements intéressants, puis regagnez le village au sud. Un homme attire votre attention sur une ruche en hauteur que vous pouvez atteindre dès à présent. Pour cela, grimpez sur le monticule qui se trouve derrière vous en vous aidant du lierre, puis, une fois en haut, sautez sur le monticule suivant pour trouver de l'herbe. En sifflant dessus, vous pouvez faire venir un aigle qu'il suffit d'envoyer directement sur la ruche pour la faire tomber. Cette action vous permettra de grimper au sommet de l'arbre pour y collecter des rubis, mais avant cela, sautez sur le toit puis sur les deux monticules qui suivent pour accéder à une autre herbe. Lancez cette fois l'aigle en direction du petit singe qui s'agite au nord-est afin de lui dérober le couffin qu'il tient dans ses mains. Faites bien attention de ne pas tomber lorsque vous sautez pour regagner la terre ferme, histoire de ne pas échapper le couffin dans l'eau. Si jamais ça vous arrivait, vous devriez appeler à nouveau l'aigle à partir d'une des deux herbes, et l'envoyer directement sur le couffin posé dans l'eau. Ramenez ensuite l'objet à la femme qui attend près du pont, au milieu du village, et raccompagnez-la chez elle. Vous recevez une **canne à pêche** que vous pouvez équiper immédiatement en l'associant à une touche de raccourci.

Obtenir le lance-pierres et le 1er flacon

Rendez-vous sur le ponton situé derrière la maison la plus à l'est et sortez votre canne à pêche pour attraper un premier poisson. Pour info, il y a un petit chien que vous pouvez tenir dans vos bras à l'intérieur de cette maison, si vous aimez les animaux. Attendez simplement que le bouchon descende à moitié, puis tirez le goujon vers vous. Si vous recommencez l'opération une deuxième fois, un chat viendra vous voler votre prise et ira se cacher dans une maison qui comporte une chatière. Il s'agit de la demeure située au nord et sur le toit de laquelle vous êtes monté pour localiser le singe. A l'intérieur, la propriétaire est tellement de bonne humeur d'avoir retrouvé son chat qu'elle vous offre un **flacon** rempli de lait. Il s'agit du premier des trois flacons cachés dans le jeu, et vous pouvez le vider pour le remplir de toutes sortes de choses. Une dose de lait vous redonne seulement trois coeurs. En examinant les produits vendus dans la boutique, vous pourrez acheter le **lance-pierres** pour 30 rubis. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous êtes bon pour fouiller le village à la recherche de rubis. Vous pouvez en trouver certains en soulevant des pierres, en fouillant dans les herbes hautes, en jetant des citrouilles, en nageant dans l'eau ou en faisant une roulade contre un arbre. Dans la zone de la maison de Link, soulevez un rocher camouflé dans les herbes derrière Epona pour trouver un rubis bleu. Dans le village, vous pouvez maintenant escalader le lierre à l'endroit où vous avez détruit la ruche pour atteindre les branches

de l'arbre où se trouvent un rubis jaune et un rubis bleu. Un autre rubis jaune est caché sur le toit de la maison sud-est, sur lequel vous pouvez grimper en empruntant des caisses et une échelle.

Obtenir l'épée de bois

Une fois en possession du lance-pierres, revenez voir les enfants près de la maison de Link pour relever leur défi. Il y a cinq cibles à viser manuellement au niveau des arbres, et deux épouvantails que vous pouvez locker. Allez maintenant chercher **l'épée de bois** contenue à l'intérieur du coffre de la maison de Link, en prenant soin d'éliminer la petite araignée avec le lance-pierres avant de grimper à l'échelle.
Montrez-la aux enfants pour subir un petit entraînement dans lequel vous devrez exécuter une attaque normale, une fente, une attaque circulaire et une attaque sautée en suivant les instructions données.

La forêt de Firone

Obtenir la lanterne

Ceci fait, enfourchez Epona et partez à la poursuite du singe vers la forêt au nord-ouest, en passant par la source de Toal. Après avoir franchi le pont suspendu, vous arrivez à l'orée de la forêt de Firone. Accélérez juste avant de sauter la barrière pour accéder à la partie nord. Descendez de cheval à l'approche de la caverne obscure, et rendez visite à Kikolou qui campe du côté est pour recevoir **la lanterne**. Assignez-la à une touche de raccourci et allumez le feu de camp. Pensez à économiser l'huile en éteignant régulièrement la lanterne si vous ne voulez pas devoir payer pour la recharger. Vous pouvez à présent traverser la grotte au nord en prenant soin d'allumer les torches sur votre passage. Vos premiers ennemis sont des plantes carnivores, des rats et des chauves-souris. Tranchez les tiges des plantes avec votre épée et utilisez de préférence le lance-pierres pour vaincre les ennemis volants. Brûlez la première toile d'araignée avec la lanterne, puis bifurquez vers l'ouest jusqu'à trouver une torche à allumer pour localiser un coffre contenant un rubis jaune. Revenez à l'intersection où vous pouvez viser les boules suspendues en l'air à l'aide du lance-pierres pour obtenir un peu d'argent. La sortie se trouve juste au nord. Notez que maintenant que vous avez la lanterne, vous pouvez revenir dans la maison de Link et éclairer le sous-sol pour trouver un coffre contenant 50 rubis.

Obtenir la clé du portail et libérer Fénir

De retour dans la forêt, inspectez cette nouvelle zone en vous dirigeant vers le point rouge au nord-est. Parmi les ennemis que vous affronterez en chemin se trouvent quelques gobelins dont il est facile d'esquiver les attaques à l'aide d'un saut de côté. Le tunnel vous conduit directement devant un coffre qui renferme une **petite clé** dont vous aurez besoin pour franchir la porte au nord-ouest. Ne partez surtout pas sans avoir allumé les deux torches autour du coffre pour faire apparaître un **fragment de coeur (1)**. Si jamais vous l'avez manqué et que vous souhaitez le récupérer plus tard, la zone sera empoisonnée et vous devrez agiter votre lanterne pour dissiper la brume. A l'ouest, le portail vers le temple sylvestre est gardé par trois gobelins que vous devrez occire pour passer. Le chemin continue vers le nord et passe devant le magasin de Trille où vous pourrez remplir votre flacon d'huile ou de potion rouge en le plongeant directement dans les marmites. Pensez à payer la somme requise dans la petite boîte près du perroquet avant de partir si vous ne voulez pas vous faire traiter de voleur. Un peu plus loin, un coffre contenant 10 rubis est caché dans le renfoncement de gauche, au milieu des herbes hautes. Un chemin taillé dans l'arbre vous conduit ensuite jusqu'à la cage où est enfermé votre jeune ami Fénir. Libérez-le en pulvérisant la prison de bois à grands coups d'épée.

Le portail vers le royaume du crépuscule

Une autre journée commence avec un nouveau rassemblement des chèvres à la bergerie. Cueillez une feuille et sifflez pour appeler Epona, puis rassemblez les 20 bestiaux le plus vite possible. Si vous mettez plus de 3 minutes, Fado sera déçu mais vous pourrez tout de même continuer l'aventure normalement. Sautez ensuite la barrière au nord pour regagner le village. Alors qu'Iria vous confisque Epona pour aller soigner ses plaies à la source, une chèvre déboule derrière Link tandis que vous parlez au chef du village. Arrêtez-la en vous plaçant juste en face et en maintenant appuyé le bouton indiqué pour la saisir et la mettre à terre. Si vous la laissez filer, rien de grave, sauf que vous n'aurez pas la chance de pouvoir la caresser, mais vous aurez une autre occasion un peu plus tard. Rendez-vous maintenant à la source de Toal pour constater que la barrière principale est close. En passant devant la maison de Link, vous pouvez

en profiter pour récupérer les 50 rubis au sous-sol grâce à la lanterne, si ce n'est pas encore fait. Acceptez de léguer votre épée à Fenir et fouillez la zone de la source pour trouver un petit tunnel contre le mur ouest, derrière les hautes herbes. Glissez-vous à l'intérieur pour atteindre la source qui se trouve de l'autre côté. Alors que vous rejoignez Colin et Iria près d'Epona, des gobelins surgissent de nulle part et enlèvent vos amis. Link se retrouve seul et est aspiré dans une dimension parallèle, saisi par une créature noire.

Le palais du crépuscule

Rencontre avec la princesse

Métamorphosé en loup, Link doit trouver le moyen de se libérer de sa geôle. Pour cela, utilisez la même technique que l'attaque circulaire à l'épée pour briser la caisse de bois, puis creusez à cet endroit pour passer sous la grille. Votre nouvelle alliée Midona vous explique comment recourir à vos sens canins pour percevoir la présence des morts autour de vous, mais aussi les endroits du sol susceptibles de dissimuler quelque chose. Lockez l'anneau dans la deuxième cellule et faites appel à Midona pour déverrouiller la porte. Contactez le premier esprit à l'aide de vos sens, puis passez la grille à l'est. En chemin, vous trouverez des anneaux qui vous permettront d'accéder à des bonus facultatifs. Pour continuer vers le nord et franchir le sol hérissé de pointes, vous devez tirer sur l'anneau qui se trouve juste au sud pour faire monter le niveau d'eau. Passé le deuxième spectre, trouvez l'anneau au bout du couloir ouest et actionnez-le pour ramener l'eau à son niveau initial. Tout près de la grille derrière laquelle se trouve Midona, vous repérez une petite entrée sur la droite dans laquelle vous pouvez vous glisser pour la rejoindre. Vous devez maintenant escalader la tour en faisant appel aux talents de Midona pour qu'elle vous hisse sur les différentes corniches. Contentez-vous de courir pour sauter les premiers trous, et marchez sur la dernière corde pour changer de côté. Une fois devant la porte, débarrassez-vous des quelques chauves-souris et brisez les caisses en bois si vous avez besoin de coeurs avant de continuer votre ascension. Commencez par monter sur la dalle pour pouvoir appeler Midona qui vous hissera à l'étage supérieur, après une petite série de sauts. La porte donne sur les remparts où des vautours vous attaquent pour vous faire glisser du toit. Faites un saut depuis la première caisse pour continuer votre route et affronter vos premiers vautours. Attendez d'être bien placé pour les attaquer sans tomber, puis contournez le pont cassé en demandant à Midona de vous aider à sauter depuis la petite plate-forme en bois vers le toit suivant. L'entrée de la tour se trouve un tout petit peu plus au nord. Après avoir pris contact avec la princesse Zelda, Midona vous propose un marché que vous ne pouvez refuser et vous aide à regagner votre monde.

Vers le Temple sylvestre

Trouver l'épée et le bouclier de Toal

Link est de retour dans le royaume de la lumière, mais il n'a pas retrouvé sa forme humaine pour autant. Malgré votre apparence, vous allez devoir infiltrer le village de nuit pour trouver un arsenal digne de ce nom. La quête du bouclier vous amène près de la demeure située à l'est, là où deux hommes discutent près des flambeaux. Approchez-vous pour écouter ce qu'ils se disent et continuez sans vous faire repérer jusqu'à ce qu'ils parlent du bouclier entreposé dans le grenier. Sur ces belles paroles, les deux hommes vous aperçoivent et prennent la fuite. Midona vous montre alors la roue à eau pour vous indiquer par où vous devez passer pour entrer. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous avez dû vous faire repérer avant d'avoir entendu toute la conversation. En franchissant le pont pour revenir sur vos pas, l'homme posté en hauteur vous aperçoit et envoie son faucon pour vous chasser du village. Contentez-vous de vous éloigner sans chercher à vous battre, puis discutez avec le chat et montez sur la petite pierre pour que Midona vous aide à grimper sur le toit de la maison la plus au nord. De là, vous pouvez courir directement pour sauter à l'endroit où se trouve l'homme qui prendra alors la fuite. Vous avez maintenant le champ libre pour atteindre la roue à eau et pénétrer dans le grenier de la maison annexe. A l'intérieur, montez sur la table et ciblez Midona pour vous retrouver juste devant le bouclier accroché au mur. Faites une culbute deux fois de suite contre le mur pour faire tomber **le bouclier de Toal** et vous en emparer, puis sortez par la fenêtre qui se trouve juste à côté. Dirigez-vous ensuite vers la lumière et nagez dans l'eau pour approcher de la maison sans vous faire repérer. Si vous prenez la peine de discuter avec la poule, elle vous conseillera d'activer vos sens pour localiser un endroit à creuser près du tas de bois contre le mur. A l'intérieur, vous n'avez qu'à prendre **l'épée de Toal** sur le canapé avant de repartir par où vous êtes venu. Faites appel à vos sens si vous ne trouvez plus l'endroit exact, puis quittez le village par le nord.

Les perles de lumière de Firone

Alors que vous pensiez prendre la direction du temple sylvestre, une mystérieuse voix vous fait signe au niveau de la source. Le ciel s'entrouvre pour laisser passer une créature des ombres que vous pouvez vaincre très facilement en lui sautant à la gorge. Ceci fait, vous avez le privilège de rencontrer l'esprit de Firone. Franchissez le pont au nord et le portail des ombres pour regagner le royaume du crépuscule, puis apprêtez-vous à battre trois créatures noires. La difficulté vient du fait que vous devez à tout prix éviter d'en laisser une seule debout si vous ne voulez pas qu'elle hurle pour réveiller ses compagnons affaiblis. Pour éviter que ce petit jeu ne dure à l'infini, utilisez le pouvoir de Midona pour dessiner un cercle d'ombre sous les ennemis afin de les éliminer en même temps. Vous pouvez par exemple neutraliser celui qui est le plus éloigné avant de vous occuper des deux derniers à l'aide du cercle. Notez que vous devrez voir un ennemi hurler au moins une fois avant que Midona ne daigne vous faire profiter de ses pouvoirs. Examinez la lueur qui surplombe la source pour discuter avec l'esprit de Firone qui vous conjure de retrouver les perles de lumière disséminées dans la forêt. Examinez la carte afin de localiser l'emplacement des parasites que vous devez tuer pour libérer les perles, et sachez que vous pouvez savoir à tout moment combien vous en avez récupérées en regardant le calice apparu sur le côté de l'écran. Notez que vous devrez utiliser vos sens canins pour déceler la présence de ces parasites invisibles à l'oeil nu.

Les deux premiers sont très simples à trouver puisqu'ils courent tranquillement sur le chemin qui monte vers le nord (1 et 2). Le troisième se glisse sous la barrière dès qu'il vous aperçoit (3). Creusez sous celle-ci à l'endroit qui scintille lorsque vous activez vos sens pour le rejoindre, le quatrième se trouve juste à côté (4). Avant d'emprunter le tunnel au nord, faites un détour vers l'est pour en trouver trois autres cachés près de la cabane. Suivez le petit monticule pour que Midona vous aide à passer par la fenêtre. Une fois à l'intérieur, vous devrez d'abord écouter les jérémiades de Kikolou avant de pouvoir régler leur compte aux cinquième et sixième parasites (5 et 6). Ressortez par où vous êtes venu et faites le tour de la cabane pour constater que le septième parasite est accroché contre le mur. Faites une culbute dessus pour le faire tomber, puis éliminez-le (7). Vous pouvez maintenant emprunter la grotte pour rejoindre la zone nord.

Les parasites huit et neuf sont collés contre le mur est, et il vous suffit de cogner la paroi pour les déloger (8 et 9). Longez le mur à cet endroit pour pouvoir faire appel à Midona, et sautez sur les racines pour contourner le marais empoisonné par la droite. Un monticule vous permet ensuite d'atteindre deux rochers en hauteur sur lesquels vous pouvez prendre appui pour atteindre le tronc central où attendent trois autres parasites (10, 11 et 12). Méfiez-vous des plantes et des chauves-souris lorsque vous tentez la nouvelle série de sauts vers le nord, et continuez ainsi en suivant le parcours jusqu'à ce que vous arriviez sur la terre ferme au sud-ouest. Vous devrez creuser le sol pour faire sortir les parasites (13) et (14).

Trois créatures noires vous attendent sur le chemin qui mène au temple. Procédez comme la dernière fois en éliminant d'abord la plus éloignée en lui sautant à la gorge, puis en utilisant le cercle de Midona pour enfermer les deux autres simultanément. Les deux derniers parasites vous attendent juste à l'entrée du temple (15 et 16). Lorsque vous serez en possession de la dernière perle de lumière, le jeu vous ramènera directement à la source de la forêt où l'esprit de Firone vous rendra votre forme humaine et vous fera don de **la tenue du héros**.

Le deuxième flacon et la 1ère botte secrète

C'est le moment de revenir voir Kikolou pour recevoir la **petite clé** qui vous ouvrira le portail vers le nord, ainsi qu'un **deuxième flacon** rempli d'huile. Achetez-le sans hésiter pour seulement 100 rubis. Déverrouillez la porte au nord et traversez à nouveau la grotte pour accéder à la partie nord. Le marais étant empoisonné, vous devrez activer la lanterne pour dissiper la brume, mais le singe viendra vous la voler. Cependant, l'animal semble vouloir vous aider et vous n'aurez qu'à le suivre pour trouver la route vers le temple. Restez toujours près de lui pour éviter de devoir recommencer depuis le début si jamais vous touchez la brume, et n'éliminez que les ennemis qui entravent votre chemin. Une fois arrivé au bout, le singe vous rend votre lanterne vide et vous précède sur le chemin du temple.

Au moment d'entamer la dernière ligne gauche, un loup blanc vous attaque sauvagement avant de prendre la forme d'un guerrier mort. Frappez-le une fois pour qu'il vous enseigne le coup de grâce, la première **botte secrète (1)** du jeu. La technique consiste à achever un adversaire au sol en faisant une attaque sautée. De retour à l'entrée du temple, éliminez les deux gobelins et rechargez votre lanterne pour brûler la toile d'araignée.

Le Temple Sylvestre

Ce premier donjon ne comporte qu'un seul étage et des ennemis semblables à ceux que vous avez déjà rencontrés dans la forêt. Scrutez le côté droite de la première salle pour repérer du lierre sur lequel vous pouvez vous agripper pour atteindre un coffre contenant un rubis jaune. Utilisez le lance-pierres pour faire tomber les araignées qui pourraient vous gêner, en ciblant la première avec le lock et en visant manuellement la plus éloignée. De retour en bas, procédez de la même façon pour dégager l'accès à la porte nord après avoir explosé la cage du singe à coups d'épée pour le libérer. Dans la pièce suivante, commencez par inspecter ce qu'il y a au sol avant de monter les escaliers. Vous pouvez faire exploser le mur nord en vous servant du corps de l'ennemi de droite comme d'une bombe pour atteindre un coffre contenant un rubis rouge. Ensuite, montez les marches centrales, terrassez l'araignée géante et allumez les quatre flambeaux avec la lanterne pour créer un passage vers le nord. Si vous n'avez pas pensé à prendre le coffre avant, vous devrez attendre d'avoir récupéré le boomerang pour éteindre les torches. Le lance-pierres ne vous permet malheureusement pas de faire tomber le coffre suspendu en hauteur, mais vous pouvez avoir celui qui est situé près de la porte et qui renferme **la carte du donjon**.

La porte au nord donne sur l'extérieur et débouche sur un pont suspendu qu'un grand singe s'amuse à détruire sous vos yeux. Faites donc demi-tour et rabattez-vous sur la porte est en sautant pour attraper les mains du singe afin de franchir le gouffre. Dans le tunnel sombre, faites exploser le mur nord en utilisant l'ennemi explosif comme une bombe. Contentez-vous de parer son attaque à l'aide du bouclier pour que ce corps se change en bombe, saisissez-la et lancez-la contre la paroi. Cela vous permet de localiser un pot dans lequel est caché Baba. Vous pouvez à tout moment faire appel à lui pour quitter le donjon si vous voulez par exemple faire le plein de potions, d'huile ou dépenser vos rubis si votre bourse est pleine. Il suffit ensuite de l'appeler à nouveau pour retourner directement à l'endroit précis où vous aviez quitté le donjon. De l'autre côté, le tunnel débouche sur une sorte de lac auquel vous avez accès après avoir brûlé une toile d'araignée. En nageant vers le sud-est de la salle, vous trouverez un coffre contenant un rubis jaune. De retour sur la rive, sautez sur les planches pour atteindre la porte nord. L'autre porte est verrouillée et le coffre est pour l'instant inaccessible. Empruntez le pont pivotant lorsqu'il est aligné correctement pour entrer dans la pièce encore plus au nord. Le coffre de gauche contient une **petite clé**, et comme vous ne pouvez pas encore poursuivre, revenez en arrière pour déverrouiller la porte la plus à l'est, dans la salle avec l'araignée suspendue que vous pouvez faire tomber avec le lance-pierres.

Le deuxième singe est enfermé ici, et vous n'avez qu'à faire deux roulades consécutives dans le pilier pour faire tomber sa cage. Après avoir vaincu les gobelins, ouvrez le petit coffre caché derrière le morceau de pont pour trouver un rubis jaune, puis agrippez-vous aux singes en sautant au bon moment pour rejoindre la porte. Reprenez maintenant le tunnel vers l'ouest afin d'explorer la partie ouest du donjon. Cette fois, vous aurez besoin des deux singes pour accéder à la porte. Une fois de l'autre côté, méfiez-vous des plantes cachées dans les hautes herbes et repérez le coffre dissimulé derrière un autre type de plante carnivore. Le seul moyen de la détruire est de lancer une bombe dans sa bouche en vous servant des ennemis explosifs. Pour l'instant, montez les escaliers pour trouver le monstre qui fera office de bombe, saisissez-le et courez vers le nord-ouest, puis lâchez-le dans le trou pour faire exploser la deuxième grosse plante. Recommencez l'opération en sautant cette fois par-dessus le trou avant de lâcher la bombe en direction du gros rocher qui obstrue le passage vers le nord-ouest. Plutôt que de passer la porte, éliminez à distance les deux petites araignées et sautez sur le lierre pour atteindre la porte sud. Avant de la franchir, utilisez le nouvel ennemi explosif pour exterminer la première grosse plante qui se trouve juste en-dessous des planches. Vous pourrez ainsi redescendre chercher le **fragment de coeur (2)** contenu dans le coffre qui était caché derrière la plante.

Au-delà de la porte sud, une plante géante se fait un malin plaisir à avaler une petite clé sous vos yeux. Heureusement, vous pouvez l'occire facilement en esquivant ses attaques avec des sauts de côté, puis en la frappant à l'épée. Lorsque vous aurez vaincu la tête, il suffira de lancer un ennemi explosif dans la gueule du monstre pour l'éradiquer définitivement, et récupérer ainsi la **petite clé**.
Utilisez-la tout de suite sur la cellule au sud de la pièce pour libérer le troisième singe. De retour dans la salle précédente, empruntez cette fois la porte nord-ouest au-delà du rocher que vous aviez fait sauter, pour pénétrer dans une grande salle en partie immergée. En bas des marches, faites une roulade dans le pilier sur lequel est posé un coffre pour le faire tomber et récupérer ainsi une nouvelle **petite clé**. Les ennemis cachés sous les dalles du pont ne pourront être détruits qu'à l'aide du boomerang. Pour l'instant, contentez-vous de les éviter en nageant à côté pour atteindre l'autre rive. A nouveau, faites attention de ne pas marcher sur les dalles et grimpez le long du lierre pour atteindre un

petit coffre en hauteur qui renferme un rubis rouge. Observez maintenant la configuration des torches. Il y en a 2 allumées et 2 éteintes pour l'instant, et tant que vous n'avez pas le boomerang, vous ne pouvez que les allumer. Autrement dit, vous devrez revenir dans cette pièce dès que vous aurez l'objet pour les atteindre afin de récupérer le fragment de coeur caché sous l'escalier. Utilisez la lanterne pour allumer les deux derniers flambeaux dans le but d'atteindre la cellule du quatrième singe, en vous méfiant de l'araignée géante qui s'apprête à bondir sur vous.

Il est temps de revenir dans la salle centrale du donjon et de passer la porte nord. Vous disposez à présent de suffisamment d'alliés pour franchir le gouffre où le grand singe a détruit le pont. Synchronisez vos sauts pour arriver à bon port et apprêtez-vous à livrer bataille avec votre ennemi.

SOUS-BOSS
La méthode pour le vaincre consiste, dans un premier temps, à le suivre jusqu'à ce qu'il s'arrête pour lancer son boomerang. A ce moment-là, faites une roulade dans le pilier sur lequel il se trouve pour qu'il reçoive son boomerang de plein fouet et soit projeté à terre. Profitez-en pour le frapper rapidement à l'épée avant de recommencer la procédure. Normalement, vous ne devriez pas avoir à vous préoccuper des autres ennemis présents dans la pièce. Votre adversaire finira par prendre la fuite en laissant derrière lui le précieux **boomerang tornade**. Vous pouvez l'utiliser manuellement ou en recourant au lock, et verrouiller jusqu'à 5 cibles à la fois. Associez-le à une touche de raccourci car vous en aurez besoin pour débloquer la porte de sortie. Visez le petit tourniquet au-dessus de la porte deux fois de suite ou désignez cinq cibles dessus pour lever la grille.

Les singes étant partis momentanément, vous ne pouvez plus traverser directement le gouffre par le sud. Faites le tour par les ponts mobiles en visant les tourniquets qui les contrôlent pour les faire tourner. Eliminez le gobelin avant de viser la corde qui retient la cage du cinquième singe à l'aide du boomerang pour le libérer. Procédez ensuite comme tout à l'heure pour passer les deux derniers ponts et rejoignez la salle centrale du donjon. Grâce au boomerang, vous pouvez maintenant faire tomber le coffre suspendu en l'air et récupérer **la boussole**. C'est le moment de faire un détour par la salle la plus à l'ouest pour aller chercher le **fragment de coeur (3)** contenu dans le coffre sous l'escalier. Il suffit d'éteindre les flambeaux avec le boomerang pour abaisser les marches qui en bloquent l'accès.

De retour dans la salle centrale, prenez le passage vers l'est en direction du coffre, et utilisez le boomerang pour actionner les quatre tourniquets à la suite. Il faut toutefois les cibler dans un ordre précis qui vous est indiqué au sol par un symbole clairement visible si on y prête attention. Ciblez d'abord le plus proche à droite, puis le plus proche à gauche, le plus éloigné à droite et enfin le plus éloigné à gauche. Vous devez impérativement les cibler tous les quatre avant de lâcher le boomerang pour déverrouiller la grille. Emparez-vous ensuite de **la grande clé** et quittez cette salle par le nord. Un singe vous attend juste après le pont et vous fait signe de continuer par le nord. Maintenant que vous disposez du boomerang, vous pouvez faire pivoter le pont une première fois pour monter dessus, puis une seconde fois pour l'aligner dans la direction des singes de droite et de gauche. Commencez par celui de gauche, indiqué par un point rouge dans la salle ouest, et éliminez les deux araignées géantes suspendues au plafond avant d'examiner le sol. Placez-vous sur la toile d'araignée la plus au nord pour tomber directement à côté du sixième singe lorsque vous utiliserez la lanterne pour brûler la toile. Cassez la cage à coups d'épée et remontez en grimpant le long du lierre, avant de revenir dans la salle précédente.

Puisque vous n'avez pas la clé pour ouvrir la porte est, faites tourner le pont vers le nord et continuez dans cette direction.
Vous atteignez ainsi l'endroit où sont réunis tous les singes libérés, mais il en manque encore deux. Orientez les deux ponts dans la direction de la porte ouest, et faites tomber les petites araignées à coups de lance-pierres avant de vous risquer sur le lierre. La salle dans laquelle vous pénétrez est en partie immergée, mais vous pouvez tout de même recourir au boomerang pour attraper l'ennemi explosif de droite et l'envoyer sur la grosse plante de gauche. Pour que la manoeuvre fonctionne, vous devez vous approcher suffisamment de la plante au moment où vous envoyez le boomerang sur la bombe avant de la lancer dans l'autre direction. Le passage étant dégagé, vous pouvez maintenant aller chercher la dernière **petite clé** en sautant jusqu'au coffre. Vous pouvez procéder de la même façon que tout à l'heure pour détruire le rocher au nord, ou alors cibler directement la bombe puis le rocher avec le boomerang. Après avoir nettoyé la corniche supérieure en éradiquant tous ses occupants, vous devez à nouveau attirer une bombe vers vous pour détruire le petit rocher qui emprisonne le singe. Cette fois, vous êtes obligé de cibler une première fois la bombe pour la prendre dans vos mains avant de la lancer directement sur la paroi.

Il ne reste plus qu'un singe à trouver, et vous disposez maintenant de la clé qui vous manquait pour ouvrir la porte. Faites pivoter les ponts pour entrer dans la salle la plus à l'est, et utilisez le boomerang pour déloger les serpents cachés sous les dalles avant de les détruire à coups d'épée. Le petit tunnel vous conduit directement à l'endroit où le dernier singe est enfermé. Visez les deux tourniquets avec le boomerang pour lever la grille. En repartant, sautez sur la plate-forme de droite pour atteindre le coffre restant. Vous y trouverez un rubis rouge. Il est temps à présent de revenir dans la salle des singes pour les voir s'attraper les uns les autres afin de former une liane géante que vous devez utiliser pour atteindre la porte nord. Calculez bien le mouvement du balancier pour ne pas tomber dans le vide, et pensez à casser les pots pour enfermer une fée dans un flacon avant de franchir la porte qui mène au boss.

BOSS : Dionéa, parasite du crépuscule

Durant la première phase, seuls les deux tentacules du monstre sont apparents. Faites des sauts de côté pour éviter leurs attaques avant de cibler un monstre explosif puis un tentacule avec le boomerang. Procédez de la même façon pour le second, et vous verrez la tête de Dionéa sortir de l'eau. Durant cette deuxième phase, les deux monstres explosifs ont disparu, et vous devez attendre que le grand singe vienne à votre secours pour agir. Comme précédemment, des esquives latérales suffisent pour éviter les attaques des tentacules, bien qu'elles soient plus rapides qu'avant. Profitez d'une ouverture pour sortir votre boomerang et viser la bombe tenue par le singe puis la tête du boss. Vous le verrez s'écrouler à terre et pourrez en profiter pour le frapper à l'épée. Libre à vous d'exploser d'abord les tentacules, mais sachez qu'ils repousseront à chaque fois que vous aurez frappé la tête de Dionéa. Eloignez-vous pour éviter ses jets d'acide et recommencez la manoeuvre jusqu'à ce que le monstre soit vaincu.

Vous obtenez ainsi un **premier cristal d'ombre** ainsi qu'un **réceptacle de coeur**. Discutez ensuite avec Midona pour quitter le donjon et sauvegardez votre partie.

Les terres d'Ordinn

Plaine d'Hyrule de Firone

A partir de la source, prenez la direction du nord-est en passant devant le vendeur d'huile, et pénétrez dans la plaine d'Hyrule. Durant votre périple vers le nord-est, vous ne manquerez pas de rencontrer le facteur qui viendra vous porter une lettre d'une importance capitale... Si vous avez envie de vagabonder un peu avant de poursuivre, vous pouvez en profiter pour trouver deux insectes dorés dans la plaine d'Hyrule de Firone. Le premier est posé contre un arbre en hauteur, au-dessus du point d'eau, contre la bordure est. Une fois que vous l'aurez localisé, vous n'aurez qu'à utiliser le boomerang pour l'attirer vers vous, puis à vous baisser pour le ramasser. Il s'agit d'un **scarabée femelle (insecte 1)**. Pour trouver le second, repérez les formes vert clair sur le plan et placez-vous entre les deux, plus près de la seconde, en regardant vers l'eau au nord. Vous apercevrez l'insecte contre le tronc d'un arbre. Il s'agit d'un **scarabée mâle (insecte 2)**. Empruntez le pont au centre de la plaine, en direction du sud, et arrêtez-vous devant le premier arbre que vous voyez sur votre gauche. Un **fragment de coeur (4)** est perché sur une de ses branches, et il suffit de le cibler avec le boomerang pour le récupérer. Prenez maintenant la sortie nord-est de la zone jusqu'à atteindre le portail qui vous transporte vers le royaume du crépuscule.

La piste vers Cocorico

De nouveau changé en loup, reniflez l'épée de bois posée sur le sol pour apprendre **l'odeur des enfants**. A présent, si vous activez vos sens vous pouvez suivre leur piste sans difficulté. Celle-ci vous conduit devant un groupe de trois créatures noires que vous devez combattre comme vous en avez maintenant l'habitude. Un peu plus loin, vous vous apercevez qu'il manque une partie du pont pour pouvoir traverser. Si vous vous souvenez bien, vous en avez aperçu un dans la forêt de Firone. Demandez à Midona de vous téléporter au nord de celle-ci et approchez-vous du pont posé contre le mur pour que Midona l'envoie dans la province d'Ordinn, au niveau de la gorge de Cocorico. Vous pouvez maintenant traverser le pont en suivant la piste des enfants. Creusez sous le portail pour atteindre enfin le village, mais la source est gardée par trois créatures noires que vous devez éliminer. L'esprit d'Ordinn vous remet ensuite le calice dans lequel vous allez pouvoir entreposer une nouvelle série de perles de lumière.

Les perles de lumière d'Ordinn

Faites le tour de l'église, le bâtiment au sud-est, pour repérer un arbre mort qui vous permet de grimper au sommet grâce à l'aide de Midona. Le toit s'affaisse lorsque vous marchez dessus, vous laissant tomber à l'intérieur, tout près des villageois. Activez vos sens pour entendre leurs préoccupations, puis saisissez le bâton posé sur le sol et faites-le brûler en l'approchant du feu. Il ne reste plus qu'à faire le tour de la salle pour allumer les quatre bougies afin de dévoiler un passage secret sous la statue. En sous-sol, activez vos sens pour repérer facilement les trois premiers parasites et abattez-les (1, 2 et 3). Vous devrez ensuite sortir par le nord en sautant sur les poutres, ce qui vous permettra de déboucher dans le cimetière. Ne partez pas sans avoir trouvé le parasite caché sous la terre (4). Il suffit de creuser pour le déloger.

De retour dans la zone principale, approchez-vous du panneau Impasse et longez la maison au sud-ouest pour localiser un petit trou dans lequel vous pouvez vous glisser pour pénétrer à l'intérieur. Le parasite que vous cherchez se balade près des caisses en bois (5). Revenez à l'extérieur près du panneau Impasse et gravissez la pente jusqu'au deuxième panneau. Vous pouvez poursuivre votre avancée sur les toits, mais faites plutôt un détour à l'intérieur de la maison en passant par la petite ouverture. Pour déloger le parasite caché dans la cheminée, saisissez un bout de bois sur le sol, montez sur la table et enflammez le bâton pour embraser le foyer. Le parasite sort de sa cachette et vous pouvez l'attraper (6). Visitez la pièce mitoyenne en passant par l'ouverture, et combattez deux ennemis avant de vous intéresser au coffre contenant un rubis rouge. L'escalier vous conduit au balcon depuis lequel vous trouverez facilement le sixième parasite (7).

De retour dehors, escaladez les maisons côté est en commençant par celle qui se trouve le plus au sud. Vous arrivez sur un toit friable qui s'éboule lorsque vous marchez dessus. Dans le bâtiment, poussez la caisse pour déloger le parasite (8) et remontez en sautant sur les meubles grâce à l'aide de Midona. Rendez-vous dans la partie nord-est du village et escaladez les petits toits jusqu'à une fenêtre que vous pouvez briser en sautant à travers.
Vous devrez toutefois accélérer juste avant si vous voulez que la manoeuvre fonctionne. En haut des marches, la commode qui s'agite toute seule trahit la présence d'un autre parasite (9). Faites tomber le meuble en le cognant, puis réglez le sort de l'insecte. Ne sortez pas par où vous êtes venu mais par l'issue située en haut de l'échelle. Vous pouvez ainsi continuer à monter sur les toits jusqu'à la falaise. Commencez par explorer la partie droite où se trouve une maison avec un panneau vous interdisant d'entrer. Un parasite s'étant glissé sous la porte, vous n'avez pas le choix. Après vous être glissé dans la petite ouverture sur le côté, saisissez un bâton dans la réserve de bois, embrasez-le sur le feu qui se trouve de l'autre côté de la pièce, et revenez brûler la réserve de bois pour faire sortir le parasite. Cette maison étant une réserve de bombes, votre brillante idée a l'inconvénient de provoquer l'explosion du bâtiment. Ne vous souciez pas des insectes et dépêchez-vous de quitter cet endroit en vous glissant dans l'ouverture par laquelle vous êtes entré avant que la maison n'explose. Une fois dehors, vous pourrez tranquillement récupérer trois perles de lumière au milieu des ruines (10, 11 et 12). Escaladez maintenant la colline vers le nord jusqu'à un autre bâtiment. Activez vos sens afin de repérer l'endroit où creuser sous le mur pour pénétrer à l'intérieur, puis brisez les jarres à la recherche du parasite (13). Creusez à nouveau pour sortir de là.

Quittez à présent le village par le nord-est en direction de la montagne de la mort. Midona vous aide à escalader le mur par le côté droite, vous permettant de continuer votre progression jusqu'aux geysers. Evitez les émanations de gaz et ne partez pas sans avoir écouté le vent qui siffle sur la **pierre d'appel**. Vous devez reproduire le même son en respectant le rythme et la position des notes. Sachez que vous pouvez réécouter la mélodie à tout moment, et ainsi placer les notes une par une sans difficulté. Pensez également à tenir chaque note sur toute la durée de la mesure. Lorsque vous aurez réussi, vous devrez rejouer votre hurlement afin que le loup blanc réponde à votre appel. Lorsque vous aurez retrouvé forme humaine un peu plus tard, vous devrez vous rendre à la source de la forêt de Toal, dans la région de Latouane, pour que le chevalier mort vous enseigne une nouvelle botte secrète. Le parasite que vous cherchez est enfoui dans le sol au milieu des geysers. Ciblez-le pour ne pas perdre sa trace et creusez pour le faire sortir (14).

Le passage dans la montagne continue encore vers le nord et vous conduit au pied de la montagne de la mort. Quatre créatures noires vous tendent un piège à cet endroit. La meilleure méthode pour les vaincre est de vous frayer un passage dans le labyrinthe jusqu'à l'ennemi isolé, puis une fois celui-ci neutralisé, d'enfermer les trois derniers à la fois dans le cercle de Midona. Montez ensuite sur le petit muret de droite pour que Midona vous aide à atteindre la corniche, mais ne sautez que lorsque la fumerolle s'interrompt. Avant cela, vous devriez repérer un autre parasite contre la paroi (15). En haut, progressez sur le petit mur pour que Midona vous hisse à nouveau au somment de la falaise. Lorsque les fumerolles vous empêcheront d'approcher davantage, laissez-vous tomber dans la source en contrebas et débarrassez-vous des créatures noires en évitant les chutes de pierres. Le parasite erre dans les parages (15). A ce

stade, vous devriez avoir rempli le calice de lumière. Si ce n'est pas le cas, Midona peut vous aider à remonter si vous souhaitez revenir dans le village Cocorico. Lorsque vous aurez vos 15 perles, vous vous retrouverez automatiquement devant l'esprit d'Ordinn qui vous rendra votre forme humaine.

L'obtention des bottes de fer

Si vous avez besoin d'argent, revenez faire un tour dans le cimetière à l'est de l'église et allumez les deux flambeaux pour faire apparaître un coffre de 50 rubis. Par ailleurs, si vous prenez la peine de gravir les marches, vous devriez repérer un insecte doré au pied de l'arbre le plus au nord. Il s'agit d'une **fourmi mâle (insecte 3)**. S'il fait jour, vous pouvez également pénétrer dans la maison côté est, juste avant le magasin de Crahmé, pour trouver la **fourmi femelle (insecte 4)**. Lorsque vous tenterez d'emprunter la route vers la montagne de la mort, vous serez repoussé par un Goron qui vous en interdit l'accès. Quand il fonce sur vous, vous ne pourrez l'arrêter en le saisissant que lorsque vous serez en possession des bottes de fer. N'insistez pas et revenez dans le village pour que Reynald vous conseille de revenir voir Bohdan, le chef du village de Toal, afin qu'il trouve une solution. En repartant vers le sud, vous serez confronté à une petite séquence de rodéo durant laquelle vous devrez essayer de tenir le plus longtemps possible sur le dos d'Epona. Maintenez la direction qui s'affiche à l'écran en changeant de sens au bon moment, puis maîtrisez l'animal pour en reprendre le contrôle.

La présence d'Epona vous permet de regagner le village de Toal beaucoup plus rapidement, mais vous pouvez récupérer plusieurs choses dans la Gorge de Cocorico, si vous êtes intéressé par les quêtes annexes. Une fois que vous aurez sauté la barrière qui relie le sud de Cocorico à la plaine d'Hyrule, examinez le plan pour constater que l'endroit est divisé en deux parties séparées par un pont. Rendez-vous dans le coin le plus à l'est de la zone, en restant dans la partie supérieure, et descendez de cheval pour marcher au milieu des herbes hautes, tout près de l'arbre. Au sol, vous remarquerez certainement le **cloporte femelle (insecte 5)**. Franchissez maintenant le pont vers la partie sud de la zone, mais arrêtez-vous à son extrémité pour examiner le sol sur la droite. Le **cloporte mâle (insecte 6)** y est gentiment posé. Il est probable que le facteur vienne vous apporter une lettre à ce moment-là, en provenance de Baba. Continuez un peu plus au sud en bifurquant sur le chemin nord-ouest dès que vous le pouvez. En regardant en direction du nord face au gouffre, vous ne manquerez pas de remarquer une petite montagne au sommet de laquelle est posé un **fragment de coeur (5)**. Servez-vous du boomerang tornade pour l'attirer vers vous.

Rejoignez maintenant la route principale et traversez la plaine d'Hyrule de Firone jusqu'à la sortie sud qui rejoint la forêt. En allant vers le village, n'oubliez pas de faire un détour par la source de Toal pour que le guerrier mort vous enseigne sa deuxième **botte secrète (2)** : la charge bouclier. Vous devrez d'abord lui montrer que vous avez assimilé le coup de grâce avant d'apprendre cette nouvelle technique. Celle-ci consiste à donner un coup de bouclier vers l'avant tout en ciblant l'ennemi pour briser sa défense, avant de placer un rapide coup d'épée. Vous devez ensuite vous entraîner à renvoyer une boule d'énergie en utilisant le charge bouclier. La maison de Bohdan est celle qui se trouve le plus au sud du village de Toal, et une conversation s'engage avec lui dès que vous l'approchez. L'homme décide de vous initier à l'art du sumo et vous défie en duel. Pour gagner, commencez à vous décaler sur un côté pour échapper à son attaque puis donnez-lui une claque à ce moment-là avant de le repousser en arrière. Procédez ainsi en vous décalant de manière à le rapprocher petit à petit des limites de l'arène. Vous devrez remporter un second round afin de gagner le droit de chausser **les bottes de fer** contenues dans le coffre. Avant de partir, enfourchez Epona et rendez-vous à la bergerie pour aider Fahd à rentrer ses chèvres. Ce comportement altruiste vous rapportera un **fragment de coeur (6)**.

Une bataille épique

Revenez au village de Cocorico en sautant la barrière sud pour assister à une scène intéressante. Partez immédiatement à la poursuite des ravisseurs de Colin en sautant la barrière nord du village. Une horde d'orcs montés sur des sangliers vous prend en chasse sur la plaine d'Hyrule nord, et vous devez tout faire pour leur échapper. Ne perdez surtout pas de vue le chef du groupe et focalisez-vous uniquement sur lui. Ne frappez les autres que lorsqu'ils vous gênent vraiment, et dosez vos accélérations de manière à vous retrouver à la hauteur de votre ennemi. Vous pouvez alors lui donner des coups d'épée ou utiliser carrément l'attaque circulaire, mais il faudra de toute façon lui asséner un certain nombre de coups avant qu'il ne perde son armure.

La poursuite s'achève sur un duel qui prend la forme d'une joute montée sur le pont d'Ordinn. Prenez un minimum d'accélération pour foncer vers l'ennemi avant de défier au dernier moment votre trajectoire pour esquiver son attaque.

C'est à ce moment-là que vous devez frapper, de préférence avec une attaque circulaire, pour le faire basculer. Evidemment, si c'est vous qui vous faites toucher, vous risquez de tomber dans le vide, mais tant que vous avez des coeurs, le nombre de fois où vous l'avez touché est conservé. Recommencez la manoeuvre jusqu'à ce que votre adversaire fasse une chute du haut du pont.

Derniers préparatifs avant les mines

Maintenant que la horde a déserté les lieux, les activités reprennent dans le village de Cocorico. N'hésitez surtout pas à faire un tour dans la boutique de Balder pour investir dans un **Bouclier d'Hylia**, qui vous coûtera tout de même 200 rubis mais qui a le mérite de ne pas se laisser dévorer par les flammes. N'oubliez pas de passer dans le sous-menu pour l'équiper. Lorsque vous êtes prêt à quitter le village, enfourchez Epona et sautez la barrière nord pour explorer plus en profondeur la grande plaine d'Hyrule.
Après avoir été interrompu par le facteur, ne vous éloignez pas de l'entrée sud et examinez la terre à vos pieds, là où les ennemis sortent du sol, pour localiser une **sauterelle mâle (insecte 7)**. Comme elle n'est pas facile à attraper, attirez-la d'abord vers vous avec le boomerang tornade avant de la saisir. La **sauterelle femelle (insecte 8)** est située dans cette même zone, au nord-ouest de la plaine, là où des ennemis sortent également du sol pour vous attaquer. Vous la verrez sans doute plus facilement de nuit. Deux autres insectes dorés peuvent être dénichés dans cette même zone. Le **phasme mâle (insecte 9)** est situé sous l'arche du pont d'Ordinn, côté sud. Servez-vous du boomerang pour le déloger du mur. Le **phasme femelle (insecte 10)** se trouve de l'autre côté du pont, contre la paroi nord en hauteur. Si vous n'avez pas encore le grappin pour monter sur la corniche, vous pouvez tout de même l'avoir d'en bas à l'aide du boomerang.

L'ascension de la montagne

Reprenez la direction de la montagne de la mort en empruntant la sortie nord-est du village Cocorico. Grimpez au sommet de la paroi en vous hissant grâce au filet, et préparez-vous à chausser vos bottes de fer pour stopper le Goron qui foncera vers vous pour vous faire tomber. La méthode est la même que pour arrêter les chèvres, et il suffit de se placer au bon endroit puis de saisir le Goron pour dévier sa trajectoire. Ceci fait, enlevez momentanément vos bottes pour aller plus vite, et recommencez l'opération avec les Gorons suivants jusqu'à ce que vous arriviez au niveau des geysers. Cette fois, des archers gobelins sont là pour vous ralentir, et bien que vous n'ayez pas encore récupéré l'arc, vous pouvez tout de même riposter en arrachant l'herbe située près de la première marche, sur la gauche. En sifflant dessus, vous pouvez faire venir un aigle et l'envoyer ensuite sur vos ennemis éloignés. Une fois les archers éliminés, gravissez le chemin encaissé en évitant les fumerolles et les chutes de pierres.

Lorsque vous parvenez au pied de la montagne, une énorme roche en fusion tombe du ciel. Vous en aurez besoin un petit peu plus tard. Pour l'instant, contentez-vous de parer les assauts des Gorons en vous protégeant à l'aide du bouclier. Si vous les frappez à l'épée ou que vous placez une charge bouclier, ils se mettront en boule et vous n'aurez qu'à monter dessus pour être propulsé à l'étage supérieur. Utilisez cette astuce pour accéder à l'étage supérieur, sachant que deux chemins s'offrent à vous en fonction du Goron choisi comme point de départ. Les obstacles rencontrés sont similaires dans les deux cas, et les deux chemins passent au-dessus d'une source d'eau chaude où se trouve un magasin. Normalement, le seul moyen de passer à travers les fumerolles latérales qui ne s'interrompent pas est d'enfiler les bottes de fer pour ne pas se faire souffler comme un fétu de pailles, mais il est possible de les contourner en s'agrippant sous la corniche pour passer dessous. Méfiez-vous du tout dernier Goron qui pourrait bien vous faire tomber en contrebas.

Votre entrée dans le repaire des Gorons ne passe pas inaperçue, et vous n'avez pas d'autre choix que d'accepter le défi que vous propose le chef pour vous faire accepter. Il s'agit d'un match de sumo que vous ne pouvez remporter que si vous chaussez vos bottes de fer. Procédez exactement de la même manière que contre le chef du village de Toal, en enchaînant esquives, frappes et contre-attaques pour sortir l'adversaire du ring. Il n'y a pas de méthode miracle pour réussir, alors ne perdez pas patience et essayez surtout d'anticiper les actions du Goron. Un round suffit pour que les gardes vous laissent pénétrer dans les mines. Avant cela, je vous conseille d'activer l'ascenseur en chaussant vos bottes de fer, de manière à regagner la source chaude au pied de la montagne. Poussez la pierre afin de créer un raccourci qui vous permettra plus tard de remonter directement. Reprenez l'ascenseur pour rejoindre la salle des Gorons, et empruntez le passage nord.

Les Mines Goron

Ce donjon s'étale cette fois sur deux étages mais il reste relativement linéaire. La première salle est immense, ce qui veut dire que vous repartirez depuis l'entrée principale si jamais vous tombez dans la lave. Attendez donc patiemment que les jets de lave s'arrêtent avant de sauter sur les plates-formes, pour atteindre sans encombre le petit labyrinthe sous la grille. Chaussez vos bottes de fer pour actionner le mécanisme qui arrête temporairement les flammes, vous permettant de courir jusqu'au second interrupteur. Un simple coup d'épée suffit pour casser les barrières en bois. Après avoir enfoncé le deuxième mécanisme, courez pour passer les flammes mais n'empruntez pas l'échelle sur la droite. Celle-ci permet simplement de revenir en arrière pour activer le mécanisme si vous n'avez pas été assez rapide. Au lieu de ça, tournez-vous tout de suite vers la gauche pour repérer un passage qui revient vers le sud et mène à une autre échelle. Autrement dit, vous devez passer deux fois devant le jet de feu pour atteindre cet endroit où se trouve une autre échelle. En haut, suivez la passerelle vers le sud jusqu'au petit coffre contenant un rubis rouge, puis sautez sur la plate-forme qui surplombe la lave pour rallier la corniche ouest de la salle. Pour passer le nouveau jet de flammes au nord, vous devez d'abord actionner l'interrupteur situé un peu plus au sud, puis courir en prenant garde aux monstres qui pourraient vous pousser dans le vide. Plus loin, sautez sur la plate-forme qui fait office de levier et faites-le basculer en chaussant vos bottes de fer pour provoquer l'ouverture de la porte.

Dans cette immense salle circulaire, commencez par emprunter la passerelle de droite pour descendre récupérer une **petite clé**. Revenez à l'intersection et continuez votre ascension en passant par les plates-formes rotatives. Un bon timing vous permettra d'atteindre l'autre côté sans encombre, avant de déverrouiller la porte pour passer dans la salle ouest. Un Dodongo cracheur de feu vous attend un peu plus bas, mais il suffit de faire un simple saut de côté pour passer dans son dos et éviter ainsi son attaque. Profitez-en pour frapper sa queue à grands coups d'épée jusqu'à ce qu'il expire. Prenez le temps d'anticiper les projections de lave avant d'entamer la série de sauts, et nettoyez le terrain pour résoudre l'énigme qui suit sans subir d'attaques imprévues. Vous devez maintenant saisir la poignée pour tirer la porte coulissante au maximum, et sauter rapidement sur les plates-formes afin de vous faufiler dans l'embrasure avant que la porte ne soit complètement refermée. La difficulté vient des projections de lave qui feront échouer l'opération si vous n'anticipez pas leur déclenchement.

Dans la pièce immergée, plongez dans l'eau et enfilez vos bottes de fer pour passer sous la grille, puis activez l'interrupteur au sol. Un faisceau magnétique vous transportera au plafond où vous resterez accroché tant que vous garderez vos bottes aux pieds. Avancez vers l'écran de manière à passer par-dessus le plafond, puis retirez vos bottes de fer une fois que vous n'aurez plus la tête en bas. Vous rencontrez ensuite Gor Granit, l'un des anciens Gorons qui vous remet un **fragment de clé**. Il vous en reste encore deux à trouver. Avant de quitter cette salle par l'échelle, n'oubliez pas de récupérer la **carte du donjon** ainsi que le rubis rouge dans les deux coffres, et soulevez la jarre où se cache l'ami Baba. De l'autre côté de la porte, vous pouvez marcher tranquillement contre la paroi magnétique à condition de chausser vos bottes. Eliminez les ennemis enflammés en faisant une fente avec votre épée lorsque vous êtes à proximité, et progressez ainsi jusqu'à la salle suivante. Là, vous pouvez faire un détour intéressant pour récupérer un **fragment de coeur** après avoir activé le mécanisme pour vous retrouver collé au plafond. Le coffre est situé dans le coin nord-est de la pièce. De retour au niveau du faisceau, suivez maintenant le chemin vers l'est pour franchir la porte de sortie et revenir dans la grande salle circulaire.

Le mouvement de caméra vous montre l'endroit où se situe l'interrupteur. Il est gardé par quelques monstres et vous devrez batailler un peu pour l'atteindre afin de faire pivoter le faisceau magnétique. Placez-vous sur la plate-forme est et attendez qu'il vous emporte au plafond, puis retirez vos bottes de manière à vous lâcher sur la passerelle nord. Un autre bouton à enfoncer se trouve là-bas et vous permet d'accéder directement à la porte nord en passant par un nouveau faisceau. Cette salle peuplée d'araignées d'eau comporte un coffre englouti qui renferme une **petite clé**. Observez la surface de l'eau pour le trouver, puis laissez-vous tomber au fond à l'aide des bottes de fer.
Faites la même chose du côté sud-ouest et poussez le bloc pour passer sous la grille. L'interrupteur suivant a le mérite d'activer un nouveau faisceau magnétique qui vous hissera au plafond d'où vous pourrez vous laisser tomber sur une corniche en hauteur. Un autre mécanisme libère un dernier faisceau dans lequel vous devez carrément vous jeter avec vos bottes de fer pour être attiré vers la paroi est. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous puissiez vous lâcher en contrebas, et frappez le prisme bleu afin d'ouvrir la porte juste en dessous. Sautez directement à l'étage inférieur pour la franchir, mais seulement après avoir récupéré le rubis rouge contenu dans le coffre.

Evitez soigneusement de vous approcher des statues Beamos qui lancent des lasers tant que vous n'avez pas l'arc en votre possession. Contentez-vous de chausser vos bottes pour suivre la paroi de gauche sans oublier de faire un détour dans la direction opposée à la sortie pour récupérer un **fragment de coeur**. De la même manière, escaladez la paroi vers le nord jusqu'à atteindre les cordes qui retiennent la porte. Tranchez-les d'un coup d'épée pour faire basculer le panneau, puis laissez-vous tomber en dessous afin d'atterrir juste devant la porte nord que vous déverrouillerez avec la dernière clé obtenue. Puisque vous ne disposez pas encore des armes pour vous défendre contre les archers, protégez-vous derrière les barricades tout en progressant vers le nord. Vous devrez détruire deux barrières de bois avant d'atteindre le renfoncement ouest où se trouve une statue Beamos. Si vous le voulez, vous pouvez aussi plonger dans l'eau dans le coin nord-est pour trouver un coffre contenant un rubis violet. Il faudra toutefois enfiler vos bottes pour détruire la barrière qui en protège l'accès. Le coffre qui renferme la **petite clé** se trouve tout près du Beamos, et vous n'aurez qu'à utiliser cette dernière pour franchir la porte est.

Si vous souhaitez atteindre la salle située au nord-est, il va vous falloir passer sur des plates-formes rotatives comportant des prises pour les bottes de fer. Chaussez vos bottes dès que le support s'apprête à tourner et attendez qu'il revienne à la normale avant de les retirer pour foncer vers la prise suivante. La pièce nord-est est habitée par un nouveau Goron qui vous tend un deuxième **fragment de clé**. Au pied de l'échelle, un petit coffre contient un rubis jaune. Montez ensuite afin de quitter cette salle par l'étage. De retour dans la salle précédente, un chemin magnétique vous permet d'accéder à la porte sud en marchant sur le mur est. Avant de franchir la porte, pensez à récupérer le rubis jaune contenu dans le coffre.

SOUS-BOSS
Le combat se déroule sur une plate-forme circulaire qui surplombe le vide. Dans la mesure où vous n'aurez quasiment pas besoin de vous déplacer, le plus prudent est de garder vos bottes de fer à vos pieds pendant la majeure partie du combat. La méthode pour vaincre le Goron consiste à parer ses attaques avec le bouclier, et attendre qu'il lève un ou deux bras pour lui porter quelques coups d'épée. L'ennemi se mettra alors en boule et vous pourrez le saisir comme vous l'aviez fait avec les chèvres ou lors des matches de sumo. A vous de vous placer correctement de manière à repousser le Goron au-delà des limites de la plate-forme pour le faire basculer dans la lave en fusion, sans pour autant glisser dans le vide.

Le coffre contenant **l'Arc du Héros** vous attend sagement dans la pièce sud. Grâce à lui, vous allez pouvoir éliminer plus facilement les ennemis volants et détruire les statues Beamos. Utilisez-le tout de suite pour couper la corde qui retient la passerelle bloquant l'accès à la pièce sud, et traversez la salle jusqu'à ce que les Beamos vous remarquent. Lorsque leur oeil rouge est visible, il vous suffit de le viser proprement afin de neutraliser la statue. Procédez de cette manière jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucune, et déplacez-les toutes afin d'explorer les renfoncements camouflés derrière certaines d'entre elles. Vous y trouverez notamment un coffre renfermant la précieuse **boussole**. La statue est dissimule un passage vers une autre salle où un troisième Goron attend pour vous remettre le dernier fragment de clé avec lequel vous pouvez achever de reconstituer la **grande clé**. Le coffre derrière lui contient un rubis violet.

De retour dans la pièce précédente, empruntez la sortie sud pour explorer une nouvelle salle emplie de lave. Le mouvement de caméra vous montre l'emplacement d'un cristal qui vous servira lorsque vous aurez atteint sa position. Pour cela, frayez-vous un passage parmi les monstres en faisant basculer la grille à l'aide d'une simple roulade. Les Dodongos peuvent être éliminés à distance en visant manuellement leur queue avec l'arc, si vous ne voulez pas prendre le risque de les affronter sur la plate-forme étroite.
Je vous conseille également d'éliminer de la même façon les larves enflammées perchées au plafond pour éviter qu'elles ne vous tombent dessus et vous fassent tomber, d'autant qu'elles abandonnent généralement des flèches derrière elles. Avancez jusqu'au mécanisme à enfoncer avec les bottes de fer pour qu'un faisceau magnétique vous attire au plafond. De là, progressez jusqu'à ce que vous vous trouviez à côté du cristal caché dans le renfoncement, et visez-le avec l'arc pour débloquer l'ouverture de la porte. En chemin, arrangez-vous pour éliminer le Dodongo à distance avant qu'il ne vous repère, car vous ne pouvez pas faire de sauts de côté pour passer dans son dos. Lâchez-vous ensuite en contrebas et franchissez la porte.

Après avoir fait un rapide détour vers la gauche pour récupérer le rubis violet contenu dans le coffre, sortez votre arc pour couper la corde qui retient le pont vers le nord, et enfoncez le mécanisme à l'aide des bottes. Le faisceau qui vous projette au plafond se déplace vers la partie nord de la pièce, d'où vous pouvez vous lâcher pour atterrir directement devant la porte. Vous parvenez ainsi dans une zone immergée peuplée d'ennemis que vous pouvez éliminer en

renvoyant leurs jets d'eau avec la charge bouclier. L'arc peut également s'avérer utile pour les vaincre en toute sécurité. Une fois devant la porte, visez simplement le cristal en hauteur sur la plate-forme nord-est pour ouvrir l'accès à la salle nord. Débarrassez-vous des gobelins et des Beamos avant de traverser cette pièce où vous aviez déjà trouvé un fragment de coeur. Vous regagnez finalement la zone des archers qu'il vous est maintenant possible de transpercer de flèches, tout comme le Beamos qui cachait un passage secret. Déplacez la statue pour vous engouffrer dans le tunnel qui mène à d'autres archers, puis enfoncez le bouton pour attirer le faisceau en contrebas. De là, restez suspendu en l'air pour viser la corde qui retient la passerelle, avant de vous laisser tomber dessus. Avant de franchir la porte ouest, pulvérisez les jarres pour libérer une petite fée que vous pouvez stocker dans un flacon. La carte vous montre également un coffre en hauteur que vous ne pourrez atteindre que beaucoup plus tard, lorsque vous serez en possession du grappin. Il vous suffira alors de vous agripper au filet pour accéder au coffre contenant un rubis violet. Dernière ligne gauche avant le boss avec une série d'archers qui ne manquent jamais leur cible. Restez près de l'entrée pour les atteindre à distance en vous cachant derrière les piliers, puis descendez pour couper la corde qui retient la porte et débarrassez-vous des gobelins qui vous assaillent en nombre avant de franchir la grande porte.

BOSS : Magmaudit, créature pyrogène du crépuscule

Ce monstre, très inspiré du Balrog de Tolkien, est plus impressionnant que redoutable, du moins si vous savez vous y prendre. Ses attaques directes sont dévastatrices, mais si vous allez suffisamment vite en appliquant la méthode qui suit, vous ne lui laisserez même pas le temps de réagir. Dès le début du combat, faites un salto arrière pour vous mettre à bonne distance, et sortez votre arc pour viser la gemme ancrée sur son front dès qu'elle commence à briller. Profitez de ce que le monstre est momentanément étourdi pour saisir l'extrémité d'un des chaînes qui pend à ses pieds, et enfilez vos bottes de fer pour la tirer en arrière le plus possible. Ceci aura pour effet de faire trébucher la créature, vous permettant de lâcher la chaîne et de retirer vos bottes pour aller frapper la tête à grands coups d'épée. Trois reprises devraient suffire pour en venir définitivement à bout.

Emparez-vous du **deuxième cristal d'ombre** et du **réceptacle de coeur** avant de parler à Midona pour quitter le donjon.

Les Terres de Lanelle

Les trésors de Cocorico et ses alentours

Faites un petit détour dans le magasin de Crahmé, au nord-est de Cocorico, pour acheter un **premier sac de bombes** au prix de 120 rubis. Notez qu'il est possible de combiner les flèches et les bombes pour obtenir des flèches explosives. Posez une bombe au pied du gros rocher à l'entrée sud-ouest de la ville pour dévoiler un passage vers la partie haute de la source. Jetez-vous dans l'eau et enfilez vos bottes de fer pour toucher le fond et pouvoir ouvrir un coffre contenant un **fragment de coeur (9)**. Les autres rochers qui se trouvent au fond de l'eau ne pourront être détruits que lorsque vous aurez les bombes aquatiques. Revenez à l'endroit où vous avez démoli le rocher et combinez vos flèches et vos bombes pour pouvoir tirer une flèche explosive en direction des rochers qui surplombent la paroi. La manoeuvre a pour effet de dévoiler un **fragment de coeur (10)** caché derrière, que vous pouvez attirer vers vous en utilisant le boomerang tornade. Depuis la boutique de Crahmé, vous pouvez soit pénétrer à l'intérieur de celle-ci pour sortir par l'étage, soit demander au Goron qui attend en bas de vous propulser en hauteur. De là, gravissez la pente jusqu'au bâtiment, et montez les deux échelles pour atteindre un coffre contenant un rubis violet. Sur le toit de la maison, acceptez de montrer au gamin comment tirer à l'arc et écoutez le défi que vous propose Balder. Les deux premières cibles sont extrêmement faciles à atteindre, mais ce n'est pas le cas du poteau situé à l'autre bout du village, au sommet du bâtiment d'où vous venez. Vous devez viser juste au-dessus du coin supérieur droit pour l'atteindre. Ceci fait, Balder vous remet un **fragment de coeur (11)** en récompense de votre exploit. Un nouvel objet intéressant est à présent disponible dans la boutique de Balder. Il s'agit de **l'oeil de faucon** proposé au prix de 100 rubis. Vous pourrez vous en servir comme d'une longue-vue ou bien le combiner avec l'arc pour l'utiliser comme un sniper.

Reprenez le chemin qui mène au pied de la montagne de la mort et demandez au deuxième Goron de vous aider à grimper. Au lieu de vous élancer vers le nord, tournez-vous du côté droit pour atteindre une corniche à l'ouest. Suivez-la en direction du nord jusqu'à apercevoir un trou contre le mur de gauche. Laissez-vous tomber pour atterrir juste devant un coffre contenant un **fragment de coeur (12)**. Regagnez maintenant la plaine d'Hyrule sur le dos d'Epona en passant

par la sortie nord de Cocorico, et vous serez rapidement interrompu par le facteur venant vous apporter la lettre de Crahmé et celle de Baba si vous l'avez utilisée pour la première fois dans les Mines Goron. A peine arrivé sur la plaine, vous n'aurez pas de mal à remarquer un gros rocher facile à démolir avec une bombe. Hissez-vous ensuite sur la corniche et avancez jusqu'à ce que vous puissiez sauter pour vous accrocher au lierre permettant de continuer encore un peu plus haut. Lorsque vous serez bloqué, tournez-vous en direction de l'ouest et visez le rocher en face de vous avec une flèche explosive pour le détruire. Vous n'avez plus qu'à sauter dans cette direction, grimper au lierre où était situé le dernier rocher, et vous lâcher sur la plate-forme en contrebas, côté nord, pour atteindre un coffre contenant un **fragment de coeur (13)**.

Votre quête continue normalement vers le nord de la plaine, là où trois rochers adjacents ne demandent qu'à être détruits. Mais avant cela, vous pouvez encore récupérer quelques trésors intéressants. Utilisez une bombe sur le chemin sud-ouest de la zone pour relier les deux plaines d'Ordinn. De retour dans la Gorge de Cocorico (plaine sud), franchissez le petit pont et détruisez le rocher encastré dans la paroi sud-est pour dévoiler l'entrée d'une grotte. Il s'agit de la première caverne aux lanternes, appelée ainsi parce que vous aurez besoin de la lanterne pour éclairer vos pas dans cet endroit lugubre. La grotte se présente sous une forme assez labyrinthique, mais le plan vous aidera à vous y retrouver. N'oubliez pas qu'un simple coup de torche suffit à brûler les toiles d'araignées. Si vous n'avez pas envie d'aller chercher les deux coffres à rubis, voici le chemin direct vers le **fragment de coeur (14)** : est, est, nord, nord-est. Vous devrez allumer les deux flambeaux au bout du tunnel pour le faire apparaître. Retenez l'emplacement de cette caverne car vous devrez y revenir plus tard pour chercher une âme de spectre.

La piste d'Iria

Rendez-vous dans la plaine nord d'Ordinn et utilisez une bombe pour détruire les rochers qui bloquent la sortie nord. Votre action aura pour effet d'attirer l'attention des forces du crépuscule qui feront disparaître une partie du pont, vous empêchant de revenir en arrière.

AVERTISSEMENT : Il est conseillé de ne pas sauvegarder jusqu'à ce que vous ayez franchi le portail vers le royaume du crépuscule, car si vous quittez la partie avant d'être changé en loup, le jeu vous ramènera au village de Cocorico, où vous serez bloqué puisque vous ne pourrez plus franchir le pont. Pensez-y si vous ne voulez pas devoir tout recommencer depuis le début...

Libre à vous de revenir légèrement en arrière, au niveau du pont cassé, pour éliminer les créatures de l'ombre, ce qui est possible en utilisant l'attaque circulaire contre les trois ennemis à la fois, ou bien de continuer directement vers le nord jusqu'au portail noir. Je vous conseille toutefois fortement de les éliminer maintenant, car le futur point de téléportation situé au pont d'Ordinn ne sera pas accessible tant que vous ne les aurez pas tués. En le franchissant, vous rejoignez le monde du crépuscule et reprenez la forme du loup. Après avoir fait quelques mètres, vous devriez apercevoir une sacoche et pourrez mémoriser **l'odeur d'Iria**. Activez vos sens pour suivre sa piste jusqu'à la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord). Si vous accélérez régulièrement, vous n'aurez pas besoin de vous soucier des ennemis qui tentent de vous ralentir. La piste traverse ensuite la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) jusqu'à l'entrée ouest de la citadelle. L'odeur vous conduit finalement à la taverne de Telma où Iria est au chevet du prince Zora. Examinez la carte étalée sur la table près des soldats pour prendre connaissance de votre prochaine destination : le Lac Hylia.

Le lac Hylia

Quittez la citadelle par la sortie ouest et traversez la plaine de Lanelle (ouest) vers le lac Hylia dont la position est maintenant marquée sur votre carte. A l'embranchement, prenez à gauche vers le pont où vos ennemis vous ont tendu un piège. Alors que le pont s'embrase, dépêchez-vous de pousser la caisse la plus proche et de sauter dessus pour vous jeter dans le vide par-dessus la rambarde. Si vous n'êtes pas suffisamment rapide, vous serez dévoré par les flammes.

Votre chute est amortie par les eaux du lac Hylia, du moins par le peu d'eau qui reste encore dans cet endroit asséché. Remontez la berge en passant devant les Zoras inquiets au sud, et écoutez ce que dit le propriétaire de l'attraction. Un ennemi apparaît du côté nord de la berge, mais il ne tarde pas à vous apercevoir lorsque vous vous approchez. Saisissant une herbe à ses pieds, le monstre appelle à la rescousse une créature volante qu'il enfourche pour vous

attaquer. Lorsque celle-ci est hors d'atteinte, contentez-vous d'éviter ses tirs en courant ou en faisant des bonds de côté, puis sautez-lui à la gorge dès qu'il perd un peu d'altitude. Vous risquez à ce moment-là de vous faire saisir par ses griffes, mais c'est vous qui l'agresserez si vous êtes suffisamment rapide. Quelques coups suffiront à en venir à bout, et vous n'aurez plus qu'à achever le cavalier au sol pour l'anéantir.

Midona en profite pour prendre le contrôle de la créature ailée qui vous prend dans ses serres pour emprunter la voie des airs. L'épreuve consiste à guider la créature à travers la grotte, en évitant les flèches des archers et surtout les éboulements qui menacent de vous faire tomber. Si vous heurtez un obstacle, vous en êtes quitte pour recommencer la traversée du début. D'une manière générale, volez toujours au-dessus des rochers qui s'affaissent, et n'accélérez que pour éviter de heurter quelque chose. La sortie se trouve en hauteur et vous la repérerez facilement grâce au halo de lumière qui filtre à travers.

Le domaine Zora

Vous vous retrouvez en amont de la rivière Zora, juste devant la cabane de Lise. Ecoutez ce qui la préoccupe en activant vos sens, et lâchez-vous en contrebas sur la rivière gelée. Sachez qu'il est possible de frapper les cristaux de glace pour les briser. Le passage vers l'ouest vous conduit à l'entrée du village Zora où un énorme monticule de glace vous permet de continuer plus au nord. Pour cela, grimpez sur le petit monticule de neige et faites appel à Midona pour sauter sur les formations de glace, tout en prenant garde aux chutes de stalactites. Une fois au sommet, trois créatures noires vous attendent à l'intérieur d'un petit labyrinthe. Allez d'abord chercher l'ennemi le plus éloigné, et lorsque vous l'aurez neutralisé, utilisez le cercle de Midona pour enfermer les deux derniers. Ecoutez ensuite les conseils de Midona et faites appel à elle pour être téléporté au pied de la montagne de la mort.
Approchez-vous de l'énorme rocher en fusion au centre de la zone, et demandez à Midona de l'envoyer directement au village des Zoras. Votre petit manège a pour effet de faire fondre la glace pour que l'eau reprenne sa place en ces lieux.

L'esprit de Luterra, la reine des Zoras, apparaît sous vos yeux alors que vous tentez de sortir, et vous conjure de retrouver son fils, le prince Lars, celui-là même que vous aviez aperçu dans la taverne de Telma. Jetez-vous dans l'eau et laissez-vous porter par le courant jusqu'au lac Hylia. Vous vous retrouvez ainsi directement devant la grotte où se trouve l'esprit de Lanelle qui vous confie son calice de lumière lorsque vous vous approchez du centre pour lui parler.

Les perles de lumière de Lanelle

Prenez en chasse le premier parasite qui détale sur le pont à votre approche (1). Avant de continuer dans cette direction, faites demi-tour pour aller chercher celui qui est isolé à l'est, tout près de l'eau (2). Revenez ensuite sur vos pas et franchissez les deux ponts en bois pour livrer bataille contre trois créatures noires. Encore une fois, neutralisez la plus éloignée avant d'encercler les deux autres simultanément. Le chemin est libre pour accéder jusqu'à l'attraction au centre du lac, derrière laquelle se cache un autre parasite (3). Pour l'éliminer sans tomber dans l'eau, attendez qu'il fonce sur vous et faites un saut de côté pour éviter son attaque, puis jetez-vous sur lui. Empruntez maintenant le chemin escarpé dans la montagne au sud-ouest, et sautez par-dessus les gouffres pour atteindre le dernier parasite de cette zone (4). Vous pouvez à présent redescendre soit au niveau de l'attraction, soit à l'endroit où se trouvait le parasite est pour trouver une herbe près de laquelle vous pouvez hurler pour faire venir la créature ailée qui vous transportera vers le domaine Zora.

La traversée au sein de la grotte est plus périlleuse que la dernière fois, puisque vous devez maintenant activer vos sens pour essayer d'attraper tous les parasites qui volent dans le coin, sans heurter les obstacles ni toucher l'eau. Dès que vous pouvez en cibler un, foncez-lui dessus en faisant une accélération pour le dévorer. Si vous arrivez près de la sortie avant d'avoir trouvé les quatre perles de lumière, laissez-vous tomber volontairement pour pouvoir recommencer sans perdre de temps. Les perles déjà acquises seront d'ailleurs conservées (5, 6, 7 et 8).

Lise est horrifiée par un parasite dont vous n'allez pas tarder à ne faire qu'une bouchée (9). En allant vers le nord, tournez-vous sur la gauche pour remarquer une **pierre d'appel** dont vous devez mémoriser la mélodie pour répondre au loup blanc qui vous attendra ensuite devant l'entrée ouest de la citadelle. A présent, revenez un peu plus au nord et laissez-vous tomber en contrebas sur la terre ferme pour sortir par le chemin qui disparaît au nord-ouest. Vous revoilà dans le village Zora où errent cinq autres parasites. Deux d'entre eux volent au centre du lac, et vous pouvez les attaquer grâce aux plates-formes qui émergent de l'eau (10 et 11). Vous ne pouvez accoster que sur la rive ouest, mais

Midona vous aidera à escalader les escarpements vers le nord. Lorsque vous arrivez sous la cascade, récupérez le rubis rouge dans le coffre qui se trouve un peu plus loin, puis sautez en contrebas de manière à atteindre le parasite de la rive est (12). Vous êtes obligé de recommencer votre ascension jusqu'à parvenir encore à nouveau sous la cascade, mais faites cette fois demi-tour pour grimper sur un petit escarpement depuis lequel Midona peut continuer à vous hisser vers les hauteurs. De là, sautez sur la série de blocs puis montez à l'endroit où se trouvent les rubis verts pour remarquer que la caméra change de sens. Ici, vous avez le choix entre continuer dans la direction des rubis pour atteindre le parasite du sud-ouest (13), ou vous tourner de l'autre côté et faire appel à Midona pour monter encore plus haut vers la salle du trône où se trouve un autre parasite (14). Il faudra foncer contre la paroi sur laquelle est accroché ce dernier pour le déloger. Dans tous les cas, vous serez obligé de récupérer les deux perles de lumière pour en finir avec cette zone.

En observant le plan, vous vous rendrez compte que l'avant-dernier parasite se situe carrément dans la citadelle. La téléportation ne vous arrange pas vraiment, alors laissez-vous entraîner par le courant jusqu'à ce que vous puissiez bifurquer vers le raccourci au sud-ouest. La rivière vous emmène à l'entrée nord de la plaine d'Hyrule de Lanelle, où des marches vous permettent de remonter juste avant le pont. Descendez ensuite en direction de l'entrée est de la citadelle, en passant par la plaine ouest où trois créatures noires vous tendent une embuscade.
Après les avoir éliminées de la manière habituelle, entrez dans la ville et foncez vers le parasite indiqué sur le plan. Au passage, vous devriez remarquer le loup blanc auquel vous devrez parler lorsque vous aurez repris forme humaine. Le parasite se trouve à l'entrée de la taverne de Telma et se cache sur le muret au milieu des caisses que vous pouvez détruire à l'aide d'une attaque circulaire (15).

Le tout dernier parasite du crépuscule apparaît finalement au centre du lac Hylia, et Midona vous indique son emplacement exact sur le plan. Demandez à Midona de vous téléporter directement au Lac Hylia et nagez jusqu'à l'emplacement indiqué en blanc sur votre carte. Les impressionnants remous dans l'eau signalent la présence d'un parasite anormalement gros, comme vous pourrez le constater en activant vos sens pour le localiser. Dès lors, un combat s'engage sur des plates-formes étroites desquelles vous ne devez pas tomber si vous voulez pouvoir sauter à la gorge de votre ennemi. Faites un bond de côté lorsqu'il fonce vers vous pour éviter ses décharges électriques, puis attaquez-le immédiatement. Lorsqu'il se retrouve très affaibli, sautez carrément sur son ventre et utilisez le cercle de Midona pour neutraliser toutes les pattes en même temps. Le monstre ne s'en relèvera pas et libérera la dernière perle de lumière. A présent que vous avez sauvé l'esprit de Lanelle, il vous faut partir en quête du dernier cristal d'ombre.

Vers le troisième cristal d'ombre

La caverne aux lanternes 2

Le seul moyen de quitter la zone du lac est d'emprunter le canon de Tobi pour vous propulser au sommet de la cabane de la poule-planée. Acceptez le jeu qui consiste à tenir une poule au-dessus de sa tête pour planer jusqu'à la plate-forme au centre du lac. Votre objectif est d'atterrir sur le niveau le plus haut de la structure en bois pour accéder au coffre qui renferme un **fragment de coeur (15)**. Ralentissez au maximum pour arriver en douceur, et lâchez-vous au bon moment en repérant votre position par rapport à l'ombre de Link. Si vous parvenez à atteindre le coffre situé juste au-dessus sur la plate-forme mobile, vous obtiendrez un rubis orange. Les autres coffres situés plus bas contiennent chacun différents rubis.

Payez à nouveau le canon et l'attraction des poules pour planer cette fois en direction de la partie sud de la zone. A proximité de la pierre des vents, vous pouvez utiliser une bombe pour pulvériser un rocher qui bloque l'accès à la caverne lanterne 2. Celle-ci se présente de la même façon que la caverne précédente, mais elle est plus longue et nécessite davantage d'huile pour recharger la lampe. De nombreux coffres y sont dissimulés, mais vous n'aurez pas de mal à les découvrir. Voilà donc le chemin direct pour accéder au coffre contenant un nouveau **fragment de coeur (16)** : est, est, nord, ouest, ouest, ouest, nord, sud, est, sud. Allumez les deux flambeaux pour le faire apparaître.

Quelques insectes d'or et la Grande Bourse

Deux insectes dorés sont cachés à proximité du pont du lac Hylia, empruntez donc le canon pour accéder au sommet et sortez par la porte pour déboucher au nord de la zone. Avant de poursuivre, mieux vaut peut-être faire un détour en

direction de la citadelle pour obtenir un objet important. En chemin, le facteur viendra vous apporter les lettres de Chahmé et de l'office du tourisme de la rivière Zora. Entrez dans la maison située au sud-ouest de la citadelle pour rencontrer la petite Macaon qui vous remettra **la Grande Bourse** si vous lui remettez au moins un insecte. Vous pouvez maintenant stocker jusqu'à 600 rubis, et chaque insecte remis vous fera gagner de l'argent. Comme les sommes sont assez conséquentes et que vous aurez besoin d'argent un peu plus tard, je vous conseille de conserver vos insectes pour le moment. Sachez que Macaon vous cédera la bourse géante seulement lorsque vous aurez trouvé les 24 insectes dorés.

A cheval, prenez la direction du pont du lac Hylia et arrêtez-vous sous l'arche nord. Une **mante mâle (insecte 11)** vient souvent se balader à cet endroit, mais vous aurez peut-être besoin du boomerang pour l'attraper si elle est trop en hauteur. A l'extrémité sud de ce même pont, avancez sous les racines un peu plus loin et tournez-vous face au sud pour localiser la **mante femelle (insecte 12)**, posée contre une paroi rocheuse. Là encore, le boomerang vous permettra de l'attirer vers vous.

Faites route vers la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) afin de récupérer deux autres insectes dorés. Le petit chemin qui se dirige vers le sud-ouest passe devant un petit carré de fleurs roses. Le **papillon mâle (insecte 13)** vole justement au-dessus d'elles. Approchez-vous ensuite de la sortie ouest de la plaine et regardez vers la doroate pour repérer une corniche avec du lierre. Le **papillon femelle (insecte 14)** vole au-dessus du petit parterre de fleurs qui se trouve là-haut. Vous pouvez aller le chercher directement si vous avez le grappin, ou bien l'attirer vers vous depuis votre cheval en utilisant le boomerang.

Troisième botte secrète

Si vous avez suivi le cheminement indiqué, vous avez dû activer la pierre d'appel durant la recherche des perles de lumière de Lanelle. Le loup blanc vous attend donc sur le monticule à l'entrée de la citadelle, et vous n'avez qu'à grimper le long du lierre pour le rejoindre. Le guerrier mort vous apprend maintenant une troisième **botte secrète (3)** : le coup à revers. Après lui avoir montré que vous savez effectuer la charge bouclier, il vous explique comment procéder. La technique consiste à passer dans le dos de l'adversaire pour percer ses défenses. Faites simplement deux sauts de côté successifs (le second se change en roulade), puis portez un simple coup d'épée lorsque vous vous retrouvez derrière l'adversaire. N'essayez surtout pas de porter une frappe sautée ou vous feriez échouer la manoeuvre. Entraînez-vous à utiliser le coup à revers et retenez bien la démarche, car cette botte est l'une des plus efficaces du jeu.

La chasse aux insectes continue

Après cette petite interruption, il est temps de reprendre la quête des insectes d'or et d'aller chercher les deux qui se trouvent dans la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord). En arrivant sur la plaine par l'entrée sud-ouest, suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se sépare en deux au niveau d'un rocher. Juste derrière le rocher se trouve un arbre sur lequel est posé un **lucane mâle (insecte 15)** qui risque de s'envoler à votre approche. Si c'est le cas, attendez qu'il se pose et regardez par terre pour le ramasser. Empruntez maintenant le sentier qui s'enfonce dans les caillasses au nord-ouest de la zone, et longez la barrière à doroate du premier rocher jusqu'à atteindre une grotte bloquée par une pierre que vous pouvez faire sauter. Vous ne pouvez encore rien y faire, mais observez la paroi à l'entrée de la grotte, et vous repérerez facilement le **lucane femelle (insecte 16)**, que vous pourrez attirer avec le boomerang.

Au nord de la plaine, vous pouvez dégager l'accès vers la sortie nord en faisant exploser le rocher qui en condamne l'accès, et déboucher ainsi directement dans le village Zora. Laissez-vous tomber dans le bassin et nagez vers la rive sud-est. Une **libellule mâle (17)** vole au-dessus des herbes, près des caisses en bois. Attirez-la vers vous à l'aide du boomerang. Descendez ensuite vers la cabane de Lise, en amont de la rivière Zora, et localisez la **libellule femelle (18)** qui vole sous le ponton. Attirez-la également à l'aide du boomerang tornade.

Le 2ème sac de bombes et le 3ème flacon

A ce stade du jeu, Lise devrait vous attendre à l'extérieur de sa cabane et refuse de vous laisser entrer. Faites quelques pas autour d'elle pour faire apparaître trois créatures noires qu'il vous faudra vaincre toutes en même temps en effectuant une attaque circulaire. Vous pouvez aussi en neutraliser une, puis frapper les deux autres simultanément.

Acceptez d'aider Lise en commençant par combiner vos flèches et vos bombes pour détruire l'éboulis qui bloque la rivière depuis le ponton. Une fois dans l'embarcation, avancez avec précaution en évitant les obstacles, jusqu'à rejoindre le Zora qui vous montre l'effondrement à faire exploser. Ceci fait, suivez votre guide par-delà les cascades jusqu'au lac Hylia où le Zora vous remet un nouveau **sac de bombes** en récompense de vos efforts. Sortez en empruntant le canon de Tobi et passez la porte pour quitter le lac. A présent, vous pouvez revenir aux rapides de Lise pour tenter un défi qui consiste à viser un certain nombre de cibles sans percuter les rochers en descendant la rivière. L'exercice n'est vraiment pas simple, mais il vous permettra d'acquérir le **sac de bombes géant** vous autorisant à stocker deux fois plus de bombes.

Toujours en amont de la rivière Zora, franchissez la petite porte qui mène au domaine du pêcheur et rencontrez Hena. A l'intérieur de la cabane, vous pouvez passer en vue subjective pour examiner les objets du décor, et notamment participer au jeu du Korokoro près de la porte. Ce mini-jeu est une épreuve d'adresse délicate qui consiste à guider une boule le long d'un parcours étroit sans la faire tomber. Si vous passez les huit premiers niveaux, vous aurez l'honneur de recevoir le **leurre grenouille**. Celui-ci fait partie des différents leurres que vous pouvez utiliser lorsque vous pêchez en barque sur le lac du domaine d'Hena. Même si vous n'aimez pas la pêche, acceptez de vous y rendre au moins une fois en payant 20 rubis pour aller chercher un **fragment de coeur (17)**. Vous ne devriez avoir aucun mal à le repérer puisqu'il se trouve perché sur l'arche, à mi-hauteur, juste en face de l'endroit où vous démarrez la partie de pêche. Avancez un peu et lancez votre canne dessus pour accrocher le fragment avant de mouliner pour le remonter vers vous.

Tant que vous êtes à l'intérieur du domaine du pêcheur, dirigez-vous à pied vers le petit pont situé à l'est de la zone, tout près du panneau qui recommande de ne pas jeter ses ordures. Là, tournez-vous vers le point d'eau côté est et pêchez au bouchon pour trouver le **troisième flacon**. Lancez votre ligne au centre et attendez que ça morde pour ramener le flacon. Avec un peu de chance, vous tomberez dessus du premier coup. Vous pouvez également tenter de compléter la quête qui aboutit à l'obtention du **leurre coulant** (voir section Leurres dans les Quêtes Annexes).

Avant de poursuivre, faites un détour par la citadelle pour obtenir un nouveau **fragment de coeur (18)**. Celui-ci vous sera donné par le vieil homme situé dans la rue près de l'entrée ouest, si vous lui donnez 1000 rubis, à raison de 50 maximum à chaque fois. C'est le moment de faire un détour par la maison de Machaon pour engranger des rubis en lui montrant quelques-uns de vos nouveaux insectes.
Rendez-vous ensuite dans la plaine d'Hyrule de Lanelle (sud) en empruntant la sortie sud de la ville, et ouvrez les yeux en descendant le grand escalier côté ouest pour localiser la **coccinelle femelle (insecte 19)** près de la rangée d'arbres. Descendez ensuite le second escalier, un peu plus au sud, et dirigez-vous vers l'est en direction du parterre de fleurs qui se trouve près du promontoire envahi de corbeaux. Vous y trouverez la **coccinelle mâle (insecte 20)**.

Obtenir la tunique Zora et les hydro-bombes

Il est temps de revenir à la quête principale et d'aller consulter Telma dans la taverne de la citadelle. Suite à une petite cinématique, on vous confie la tâche de protéger le convoi de Telma jusqu'à Cocorico. Un imprévu vous empêche cependant de traverser le pont où le chef des orcs a bien l'intention de prendre sa revanche. Vous devez ainsi participer à une nouvelle joute semblable à la précédente, si ce n'est que l'ennemi est maintenant protégé par deux boucliers qui le rendent insensible à votre épée. Au lieu de charger avec Epona, avancez lentement en bandant votre arc et attendez le dernier moment pour viser le corps du monstre. Deux flèches bien placées suffiront à en venir à bout, et vous obtiendrez la **clé du portail**.

La mission de protection du convoi se poursuit en direction du village. A cheval, efforcez-vous de rester toujours à proximité de la calèche en éliminant les ennemis qui s'en approchent. Si jamais le convoi commence à s'enflammer, ciblez-le avec le boomerang tornade pour éteindre le feu. Utilisez l'arc pour atteindre les ennemis volants, et descendez de cheval pour déverrouiller les portes. N'hésitez pas à piétiner les herbes pour trouver de nouvelles flèches, et talonnez les orcs montés sur les sangliers pour les faire tomber à l'aide de simples coups d'épée. Non loin de l'arrivée, il se peut que le chariot se mette à tourner en rond dans une zone où les orcs reviennent sans arrêt. La faute à un ennemi volant qui dévie la trajectoire du convoi en lâchant une bombe sur sa trajectoire. Efforcez-vous donc d'éliminer cet oiseau en le lockant dès que possible et en le transperçant d'une flèche avant que la situation ne devienne plus compliquée. Notez qu'il y a deux endroits où le problème risque de se poser, juste avant le deuxième portail que vous déverrouillerez à l'aide de la clé.

Une fois dans le village, suivez l'esprit de la reine des Zoras jusqu'au cimetière où vous n'aurez qu'à vous glisser dans un tunnel pour recevoir **la tenue Zora**. Grâce à elle, vous allez désormais pouvoir respirer sous l'eau et nager aussi longtemps que vous voudrez. Il vous est également possible de combattre à l'épée si vous enfilez vos bottes de fer pour marcher au fond de l'eau. Notez que cette tenue est hélas plus sensible aux attaques de feu et de glace. Un passage dans la boutique de Chramé, au nord-est du village, vous donnera l'occasion d'acheter vos premières **hydro-bombes**. Si jamais vous n'avez aucun sac vide, vous devrez revendre vos anciennes bombes au comptoir d'à-côté avant de pouvoir investir dans celles-ci. Votre nouvelle acquisition vous donne la possibilité de faire exploser des rochers sous l'eau, et vous en trouverez justement un au village Zora, dans la salle du trône. Vous devrez faire un détour par l'ouest puis prendre la sortie nord de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord) pour rejoindre assez rapidement le village Zora. Dans le petit tunnel de gauche, près de l'entrée, vous serez obligé d'utiliser deux bombes normales pour détruire les rochers qui barrent le passage. Il faudra calculer le timing avant de lancer la deuxième, si vous voulez éviter qu'elle ne vous explose dessus en retombant. Une fois dans la salle du trône, enfilez la tenue Zora et plongez au fond du bassin en utilisant les bottes de fer, puis posez une hydro-bombe près de l'énorme pierre pour la détruire. Vous libérez ainsi un Goron qui vous cède le troisième et dernier **sac de bombes**. Avant de partir, vous pouvez également allumer les deux flambeaux afin de faire apparaître un coffre immergé qui renferme un rubis violet.

Revenez dans la partie cachée, au nord du cimetière de Cocorico, là où la reine Zora vous a remis la tenue aquatique, et posez une hydro-bombe contre les rochers situés au fond de l'eau afin de créer un raccourci vers le lac Hylia. Une fois là-bas, nagez en direction du temple marqué d'un point violet sur la carte, et plongez le plus bas possible pour trouver l'entrée du prochain donjon. Celle-ci est obstruée par un rocher en hauteur, il faut donc poser une première hydro-bombe au sol pour libérer les bulles d'air, puis une seconde à cet emplacement pour la faire remonter jusqu'au rocher qui bloque l'entrée.
Avec un bon timing, le temple devient enfin accessible.

Le Temple Abyssal

Nagez jusqu'à l'extrémité du tunnel et contentez-vous d'éviter les méduses puisque vous ne pouvez pas dégainer votre épée sans utiliser les bottes de fer. Faites le plein de potions rouges en utilisant vos flacons vides pour enfermer la substance laissée par les Slimes rouges, puis ouvrez les deux petits coffres pour récupérer des hydro-bombes et des flèches supplémentaires. Pour ouvrir la porte en haut des marches, sautez simplement sur la poignée depuis le balcon. Dans la salle suivante, combinez votre arc et vos bombes normales pour viser les stalactites avec des flèches explosives. En bas, le bouclier et quelques esquives vous seront utiles pour éviter les attaques des monstres à carapaces que vous ne pouvez pas vaincre sans le grappin. Un petit coffre est placé sur des plates-formes en hauteur, près de la porte suivante, et renferme des bombes supplémentaires. Un homme-lézard vous défie sur le pont, ne vous faisant perdre que quelques secondes.

Prenez le temps d'observer la pièce centrale dans laquelle vous arrivez pour vous familiariser avec les mécanismes qui la régissent. Trois poignées situées sur les côtés sont là pour faire pivoter l'escalier principal, et des prises pour le grappin sont ancrées au plafond et à la place de la quatrième poignée. Des barrières vous empêchent d'évoluer librement dans la pièce, mais vous pourrez en contourner certaines lorsque vous serez en possession du grappin. Pour l'instant, vous n'avez qu'à descendre l'escalier vers l'étage inférieur, et faire tout le tour de la pièce pour trouver un coffre contenant des flèches. Tant que vous êtes dans la partie sud du RDC, sautez sur la poignée pour faire pivoter l'escalier, remontez au 1E, allez récupérer Baba dans le pot près de la porte est et sautez sur la poignée à l'ouest pour faire tourner le pont dans votre direction. Le coffre contenant **la carte du donjon** est située un petit peu plus au nord-est, en bas des escaliers.

Franchissez la porte est au RDC et passez le pont pour arriver dans une autre pièce où vous pouvez faire tomber deux stalactites avec des flèches explosives. En empruntant le petit tunnel de gauche, vous débouchez près du pilier central que vous pouvez escalader à l'aide des vignes. L'une des stalactites que vous avez fait tomber au-dessus d'un geyser fait maintenant office de plate-forme pour vous permettre de sauter jusqu'au coffre contenant une **petite clé**. Vous ne pouvez pas faire grand-chose d'autre pour le moment, alors faites demi-tour pour revenir dans la salle centrale, et remontez l'escalier afin de déverrouiller la porte est au 1E. Un autre pont vous sépare de la pièce suivante où vous attend un coffre près de la grille sud. Il renferme des bombes supplémentaires. De l'autre côté, levez le nez pour localiser quelques stalactites à faire tomber avec des flèches explosives. Vous pouvez maintenant vous en servir

comme plates-formes pour escalader le lierre et vous retrouver au-dessus de la grille. A cet endroit-là, sautez sur les poignées pour débloquer la grille avant de continuer vers le sud en pulvérisant le rocher qui entrave le chemin.

La pièce ronde est gardée par un homme-lézard que vous pouvez tuer ou faire tomber de la roue dentée afin d'accéder tranquillement à la porte sud-est. Un coffre vous attend ensuite au sud-ouest avec une nouvelle **petite clé**. Revenez maintenant sur vos pas jusqu'au dernier rocher que vous avez détruit, et rendez-vous dans la salle la plus à l'est de cet étage. De l'autre côté de la porte, vous avez affaire à un insecte qui se camoufle à l'intérieur d'une bulle d'eau pour se protéger. Pour l'instant, vous ne pouvez pas l'extraire sans l'aide du grappin mais une flèche explosive fera très bien l'affaire. Utilisez votre clé pour déverrouiller la grille afin d'explorer la salle de contrôle de l'eau (est). Si vous sautez en contrebas pour grimper ensuite le long de la vigne côté ouest, vous pourrez courir jusqu'en haut de la pièce malgré la présence de quelques araignées d'eau qui tentent de vous ralentir. En haut, n'oubliez pas d'ouvrir le petit coffre pour récupérer des bombes avant d'utiliser les échelles pour atteindre la poignée. Actionnez-la pour libérer un torrent d'eau qui coulera jusque dans la pièce centrale du donjon. Le coffre caché derrière la cascade est malheureusement inaccessible sans le grappin. Laissez-vous tomber dans l'eau pour glisser directement jusqu'en bas, puis agrippez-vous sur la plate-forme afin d'actionner le second levier qui contrôle le barrage.

Franchissez la porte sud-ouest et glissez-vous sous l'engrenage pour vous rapprocher de la grille près de laquelle se trouve un pot que vous pouvez briser pour déloger une petite fée.
Revenez légèrement sur vos pas de manière à rejoindre la pièce ronde où la roue dentée fonctionne à nouveau, faisant tourner quelques plates-formes en contrebas. Lâchez-vous du côté ouest de manière à pouvoir utiliser ces plates-formes à votre avantage, et sautez en direction de la porte nord. De l'autre côté, faites quelques pas vers la doroate pour trouver facilement un nouveau coffre contenant une **petite clé**. De retour dans la salle précédente, sautez cette fois vers le passage est puisqu'une grille vous empêchera de continuer si vous tentez d'aller au nord. Utilisez la clé pour atteindre un tunnel immergé qu'il vous faudra traverser à la nage en évitant les méduses. Prenez le temps d'explorer les renfoncements en chaussant vos bottes de fer pour trouver deux coffres qui renferment un rubis rouge et quelques hydro-bombes. Utilisez-en une contre le rocher qui bloque la suite du tunnel, et débarrassez-vous de l'huître en la frappant lorsqu'elle s'ouvre.

SOUS-BOSS
Vous débouchez finalement dans une grande salle désespérément vide où vous devriez avoir la désagréable impression d'être épié. C'est en passant en vue subjective pour observer ce qui se passe au plafond que vous remarquerez la présence d'un énorme crapaud qui semble vouloir de vous comme plat de résistance. Le batracien a la fâcheuse tendance à vous envoyer des hordes de petits poissons qui ont au moins le mérite de mourir en laissant des coeurs derrière eux. Quand il n'en reste plus aucun, le monstre s'élance dans les airs pour tenter de vous écraser, mais vous pouvez repérer son ombre sur le sol et faire une roulade pour l'éviter au dernier moment. Profitez alors de cet instant pour aller frapper sa langue sauvagement, avant de recommencer le processus depuis le début. Notez que vous pouvez également profiter du moment où il tire sa langue après avoir été frappé pour viser celle-ci avec une flèche explosive.

Une fois mort, le crapaud libère l'accès au coffre contenant le précieux **grappin**. Cet objet n'est pas seulement utile pour accrocher les cibles, les cordages ou les surfaces recouvertes de lierre. Il constitue également une très bonne arme, capable par exemple de retirer les carapaces de certains ennemis ou de déloger ceux qui s'enferment dans des bulles. A l'instar du boomerang, vous pouvez l'utiliser en visant manuellement ou en utilisant le lock. Vous en aurez besoin justement dans cette salle pour aller chercher les trésors dissimulés dans les renfoncements en hauteur, et pour actionner la cible qui déverrouille la porte de sortie.

Faites route jusqu'à la salle centrale du donjon pour constater que le niveau de l'eau a quelque peu monté. Il vous faut à présent trouver la deuxième salle de contrôle de l'eau pour immerger davantage cette pièce. Le grappin vous permet de contourner les barrières en passant par les vignes qui les surplombent, ce qui vous facilitera les choses pour évoluer dans cette salle. Arrêtez-vous devant la porte ouest du RDC afin de viser la cible à l'aide du grappin pour faire pivoter l'escalier vers vous. Même si ça ne sert à rien pour le moment, notez que vous pouvez remonter le courant en chaussant vos bottes de fer. Passez la porte ouest et glissez-vous sous l'engrenage pour atteindre une nouvelle grotte où se trouve une immense roue dentée. Pour l'instant, les plates-formes sont immobiles, mais vous pouvez mettre à contribution le grappin pour accrocher la première cible rouge en haut à doroate. Laissez-vous tomber à côté du coffre pour récupérer des hydro-bombes, avant de lancer votre grappin en direction des vignes sur le mur nord-est. De là,

longez le pilier de manière à poser le pied sur la corniche, et agrippez les vignes au nord vers la partie la plus haute de la pièce. Vous pouvez vous retourner pour localiser une cible qui mène à un coffre contenant un rubis rouge avant de revenir à la seconde vigne. Une dernière paroi couverte de lierre vous permet d'atteindre la porte nord.

Utilisez une flèche explosive sur la stalactite afin de vous en servir comme support pour passer au-dessus de la barrière. Le grappin vous permet ensuite d'atteindre facilement la porte ouest à l'aide de la cible. Vous arrivez ainsi dans la seconde salle de contrôle des eaux, où des plantes grimpantes vous permettent de passer au-dessus de la barrière grâce au grappin. L'ascension vers le haut de la tour vous obligera cette fois à vous accrocher sur certaines cibles pour franchir les gouffres et arriver sans encombres jusqu'au petit coffre renfermant quelques bombes. Ensuite, l'échelle vous conduit directement au levier permettant de libérer les eaux, mais avant de tirer la poignée, rapprochez-vous de la cible en face de vous pour atteindre le coffre en hauteur.
Vous y trouverez **la boussole**. Notez que vous pouvez quand même passer sous la cascade et viser la cible avec le grappin, même après avoir libéré le torrent d'eau. Il ne reste plus qu'à vous laisser tomber sur le toboggan pour rejoindre la partie inférieure de cette salle pour tirer la seconde poignée. A nouveau, passez par-dessus la barrière grâce aux vignes et sortez par la porte nord-est. Visez la cible pour ouvrir la grille et glissez-vous sous l'engrenage pour atteindre un coffre contenant des hydro-bombes.

De retour dans la pièce précédente, passez cette fois la porte sud-est et utilisez vos bottes de fer pour récupérer le rubis rouge au fond de l'eau. Derrière le nouvel engrenage, une porte vous conduit dans une pièce ronde où une roue dentée fait tourner des plates-formes suspendues. Franchissez la porte sud-est afin de rallier le petit coffre dans le couloir et amasser un rubis rouge supplémentaire, puis visez la cible au-dessus du barrage pour le déverrouiller, et regagnez la pièce centrale du donjon. Vous constatez que l'eau a atteint cette fois son niveau maximum, mais il reste encore plusieurs choses à faire. Du 1er étage, levez la tête pour localiser le grand lustre au plafond, et visez l'une des cibles avec le grappin pour atteindre un coffre qui renferme un **fragment de coeur (19)**. Placez-vous ensuite sur le balcon et tirez sur la poignée côté ouest pour faire pivoter l'escalier.

De retour dans la salle des deux roues dentées, côté ouest, il faut trouver le moyen de descendre à l'étage inférieur. Pour cela, mettez-vous à l'extrémité de la seconde roue et regardez vers la paroi nord en contrebas pour localiser un pilier enveloppé de plantes grimpantes sur lequel vous pouvez vous agripper. Lâchez-vous en-dessous et regardez en direction de la roue qui fait pivoter les plates-formes mobiles. Attendez le bon moment pour viser la seule cible qui n'est pas obstruée par une chaîne, et restez suspendu jusqu'à ce que vous puissiez poser le pied sur le socle le plus à l'ouest. De là, regardez en direction de l'autre roue pour viser une autre cible qui vous mènera cette fois à la porte ouest. Eliminez les chauves-souris à distance pour éviter qu'elles ne vous fassent tomber.

Une fois dans la salle immergée par les eaux, nagez en faisant le tour par le nord-ouest jusqu'à ce que vous trouviez un énorme rocher à détruire à l'aide d'une hydro-bombe ou d'un piranha explosif. De l'autre côté, descendez jusqu'au second rocher du même type, détruisez-le et remontez à la surface pour atteindre la porte sud. Placez-vous près du petit socle et levez la tête pour apercevoir une nouvelle cible à actionner avec le grappin. Ceci aura pour effet d'ouvrir un passage dans le sol vers l'étage inférieur. Vous atterrissez juste devant le coffre qui renferme **la grande clé**. De là, glissez-vous dans le tunnel immergé, puis, une fois de l'autre côté, remontez à la surface pour ouvrir un petit coffre contenant des hydro-bombes. Nagez jusqu'à la salle centrale du donjon en empruntant le même chemin qu'à l'aller, ou bien en faisant appel à Baba pour revenir par l'entrée principale du donjon en cas de problème.

Avant d'aller régler son compte au boss des lieux, ne touchez à aucune poignée (assurez-vous que l'eau s'écoule bien vers l'est) et rendez-vous dans la salle est du 1E. Une animation vous montrera que le niveau de l'eau a fait monter la petite passerelle vers le sud. Lâchez-vous au RDC pour emprunter une plate-forme mobile qui passe juste au-dessus de la passerelle que vous souhaitez rejoindre. Une fois sur place, marchez sur l'interrupteur au sol et utilisez le grappin sur l'une des cibles de la paroi sud pour atteindre le coffre renfermant un **fragment de coeur (20)**. Une cible en hauteur vous permettra de ressortir. De retour dans la salle centrale, sautez dans l'eau et plongez en prenant garde aux piranhas qui protègent l'accès au petit coffre renfermant un rubis rouge. La porte dans laquelle vous devez insérer la grande clé se trouve en surface, côté sud. Lâchez-vous dans l'eau et plongez avec vos bottes de fer pour faire face au boss du temple abyssal.

BOSS : Octolanthe, poisson fossile du crépuscule

A peine avez-vous touché le fond que le monstre dévoile sa véritable apparence, en restant toutefois lâchement caché dans son trou. La première phase est assez classique puisque vous devrez principalement attirer son oeil vers vous avec le grappin dès qu'il vous est possible de le locker. Après quelques coups, le monstre se décide à sortir de sa cachette et commence à nager à l'intérieur du bassin. Retirez vos bottes de fer pour le prendre en chasse, en restant toujours derrière lui ou sur le côté, mais en direction de sa tête.
Dès que vous parvenez à cibler son oeil, rapprochez-vous le plus possible en vous positionnant au-dessus de lui de manière à pouvoir vous servir du grappin pour vous accrocher sur son dos. Assénez alors son oeil de violents coups d'épée jusqu'à que vous perdiez l'équilibre ; une technique qui rappelle beaucoup Shadow of the Colossus. Maintenant que vous avez compris la démarche, recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le troisième et dernier **cristal d'ombre** est à présent entre vos mains, de même que le **réceptacle de coeur**. Midona ne tarde toutefois pas à vous prendre de vitesse, et c'est au cours d'une scène mémorable que Xanto fait son apparition.

A la recherche de la princesse

L'infiltration de la taverne

De nouveau sous forme de loup, Midona sur vos épaules, prenez la direction du château par l'ouest et entrez dans la citadelle. Telma vous chasse de sa taverne lorsque vous essayez d'entrer, mais la chatte Louise vous recommande de passer par la fenêtre en sautant sur les caisses. Vous devrez d'abord pousser celle qui est isolée pour atteindre les autres. Des cordes tendues en hauteur vont vous permettre de traverser la pièce à l'insu de tous, mais prenez garde à ne faire tomber aucune jarre si vous ne voulez pas vous faire remarquer.

Rencontre avec Giovanni

Vous débouchez finalement dans une salle remplie de trésors où un homme avachi sur son trône vous demande d'éliminer un spectre. Il s'agit du fantôme que vous apercevrez en activant vos sens, si vous regardez en direction de la lanterne suspendue en l'air. Sautez-lui deux fois à la gorge pour qu'il se retrouve à terre, et bondissez pour lui arracher son **âme de spectre (1)**. L'homme vous explique qu'il s'appelle Giovanni et qu'il a été damné pour sa cupidité. Le seul moyen de le libérer de cette malédiction est de récupérer 60 âmes de spectres disséminées aux quatre coins d'Hyrule. Dès que vous en aurez rassemblé 20, revenez le voir une première fois pour être récompensé en recevant un quatrième flacon, puis partez en quête des âmes restantes. La liste complète est disponible dans la section Quêtes Annexes. Faufilez-vous dans le coffre pour quitter cet endroit.

Le canal souterrain du château

Votre chute vous conduit directement dans un canal souterrain qu'il va falloir traverser pour atteindre le toit. Méfiez-vous des rats qui rôdent dans le coin, et sautez sur la poignée nord pour avancer. Après avoir vaincu les deux araignées géantes, ramassez le petit bâton près de la torche, et allumez-le pour enflammer la toile d'araignée. Après avoir embrasé les trois flambeaux suivants, gardez votre bâton dans la gueule et escaladez le deux grandes marches côté est pour brûler une nouvelle toile d'araignée. De l'autre côté, le passage vous conduit dans une alcôve où vous pouvez creuser pour atteindre les égouts. Durant l'ascension de la tour, marchez sur les cordes pour franchir les gouffres tout en éliminant les ennemis au fur et à mesure de votre progression. Longez le mur si vous ne voulez pas tomber et devoir tout recommencer. Une fois sur les remparts, utilisez la caisse pour atteindre la tour est où un ennemi volant vous attaque. Plus au nord, attendez que le vent souffle pour que le pont soit suffisamment à l'horizontale pour le traverser. Lâchez-vous ensuite sur les toits et faufilez-vous dans l'ouverture pour pénétrer dans la tour en haut de laquelle se trouve Zelda. La princesse vous indique que l'épée pourfendeuse du mal, la légendaire Excalibur, se trouve au coeur du sanctuaire de la forêt de Firone, et transmet ses forces à Midona pour vous permettre de poursuivre votre quête.

L'obtention d'Excalibur

Le chemin vers le sanctuaire

Faites appel à Midona pour accéder au point de téléportation nord de la forêt de Firone, et faites comme si vous alliez vers le temple sylvestre. En chemin, le singe que vous connaissez bien se fait encercler par d'étranges marionnettes très faciles à vaincre. Le mouvement de caméra vous montre un passage accessible dans les hauteurs. Depuis la grande souche de gauche, utilisez les talents de Midona pour sauter sur les escarpements rocheux, jusqu'à ce que vous arriviez devant des ponts rotatifs. Attendez que le vent aligne les deux ponts pour aller jusqu'au second, puis attendez encore que les ponts tournent à nouveau afin de rejoindre la terre ferme. Sur la droite, marchez sur la corde en évitant les va-et-vient des souches qui se balancent au-dessus de votre tête. De l'autre côté, une **pierre d'appel** vous permet d'entrer en contact avec le loup blanc. Lorsque vous serez de nouveau humain, vous devrez vous rendre sur la plaine d'Hyrule de Lanelle, au sud de la citadelle pour rencontrer le guerrier mort qui vous apprendra une nouvelle botte secrète. Pour l'heure, pénétrez dans la grotte pour déboucher au coeur du sanctuaire de la forêt.

A la poursuite de Skull Kid

Vous remarquez bien vite que cette zone ne s'affiche pas sur la carte au fur et à mesure de vos déplacements, ce qui vous oblige à observer l'environnement pour vous créer des points de repère. Le sanctuaire rappelle beaucoup les bois perdus, et il est très facile de s'y perdre. Dans un premier temps, approchez-vous de la pierre d'appel et hurlez en respectant la mélodie pour faire venir un être rappelant étrangement le Skull Kid de Majora's Mask. Une poursuite s'engage à travers la forêt tandis que le petit personnage tente de vous échapper en envoyant des hordes de marionnettes pour vous attaquer. Débarrassez-vous en au fur et à mesure sans perdre de vue votre objectif. Le seul moyen de savoir quel chemin prendre dans chaque zone est d'observer quelles sont les issues où apparaît la lumière de la torche de Skull Kid. Il ne reste plus ensuite qu'à le localiser à l'intérieur même de la zone pour aller le déloger.

Depuis l'entrée du sanctuaire, vous devez obligatoirement passer devant un petit lac pour atteindre une zone où l'ennemi est perché en haut d'une marche, tout près d'un arbre. Ensuite, vous devez quitter cette zone par la sortie qui mène près d'une souche immergée sur laquelle est perché Skull Kid. Nagez sous la petite cascade pour trouver un chemin qui monte jusqu'à sa position, et attaquez-le. Maintenant, revenez deux fois en arrière pour rejoindre la zone du petit lac, et engouffrez-vous dans le tunnel qui monte vers la nouvelle zone où se cache votre ennemi. Pour atteindre sa position, vous êtes obligé de faire un détour dans la zone adjacente et d'escalader les trois marches pour monter sur la branche creuse en hauteur. A l'autre bout, attaquez le petit trompettiste et revenez dans la zone du petit lac pour prendre cette fois le passage entre les deux rideaux d'eau. De là, prenez à droite, puis à gauche et enfin à droite pour atteindre un emplacement qui surplombe la zone où vous attend Skull Kid. Sautez en contrebas et apprêtez-vous à livrer bataille contre lui.

Retenez l'emplacement du rocher au centre de l'aire de combat, car il faudra le faire exploser lorsque vous serez de nouveau humain. L'ennemi continue de faire appel à ses marionnettes pour se protéger de vos attaques, mais il suffit de les éliminer rapidement pour le prendre de vitesse. Dès que vous êtes suffisamment près de votre adversaire, sautez-lui à la gorge pour l'affaiblir. Le seul moyen d'éviter qu'il ne s'enfuit lorsque vous l'approcher est d'éliminer d'abord tous les sous-fifres, de vous approcher, et d'attendre qu'il saisisse sa trompette pour lui sauter dessus à ce moment-là, de manière à ce qu'il n'ait pas le temps d'esquiver. Vous devriez même avoir le temps de grimper jusqu'à lui avant de le frapper s'il se trouve en hauteur. Après avoir été blessé trois fois, Skull Kid cesse son petit jeu et vous invite à le suivre vers la partie principale du sanctuaire.

L'énigme des statues

Placez-vous sur le symbole de la Triforce, face aux statues, et hurlez en suivant la mélodie qui s'affiche à l'écran. Les deux statues s'animent et vous lancent un défi. Le casse-tête est vraiment difficile et vous êtes pourtant obligé de le résoudre pour continuer. A chaque fois que vous vous déplacez d'une case, les deux statues se déplacent également dans des directions différentes, le but étant de les amener toutes les deux sur leurs socles respectifs. Suivez les directions suivantes pour y arriver : gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, haut, haut, gauche, bas, bas, droite, haut. Glissez-vous sous l'arche nouvellement ouverte et examinez l'épée pour entrer en possession de la légendaire **Excalibur**. L'épée vous reconnaît comme digne de la porter et vous reprenez apparence humaine. Vous pouvez à présent utiliser le fragment des ombres pour redevenir un loup à chaque fois que vous le désirez, ce qui signifie que vous pouvez également vous téléporter à tout moment désormais. Vous avez à peine achevé une quête que Midona vous en confie une autre : retrouver les fragments du miroir des ombres disséminés aux quatre coins d'Hyrule.

Nouvelle balade en Hyrule

Un détour intéressant

Ce paragraphe concerne les insectes, fragments de coeur et âmes de spectres que vous pouvez aller chercher à ce moment-là du jeu. Libre à vous de le sauter si vous préférez poursuivre directement la quête principale. Glissez-vous sous la fissure située dans le mur sud de la zone où se trouvent les deux statues mobiles, et retournez-vous face au nord pour localiser un **escargot (insecte 21)**. Vous pouvez le capturer facilement avec le grappin. Vous devrez patienter un peu avant de pouvoir le réunir avec son partenaire. Empruntez cette fois le chemin qui revient dans la zone où vous avez combattu Skull Kid, et pulvérisez le rocher découvert tout à l'heure à l'aide d'une bombe. Un spectre en sort, et vous devez vous transformer en loup et activer vos sens pour le localiser. Après deux coups, sautez-lui dessus pour retirer son **âme de spectre (2)**. Laissez vos sens actifs pour repérer un endroit dans le sol où vous pouvez creuser, là où se trouvait le rocher que vous avez détruit. Vous pénétrez ainsi dans une caverne remplie de plantes carnivores. S'il est plus facile de les abattre sous forme de loup, vous devrez tout de même reprendre apparence humaine pour éliminer celle qui pend du plafond à l'aide d'une flèche. Lorsque toutes les plantes sont vaincues, un coffre apparaît et libère un **fragment de coeur (21)**. Téléportez-vous dans la forêt de Firone et restez sous forme de loup pour sauter d'un point à un autre jusqu'à ce que vous arriviez sur la grande souche au centre du marais empoisonné. Une nouvelle **âme de spectre (3)** vous attend ici. Utilisez le point de téléportation vers la gorge de Cocorico et redescendez vers le sud en direction de la plaine d'Hyrule de Firone. En chemin, le facteur vient vous apporter une lettre de Telma et repart aussitôt. Rendez-vous près de la petite colline située au nord du petit pont, au centre de la plaine, et attendez que la nuit tombe pour voir un **spectre (4)** flotter tout près de l'arbre. Dans la partie sud de la gorge de Cocorico, juste après le pont, se trouve un **spectre (5)** isolé près d'un arbre, en haut de la colline qui jouxte la barrière. Rendez-vous maintenant dans la caverne aux lanternes 1 dont l'entrée est située au sud-est de la gorge de Cocorico, et empruntez le chemin suivant pour trouver le **spectre (6)** : est, est, nord, nord-ouest.

Si vous prenez le temps de faire un détour dans le village de Cocorico, vous pourrez acheter une nouvelle sorte de bombes dans la boutique de Crahmé : **les bombinsectes**. Encore une fois, vous serez sûrement obligé de revendre vos anciennes bombes pour libérer un sac. Depuis la sortie nord-est de Cocorico, prenez la route vers la montagne de la mort et suivez le sentier jusqu'au deuxième Goron. Au lieu de vous faire projeter vers le nord, orientez-vous vers l'ouest de manière à saisir la paroi de ce côté de la montagne. Suivez la corniche en direction du sud afin de localiser un **spectre (7)** en hauteur, à condition qu'il fasse nuit. De retour au village, entrez dans la boutique de Crahmé pour ressortir à l'étage, au niveau du toit, et prenez la direction de l'entrepôt en ruines que vous aviez fait exploser au nord-est pour localiser un **spectre (8)**. Avant de partir, suivez le sentier qui grimpe vers la tour de guet au nord, afin de repérer facilement un autre **spectre (9)**. La sortie sud-est du village vous ramène dans le cimetière où un autre **spectre (10)** vous attend au milieu des tombes. Toujours dans le cimetière, il y a une tombe que vous pouvez pousser pour déloger un nouveau **spectre (11)**. Elle se trouve à l'entrée du cimetière, au sud-ouest. Rendez-vous dans la citadelle et prenez la sortie sud pour entrer sur la plaine d'Hyrule de Lanelle (sud). Un **spectre (12)** vous attend sur le grand escalier.

Tant que vous êtes dans la plaine au sud de la citadelle, reprenez votre forme humaine et allez voir le loup blanc au nord-ouest, contre le mur du grand escalier. Il se change en guerrier mort et teste votre maîtrise du coup à revers. N'oubliez pas qu'il suffit de faire deux sauts de côté successifs pour passer dans le dos de l'adversaire, et d'enchaîner avec un simple coup d'épée. Le maître épéiste vous enseigne ensuite une nouvelle **botte secrète (4)** : le brise-casque. Cette technique consiste à passer au-dessus de l'ennemi après l'avoir repoussé avec une charge-bouclier, dans le but de le frapper au niveau de la tête puis dans le dos. Pour réussir, vous devez donc repousser l'adversaire avec votre bouclier, puis faire un simple saut suivi d'un coup d'épée lorsque vous vous retrouvez derrière l'ennemi.

La quête de l'eau thermale

Vous avez sans doute remarqué qu'un vieux Goron rassemble des fonds à l'intérieur de la boutique de Balder à Cocorico. Notez que le magasin n'est accessible que de jour. Payez-le sans attendre, quitte à aller montrer quelques insectes à Machaon dans la citadelle pour vous faire de l'argent. Lorsque vous aurez donné 1000 rubis au vieux Goron de chez Balder pour reconstruire le pont à l'est de la citadelle, parlez avec le Goron situé à l'extérieur de la boutique de

Balder pour qu'il se demande pourquoi le Goron de la citadelle ne revient pas. Allez parler à ce Goron qui se trouve à l'est de la citadelle (prenez la sortie est et franchissez le pont pour le trouver un peu plus loin sur la plaine, ne le confondez pas avec le Goron de la sortie sud), et revenez voir celui de Cocorico. Ce dernier vous confie une mission qui consiste à apporter de l'eau thermale contenue dans un tonneau au Goron à l'est de la citadelle. Comme vous ne pouvez pas vous défendre, longez la bordure de la plaine de manière à esquiver les ennemis afin de ne pas échapper le tonneau. En courant en slalom vous devriez échapper même aux ennemis volants. Une fois devant le Goron, ciblez-le et lancez le tonneau sur sa tête pour le rafraîchir. Vous recevrez un **fragment de coeur (22)**. Le fait d'accomplir cette quête à ce moment du jeu comporte un avantage important. En effet, au lieu de devoir payer 2000 rubis supplémentaires pour l'établissement d'une boutique dans la citadelle, le Goron qui fait la collecte chez Balder ne vous en demandera plus que 200 !

Un autre détour utile

Téléportez-vous au lac Hylia et nagez en direction de la rive isolée à l'est. Un **spectre (13)** rôde justement au-dessus de l'herbe. Pénétrez dans la grotte de l'esprit de Lanelle, toujours dans la zone du lac Hylia, et longez la corniche côté ouest jusqu'à ce que vous aperceviez du lierre que vous pouvez accrocher avec le grappin. Cela vous permet d'atteindre une porte derrière laquelle se trouve une petite pièce où sont cachés deux coffres contenant un rubis bleu et quelques bombes. Ne partez pas sans avoir allumé les deux torches pour faire apparaître le troisième coffre qui contient un **fragment de coeur (23)**. A partir du point de téléportation du lac Hylia, sautez sur les différentes plates-formes au-dessus de l'eau pour atteindre la partie la plus au sud de la zone. Un nouveau **spectre (14)** attend patiemment votre venue. Continuez vers l'ouest et reprenez temporairement votre apparence humaine pour grimper à l'échelle jusqu'à la tour où un autre **spectre (15)** protège son territoire. Revenez légèrement sur vos pas pour repérer une **pierre d'appel** juste après le dernier pont que vous avez franchi vers l'ouest. Hurlez en respectant la mélodie afin d'appeler le loup blanc qui se portera dans le désert Gerudo, endroit que vous allez visiter très bientôt. Pour le moment, retournez-vous pour retrouver l'entrée de la caverne aux lanternes 2 que vous avez déjà explorée une première fois pour trouver un fragment de coeur. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement de trois spectres : est, est (**spectre (16)**), nord, ouest, ouest, nord-est (**spectre (17)**), sud, est, sud (**spectre (18)**). N'oubliez pas que vous pouvez recharger votre lanterne en récupérant les restes des Slimes jaunes qui font office d'huile.

Sous forme humaine, empruntez le canon de Tobi pour participer au jeu de la poule-planée, et volez en direction des plates-formes au centre du lac, là où se trouvaient le fragment de coeur et les différents coffres. Un **spectre (19)** est positionné en bas, mais prenez garde à ne surtout pas tomber dans l'eau lorsque vous l'affrontez. Acceptez à nouveau le même jeu pour planer en direction du nord de la zone. Autrement dit, dès que vous avez pris le départ, retournez-vous complètement pour vous poser juste en-dessous de la plate-forme de lancement afin de localiser un **spectre (20)**. Sous forme humaine, traversez le pont qui surplombe le lac Hylia jusqu'à ce que le chemin bifurque vers le nord. A cet endroit, regardez le mur côté est pour localiser un rocher à pulvériser en hauteur. Utilisez une flèche explosive pour le détruire et servez-vous du grappin pour vous accrocher sur la cible cachée derrière. Là, tournez-vous sur la droite pour apercevoir un autre rocher à faire exploser, suivi d'une autre cible à accrocher pour finalement trouver un **spectre (21)** sur la corniche située en face. Notez qu'il y a également un coffre contenant un rubis violet.

Le défi de Prune

Si vous vous approchez du canon de Tobi lorsque vous êtes sous forme de loup, vous serez interpellé par Prune, un perroquet qui vous propose de participer à un mini-jeu. Pour cela, hurlez simplement près des herbes à côté de Prune sous forme de loup. L'épreuve consiste à voler en perçant un maximum de ballons, de manière à totaliser plus de 10 000 points. Le moindre choc vous ramène au début de l'épreuve, mais vous n'avez pas à payer pour participer. Le meilleur moyen de réussir est de se focaliser uniquement sur les ballons rouges pour les percer à la suite et faire un maximum de combos. Vous n'êtes pas obligé de prendre le risque de tous les avoir, mais efforcez-vous de contourner les autres ballons pour atteindre les 10 000 points. Si vous réussissez, vous recevrez un **fragment de coeur (24)**.

Les récompenses de la citadelle

Le flacon de Giovanni

Vous devriez à présent avoir récupéré au moins 20 âmes de spectres. Dès que c'est le cas, rendez-vous à la citadelle pour recevoir le **quatrième flacon** rempli de larmes de fées. A l'instar de la soupe de mémé dans Wind Waker, les larmes de fées ont pour effet de remplir toute votre jauge de vie et d'améliorer votre puissance de frappe. Pour rappel, Giovanni habite dans une maison entourée de chats dans la ruelle située au-dessus de celle de la taverne. Vous devez entrer dans la cité sous forme de loup et creuser un trou contre le mur de la maison pour entrer à l'intérieur. La quête est cependant loin d'être terminée puisqu'il vous faut en réalité 60 âmes de spectres pour que Giovanni retrouve son enveloppe charnelle...

L'armure magique

Assurez-vous que vous avez mené à bien la quête de l'eau thermale, évoquée un peu plus haut. Une fois que vous aurez payé la somme demandée, rendez-vous dans le nouveau magasin fraîchement ouvert sur la place centrale de la citadelle pour y acheter **l'armure magique** au prix de 598 rubis.

Le grand carquois

Rendez-vous dans le chapiteau de l'allée ouest de la citadelle pour participer au jeu de l'étoile. L'épreuve consiste à aller chercher toutes les boules lumineuses dans le temps imparti. Le seul moyen d'y parvenir est de mettre à contribution le grappin afin de passer rapidement d'une extrémité de la cage à une autre. Si vous faites en sorte d'emprunter uniquement des trajectoires qui vous permettent de passer sur plusieurs sphères en même temps, vous réussirez sans peine le défi. Votre succès vous permet d'acquérir le **grand carquois** qui peut stocker jusqu'à 60 flèches. Un autre défi vous attend ensuite sous le chapiteau, mais vous ne pourrez le réussir que lorsque vous aurez le double-grappin.

Dernier détour avant le désert

En explorant la plaine d'Hyrule de Lanelle au nord du château, vous remarquerez un cercle d'herbes près des arbres, au nord-ouest de la zone. Creusez sous forme de loup pour pénétrer dans une caverne où sont cachés deux **spectres (22 et 23)**. De retour en extérieur, montez sur le pont gardé par deux hommes-lézards afin de repérer un autre **spectre (24)**. Téléportez-vous à l'entrée de la citadelle et explorez la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) pour atteindre une partie en ruines au sud-ouest. Là, un **spectre (25)** rôde au milieu d'autres ennemis. Traversez ensuite la citadelle pour prendre la sortie est qui mène à la grande plaine d'Hyrule d'Ordinn. Sur le pont, un **spectre (26)** vous attend sagement. Téléportez-vous dans le village Zora et traversez le lac vers la rive est où un **spectre (27)** erre sur la pente au-dessus de l'endroit où vous avez trouvé un insecte d'or. Depuis la rive ouest, empruntez le même chemin que lorsque vous cherchiez les perles de lumière, en sautant sur les corniches pour atteindre la chute d'eau en hauteur. Vous ne manquerez pas d'apercevoir la lanterne du **spectre (28)** qui se balade s'il fait encore jour. Téléportez-vous en amont de la rivière Zora, près des rapides de Lise, et montez sur la petite colline au sud-ouest pour trouver un **spectre (29)** au milieu des herbes.

Rendez-vous maintenant à l'extrémité nord du pont d'Ordinn, en partie démoli. Notez que le point de téléportation vers cet endroit n'est disponible que si vous avez tué les créatures noires apparues là lorsque le pont a été démoli. Si vous ne les aviez pas éliminées, vous devrez faire tout le chemin depuis la plaine nord de Lanelle pour parvenir à cet endroit. Une fois sur place, utilisez le grappin sur la prise de la paroi est afin d'atteindre la corniche, puis longez-la vers le sud pour localiser l'entrée d'une grotte. Dès que vous arrivez sur la première passerelle, jetez-vous dans le vide et enfilez vos bottes de fer pendant que vous tombez, de manière à être aspiré par le faisceau magnétique. Laissez-vous tomber en contrebas et avancez jusqu'au deuxième faisceau, où vous procéderez exactement de la même façon. Après le troisième faisceau, allumez les deux torches pour faire apparaître un coffre contenant un rubis orange. Le coffre renfermant un **fragment de coeur (25)** se trouve un peu plus au sud, tout près de la sortie.

Le désert Gerudo

Le vol oasis

Afin de poursuivre la quête principale, rendez-vous dans la taverne de la citadelle pour rencontrer Telma, et discutez

avec les personnages attablés avant d'examiner la carte. Un nouvel objectif apparaît au sud-ouest du lac Hylia, tout près de la tour. Téléportez-vous là-bas et passez par les ponts pour atteindre l'échelle qui permet d'accéder à la partie sud-ouest. Une échelle interminable vous conduit finalement au sommet de la tour où vous rencontrez l'homme dont on vous a parlé. Acceptez de vous rendre au coeur du désert afin de recevoir la **Note de Lafrel**. Il ne vous reste plus qu'à la remettre à Tobi qui attend toujours près de son canon au centre du lac. Ciblez-le en sortant la note de Lafrel pour qu'il réagisse et vous offre un vol gratuit vers le désert. Vous ne pouvez évidemment pas refuser une telle opportunité.

Sur les dunes

Dès que vous arrivez en ces lieux, et à la condition qu'il fasse nuit, inspectez la portion sud-est du désert à la recherche d'un **spectre (30)**. La première chose à faire est de débloquer le point de téléportation de cette zone en vous frayant un passage vers la partie sud-ouest du désert Gerudo. Je vous conseille de vous transformer en loup et de foncer si vous ne voulez pas passer des heures à vous battre contre les créatures des sables. Cependant, ouvrez quand même l'oeil pour ne pas manquer **l'éphémère mâle (insecte 22)** qui vole sur les dunes. Evidemment, il est beaucoup plus facile à repérer de jour, et sa position est située au sud de la carte, à égale distance entre l'ouest et l'est, tout près de la faille sud clairement visible sur le plan. A partir de cet endroit, continuez en direction de l'ouest et sautez dans la première tranchée que vous verrez. Il ne s'agit pas de celle qui se trouve le plus au sud, mais d'une autre située juste au-dessus. Vous ne manquerez pas de localiser **l'éphémère femelle (insecte 23)** qui vole tranquillement d'une paroi à l'autre. Lorsque vous atteignez la formation rocheuse au sud-ouest, utilisez le grappin pour vous accrocher sur l'arbre en hauteur, puis ciblez la créature volante pour monter encore plus haut. Lâchez-vous dès que vous pouvez poser le pied sur la corniche, et apprêtez-vous à combattre trois monstres noirs. Libre à vous d'utiliser l'attaque circulaire à l'épée ou de vous changer en loup pour les enfermer dans le cercle de Midona. Escaladez les marches et notez qu'un **spectre (31)** rôde à cet endroit précis chaque fois qu'il fait nuit. Midona attire ensuite votre attention sur l'énorme pierre perchée en hauteur, et vous demande à quel endroit vous souhaitez la téléporter. Choisissez le pont d'Ordinn, destination qui n'est disponible que si vous avez vaincu les trois créatures noires qui hantent l'extrémité nord du pont. Ce faisant, vous avez non seulement réparé le pont d'Ordinn, mais vous avez aussi débloqué le point de téléportation vers le désert Gerudo et libéré l'accès à la caverne de l'Ordalie. Je vous conseille d'attendre la fin du jeu avant d'attaquer cette grotte qui compte tout de même 50 étages bourrés de monstres et plongée dans le noir. Nous y reviendrons plus tard.

Dans l'immédiat, courez à travers le désert en direction du nord. Lorsque vous atteignez le camp des orcs, essayez de viser de loin les archers qui font le guet sur les tours de bois avant d'éliminer les ennemis au sol. Ensuite, montez sur le dos d'un sanglier et foncez droit sur les barricades pour les détruire. Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez également démolir les tours pour récupérer le contenu des coffres cachés dessous. Le loup blanc vous attend devant l'entrée nord pour vous enseigner une nouvelle **botte secrète (5) : le coup éclair**. La technique consiste à devancer l'adversaire lorsqu'il s'apprête à attaquer en frappant par surprise. Pour cela, rangez votre épée dans son fourreau, et approchez-vous suffisamment de l'ennemi pour que l'indicateur coup éclair apparaisse. C'est à ce moment-là que vous devez frapper comme si vous vouliez faire une attaque sautée. De retour dans le désert, faites un petit détour dans le renfoncement situé à l'ouest de la sortie nord afin de localiser un **spectre (32)** entouré de gêneurs qui sortent du sable à l'infini. Vous pouvez en trouver trois autres en longeant la corniche est du désert, du nord vers le sud-est. Le premier spectre (33)) se trouve tout près d'un arbre mort que vous pouvez atteindre avec le grappin. Les deux autres sont cachés dans une grotte souterraine, légèrement au nord de l'endroit où est situé l'arbre mort. Pour la trouver, vous devez creuser dans le sable sous forme de loup à l'endroit où sont postés trois crânes formant un cercle. Dans la grotte, activez vos sens pour repérer les deux **spectres (34 et 35)** qui vous attendent à l'entrée.
Si vous le voulez, vous pouvez aussi faire exploser les rochers pour atteindre un coffre contenant un rubis orange, à condition d'allumer trois flambeaux.

La sortie nord du désert débouche sur un campement d'orcs que vous allez tenter d'infiltrer discrètement. Commencez par neutraliser l'archer posté sur la tour de droite, et avancez dans le couloir en éliminant tous ceux qui vous barrent la route. A partir de là, l'essentiel est de viser les archers à distance avant toute chose, car ce sont eux qui appellent des renforts. Si vous êtes pris pour cible, retournez dans un coin plus tranquille et avancez pas à pas jusqu'à ce que vous puissiez vaincre le guetteur, puis faites le ménage au sol. Pour vous faciliter la tâche, voici la liste des archers postés en hauteur. Le premier se trouve avant l'entrée du tunnel, le deuxième au nord-ouest de la zone, cachez-vous derrière le muret pour l'atteindre. C'est le moment de combiner l'oeil de faucon avec l'arc pour en faire un sniper. De cette manière, vous pourrez zoomer pour repérer les ennemis au loin. Le troisième apparaît au nord lorsque vous vous approchez de la porte fermée entourée de flambeaux. Avancez vers le nord-est pour voir un sanglier rôtir sur une broche. Le garde

posté à cet endroit possède la clé qu'il vous faut pour ouvrir la porte devant laquelle vous devez passer. Eliminez-le de loin avec une flèche et emparez-vous de la **petite clé**. Ne partez pas sans avoir découpé la viande avec votre lame pour en faire sortir un **fragment de coeur (26)**. Un rubis violet est également caché dans le petit coffre situé à proximité.

Maintenant que vous avez la clé, vous pouvez franchir le portail au nord de la zone et le pousser pour vous retrouver de l'autre côté. Alors que Link s'approche du sanglier dans le but de le monter, le chef des orcs vous défie en duel. Ses mouvements sont puissants mais extrêmement lents, et le coup à revers fonctionne très bien contre lui. Utilisez-le pour passer dans son dos et frappez-le sauvagement sur la tête jusqu'à ce qu'il craque. Ce pitoyable adversaire met alors le feu au campement, et vous n'avez que quelques secondes pour trouver un moyen de sortir de là. Montez immédiatement sur le sanglier et éperonnez-le pour le voir s'emballer, détruisant le portail de bois et toutes les barricades qui se trouvent sur son chemin. Vous faites ainsi une entrée brutale dans la cour qui mène à la Tour du Jugement. Mais avant de passer la porte, grimpez les marches et explorez le balcon ouest pour localiser un nouveau **spectre (36)**. Ne vous précipitez pas dans le palais et retournez dans la zone précédente pour trouver un autre **spectre (37)** dans la petite cour intérieure où vous avez combattu le chef des orcs. Revenez ensuite au niveau de l'entrée de la tour où deux flambeaux peuvent être allumés sur la droite pour récupérer un rubis violet.

La Tour du Jugement

La plupart des salles de ce temple sont envahies par les sables mouvants, et vous devrez donc prendre soin de les contourner pour ne pas vous faire aspirer. Utilisez le grappin pour vous accrocher sur la première cible fixée sur le mur de gauche, et combattez les monstres qui jaillissent du sol sans tomber de la plate-forme. Sachez qu'il est possible de les attirer vers vous à l'aide du grappin lorsqu'ils émergent du sable. De là, sautez rapidement sur les plates-formes dans le but de vous approcher de la porte, et marchez rapidement vers la partie nord-ouest de la salle pour vous emparer de la poignée qu'il suffira de tirer pour ouvrir la porte nord. Elle est gardée par quelques squelettes et vous devrez l'attirer avec le grappin avant de pouvoir la tenir. Vous aurez juste le temps de rallier les deux sols de pierre avant que le sable ne vous aspire. Le renfoncement qui suit comporte une source d'huile dans laquelle vous pouvez plonger votre lanterne pour la recharger ou vos flacons pour y entreposer de l'huile. La porte nord étant verrouillée, vous devez dans un premier temps briser la barricade de gauche avec votre épée. Méfiez-vous du sol qui s'affaisse et faites une roulade pour éviter de marcher sur le sable, puis ouvrez le coffre pour obtenir une **petite clé**. Une colonie d'insectes va alors tenter de vous ralentir en vous grimpant dessus, mais ils ne vous feront aucun mal et une simple attaque circulaire suffira à vous en débarrasser.

La porte nord débouche sur une pièce plongée dans la pénombre où des squelettes vous agressent dans le but de vous pousser dans les sables mouvants. Avancez prudemment sans oublier de sortir votre lanterne pour y voir un peu plus clair, et allumez les deux torches du mur nord pour ouvrir l'accès à la salle suivante. Vous pénétrez dans une pièce hantée par quatre fantômes, dont trois quittent immédiatement les lieux. Attaquez le dernier **spectre (38)** sous forme de loup en activant vos sens, et sautez-lui à la gorge pour l'affaiblir jusqu'à ce qu'il s'effondre. Emparez-vous ensuite de son âme avant de renifler son odeur pour mémoriser **l'odeur de spectre**. Dans le renfoncement nord-est de cette salle, une prise pour grappin vous permet d'accéder à un coffre qui renferme rien de moins qu'un **fragment de coeur (27)**. Une autre prise murale peut être utilisée pour éviter les sables dans l'autre sens. Explorez maintenant le renfoncement nord-ouest de la pièce et débarrassez-vous des crânes volants avant de foncer vers le coffre en évitant de finir étouffé par les sables. Il contient **la carte du donjon**. De nouveau sous forme de loup, faites appel à vos sens pour suivre l'odeur laissée par les spectres afin de localiser un endroit où creuser dans le sol au sud-est. Vous déterrerez ainsi une poignée qu'il suffira de tirer pour dévoiler un passage secret dans lequel vous devez vous engouffrer.

Cette petite pièce qui s'étire en hauteur fait office d'ascenseur et comporte un mécanisme en son centre que l'on peut faire tourner pour monter ou descendre. Arrêtez-vous au premier palier et restez sous forme de loup pour prendre de vitesse la goule qui risque de vous pétrifier d'horreur si vous la laissez crier. Le moyen le plus simple de l'abattre sous forme humaine est de lui envoyer une flèche explosive. Le monstre garde un coffre contenant une **petite clé**. Revenez au centre de la pièce et regardez en hauteur à travers l'ouverture pour localiser une prise pour le grappin sur la colonne. Il faut être orienté vers le sud pour l'apercevoir. Une fois en haut, éliminez les rats occupés à ronger les crânes avant de franchir la porte nord. Reprenez l'apparence d'un loup et activez vos sens pour combattre un nouveau **spectre (39)**. A l'instar du précédent, ce fantôme est plus endurant que les spectres habituels, beaucoup plus rapide à se relever, et il a tendance à se détacher de votre lock immédiatement. Lorsque vous l'aurez vaincu, sa flamme viendra rejoindre celle du

précédent dans la pièce hantée, allumant une deuxième lanterne bleue. Revenez sur vos pas et faites pivoter l'ascenseur pour emprunter à nouveau le passage secret.

Dans la pièce hantée du RDC, la deuxième flamme bleue prend place sur son pilier. Suivez la piste odorante au-delà de la porte est, et utilisez votre dernière clé pour déverrouiller la porte suivante. Suivez le passage formé par les plates-formes dans le sable pour traverser le labyrinthe de pics, et tirez la caisse dans le renfoncement. En haut des marches, ne vous occupez pas du lustre pour l'instant, mais tournez-vous plutôt vers l'est afin de sauter sur la corniche où se trouve une poignée à tirer. C'est elle qui va vous permettre de soulever le lustre pour passer dessous sans vous faire écraser, autrement vous devriez traverser à nouveau toute la salle.
Heureusement, la prise pour grappin située près de la caisse que vous avez déplacée vous fera gagner beaucoup de temps. Si vous vous arrêtez dans le creux au centre du lustre, vous pourrez l'escalader de l'intérieur. Le coffre en haut des marches contient **la boussole**. Faites pivoter la pièce en poussant la colonne d'un cran vers la gauche. Un nouveau passage s'est ouvert côté est et conduit vers un coffre contenant une **petite clé**, gardée seulement par une goule et une barrière en bois. Utilisez-la tout de suite sur la porte verrouillée à l'ouest.

Ne tombez pas dans le piège tendu par les mini squelettes et restez à distance pour éliminer les deux goules avec des flèches explosives. Une fois le passage dégagé, ne foncez pas directement vers la porte nord mais transformez-vous en loup et activez vos sens pour constater que la piste s'enfonce dans le sable à un endroit où vous pouvez creuser pour dévoiler une poignée qui contrôle l'ouverture d'un passage secret. Un troisième **spectre (40)** en sort, et il vous suffit de le vaincre pour vous emparer de son âme. N'oubliez pas que c'est au moment où il change de couleur pour vous attaquer que vous pouvez le cibler pour lui sauter sur ce qu'il lui reste de gorge. Sa flamme quitte alors les lieux en direction de la salle hantée au RDC. En poursuivant vers le nord, vous atteignez une pièce ronde où un coffre contenant une **petite clé** vous attend en contrebas. Dès que vous l'aurez ouvert, les ténèbres vous enveloppent et vos mouvements deviennent étrangement ralentis. La faute à une horde de rats invisibles que vous ne pouvez voir qu'en activant vos sens et qui s'agrippent sur vous, vous obligeant à recourir à l'attaque circulaire pour vous en débarrasser. Franchissez alors la porte ouest pour rallier la pièce hantée par le balcon.

Profitez du fait que vous êtes à l'étage pour constater que la piste odorante continue au-delà de la porte ouest en hauteur. Evitez de tomber lorsque vous sautez sur le lustre pour atteindre la porte. Commencez pas pousser la caisse en contrebas, et glissez-vous dans le renfoncement pour récupérer un coffre contenant un rubis rouge. Saisissez la poignée pour soulever le lustre au maximum et glissez-vous rapidement dessous. De l'autre côté se trouve un coffre contenant également un rubis rouge. Faites le tour de la pièce pour revenir au niveau de la poignée, et arrêtez-vous cette fois sous le lustre pour faire face à la porte côté ouest que vous rejoindrez à l'aide d'un saut. Plusieurs items intéressants sont camouflés par des barrières en bois faciles à détruire, mais la salle est protégée par un guerrier Stalfos qui ne s'écroulera qu'après avoir placé quelques coups à revers. Lorsque l'ennemi est en miettes, posez rapidement une bombe sur les débris afin de le réduire en poussière. Les deux coffres placés dans les alcôves contiennent justement des bombes. Le passage sud donne sur une salle étrange dominée par une statue de pierre. L'énigme consiste à allumer les bonnes torches en les repérant grâce à l'odorat du loup. Il s'agit de la torche isolée et de celle située à l'extrémité sud-est. La paroi ouest se dégage alors, vous permettant d'accéder à la cachette du quatrième **spectre (41)**. Le combat est quelque peu différent des fois précédentes, puisque l'ennemi se dédouble en quatre fantômes pour vous déstabiliser. Le véritable spectre change de couleur lorsqu'il se prépare à vous attaquer, ce qui vous permettra de le repérer assez facilement.

Prenez la sortie nord, puis utilisez le grappin pour rejoindre la porte est afin de regagner la pièce hantée au RDC. A présent que les quatre flammes sont allumées, la grande grille se soulève et dévoile un nouveau passage vers le nord. Repérez l'indentation au sol car il faudra y revenir un peu plus tard. Pour l'instant, franchissez la porte est pour atteindre une sorte de puits au centre duquel se trouve une vis géante. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et faites tourner la vis pour explorer les différents paliers. Au sud du SS1, vous trouverez un coffre contenant une précieuse **petite clé**, accessible via un tunnel dont l'entrée se trouve à l'ouest. Faites descendre l'ascenseur au maximum pour trouver une porte à déverrouiller. Traversez la salle suivante sous forme de loup de manière à repérer les rats qui se collent sur vous pour vous faire tomber dans les sables mouvants. Slalomez en évitant les pics, jusqu'à ce que vous puissiez tirer la poignée qui se trouve au sud-est. Vous devrez faire un détour pour pouvoir atteindre la sortie sud en évitant les pics, et sans doute vous y reprendre à deux fois, le temps d'éliminer les rats et la goule qui vous attendent sur le chemin. Foncez dans le tunnel qui suit en évitant de longer les murs piégés, et attendez que tous les insectes se collent sur vous pour les envoyer balader à l'aide d'une attaque circulaire.

Baba se cache dans un pot du recoin sud, à l'opposé de la porte que vous devez prendre pour poursuivre votre avancée.

Suivez le mouvement de la barrière hérissée de pics pour entrer dans le couloir principal, et débrouillez-vous pour ne surtout pas mettre un pied dans le sable lorsque vous combattrez les deux Stalfos. N'oubliez pas d'utiliser la technique du coup à revers pour vous en sortir, et posez vos bombes dès qu'un ennemi est à terre. La salle dissimule en fait un troisième Stalfos caché dans le recoin nord-est, et ce n'est que lorsque vous aurez vaincu les trois que la porte est s'ouvrira dans la salle où tourne la barrière hérissée de pics. Empruntez ce nouveau couloir sans passer directement par les plates-formes instables, mais en utilisant plutôt les prises pour grappin fixées sur le mur. A l'autre bout, débarrassez-vous des parasites et sautez sur la corniche en face de vous pour rallier la porte nord.

SOUS-BOSS
A peine avez-vous posé le pied dans cette nouvelle salle qu'une grille se referme derrière vous. Une épée géante plantée dans le sol ne demande qu'à être libérée, mais lorsque vous coupez la corde, la lame s'anime et vous attaque. Ce n'est qu'en prenant la forme du loup que vous apercevrez le détenteur de l'épée en activant vos sens. Ciblez-le et sautez-lui sauvagement dessus pour le mordre. Après avoir été frappé plusieurs fois, le mort-vivant décolle du sol et devient partiellement visible. Reprenez votre apparence humaine pour atteindre la tête du monstre avec vos flèches. Vous devrez viser manuellement avec l'arc pour toucher votre cible en anticipant ses déplacements. Lorsque l'ennemi fonce sur vous, dégainez votre épée, ciblez-le et donnez-lui un coup pour l'interrompre avant de frapper sa tête pour le repousser. Puis recommencez à tirer des flèches de manière à le forcer à vous foncer dessus. Au bout de trois fois, le petit jeu prend fin et vous pouvez foncer jusqu'au coffre pour récupérer **l'aérouage**. Cet objet vous servira à activer certains mécanismes, mais aussi à glisser le long des rails qui longent certaines parois. Il y en a justement dans cette pièce, et vous n'avez qu'à utiliser l'aérouge juste à côté pour glisser jusqu'à la porte. Lorsque vous êtes dessus, vous pouvez aussi vous éjecter pour passer d'une paroi à une autre.

De retour dans la salle précédente, utilisez l'aérouage sur le rail de la paroi de droite, puis éjectez-vous vers le rail en face afin d'atteindre la porte ouest en hauteur. Cinq coffres sont répartis dans cette vaste salle remplie de pièges, et vous allez devoir trouver les bons rails pour sortir de cet endroit déroutant. Tout d'abord, utilisez l'aérouage pour vous lancer vers le premier coffre, sans vous éjecter. L'élan vous permettra de passer au-dessus du sable et de récupérer les bombes. Ensuite, procédez de la même façon pour vous retrouver devant le deuxième coffre qui renferme un rubis rouge. Vous n'avez pas besoin de rail pour l'atteindre. A partir de là, foncez vers le rail en face et éjectez-vous vers la droite pour atterrir devant le coffre suivant contenant un rubis jaune. Revenez à l'entrée, soit en tombant dans les sables, soit en surfant jusque là-bas, et suivez le chemin des rails en face de vous pour monter le long de la rampe. Une fois en haut, éliminez le guerrier Stalfos pour accéder tranquillement au coffre qui renferme un **fragment de coeur (28)**. De là, préparez-vous à un parcours assez délicat dédié à l'aérouage. A partir du coffre, suivez le rail de droite en vous éjectant deux fois pour éviter le trou, et laissez-vous conduire jusqu'à la petite zone circulaire au sud-ouest. Empruntez maintenant le rail qui monte et suivez-le jusqu'au bout sans vous éjecter afin de passer dans l'espace dégagé au milieu. Une fois au sol, faites un détour par le nord-est pour vaincre les deux Stalfos qui protègent le dernier coffre de la pièce. Vous y trouverez un rubis jaune. Faites le tour par le nord-ouest pour monter au niveau de la dernière rangée de rails. Vous devez passer de l'un à l'autre au bon moment en évitant les pièges mobiles. Recommencez jusqu'à ce que les pièges se synchronisent pour vous permettre de slalomer. De l'autre côté, vous arrivez juste devant le grand coffre où se trouve **la grande clé**.

Servez-vous à nouveau de l'aérouage pour franchir le coffre et atteindre directement la salle où se trouvait l'indentation dans le sol. Placez-vous dessus et sortez votre aérouage en le faisant tourner au maximum pour activer le mécanisme d'ouverture de la grande porte. Vous savez ce qu'il vous reste à faire : monter au sommet de la tour pour vous placer au niveau de l'escalier qui surplombe la partie centrale. Vous devez vous trouver à l'est sur le plan pour pouvoir l'atteindre en un seul saut, en partant de la marche la plus haute, à l'endroit où l'escalier est partiellement détruit.
Une fois au centre, faites tourner l'aérouage sur le socle pour dévoiler un nouveau rail qui mène tout droit au troisième étage. Franchissez la grande porte pour rencontrer le boss du donjon.

BOSS : Humbaba, antique terreur ressuscitée

Approchez-vous de la carcasse gisant au centre de la pièce pour voir Xanto la ramener à la vie. Durant la première partie du combat, l'objectif consiste à se servir de l'aérouage pour briser la colonne verticale du monstre en fonçant

dessus. Le problème est que vous devez impérativement vous trouver sur la terre ferme pour sortir l'aérouage, et que d'innombrables ennemis vont apparaître pour dévier votre trajectoire. Le meilleur moyen d'éviter ça est de suivre le rail qui fait le tour de la pièce pour passer dans le dos de l'adversaire et s'éjecter à ce moment-là. Ne restez pas trop longtemps sur le rail si vous ne voulez pas vous faire toucher par une pointe acérée, et lancez-vous droit sur la colonne vertébrale du boss. A chaque fois que vous le frapperez de cette façon, il se mettra à cracher des flammes et s'entourera de davantage de morts-vivants. Les pièges sur le rail seront aussi de plus en plus nombreux. Si vous tombez dans le sable courez jusqu'en haut de la pièce pour échapper aux griffes du monstre et attendez de pouvoir utiliser à nouveau l'aérouage. Après l'avoir touché trois fois, le combat se poursuit d'une façon bien différente. Faites tourner le mécanisme au sol pour que la tour s'élève, et mettez à profit l'aérouage pour commencer une longue ascension. Le but est de rattraper la tête du boss en s'éjectant d'un rail à un autre pour éviter ses attaques ainsi que les pièges muraux. Vous saurez que vous êtes suffisamment près quand le monstre viendra se placer juste à côté de vous, l'occasion rêvée pour vous éjecter violemment dans sa direction. Une fois à terre, frappez l'épée plantée sur son crâne un maximum de fois jusqu'à ce qu'il s'envole à nouveau. A chaque fois que vous le frapperez ainsi, de nouveaux pièges apparaîtront et ses attaques seront de plus en plus rapides. Si vous vous débrouillez bien, vous ne devriez avoir à procéder de cette façon que deux fois avant d'en venir à bout. Allez chercher le **réceptacle de coeur** et engouffrez-vous dans le passage pour quitter le palais.

Le Miroir des Ombres

En grimpant la volée de marches à l'extérieur du palais, vous atteindrez la chambre du miroir. Débarrassez-vous des cinq créatures noires en éliminant les plus éloignées, puis en frappant les deux dernières simultanément à l'aide d'une attaque circulaire. Vous pouvez également vous transformer en loup pour les enfermer dans le cercle de Midona si vous préférez. L'aérouage vous permet ensuite d'escalader la statue et de faire tourner le mécanisme au sommet afin d'extirper du sable le fameux miroir des ombres... en grande partie détruit. Midona est effondrée, mais des sages apparaissent mystérieusement pour vous expliquer que celui qui se trouve derrière tous ces méfaits n'est autre que Ganondorf. Détenteur d'une des parties de la Triforce, Ganondorf n'eut aucun mal à se libérer de ses chaînes, mais les sages réussirent à le précipiter dans le royaume du crépuscule grâce au miroir. Votre quête consiste maintenant à retrouver les fragments du miroir éparpillés en Hyrule, suivant les indices laissés par les sages. L'un d'entre eux gît quelque part dans les hauteurs enneigées, un autre se cache dans une antique forêt et le dernier se trouve quelque part dans les cieux.

Les hauteurs enneigées

Les bienfaits de l'aérouage

Avant de poursuivre, l'obtention de l'aérouage va vous permettre de récupérer plusieurs bonus intéressants. Téléportez-vous au pont d'Ordinn et attendez-vous à être interrompu par le facteur qui vient vous apporter une nouvelle lettre de Crahmé. En suivant le chemin nord à travers la montagne, vous apercevrez un pont à l'extrémité duquel se trouve un rail pour l'aérouage. Une fois de l'autre côté, prenez l'apparence du loup, activez vos sens et placez-vous au centre du cercle d'herbes pour localiser un endroit où creuser. Utilisez la technique habituelle pour vaincre les trois Stalfos afin de faire apparaître un coffre contenant un **fragment de coeur (29)**. Dans les hautes herbes de la grotte, un autre petit coffre contient quelques bombes. Rendez-vous maintenant au sud-ouest de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et suivez le sentier qui grimpe dans la montagne. Juste à droite de l'endroit où vous devez faire exploser les bombes qui bloquent l'accès vers la plaine sud, vous devriez repérer un rail qui monte vers les hauteurs. Le tracé étant coupé en plusieurs endroits, vous devrez parfois vous éjecter sur le rail parallèle pour atteindre le bout du parcours où se trouve un coffre contenant un **fragment de coeur (30)**.

La boucle de corail

Allez consulter la carte posée sur la table dans la taverne de Telma pour connaître votre prochaine destination. On vous demande de rencontrer Ash postée dans les hauteurs des Pics Blancs, au nord d'Hyrule. Téléportez-vous dans le village des Zoras, et empruntez le tunnel situé à l'ouest, derrière les deux gardes Zoras qui attendent au bord de l'eau. Le passage vous conduit à l'entrée des Pics Blancs, à l'endroit précis où se trouve Ash. Allez lui parler sous forme

humaine pour recevoir le **croquis du Yéti**. Retournez voir le Zora situé à l'entrée du tunnel, et montrez-lui le croquis que vous aurez assigné à une touche de raccourci. Vous apprenez que le poisson préféré du Yéti est une truite fétide. Téléportez-vous à Cocorico et glissez-vous dans le petit tunnel, à l'est du cimetière, pour retrouver le prince Lars qui se recueille devant la tombe de sa mère. Si vous le ciblez pour lui montrer le croquis du Yéti, il vous donnera la **boucle de corail** en forme d'hameçon et vous en apprendra plus sur la truite fétide. Vous pourrez en trouver dans le domaine Zora, à un emplacement bien précis correspondant à la description que vous en a faite le prince Lars.

La piste de la truite fétide

A partir du point de téléportation du village des Zoras, plongez dans le bassin de la cascade et nagez vers la rive est, là où vous aviez dû trouver la libellule mâle. Ce que le prince appelle "les Deux-Rocs" renvoie aux deux pics rochers qui émergent de l'eau, et qu'on peut apercevoir en se tenant au bord de l'eau, face à l'ouest. Lancez votre ligne à cet emplacement pour faire venir les poissons que vous devriez même apercevoir à travers la surface de l'eau. Attendez que le bouchon descende de moitié avant de tirer sur la canne à pêche pour remonter la ligne et récupérer votre **truite fétide**. Transformez-vous immédiatement en loup afin de mémoriser **l'odeur fétide** dont vous allez vous servir pour retrouver le Yéti. Nagez en direction de la rive ouest, et une fois que vous aurez franchi le tunnel qui mène aux Pics Blancs, transformez-vous en loup de manière à pouvoir suivre la piste de la truite fétide en activant vos sens.

La piste passe par une série de plates-formes de glace que vous devez emprunter sans tomber dans l'eau glacée. De l'autre côté, suivez la piste en évitant les attaques des loups, jusqu'à ce que vous deviez vous glisser dans un passage étroit entre deux parois. A ce moment-là, tournez-vous face au sud pour localiser un **spectre (42)** au milieu du blizzard. Lorsque la piste monte le long de la montagne, faites le tour par la gauche pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi. Une fois en haut, prenez à droite pour vous approcher de l'arbre où vous attend un autre **spectre (43)**. Avant de poursuivre, redescendez les marches en direction du sud-est afin de localiser un arbre isolé autour duquel rôde un **spectre (44)**. Vous pouvez d'ailleurs creuser au pied de cet arbre pour pénétrer dans une grotte souterraine remplie de glaçons que vous ne pouvez pas détruire pour le moment. Revenez à l'endroit où se trouvent les marches qui permettent de monter, et une fois en haut, longez maintenant la corniche vers le sud-est afin de rejoindre la piste de la truite fétide, puis gravissez la pente jusqu'à ce que la piste s'arrête devant une sorte de congère. Foncez dessus pour créer un passage en faisant tomber la neige à cet endroit, et continuez le long de la corniche sud.
La piste passe devant une **pierre d'appel** où vous devrez encore une fois hurler à la lune en respectant la mélodie indiquée. Le loup blanc vous attendra ensuite dans le cimetière du village de Cocorico. Attendez quand même un peu avant de vous y rendre, si vous ne voulez pas devoir traverser à nouveau les Pics Blancs. Finalement, la piste plonge sous la paroi sud, à un endroit où vous pouvez justement creuser sous la neige pour pénétrer dans une petite grotte. A l'intérieur, il vous faudra escalader une échelle et un mur de vignes sous forme humaine pour atteindre la sortie nord.

Rencontre avec le yéti

De retour à l'air libre, vous serez agressé par trois créatures noires que vous devrez éliminer de la façon habituelle avant de pouvoir continuer. Pensez à reprendre votre apparence humaine avant de parler au Yéti qui vous attend un peu plus, une truite à la main. Répondez par l'affirmative deux fois de suite et acceptez son invitation, moyennant une séquence de surf obligée le long de la pente enneigée. Faites comme votre hôte et foncez dans l'arbre en effectuant une roulade pour faire tomber une feuille glacée que vous allez utiliser comme planche de surf. Comme dans un jeu de snowboard, vous pouvez vous pencher vers l'avant pour prendre de la vitesse et fléchir les jambes pour prendre une impulsion afin de sauter les trous les plus larges, mais ça n'est pas obligatoire. Vous pouvez également sortir votre épée pour combattre les chauves-souris, mais il est plus simple de les éviter. Le parcours passe par un pont puis à travers une plaine où il est possible de casser les stalagmites à l'aide d'un coup d'épée. Après une courbure délicate au-dessus du vide, vous devez ajuster correctement votre trajectoire pour ne pas rater les deux sauts successifs. Je vous conseille de freiner lorsque vous atteignez la fin du parcours, histoire de ne pas passer par-dessus la corniche et avoir tout à refaire... Transformez-vous en loup et revenez légèrement sur vos pas pour repérer un petit passage qui permet d'escalader la colline derrière vous. Au sommet, un nouveau **spectre (45)** attend sagement votre venue. Le Yéti habite un gigantesque manoir qui fait office de nouveau temple à explorer.

Les Ruines des Pics Blancs

Approchez-vous du centre du hall d'entrée pour apercevoir une lanterne signalant la présence d'un **spectre (46)** que vous pouvez terrasser sous forme de loup. Poussez la porte nord afin de rencontrer la femme du Yéti bien mal en point. Elle vous remet la **carte du manoir** et indique dessus l'emplacement où elle pense avoir laissé la clé du troisième étage. Poussez la porte qui mène à la salle est où le Yéti prépare une soupe revigorante. Vous pouvez plonger un flacon vide dans la marmite pour vous remettre des coeurs en cas de besoin, mais l'efficacité de la potion ne sera à son maximum que lorsque vous y aurez mis tous les ingrédients. Pour l'instant, fouillez le recoin sud de la salle, afin de trouver la cachette de Baba qui se planque derrière une rangée de caisses. Passez la porte nord et résolvez l'énigme des blocs de la manière suivante. Faites glisser le bloc situé au sud-ouest vers l'est ; placez-vous derrière le bloc situé au nord-est et poussez-le vers le sud, puis vers l'ouest, le sud, l'est et enfin le sud pour qu'il vienne se placer sur l'interrupteur. La manoeuvre a pour effet de déverrouiller la porte qui donne sur le couloir ouest. Puisque vous ne pouvez pas encore briser la glace, transformez-vous en loup et creusez là où la paroi est partiellement démolie pour atteindre la cour du RDC. Emparez-vous du rubis rouge contenu dans le petit coffre, et déterrez le second qui dépasse sous la neige pour trouver une **petite clé**. Reprenez forme humaine et ouvrez la porte est afin de pénétrer dans l'autre partie du couloir précédent. Eliminez les ennemis de glace avec votre épée avant d'utiliser la clé pour déverrouiller la porte nord. Là, vous devrez vous débarrasser de trois autres adversaires de ce type avant de pouvoir continuer votre exploration des lieux. La salle nord-est vous oppose à deux êtres de glace armés de lances qu'il vous faut vaincre pour gagner le droit d'atteindre le coffre contenant un **potiron toalien**. Sortez par la porte sud, escaladez les caisses et lâchez-vous en contrebas pour revenir dans la pièce où se trouve la femme du Yéti. Elle s'excuse de s'être trompée dans ses indications et vous demande de remettre l'ingrédient à son mari dans la pièce adjacente. Ceci fait, remplissez vos flacons si vous le désirez et revenez la voir pour qu'elle vous indique un autre endroit sur le plan.

Franchissez la porte que la femme du Yéti vient de déverrouiller, au nord-ouest de la salle, et changez-vous en loup pour affronter plus facilement les occupants des lieux. Une fois le calme revenu, et tout en restant à bonne distance des jets de glace du Freezard, activez vos sens et inspectez la partie nord-ouest jusqu'à ce que vous trouviez un coin de neige où creuser. Vous y déterrerez un coffre renfermant une **petite clé**. Plutôt que de l'utiliser tout de suite sur la grille est, sautez par la fenêtre ouverte un peu plus haut et pénétrez dans la pièce nord-ouest du RDC. Avancez prudemment sur cette véritable patinoire tout en utilisant le bouclier pour vous protéger des assauts ennemis. Lorsque vous aurez nettoyé les lieux, examinez le parchemin expliquant la manière de faire fonctionner les canons, et allez chercher le boulet qui se trouvait à l'entrée de la pièce, utilisez-le pour charger le canon. Vous n'avez plus qu'à sortir une de vos bombes et la placer dans le canon pour que le boulet soit éjecté vers le coin nord-est de la pièce, brisant ainsi quelques glaçons qui bloquaient l'accès à un coffre contenant des bombes supplémentaires. Reprenez le boulet, chargez-le dans le canon, mais avant d'y mettre une nouvelle bombe, faites pivoter le canon vers la droite de manière à ce qu'il soit tourné face au sud. De cette façon, une autre rangée de glaçons sera détruite et vous pourrez franchir la porte sud. Cette pièce est composée de poutres qui surplombent le vide et que vous devez emprunter pour atteindre deux petits coffres. Prenez le temps d'éliminer tous les ennemis à distance avant de vous lancer dans un numéro d'équilibriste, et contournez les portions gelées en sautant sur les poutres adjacentes. Le coffre central contient un rubis rouge, et la **boussole** est enfermée dans le second. Vous remarquerez que l'emplacement des boulets est indiqué en rouge sur la carte. De retour dans la pièce précédente, prenez le chemin que vous aviez emprunté à l'aller pour revenir dans la cour extérieure, et déverrouillez la grille qui mène au couloir ouest. Approchez-vous du mécanisme afin d'abaisser le levier pour y placer l'un des boulets qui se trouvent à côté de vous. De retour dans la cour, abaissez ce même levier pour récupérer le boulet, et allez le placer dans le canon situé au centre de la pièce.
Faites feu vers le sud pour dégager l'accès vers un coffre contenant quelques bombes, et récupérez aussitôt votre boulet pour charger à nouveau le canon. Cette fois, tournez-le face au nord de manière à faire exploser le monstre cracheur de glace, ce qui vous permet d'accéder à la salle circulaire au nord.

SOUS-BOSS

L'une des armures qui occupent cet endroit commence à s'animer et vous attaque aussitôt. Les grilles rendent la zone particulièrement exiguë, ce qui limite vos déplacements. Il existe deux manières de vaincre cet adversaire. Personnellement, je vous recommande d'user de l'attaque à revers tout en vous collant à l'ennemi pour passer sous sa masse d'armes, puis de profiter du moment où il attaque pour vous placer dans son dos et frapper sa queue. L'autre méthode consiste à utiliser le grappin pour passer derrière lui en s'agrippant aux grilles, et d'attendre le bon moment pour contre-attaquer. A vous de voir ce qui vous convient le mieux, mais une ration de soupe ou une potion rouge pourrait s'avérer utile pour compenser les dégâts subis au moindre coup reçu. Lorsque vous aurez remporté la victoire, approchez-vous de l'arme de votre adversaire pour vous en emparer. Le **boulet** est un objet difficile à utiliser à cause de sa lenteur, mais il vous servira beaucoup dans ce palais, notamment pour pulvériser les glaçons sans l'aide des canons.

Apprenez à le manier en le faisant tourner comme un lasso pour qu'il prenne de la vitesse, avant de viser manuellement l'endroit où vous voulez l'envoyer.

Poussez la porte nord et sortez votre nouvelle arme pour démolir l'ensemble du décor, y compris le mobilier et les armures, sans oublier la glace qui bloque l'accès au coffre contenant du **fromage toalien** à rapporter à vos hôtes. En revenant dans la cour, éliminez les colonnes de glace et faites un détour par la salle nord-ouest où vous aviez laissé un coffre. A présent que vous êtes en possession du boulet, vous pouvez vaincre plus facilement vos ennemis mais surtout détruire les glaçons qui vous empêchaient d'accéder au petit coffre contenant un rubis rouge. Vous devriez également faire un détour par le hall du manoir pour pulvériser les deux rangées d'armures près de l'entrée principale. N'oubliez pas qu'il faut frapper deux fois une armure pour la détruire complètement. Vous y trouverez un coffre contenant un rubis jaune, un autre contenant un rubis rouge, et même une âme de **spectre (47)**. La femme du Yéti s'excuse à nouveau et vous demande de remettre l'ingrédient à son mari. La soupe fine mérite une place dans un de vos flacons puisqu'elle recharge jusqu'à 8 coeurs.

La malade vous indique maintenant un autre endroit situé cette fois au premier étage du manoir. Franchissez la porte est nouvellement ouverte, puis poussez la porte nord pour revenir dans le couloir de tout à l'heure. Abaissez le levier de transfert des boulets, poussez la caisse pour accéder à l'un des boulets qui se trouvent dans le couloir, et venez le placer sur le levier pour le transférer dans la pièce adjacente. Vous n'aurez qu'à abaisser le levier une fois de l'autre côté pour le récupérer. Laissez-le de côté pour le moment, et escaladez la tour en vous débarrassant des monstres cracheurs de glace à l'aide du gros boulet. La manoeuvre est délicate car vous n'avez qu'une marge de manoeuvre limitée à travers la grille de la cage. Procédez de la même façon avec le suivant jusqu'à ce que la tour soit complètement sécurisée, puis remontez le boulet de canon jusqu'en haut. En détruisant la paroi de glace, vous dévoilerez un nouveau canon dans lequel vous pouvez dès à présent placer le boulet. Orientez le canon vers l'est mais ne faites pas feu tout de suite, autrement le caisses bloqueraient sa trajectoire. Faites le tour de la pièce pour localiser un passage côté sud qui mène à une porte verrouillée. Si vous observez le sol près du tapis rouge, vous verrez que celui-ci est fissuré. Faites-le exploser à l'aide d'une bombe pour dévoiler un accès à l'étage inférieur, et laissez-vous tomber pour atterrir juste à côté d'un coffre renfermant un **fragment de coeur (31)**. Une prise pour le grappin vous permet de remonter facilement. Puisque vous n'avez pas de clé, vous êtes dans l'obligation de continuer vers la salle située plus au nord. Débarrassez-vous du garde et détruisez le glaçon pour dévoiler une prise pour grappin. Le seul moyen d'atteindre le coffre est de cibler le lustre puis de le faire pivoter en envoyant le boulet dessus. Profitez du balancement pour sauter en direction du coffre qui renferme une **petite clé**. Vous pouvez repartir en utilisant la prise pour le grappin. Rien ne vous empêche maintenant d'accéder à la salle la plus au sud du 1E. Encore une fois, commencez par pulvériser toutes les parois de glace et vaincre tous les ennemis à distance avant de venir vous placer sur le premier lustre.
Comme précédemment, l'astuce consiste à envoyer le boulet au bon moment sur chacun des lustres pour diminuer l'écart entre les sauts. Le plus difficile est de calculer précisément le timing et de synchroniser les mouvements de balancier, sachant que dès qu'un lustre n'est plus mobile il faut tout recommencer. Si vous tombez, une prise pour grappin située en haut des marches vous permettra de remonter. Vos efforts seront récompensés par l'obtention d'un **fragment de coeur (32)**.

Franchissez la porte nord-est pour atteindre une nouvelle salle où vous attend une horde d'ennemis faciles à réduire en miettes en faisant tournoyer le boulet. En détruisant le mur de glace qui bouche l'alcôve est, vous libérerez un **spectre (48)** à occire sous forme de loup. Poussez ensuite la porte pour vous retrouver sur un balcon depuis lequel vous pouvez faire tomber une caisse en contrebas. Lâchez-vous à l'étage inférieur et utilisez votre boulet pour libérer le bloc pris dans la glace ainsi que l'interrupteur central. Pour résoudre cette nouvelle énigme, commencez par pousser le bloc nord vers le sud, puis le bloc central vers le nord afin qu'il passe au-dessus de l'interrupteur central. Emparez-vous à nouveau du premier bloc, situé maintenant au sud-ouest, et poussez-le vers l'est puis vers le nord, de manière à ce qu'il se retrouve entre le deuxième bloc et l'interrupteur central. Reprenez le deuxième bloc qui se trouve maintenant au nord de la pièce, et poussez-le dans le sens des aiguilles d'une montre (vers l'ouest, le sud, l'est et le nord) pour qu'il vienne se placer sur l'interrupteur central. Ceci a pour effet de soulever la grille qui bloquait la porte au 1E. Escaladez les caisses qui mènent à l'étage et pénétrez dans la partie est de la cour intérieure. Eliminez les gardes à distance avec des flèches explosives, puis longez le muret pour atteindre une prise pour grappin au nord. Vous vous retrouvez finalement dans la pièce la plus au nord-est du 1E. Là, utilisez le boulet pour détruire les tonneaux et le mur de glace, puis envoyez-le en direction du lustre pour vous en servir comme plate-forme mobile. Attendez qu'il se stabilise et faites de même sur le deuxième lustre pour atteindre le balcon sud où se trouve un coffre contenant une **petite clé**. Empruntez la

porte sud pour rejoindre la salle de l'énigme des blocs, et quittez cette pièce par la porte sud à l'étage. Vous avez maintenant la clé pour déverrouiller la porte est en prenant garde aux monstres de glace qui ont ressuscité entre-temps. La salle est occupée par deux Freezards difficiles à approcher, mais vous devrez pourtant les détruire à grands coups de boulets pour en venir à bout. A présent, rien ne vous empêche de pousser les deux caisses pour dégager la trajectoire du canon situé dans la pièce ouest. Placez un boulet dedans et rajoutez une bombe pour faire feu afin d'envoyer le boulet dans la pièce où vous avez combattu les deux Freezards. Placez ensuite le boulet sur le mécanisme de transfert et franchissez la porte nord pour le récupérer de l'autre côté. Il ne reste plus qu'à positionner le boulet dans le canon central et à voir ce que vous pouvez pulvériser, sans oublier de réduire en miettes la glace qui couvre la prise pour grappin près de la porte sud. Orientez le canon vers le nord-ouest de manière à éradiquer le Freezard posté en haut de l'échelle. En haut, achevez votre ennemi avant de franchir la porte qui mène dans une petite chapelle. A peine aurez-vous fait quelques pas que des gardes surgiront pour vous anéantir. Réservez-leur le sort qu'ils méritent avec le boulet, avant d'aller chercher la **clé de la chambre** qui remplace la grande clé pour l'occasion. En quittant la pièce, vous tombez nez-à-nez avec la femme du Yéti qui semble rétablie et accepte de vous conduire au miroir. Ne l'attendez pas et foncez directement en haut de la tour pour déverrouiller la porte nord au 2E, et préparez-vous à être surpris.

BOSS : Blizzarnia, masse glacée du crépuscule

L'adversaire est inattendue et sa taille est impressionnante. Sortez immédiatement votre boulet pour fissurer la carapace du monstre jusqu'à ce qu'il explose en anticipant les rebonds contre les murs et les accélérations dues à la glace. Si vous êtes vigilant, vous en viendrez à bout sans avoir à vous déplacer, mais le vrai combat commence maintenant. Protégé par un cercle de glaçons, le boss vole au-dessus de vous pour tenter de vous écraser. Courez sans vous arrêter en observant son ombre sur le sol pour savoir quand les glaçons vont s'abattre sur vous. Dès qu'ils sont tous plantés dans le sol, retournez-vous pour en détruire au moins un à l'aide du boulet, car c'est le seul moyen de se ménager une issue lorsque le cercle de glace va se refermer sur vous.
A ce moment-là, et à condition que vous soyez parvenu à sortir du cercle au moment où il tombe, vous disposez d'un très court laps de temps pour cibler le boss et le viser avec le boulet. Recommencez la procédure trois fois de suite en gardant à l'esprit que le bouclier de glace se reforme à chaque fois, et vous sortirez vainqueur de ce combat.

Récupérez le **fragment du miroir** et n'oubliez pas d'aller chercher le **réceptacle de coeur** avant de quitter définitivement les lieux.

Vers le Temple du Temps

Quelques détours

En quittant le manoir, téléportez-vous vers la cime des Pics Blancs pour relever le défi du Yéti. Vous devez refaire le parcours de surf en vous débrouillant pour atteindre l'arrivée avant votre adversaire. Remporter l'épreuve n'est pas difficile mais ça ne vous rapportera que le droit de défier la femme du Yéti, bien plus expérimentée. Cette fois, vous serez obligé d'utiliser des raccourcis pour gagner la course. Il y en a trois en tout et pour tout : le premier consiste à sauter sur la corniche de gauche dans la toute première zone, le deuxième vous oblige à sauter sur la corniche de gauche juste après la zone des sapins, et le troisième se trouve à la fin du parcours sur la corniche de droite qui précède le dernier pont. Seul le deuxième raccourci est véritablement intéressant, mais c'est aussi le plus difficile à prendre. Après la zone des sapins, prenez une impulsion pour sauter sur la corniche de droite et suivez le parcours indiqué par les rubis afin d'atteindre une zone dangereuse au-dessus du vide. Vous devez sauter sur les plates-formes élevées sans tomber, puis rétablir votre cap vers la droite pour rejoindre le parcours principal. Si vous prenez cette voie sans ralentir, vous devriez atteindre l'arrivée avant votre adversaire, ce qui vous donnera le droit de récupérer un nouveau **fragment de coeur (33)**. A partir du départ de la course, poussez la porte de la caverne qui rejoint la zone est des Pics Blancs et traversez la grotte jusqu'à trouver deux glaçons aux pieds de l'échelle. Détruisez-les à l'aide du boulet pour déloger un **spectre (49)** et transformez-vous en loup pour le battre. Vous dévoilerez par la même occasion deux flambeaux à allumer pour faire apparaître un coffre contenant un rubis orange. Vous devrez vous transformer en loup et creuser sous la neige pour quitter la grotte.

Téléportez-vous au village de Cocorico et prenez la sortie est vers le cimetière pour rencontrer le loup blanc que vous avez fait venir grâce à la pierre d'appel. Après lui avoir prouvé que vous maîtrisiez le coup éclair, votre mentor daigne

vous enseigner une nouvelle **botte secrète (6)**: le coup plongé. Cette technique consiste à cibler l'ennemi tout en concentrant la puissance de l'épée, puis à sauter sur l'adversaire pour libérer d'un coup toute l'énergie accumulée.

Rendez-vous sur la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord) et empruntez le sentier qui longe la montagne vers le nord-ouest. Bifurquez à droite au premier embranchement pour atteindre l'entrée d'une caverne gardée par des hommes lézards. Vous en aviez déjà fait exploser l'entrée pour y trouver un insecte d'or. A l'intérieur, trois énigmes basées sur des déplacements de blocs ne demandent qu'à être résolues, mais vous n'y aurez accès qu'en détruisant les parois de glace à l'aide du boulet. En voilà les solutions.

Enigme 1 :
Trois blocs pour un interrupteur. Poussez le bloc sud-est vers le nord, puis vers l'ouest. Poussez le bloc sud-ouest vers l'est. Poussez le bloc nord-ouest vers le sud, puis vers l'est et enfin vers le nord. Poussez le bloc le plus au nord vers l'ouest, puis vers le sud, l'est et enfin le nord. L'interrupteur est activé et vous pouvez passer dans la salle suivante.

Enigme 2 :
Trois blocs pour deux interrupteurs. Poussez le bloc sud-est vers le nord, le bloc nord-ouest vers le sud, et le bloc le plus au sud-ouest vers l'est. Poussez le bloc ouest vers le nord, puis vers l'est. Poussez le bloc central est vers l'ouest, puis vers le sud, l'est et enfin vers le nord. Vous venez d'activer l'interrupteur nord. Poussez le bloc nord vers l'ouest, le bloc sud-est vers l'ouest, le bloc nord-ouest vers le sud, et le bloc situé le plus au sud vers l'est. Poussez le bloc le plus au nord vers le sud, ce qui aura pour effet de libérer temporairement le premier interrupteur que vous aviez activé. Poussez le bloc sud-est vers le nord, et poussez le bloc le plus au sud vers l'est puis vers le nord et enfin vers l'ouest. Vous venez d'enfoncer l'interrupteur sud. Poussez le bloc le plus à l'ouest vers le sud puis vers l'est. Poussez le bloc nord-est vers le sud puis vers l'ouest. Poussez le bloc sud-est vers l'ouest, puis vers le nord et enfin vers l'est. Poussez le bloc le plus au sud-est vers le nord, et vous aurez activé les deux interrupteurs.

Enigme 3 :
Trois blocs pour un interrupteur. Poussez le bloc nord-ouest vers le sud, le bloc sud-est vers le nord puis vers l'ouest et enfin vers le sud. Poussez le bloc central vers l'est. Poussez le bloc sud-ouest vers le nord, puis vers l'est. Poussez le bloc ouest vers le nord, le bloc sud-est vers le nord. Poussez le bloc nord-ouest vers l'est, puis vers le sud.
Poussez le bloc nord-est vers l'ouest, et le bloc le plus au sud vers l'ouest. Poussez le bloc nord-ouest vers le sud, et enfin vers l'est pour activer l'interrupteur. La récompense est à vous ! Vous recevez un **fragment de coeur (34)** chèrement acquis.

La poule d'or

Téléportez-vous au nord de la forêt de Firone, passez devant le magasin de Trille et avancez vers le nord pour rencontrer Moï qui vous en apprendra plus sur l'existence d'un temple caché dans la forêt perdue. Acceptez la tâche qu'il vous confie, et soulevez le coq doré à bout de bras pour vous en servir de parachute. Grâce à lui, vous allez pouvoir planer sur les souches situées au nord-ouest pour atteindre votre nouvelle destination. A partir de l'endroit où se trouve Moï, sautez vers la première souche au nord et tournez-vous vers l'ouest. Planez en direction de la souche nord-ouest, puis faites un saut vers l'ouest pour atteindre un tunnel. De l'autre côté, déposez momentanément le coq et approchez-vous du bord de manière à pouvoir viser le tourniquet du pont avec le boomerang, dans le but de le faire pivoter. Reprenez le coq et planez vers le pont, puis déposez à nouveau le coq pour faire tourner une seconde fois le pont afin d'atteindre une autre plate-forme. De là, planez vers le sud en évitant le balancement des troncs jusqu'à ce que vous atterrissiez à côté d'une pierre d'appel que vous aviez déjà activée. Le passage mène ensuite directement à l'entrée du sanctuaire de la forêt.

La seconde poursuite

Comme prévu, Skull Kid vous attend au milieu des bois pour vous égarer en lâchant sur vous ses marionnettes. Eliminez-les tout en suivant le chemin des lumières pour savoir par où passer. A partir de votre point de départ, longez le mur dans la zone partiellement immergée puis grimpez la marche pour trouver Skull Kid caché derrière un tronc. Celui-ci prend la fuite lorsque vous le frappez, et se dirige dans la salle adjacente. Là, vous devriez apercevoir un spectre qui flotte au-dessus de la cascade. Plongez sous le rideau d'eau et transformez-vous en loup pour grimper les marches jusqu'à l'endroit où est posté le **spectre (50)** et lui voler son âme. De retour sur la berge, glissez-vous dans le

tunnel en suivant la lumière, puis choisissez la sortie la plus à gauche et allumez les deux torches pour faire apparaître un coffre contenant des bombes. Prenez la sortie la plus proche pour apercevoir Skull Kid en train de vous narguer sur un pilier au milieu de l'eau. Contentez-vous de lui envoyer une flèche ou une flèche explosive pour le faire fuir à nouveau, avant de continuer en direction du tunnel de gauche où apparaît la lumière. Celle-ci vous conduit finalement à l'endroit où vous pouvez escalader un tronc pour atteindre une sortie qui est pour l'instant close. De là, tournez-vous vers la droite pour apercevoir Skull Kid perché dans les arbres. A nouveau, une flèche s'impose pour le déloger. La sortie évoquée juste avant est maintenant ouverte et vous entraîne sur deux promontoires depuis lesquels vous devez sauter pour rallier l'arène où vous attend Skull Kid. Le combat se déroule comme la fois précédente, à cela près que vous ne pourrez atteindre directement votre adversaire pour le frapper. Il vous faut donc rapidement le cibler pour le transpercer d'une flèche afin qu'il se poste à un autre endroit. Eliminez le plus vite possible les marionnettes qui reviennent sans arrêt, et ajustez vos tirs jusqu'à ce que Skull Kid se volatilise.

Le rôle d'Excalibur

Engouffrez-vous dans le passage nouvellement ouvert et poussez la caisse en contrebas. Passez sous l'arche où se trouvait le premier escargot, et avancez dans la partie nord pour y trouver un **spectre (51)** à affronter, juste à côté du socle d'Excalibur. Après avoir inséré l'épée dans son socle, la statue qui bloquait l'accès à la stèle en hauteur disparaît. En revenant sur vos pas, cinq créatures noires vous obligent à livrer bataille au milieu d'une nuée de chauves-souris. Le plus simple est de se transformer en loup pour enfermer tout le monde dans le cercle de Midona. Une fois le calme revenu, remontez en direction de la stèle qui représente en réalité une porte vers le prochain donjon. En traversant la pièce intermédiaire, inspectez le recoin derrière la rampe de droite pour localiser un **escargot (insecte 24)** facile à tracter à l'aide du grappin. Vous disposez maintenant des 24 insectes dorés et pouvez revenir voir Machaon à la citadelle pour obtenir la **Bourse géante** contenant jusqu'à 1000 rubis. Plantez d'abord l'épée dans le nouveau socle pour dévoiler un escalier de lumière que vous emprunterez pour accéder à l'entrée du Temple du Temps, afin de créer un nouveau portail de téléportation.
Vous serez quand même obligé de quitter la salle intermédiaire et de revenir dans le sanctuaire de la forêt pour pouvoir vous téléporter à la citadelle. Une fois la bourse récupérée, choisissez le portail du sanctuaire de la forêt pour retrouver directement l'entrée du temple.

Le Temple du Temps

En approchant de la porte nord, Midona vous fait remarquer qu'un statue est manquante du côté droit. Changez-vous en loup et activez vos sens pour vérifier sa théorie, puis réfléchissez à un moyen d'ouvrir la porte. Juste derrière vous se trouve un socle que vous pouvez enfoncer en posant une jarre dessus. Si vous les avez détruites, utilisez la pierre ronde située juste à côté pour activer le mécanisme. Une marche apparaît de l'autre côté de la pièce, vous permettant de monter sur le balcon. Baba vous attend justement là et accepte de vous accompagner au cas où vous auriez envie de quitter le donjon en cours de route. Descendez l'escalier est et allumez les deux flambeaux pour faire apparaître un coffre contenant une **petite clé** dont vous avez justement besoin pour ouvrir la porte nord. Ne soyez pas surpris par le nouveau type d'araignée que vous rencontrez dans la pièce suivante, car ce donjon en est rempli d'espèces de toutes sortes. Vous allez avoir besoin d'une des poteries qui se trouvent ici pour enfoncer le socle au centre de la salle dans le but de désactiver deux grilles. Dans le cas où vous auriez déjà détruit toutes les jarres, quittez la pièce et revenez pour les faire réapparaître. Le fait de trouver un coffre contenant des flèches dans le recoin sud n'est pas innocent. Car le seul moyen d'atteindre le bout du couloir ouest, est de se placer entre les deux barrières pour tirer une flèche sur la poterie qui maintient l'interrupteur afin d'inverser le soulèvement des barrières. En résumé, approchez-vous de la grille ouest et retournez-vous pour tirer une flèche sur la poterie afin d'abaisser cette même grille.

Plus loin, quelques ennemis vous attendent dans l'escalier pour vous ralentir. Si les lézards ne sont pas très coriaces, il faudra penser à utiliser le coup à revers pour frapper la statue dans le dos afin de la faire exploser. Le coffre qui apparaît contient la **carte du donjon**. Le coffre de l'alcôve sud ne renferme qu'un modeste rubis rouge. Emparez-vous des deux pierres rondes qui se trouvent là pour les placer sur les deux socles au nord. La porte s'ouvre et vous laisse continuer en direction de la salle de l'ascenseur. Commencez l'ascension de la tour en éliminant un à un les ennemis, sans oublier de recourir à votre arc pour neutraliser les statues qui font le guet. Un spectre est enfermé derrière une grille que vous ne pouvez pas encore ouvrir, mais vous y reviendrez plus tard. Lorsque l'escalier s'achève, sortez l'aérouage pour glisser le long du rail en direction de la plate-forme suivante. La porte nord est scellée au 4ème étage,

mais vous pouvez maintenant atteindre l'ascenseur. Plutôt que de vous diriger vers le centre, slalomez entre les pièges pour aller chercher la pierre ronde qui est posée sur la plate-forme est. Placez-la sur l'un des socles au sud, puis rendez-vous sur la partie centrale pour faire descendre l'ascenseur en poussant la barre coulissante. Vous vous retrouvez au 2ème étage où grouillent les araignées miniatures. Récupérez la deuxième pierre ronde et placez-la momentanément sur l'ascenseur pour la remonter à l'étage supérieur. Vous pouvez maintenant la placer sur le second socle au sud du 4E afin de créer une marche permettant d'atteindre la porte. Vous devrez être suffisamment rapide pour monter sur la marche juste avant qu'elle ne se redresse.

En arrivant dans la salle sud du 4E, vous devez obligatoirement vaincre les deux statues pour gagner le droit de recevoir une **petite clé**. Ensuite, emparez-vous du rubis rouge contenu dans le coffre en haut des marches, et faites demi-tour pour déverrouiller la porte nord dans la salle précédente. Cette sorte de labyrinthe comporte une série de prismes qu'il faut activer comme des interrupteurs pour modifier la configuration des couloirs. Frappez le premier cristal et avancez vers la partie suivante, puis tirez une flèche à travers l'anneau pour toucher à nouveau ce même cristal. Vous avez alors accès à un coffre qui renferme la **boussole**. Visez encore une fois le prisme à travers le second anneau, et foncez vers l'escalier pour accéder à la deuxième portion du labyrinthe. Si vous observez attentivement le sol, vous remarquerez des cercles dans lesquels vous devez vous placer pour vous retrouver en face des différents prismes à actionner. Visez le premier cristal pour atteindre le deuxième cercle, faites la même chose pour avancer jusqu'au troisième, et recommencez de manière à pouvoir quitter la pièce par le sud. Vous devrez revenir un peu plus tard chercher le coffre inaccessible.

Vous atteignez ainsi une salle qui grouille d'araignées de toutes sortes, mais que vous devez pourtant vaincre pour faire apparaître un coffre contenant un rubis violet.
En haut de l'escalier, une balance géante vous confronte à une nouvelle énigme. Pour l'instant, contentez-vous d'avancer sur le premier plateau et de lancer la pierre ronde sur le deuxième plateau pour le ramener à votre niveau. Vous pouvez ainsi traverser en direction de la porte sud. Neutralisez la statue avant de traverser en direction de la partie est, et contournez les pièges jusqu'au coffre qui contient une **petite clé**. Attendez le bon moment pour repartir en slalomant entre les rouleaux hérissés de pointes, récupérez la pierre ronde dans le recoin et posez-la sur le socle à côté de manière à dissiper la barrière électrique. Nettoyez la pièce des ennemis qui l'occupent pour matérialiser un coffre contenant un rubis violet, avant de poursuivre en direction de l'ouest.

SOUS-BOSS
Un face-à-face contre un chevalier vous attend dans cette salle, sitôt que vous vous approchez de lui. Cet adversaire fait office de sous-boss, mais sachez que vous en rencontrerez bien d'autres par la suite en tant qu'ennemis normaux. C'est donc l'occasion d'apprendre à les combattre en exploitant leurs faiblesses. Vous devez commencer à déposséder l'ennemi de son armure en le frappant par derrière à l'aide des coups à revers. Vous pouvez aussi attendre qu'il frappe pour contre-attaquer. Quand il sera sans protection, ses mouvements seront beaucoup plus rapides et donc plus difficiles à esquiver. Soyez agressif et utilisez un coup revers, le seul qui soit susceptible de le déstabiliser. Profitez de ce court instant pour le matraquer de coups jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits, puis recommencez.

En récompense de vos exploits, vous recevez le **bâton Anima** capable d'insuffler la vie dans les statues et de les contrôler. Essayez-le tout de suite sur la statue perchée au-dessus du coffre, et conduisez-la jusque sous la cloche. La statue disparaît et atterrit dans la salle précédente. Le but est donc de retraverser chaque salle en faisant passer la statue dans les cloches pour la conduire vers le hall d'entrée. Si vous la perdez de vue, sa position est indiquée en permanence sur la carte par un point rouge. Vous allez maintenant vous apercevoir que vous pouvez non seulement contrôler les déplacements de la statue mais aussi ses actions. Demandez-lui d'utiliser son marteau pour briser la première barrière, et faites la même chose pour vaincre les ennemis environnants. Placez l'une des poteries sur la dalle pour faire passer la statue sur la marche, puis détruisez la jarre et continuez vers le sud. Vous devez rester à une certaine distance pour envoyer la statue sur l'interrupteur suivant, de manière à désactiver la barrière électrique avant de la franchir. N'hésitez pas à briser carrément les pièges avec le marteau de la statue pour passer, et faites de même sur le guetteur pour dévoiler un autre mécanisme. Placez la statue sur la marche avant d'aller enfoncer la dalle à l'aide d'une des deux pierres rondes que vous pouvez contrôler avec le bâton Anima, puis envoyez la statue sous la cloche.

De retour dans la salle de la balance, conduisez la statue sur le premier plateau, et réunissez un maximum de pierres rondes disséminées dans la pièce. Vous pouvez utiliser le grappin pour atteindre certaines d'entre elles, ou les faire tomber directement à l'aide du bâton. Il y en a 2 sur les piliers en bas de la pièce, trois alignées en hauteur près de la

balance géante, et deux positionnées sur les plateaux. Vous n'êtes pas obligé de toutes les récupérer si vous avez amené la statue sur le premier plateau. Lancez vos pierres jusqu'à ce que le second plateau s'élève suffisamment haut pour que vous puissiez saisir la prise pour grappin située au plafond. Vous aurez besoin de vous approcher du bord pour l'atteindre. De là-haut, sortez l'aérouage pour suivre le rail jusqu'au balcon nord-est où vous attend un **spectre (52)** . Le petit coffre ne contient qu'un rubis rouge. Derrière la porte nord, débarrassez-vous des ennemis avant de vous agripper sur la prise située au plafond, et placez les trois pierres rondes sur les socles. La troisième se trouve légèrement en hauteur et doit être attirée à l'aide du bâton Anima. L'astuce permettant d'enfoncer le quatrième socle est toute bête, vous devez simplement ramener l'une des carapaces qui gît en contrebas grâce au grappin, puis la positionner sur la dernière dalle. La grille se lève et vous permet d'accéder à un coffre contenant un vulgaire rubis rouge. Celui qui renferme **la grande clé** est situé juste en dessous.

De retour dans la salle de la balance, récupérez la statue qui vous attend dans l'alcôve sud-est et laissez-la momentanément sur le premier plateau. Envoyez deux pierres sur le second pour la déplacer jusque-là.
Vous aurez besoin de mettre ensuite quatre pierres sur le premier plateau pour que la statue revienne au niveau du balcon. Conduisez-la finalement sous la cloche en bas des marches et sortez par l'ouest. Positionnez-vous dans le cercle et visez le prisme pour abaisser la première barrière, placez-vous à côté de votre statue et faites-la détruire le mur qui bloque sa progression. Vous pouvez procéder de cette façon en détruisant tous les petits murs, ce qui vous évitera de gâcher des flèches. Laissez-la temporairement sur l'interrupteur de manière à désactiver la barrière électrique et accéder ainsi au coffre contenant un **fragment de coeur (35)**. Détruisez ensuite le petit mur grâce au marteau de la statue pour rallier la partie nord-est du labyrinthe où se trouve la cloche de transfert.

De retour dans la salle de l'ascenseur, poussez la barre coulissante dans le sens trigonométrique pour monter jusqu'au 4E afin de rejoindre votre précieux allié, et guidez-le sur l'ascenseur. Poussez la barre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre le 2E, et éliminez toutes les araignées avant de faire sortir la statue. Allez détruire la grille côté ouest pour libérer un spectre (53)) à rajouter à votre collection, puis brisez la grille qui protège la cloche au nord pour transférer à nouveau la statue. Avant de poursuivre, revenez seul au 4E et placez les deux pierres comme la dernière fois pour accéder à la salle sud de cet étage. Après avoir nettoyé la pièce, montez en haut de l'escalier et utilisez le bâton Anima sur la petite pierre placée derrière la grille pour la faire descendre sur le socle qui se trouve plus bas. Ramassez l'une des deux pierres situées au pied de l'escalier, montez sur la rampe et procédez de la même façon pour activer le deuxième socle. Le coffre qui apparaît renferme un **fragment de coeur (36)**.

Une fois que vous aurez rejoint le 2E, prenez la sortie est pour retrouver la statue au bout du couloir, et utilisez la prise pour grappin pour passer au-dessus de la grille. Détruisez la grille située un peu plus loin, et guidez la statue sous la cloche côté ouest avant de sortir vers la pièce nord. Il ne reste plus qu'à la positionner sur son emplacement à côté de la porte pour déverrouiller celle-ci. Traversez la série de pièges en éliminant les guetteurs à distance avec des flèches, soulevez la pierre ronde à l'autre bout du couloir, sautez par-dessus le trou et posez-la sur le mécanisme au sol. Lorsque vous aurez franchi la grille qui vient de s'ouvrir, retournez-vous et utilisez le bâton Anima pour déplacer la pierre ronde afin de refermer la première grille et d'ouvrir la suivante. Ne perdez pas trop de temps à admirer la superbe porte et franchissez-la pour rencontrer le boss des lieux.

BOSS : Golgohma, Arachnide siliceux du crépuscule

Difficile de ne pas se lasser impressionner par cette horreur ambulante. L'araignée géante court au-dessus de votre tête en s'arrêtant parfois pour tirer des lasers. A l'instant où elle prépare son tir, son oeil devient visible, et vous devez profiter de ce court laps de temps pour le viser manuellement avec une flèche. Bandez l'arc en attendant qu'elle arrête de courir et visez juste pendant qu'elle utilise son laser pour la faire tomber au sol. Courez alors vers la statue de pierre la plus proche et contrôlez-la à l'aide du bâton Anima pour asséner un grand coup de marteau sur le corps de l'araignée. Elle se vengera en faisant pleuvoir une pluie d'araignées miniatures tout autour de vous, vous obligeant à vous en débarrasser avant de reprendre le combat à partir de la première étape. Au bout de trois fois, le corps de Golgohma s'effrite, mais son oeil prend la fuite de façon grotesque en se protégeant d'une myriade d'araignées. Prenez-le en chasse tout en donnant des coups d'épée pour atteindre le monstre et en finir une bonne fois pour toutes.

Après avoir pris possession du **fragment du miroir**, allez chercher le **réceptacle de coeur** avant de parler à Midona pour quitter cet endroit.

Vers Célestia

L'amnésie d'Iria

En quittant le palais, déplacez les deux statues incrustées dans la paroi sous l'escalier du hall à l'aide du bâton Anima pour découvrir un passage secret qui conduit tout droit à un coffre contenant un **fragment de coeur (37)**. L'autre statue libère un **spectre (54)** dont vous pouvez dérober l'âme. Le dernier fragment du miroir est censé se trouver dans les cieux, mais le bâton Anima est dépossédé de sa puissance et, à défaut d'avoir une piste vraiment sérieuse, téléportez-vous à la citadelle pour revenir voir vos alliés dans la taverne de Telma. En chemin, vous serez sûrement interrompu par le facteur qui vient vous apporter une lettre de Reynald. Ce dernier vous donne rendez-vous à l'église de Cocorico pour discuter de l'amnésie d'Iria. Pour l'instant, allez faire le point auprès de vos alliés dans le bar de Telma, et inspectez la carte étalée sur la table pour rajouter l'emplacement de Jehd sur votre plan. Téléportez-vous à Cocorico et pénétrez dans l'église où vous attend le shaman pour vous remettre la **lettre de Reynald** expliquant la marche à suivre pour qu'Iria retrouve la mémoire. Laissez-vous tomber dans le sous-sol de l'église pour y trouver Jehd qui vous informe de la présence de plusieurs statues disséminées en Hyrule. Quittez cet endroit et rendez-vous au bar de Telma pour lui remettre la lettre de Reynald. Comme d'habitude, vous devez assigner la lettre à une touche de raccourci pour la lui montrer. Vous recevez en échange **la facture de la taverne** à remettre au docteur dont le cabinet médical se trouve tout près de la sortie est de la citadelle. Montrez-lui tout de suite la facture et profitez ensuite du fait qu'il a le dos tourné pour aller pousser la caisse qui dissimule une tache contre le mur nord. Changez-vous en loup et activez vos sens pour apprendre **l'odeur de décoction**. Vous n'avez plus qu'à suivre la piste à l'intérieur de la citadelle pour constater qu'elle se termine près du chat de Telma qui prétend que des chiens lui ont volé la statuette. Quittez la citadelle par la porte sud et attendez que la nuit tombe pour que des chiens squelettes apparaissent dans la cour. Eliminez-les tous pour récupérer la **statuette en bois**, puis allez tout de suite l'apporter à Iria dans l'église de Cocorico pour qu'elle recouvre partiellement la mémoire.

Le village oublié

Vous apprenez ensuite l'existence d'un village oublié situé au nord du pont d'Ordinn, sur le chemin qui mène aux terres de Lanelle. Téléportez-vous au niveau du pont et remontez le sentier jusqu'à ce que vous rejoigniez le nouveau point rouge sur votre carte. Engouffrez-vous dans le tunnel juste après le petit pont, et profitez de ce que le Goron vous ouvre la voie pour pénétrer dans le village oublié. Avant d'atteindre la porte située à l'autre bout de la rue principale, vous allez devoir trouver et éliminer les 20 gobelins postés dans les habitations. Essayez autant que possible de les vaincre à distance avec des flèches, en visant au maximum les tonneaux explosifs. Ces adversaires étant mobiles, je ne peux pas vous indiquer l'emplacement de chacun, mais vous n'aurez pas de mal à les trouver si vous inspectez chaque recoin du village. N'hésitez pas à combiner l'oeil de faucon avec votre arc pour sniper les cibles avant qu'elles ne vous remarquent, et protégez-vous derrière tout élément du décor susceptible de vous servir de bouclier. Pensez aussi à briser les vitres et à sauter sur les balcons pour atteindre les ennemis haut perchés. Méfiez-vous de l'archer qui tire à travers le toit de la maison est, et n'allez pas tout de suite voir la pierre d'appel pour éviter d'avoir à tout recommencer. Si vous êtes trop près d'un archer, n'essayez pas de l'affronter de front mais reculez plutôt à bonne distance pour l'avoir à l'aide de l'oeil de faucon. Lorsque vous aurez vaincu les 20 gobelins, vous verrez la vieille Impa sortir de sa demeure pour vous remercier de l'avoir sauvée. Elle vous remet le **collier d'Iria** à remettre à sa propriétaire.

Avant cela, sortez temporairement du village pour pouvoir vous transformer en loup, glissez-vous dans la cour est en passant par l'intérieur du bâtiment, et activez la **pierre d'appel** pour entrer en contact avec le loup blanc. Celui-ci vous attendra ensuite au nord de la citadelle, près de l'entrée du château. Téléportez-vous là-bas et poussez les deux grands vantaux pour que le loup vous enseigne la dernière **botte secrète (7)** : l'attaque tourbillon. Cette technique est une version améliorée de l'attaque circulaire, qui ne fonctionne que lorsque votre énergie vitale est au maximum. Le guerrier mort vous félicite et vous dit adieu en laissant le destin d'Hyrule entre vos mains.

Rendez-vous dans l'église de Cocorico et montrez le collier à Iria pour qu'elle recouvre enfin complètement la mémoire. Celle-ci vous remet alors **le lien de l'amitié**, une sorte de flûte qui vous permet d'appeler Epona où que vous soyez, sans avoir besoin de trouver une herbe en forme de fer à cheval. Téléportez-vous encore une fois au pont d'Ordinn pour rejoindre le village oublié où vous irez parler à Impa dans sa cabane. En lui montrant le bâton Anima, elle vous remettra les **anciens écrits célestiens** que vous devrez présenter à Jehd dans le sous-sol de l'église de Cocorico.

La quête des 20 chats

Mais avant cela, profitez du fait que vous êtes dans le village oublié pour aller voir le poulet blanc qui marche dans la cour où vous avez trouvé la pierre d'appel. Vous pouvez lui parler sous forme de loup afin qu'il vous propose un défi consistant à retrouver les 20 chats errant répartis aux quatre coins du village. Notez que le poulet ne vous confiera cette quête qu'à partir du moment où les chats seront réapparus dans le village. Ca devrait être le cas à ce stade du jeu si vous avez fait tout ce qui est détaillé dans le cheminement, autrement, faites avancer la trame principale avant de revenir ici. Voici la position respective de chacun des chats :

1. Mélanie
Montez sur la première caisse à l'entrée du village et ciblez le chat posté au-dessus pour lui parler.

2. Siléas
A l'entrée du village, au pied de la pile de caisses où se trouve le premier chat.

3. Christopher
Juste derrière le deuxième chat.

4. Thomas
Dans la rue principale, juste après le troisième chat.

5. François
Sur le balcon à l'intérieur du bâtiment nord-est.

6. Jérôme
Sortez sur le balcon extérieur du bâtiment nord-est et reprenez forme humaine pour sauter directement sur le balcon du bâtiment adjacent où se trouve ce 6ème chat. Redevenez un loup pour lui parler.

7. Grégory
Reprenez forme humaine pour lancer le grappin sur le cordage qui pend du balcon du bâtiment nord-ouest. Transformez-vous en loup pour parler au chat qui vient vers vous.

8. Sophie
Suivez ce même balcon vers le sud pour atteindre ce chaton.

9. Matthew
Laissez-vous tomber au sol et glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté ouest pour trouver ce 9ème chat.

10. Benjamin
Glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté est pour trouver ce 10ème chat.

11. Pierre
Cassez une vitre pour entrer dans le bâtiment sud-est. Le chat attend sagement en bas.

12. Marianne
Utilisez le grappin sur le cordage à l'intérieur du bâtiment sud-est pour atteindre la partie supérieure où se trouve ce chat.

13. Takeshi
Dans le chariot situé en bas du bâtiment sud-est, à l'extérieur.

14. Rémi
Ce chat vient vers vous et rôde près du 13ème.

15. Timothée
Près du pilier sud du bâtiment sud-est, à l'extérieur.

16. Laurence
Il est assis devant l'entrée de la maison d'Impa, au sud.

17. Michaël
A l'endroit le plus au sud du village, contre la paroi rocheuse.

18. Hervé
Près des tonneaux, à l'intérieur de la maison sud-ouest.

19. Miaoumoto
Revenez sur le balcon nord-ouest en vous agrippant sur le cordage, et bifurquez à droite pour passer derrière le bâtiment. Brisez les tonneaux et, depuis cet endroit du balcon, transformez-vous en loup et sautez à travers la vitre (accélérez pour la briser) pour atterrir sur le balcon intérieur du bâtiment sud-ouest.

20. Miaoumoto (2ème du nom)
A l'intérieur du bâtiment sud-est, près du comptoir orange.

Note : si vous n'arrivez pas à en trouver un, brisez toutes les vitres, cassez tous les tonneaux et parlez à tout le monde, il peut s'agir d'un chat qui vient directement vers vous et auquel vous croyez avoir déjà parlé. Lorsque vous aurez trouvé les 20 chats, allez parler au capitaine poulet dans la cour, puis approchez-vous de l'entrée de la cabane d'Impa pour récupérer votre récompense : un **fragment de coeur (38)**.

La recherche des symboles

Après avoir terminé la quête des chats, un **spectre (55)** apparaît sur le balcon de la maison nord-ouest du village oublié. Utilisez le grappin pour atteindre le cordage qui pend du balcon, et passez par la droite pour le trouver. A présent que vous êtes en possession des anciens écrits célestiens, revenez voir Jehd dans le sous-sol de l'église de Cocorico et présentez-lui l'ouvrage. Il marque alors sur votre carte l'emplacement des toutes les statues en forme de hibou que vous allez pouvoir déplacer à l'aide du bâton Anima, maintenant qu'il a recouvré ses pouvoirs magiques. Il y en a deux la province d'Ordinn (celle de Cocorico ne réagit pas), deux dans la province de Lanelle, une dans la forêt de Firone et une dans le désert Gerudo.

1er symbole
Téléportez-vous au sud de la forêt de Firone, et remontez jusqu'à l'endroit où se trouve le vendeur d'huile. Le petit chemin vers le nord-ouest, là où est indiqué le point rouge, est obstrué par un rocher que vous pouvez faire exploser avec des bombes ou détruire à l'aide du boulet. De l'autre côté, utilisez le bâton Anima pour déplacer la statue, et marchez sur le socle lumineux pour obtenir le premier **glyphe célestien**. Tant que vous êtes là, positionnez la statue de hibou dans le petit trou près du tronc d'arbre, et transformez-vous en loup avant de monter sur la butte située à côté. De là, Midona vous aide à sauter sur la statue, puis sur la branche, afin d'atteindre une série de plates-formes qui mènent à un coffre contenant un **fragment de coeur (39)**.

2ème symbole
Téléportez-vous au portail de la gorge de Cocorico, dans la plaine, et avancez jusqu'à la statue de hibou au nord-ouest, non loin du petit chemin qui rejoint la grande plaine d'Hyrule d'Ordinn. En déplaçant la statue à l'aide du bâton Anima et en marchant sur le socle, vous obtenez le deuxième **glyphe célestien**.

3ème symbole
Téléportez-vous au pont d'Ordinn et déplacez la statue qui se trouve sous l'arche, à l'extrémité nord du pont. Prenez sa place pour obtenir le troisième **glyphe célestien**. Avant de partir, contrôlez la statue pour l'acheminer à l'autre extrémité du pont, au sud, et faites-la tomber dans le trou à l'endroit où les remparts sont cassés pour vous en servir comme plate-forme intermédiaire permettant d'atteindre l'échelle au sud-ouest. Vous vous retrouverez en haut d'une tour où vous attend un coffre contenant un **fragment de coeur (40)**.

4ème symbole
Téléportez-vous à l'entrée de la citadelle et allez inspecter les ruines au sud-ouest de la plaine d'Hyrule de Lanelle ouest. Faites descendre la statue de hibou et placez-la entre les marches et le socle que vous voulez atteindre pour vous constituer un chemin vers le 4ème **glyphe célestien**. Vous pouvez également amener la statue de l'autre côté pour récupérer le rubis orange contenu dans le coffre.

5ème symbole
Le point de téléportation du lac Hylia ne vous permettra pas d'atteindre le point rouge de cette zone, vous devez donc vous y rendre à cheval depuis le portail de la citadelle. Une fois parvenu à proximité du pont, longez la paroi nord-est pour repérer la statue de hibou perchée sur une corniche entourée de lierre. Faites-la descendre à l'aide du bâton Anima, et positionnez-la de manière à retomber dessus lorsque vous vous lâcherez depuis le lierre accessible via le grappin. Sautez sur le socle pour obtenir le 5ème **glyphe célestien**. Vous pouvez ensuite déplacer la statue de manière à atteindre la corniche adjacente où se trouve un coffre contenant un rubis orange.

6ème symbole
La statue de hibou se trouve à l'est du portail du désert Gerudo, au milieu de quelques ruines. Faites-la descendre de son perchoir et placez-la légèrement vers l'est, de manière à ce qu'elle vous serve de plate-forme intermédiaire entre le socle et les pierres situées au nord-est. Vous complétez ainsi **l'ancien livre des incantations d'annulation** que vous devez montrer à Jehd. Vous pouvez aussi déplacer à nouveau la statue pour atteindre le coffre contenant un rubis orange.

De retour dans le sous-sol de l'église de Cocorico, montrez le livre des incantations à Jehd et déplacez vous-même la dernière statue à l'aide du bâton Anima pour dévoiler un passage secret. Le tunnel débouche sur une grande salle où est entreposé le **canon des cieux**. Approchez-vous en et demandez à Midona de le téléporter vers le lac Hylia. Vous devrez toutefois reparler à Jehd pour lui demander de quitter la pièce avant de procéder à l'opération. Une fois parvenu au lac, allez demander à Tobi de préparer ce nouveau canon et acceptez de lui verser la somme de 300 rubis. Ensuite, placez-vous derrière le canon et utilisez le grappin sur la cible rouge pour entrer à l'intérieur et être propulsé à travers les airs jusqu'à la Cité des Célestiens.

Célestia

Baba a profité du voyage pour regagner sa terre natale, puis elle se réfugie avec son fils dans le magasin est. Allez lui parler afin qu'elle vous accompagne dans le nouveau donjon que vous allez bientôt explorer. Sur les remparts, méfiez-vous des vents qui soufflent et chaussez vos bottes de fer pour accéder aux deux coffres situés dans l'eau. Ils renferment des bombes et un rubis rouge. Le seul moyen d'ouvrir la porte nord est de tirer une flèche sur le prisme situé juste au-dessus. Les différents célestiens que vous croiserez dans ce donjon font office de poules, à savoir qu'ils sont là pour vous aider à planer d'un endroit à un autre en cas de besoin. Utilisez-les pour traverser cette salle, mais ne vous arrêtez pas sur les dalles bleues qui sont instables. A mi-chemin, lancez le grappin sur la colonne couverte de lierre, puis descendez et agrippez un célestien pour planer jusqu'à la porte nord. La salle suivante est gardée par un nouvel ennemi qui se combat de la même façon qu'un Dodongo. Vous devez simplement esquiver sa charge et vous placer derrière lui pour le frapper par derrière, puisque vous ne pouvez pas retirer sa carapace avec le grappin. La porte nord est accessible, mais je vous conseille d'abord de prendre un célestien pour planer jusqu'à la sortie ouest. Là, vous découvrez un pont cassé que vous ne pouvez pas encore traverser. Contentez-vous donc de vous agripper sur la paroi de lierre au sud-est pour atteindre un balcon où se trouve un socle pour l'aérouage. Le mécanisme vous permet de déplier un pont que vous pouvez maintenant emprunter pour sortir par l'ouest. Vous devrez auparavant grimper sur le lierre et repasser par la salle précédente pour rejoindre le pont.

Vous vous retrouvez dans la salle la plus à l'ouest du RDC. Sautez sur la plate-forme sud-ouest et accrochez-vous sur la cible au plafond pour atterrir juste à côté d'un coffre contenant une **petite clé**. Repartez en ciblant la grille contre le mur pour rejoindre la zone du pont qu'un dragon ne va pas tarder à démolir complètement. De retour dans la pièce centrale du RDC, utilisez le grappin sur un des piliers recouverts de lierre et franchissez la porte nord pour constater qu'il n'y a pas grand-chose à voir sur le balcon, du moins pour l'instant. Dans l'immédiat, revenez sur vos pas et passez cette fois la porte est, que vous pouvez atteindre en courant sur les dalles bleues. Longez le mur pour trouver un mécanisme permet de constituer un pont à l'aide de l'aérouage, et n'hésitez pas à chausser vos bottes de fer en cas de

bourrasque lorsque vous le traverserez pour atteindre la porte verrouillée. Cette nouvelle salle comporte des ventilateurs devant lesquels vous pouvez passer sans problème si vous prenez la peine d'enfiler vos bottes. L'astuce ne marche évidemment pas sur les dalles bleues, ce qui vous obligera à recourir au grappin pour accéder à la partie est de la salle. Passez la porte pour atteindre une sorte de cage derrière laquelle est posé un coffre contenant **la carte du donjon**.

Revenez dans la pièce précédente et cherchez un moyen d'atteindre la porte sud. Le ventilateur doit être désactivé en visant un prisme situé au centre de la pièce, caché derrière les colonnes. Vous devez donc vous agripper à la colonne de lierre la plus éloignée pour regagner le coin sud-ouest, repasser devant le ventilateur à l'aide des bottes, puis avancer près du bord jusqu'à ce que vous aperceviez le cristal rouge. Une flèche sera repoussée par le vent mais le grappin fera très bien l'affaire pour déclencher le mécanisme. Pour gagner du temps, placez-vous à l'extrémité de la plate-forme, et dès que l'interrupteur est activé, lancez le grappin sur la colonne éloignée au nord-est, puis foncez vers la porte sud pendant que le ventilateur est éteint. La salle qui suit n'est pas aussi complexe qu'elle en a l'air puisqu'il suffit de trouver le bon chemin sur les plates-formes pour atteindre la sortie. Commencez par avancer vers le sud-est en sautant puis en utilisant la prise pour grappin, et envoyez le boomerang sur les dalles grises pour faire tomber les serpents dans le vide. N'oubliez pas de vous occuper de celui qui se trouve sur la plate-forme que vous voulez atteindre si vous ne voulez pas faire une chute de 15 mètres. Faites un petit détour par le nord-ouest pour récupérer le rubis jaune contenu dans le coffre, avant de reprendre la route vers la porte sud-est. Pensez toujours à cibler les dalles avec le boomerang pour vérifier qu'aucun serpent ne se cache dessous, et attendez systématiquement l'arrêt des souffleries avant chaque saut.

Lorsque vous franchissez la porte, une grille se referme derrière vous et vous oblige à combattre deux hommes lézards. Vous devriez pouvoir les faire tomber dans le vide facilement, même en restant sur la première plate-forme. Lancez le grappin sur le lierre de la paroi sud pour grimper jusqu'au renfoncement où sont planqués quelques célestiens. Là, ciblez l'espèce de lustre avec le grappin pour désactiver un ventilateur. Prenez un célestien à bouts de bras et planez jusqu'à la porte nord du 1E en profitant du souffle d'air pour prendre de la hauteur. Faites descendre le premier lustre à l'aide du grappin pour dévoiler une cavité dans le mur sud. Elle renferme un coffre contenant un rubis rouge. Attirez un célestien vers vous et planez jusqu'à la plate-forme ouest en passant sur le souffle d'air pour récupérer un rubis violet. Passez à travers la cavité dans le mur pour trouver un autre lustre à faire descendre au nord-ouest. Si vous avez compris le système, vous ne devriez avoir aucun mal à vous frayer un passage jusqu'à la porte nord-est.

Vous voilà au sommet d'une tour gigantesque qui surplombe le vide. Votre objectif est d'atteindre l'étage le plus bas sans tomber. Depuis votre point d'arrivée, lancez le grappin en direction du lustre situé à l'ouest au même étage, ce qui aura pour effet de l'actionner. Soulevez ensuite un célestien et planez en contrebas. Après avoir vaincu la plante carnivore, planez vers la corniche nord-ouest où sont posées deux jarres. De là, le grappin devrait vous permettre d'atteindre directement les cibles rouges enchâssées dans la paroi. Faites le tour dans le sens des aiguilles d'une montre pour apercevoir une autre série de prises qui vous conduira jusqu'à la porte est au SS3. Attention à ne surtout pas vous accrocher à une prise qui surplomberait le vide. Lancer le grappin sur le lustre situé au-dessus de la soufflerie ne suffira pas à le faire basculer, à moins d'utiliser également les bottes de fer. Lorsque le ventilateur s'arrête, lâchez-vous en bas pour livrer bataille contre un mini-dragon.

SOUS-BOSS
Comme d'habitude, le combat implique une certaine stratégie pour venir à bout du monstre. Quand l'ennemi vole dans les airs, attendez simplement qu'il prépare son attaque et place son bouclier vers l'avant pour vous en servir comme d'une cible pour le grappin. Le petit dragon sera alors attiré à votre niveau, et vous n'aurez qu'à profiter de cet instant pour le frapper un maximum de fois avec votre épée. Recommencez la procédure en vous éloignant de lui pour le forcer à décoller, plutôt que de l'affronter directement au sol. Lorsque celui-ci fait mine de prendre la fuite, attendez-vous à le voir revenir par l'une des trois ouvertures en hauteur. Dépêchez-vous de le localiser pour agripper son bouclier avant qu'il ne fonce sur vous, et transpercez-le ensuite.

Votre victoire a pour effet d'élever la grille qui garde l'accès au coffre situé dans l'alcôve ouest. Utilisez le grappin sur la prise pour y accéder, et récupérez le deuxième **grappin** contenu à l'intérieur. Les deux combinés forment un double-grappin très utile pour la suite, puisque vous pouvez maintenant viser une cible tout en étant accroché au mur. Depuis le bord de l'alcôve où vous vous trouvez, visez l'une des prises au plafond et restez accroché tout en vous laissant glisser le long de la chaîne pour atteindre la cible la plus à l'est. De là, vous pourrez viser le lierre qui pend

depuis la crevasse au milieu du plafond. Une fois de retour dans la salle du ventilateur, poussez la porte pour revenir dans la tour que vous avez descendue il y a quelques minutes, et employez votre double-grappin pour rejoindre la cible située à côté de la grille fermée au SS2. De là, levez la tête pour apercevoir un lustre que vous pouvez agripper depuis votre position. La grille ne restera ouverte que trop peu de temps pour que vous puissiez redescendre assez vite. Vous devez donc simplement vous laisser glisser le long de la chaîne du grappin pour maintenir la porte ouverte, puis viser la prise située de l'autre côté afin d'y accéder directement.

Les colonnes sur lesquelles vous allez vous agripper vont s'affaisser sous votre poids, vous obligeant à les cibler une par une avec le lock pour atteindre le bout du parcours. Le coffre posé à vos pieds renferme rien de moins que la **boussole**. En franchissant la porte ouest, vous vous retrouvez sur un balcon extérieur. Accrochez-vous sur la grille en hauteur, lockez une première fois la plante pour l'assommer avec le grappin, puis une deuxième fois pour couper sa tige et la faire tomber. Vous pouvez maintenant vous accrocher tranquillement vers la grille suivante où vous devrez procéder de la même façon pour faire tomber la deuxième plante. Si jamais vous êtes trop loin pour utiliser le lock, visez manuellement la tête puis la tige pour réaliser la même opération.
Agrippez-vous au lierre dès que vous pouvez pour regagner le balcon menant à la pièce centrale du RDC.

La boussole vous indique qu'il reste encore pas mal de coffres à récupérer côté ouest, alors frayez-vous un passage vers cette tour. Vous pouvez maintenant traverser le pont cassé en lançant le grappin sur les sortes d'ananas suspendus en l'air. Le lock vous permettra de choisir la direction voulue pour progresser rapidement sans vous faire toucher par les adversaires volants. Après avoir traversé une nouvelle série de colonnes instables à l'aide du grappin, vous pourrez passer à travers une paroi cassée et accéder au renfoncement nord-est où est posé un coffre contenant une vingtaine de flèches. Lorsque vous n'arrivez plus à monter, juste après la plate-forme avec les slimes, utilisez le grappin pour descendre et éliminez les plantes comme vous l'aviez fait la fois précédente pour dévoiler une nouvelle prise au plafond. Laissez-vous glisser le long de la chaîne pour vous retrouver en face du prisme bleu, frappez-le d'un coup de grappin et profitez du fait que la grille opposée est ouverte pour vous élancer de l'autre côté. D'ici, vous pouvez utiliser les prises pour remonter en haut de la tour. Une fois au sommet, libre à vous de faire un détour par la petite corniche pou aller chercher le coffre qui renferme un rubis rouge. Vous pouvez également faire un autre détour par les plates-formes nord-est pour trouver un autre coffre contenant des bombes. Lorsque vous serez prêt, franchissez la porte nord où vous attend une plante carnivore géante. Multipliez les esquives pour éviter de vous faire projeter dans le vide, et éliminez les petites plantes qui sortent du sol avant d'attaquer la grosse. Attendez qu'elle fasse un bond dans votre direction pour faire un saut de côté et contre-attaquer par derrière. La dernière phase consiste toujours à envoyer une bombe dans le bulbe pour le faire exploser.

Une fois le calme revenu, rapprochez-vous du bord ouest pour atteindre une première cible, mais n'attendez pas que la colonne soit complètement démolie pour vous élancer vers les plantes grimpantes plus au nord. Escaladez le lierre et éliminez la plante à distance en visant sa tige avec des flèches pour accéder à un petit coffre qui contient un rubis jaune. Une fois redescendu, prenez la peine d'éliminer la chauve-souris à distance avant de grimper sur la corniche étroite qui passe devant un coffre contenant des flèches. Plus loin, vous devrez avancer tout en restant suspendu sur le rebord pour atteindre l'alcôve sud où se trouve le coffre contenant un **fragment de coeur (41)**. Retournez légèrement sur vos pas et visez la colonne en hauteur à l'aide du grappin, puis une seconde et enfin une colonne de lierre côté est pour vous retrouver au-dessus du pont. Lancez le grappin sur la prise centrale au plafond et lâchez-vous sur le pont pour en découdre avec un homme lézard qui constitue le dernier rempart entre vous et la porte sud.

Vous débouchez dans une salle qui s'ouvre sur l'extérieur, survolée par un certain nombre "d'ananas" qui vous serviront de cibles pour votre grappin. Attendez qu'ils se rapprochent suffisamment de vous pour pouvoir les agripper, et laissez-vous guider à travers les différents compartiments jusqu'à atteindre le premier coffre au sud-ouest. Il contient un rubis rouge. Pour ne pas tomber lorsque vous ferez route vers le nord-est, vous devrez allonger la chaîne du grappin de manière à passer sous l'arche, puis cibler l'autre ananas volant pour continuer vers l'autre cavité plus au nord. N'hésitez surtout pas à passer en vue subjective pour bien vous orienter et éviter ainsi de percuter les murs. Lorsque vous atteignez la sortie nord-est, le coffre situé en contrebas ne contient que des bombes. Passez la porte et accrochez-vous d'une prise à l'autre jusqu'à faire face à la sortie est. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-ouest. Vous revenez ainsi dans la salle précédente et atterrissez sur un balcon inaccessible auparavant. Un coffre contenant un **fragment de coeur (42)** vous y attend. De là, vous devriez apercevoir une sorte d'îlot au sud que vous pouvez rejoindre en vous accrochant sur la prise volante. Un nouveau **spectre (56)** erre justement au pied de l'arbre, tout près d'un coffre contenant un rubis violet. Repartez en utilisant les prises volantes

pour rallier à nouveau la sortie nord-est. Plus rien ne vous empêche à présent de continuer en direction de la salle centrale du 2E.

Pénétrez à l'intérieur de la structure pour récupérer facilement un rubis rouge caché dans un coffre, puis ressortez et préparez-vous à escalader la tour.
Commencez par escalader le lierre au nord-ouest, puis transformez-vous en loup pour marcher sur les cordes. La structure centrale comporte une autre partie recouverte de lierre que vous pouvez escalader pour atterrir devant un coffre contenant un rubis rouge. Plus loin, une corde vous permet d'accéder à une plate-forme à l'est où se trouvent un rubis violet et une âme de **spectre (57)**. Faites demi-tour et franchissez à nouveau les plantes grimpantes pour revenir aux cordes précédentes. Il est préférable d'éliminer les vautours à distance quand vous ferez route vers la porte de sortie au 3E. A l'intérieur, éliminez les deux monstres à carapace en chaussant les bottes de fer si nécessaire pour éviter d'être emporté par la soufflerie. Evitez de tomber dans le trou et emparez-vous de la **grande clé** cachée dans le coffre. Dès que possible, faites basculer le lustre suspendu au plafond en utilisant le grappin et les bottes de fer afin de stopper le ventilateur.

Avant de redescendre au RDC, lancez le grappin sur la grille qui surplombe le ventilateur éteint et allongez la chaîne de manière à pouvoir viser le lustre restant au RDC. Actionnez-le ensuite à l'aide des bottes de fer. Si jamais vous tombez, remontez au sommet d'une colonne couverte de lierre et accrochez-vous ensuite aux plantes grimpantes situées près du ventilateur pour revenir à l'étage supérieur. Une fois le lustre actionné, laissez-vous tomber au RDC en passant à travers les hélices, puis faites route vers le nord. Rien ne vous empêche maintenant de continuer dans cette direction puisque vous pouvez franchir le gouffre en prenant appui sur les grilles mobiles qui tournoient au-dessus de votre tête. A priori, vous pouvez passer sans vider votre carquois sur les créatures volantes, mais libre à vous de vous en débarrasser si elles deviennent gênantes. Pour savoir de quel côté vous êtes lorsque vous tournez, annulez le grappin le temps de consulter votre position sur la carte. Un coffre contenant un rubis violet est caché derrière la dernière hélice au nord.

De l'autre côté de la porte, vous êtes accueilli par deux mini-dragons que vous pouvez vaincre de la même façon que le sous-boss du donjon. Pensez à les attirer vers vous lorsqu'ils volent en brandissant leur bouclier, puis frappez-les à l'épée avant d'esquiver leurs attaques au sol le temps qu'ils remontent dans les airs. Le fait qu'ils soient deux complique un peu les choses, mais vous n'aurez pas de problème si vous attendez qu'ils volent tous les deux pour lancer votre grappin sur le premier attaquant. Il s'agit maintenant d'entamer l'ascension de cette dernière tour en lançant le grappin sur les grilles et les panneaux rotatifs. La plupart du temps, vous pouvez vous arrêter dans les alcôves pour mieux vous placer sur les panneaux si vous trouvez que vous n'êtes pas assez près du panneau suivant. Au début du parcours, vous devrez viser le cristal bleu au sud à partir du premier panneau afin de le faire tourner. Faites la même chose lorsque vous arrivez au 4E et visez le prisme avant de vous élancer en direction de la prise murale sud près de la porte de sortie. Le balcon sur lequel vous débouchez mène au boss, mais encore faut-il trouver le chemin. A partir de votre point d'arrivée, levez la tête pour apercevoir des vignes entourant une colonne en hauteur, et grimpez tranquillement jusqu'à l'arène de combat.

BOSS : Argorok, Ptérosaure pyrogène du crépuscule

La première phase du combat consiste à s'accrocher le plus haut possible sur les grilles verticales pour vous mettre à la hauteur de votre ennemi. Deux coups de grappin devraient suffire à vous placer à son niveau. De votre position, passez en visée manuelle avec votre grappin de façon à pouvoir vous accrocher directement sur la queue du monstre. Si vous êtes bien placé, vous pourrez alors la locker pour vous y agripper directement. Une fois sur lui, enfilez rapidement vos bottes de fer pour l'obliger à s'effondrer sous votre poids afin de fissurer sa carapace. Au bout de deux fois, sa protection vole en éclats et l'ennemi se retrouve vulnérable, mais il change de technique. Lorsque vous êtes au sol, chaussez vos bottes au moindre coup de vent pour éviter de tomber dans le vide, puis reprenez votre ascension. Il s'agit maintenant d'escalader les parois le plus haut possible pour atteindre les prises volantes qui forment un cercle en hauteur. N'oubliez pas qu'il suffit de locker les prises pour passer de l'une à l'autre sans difficulté, à partir du moment où vous êtes suffisamment près. L'objectif consiste à prendre l'ennemi de vitesse en vous accrochant d'une cible à l'autre de manière à vous retrouver dans son dos pendant qu'il crache des flammes. Profitez alors de cet instant pour viser directement son dos à l'aide du grappin, puis donnez-lui de grands coups d'épée pour le faire tomber.
Recommencez l'opération en sachant que ses mouvements seront cette fois plus rapides, et que vous devrez probablement changer de sens quand vous ferez le tour des prises volantes pour éviter de vous faire prendre par son

jet de flammes. Vous saurez qu'il prépare une autre attaque si vous n'avez pas eu le temps d'arriver dans son dos avant qu'il ait fini de cracher du feu. Vous devez alors tout de suite changer de sens pour éviter qu'il ne vous fasse tomber.

Récupérez ensuite le dernier **fragment du miroir** ainsi que le **réceptacle de coeur**, puis quittez cet endroit avec Midona.

Vers la chambre du miroir

Agrippez-vous à l'arrière du canon céleste pour qu'il vous renvoie directement au lac Hylia. Faites un détour par le téléporteur de la gorge de Cocorico pour partir en quête d'un fragment de coeur. Montez sur la butte au sud-ouest jusqu'à son extrémité, et regardez en direction du gouffre pour apercevoir un rocher côté nord sur la paroi duquel se trouve une prise pour le grappin. Grâce au double-grappin, vous pouvez maintenant vous accrocher sur la prise située juste en face pour atteindre ensuite le mur couvert de lierre qui mène à un coffre contenant un **fragment de coeur (43)**.

Le carquois géant

Rendez-vous ensuite à la citadelle pour participer une deuxième fois au jeu de l'étoile sous le chapiteau. Maintenant que vous possédez le double-grappin, vous pouvez remporter le défi en procédant de la même manière que précédemment. Il suffit de bien se positionner sur les parois de la cage afin de vous élancer sur des trajectoires vous permettant de saisir plusieurs sphères à la fois. Votre victoire vous donne droit au **carquois géant** pouvant contenir jusqu'à 100 flèches, et au respect de l'assistance. N'hésitez pas à parler aux filles qui attendent près de la tente pour voir leur réaction.

La Caverne de l'Ordalie

Il ne reste maintenant plus beaucoup de quêtes annexes à accomplir, mais il y en a une qu'il peut être intéressant de relever à ce stade du jeu. Il s'agit de la caverne de l'Ordalie, un donjon de 50 étages à traverser pour rencontrer les fées d'Hyrule et trouver les trois dernières âmes de spectre. L'entrée de la caverne a déjà été signalée plus haut. Vous devez vous rendre au portail du désert Gerudo, là où vous avez téléporté la pierre sur le pont d'Ordinn pour le reconstituer. Armez-vous de potions avant d'attaquer l'exploration de cet endroit dangereux, et récupérez si possible l'armure magique pour traverser les salles les mieux gardées. Cette grotte est constituée d'une succession de 50 étages bourrés de monstres que vous devez occire pour franchir les portes. Tous les dix étages, une grande fée vous attend pour envoyer son peuple à travers les différentes sources d'Hyrule. Prévoyez des réserves de vie et d'huile pour recharger votre énergie et votre lanterne. N'oubliez pas non plus que vous pouvez vous transformer en loup pour dénicher quelques coeurs à certains paliers, et profitez du fait que vous surplombez toujours l'étage suivant pour éliminez un maximum d'ennemis d'en haut avec des flèches explosives. Les trois dernières âmes de **spectres (58, 59, 60)** se trouvent aux étages 17, 33 et 44. L'ultime pallier est gardé par trois chevaliers qui vous attaquent en même temps. Même si vous ne pouvez pas vraiment les isoler, concentrez vos attaque sur un seul à la fois en usant et abusant du coup à revers et des esquives pour vous en sortir. La rencontre avec la grande fée vous permet d'acquérir des **larmes de fée**, une sorte d'équivalent de la soupe de mémé dans Wind Waker. Une fois sorti de la grotte, vous pourrez y revenir quand vous voudrez pour récupérer des larmes de fées. De plus, vous aurez la surprise de trouver le facteur lisant tranquillement ses lettres au cinquantième étage...

L'âme de Giovanni

Maintenant que vous avez rassemblé les 60 âmes de spectre requises par Giovanni, revenez le voir dans la citadelle. Il habite dans la maison entourée de chats située dans la ruelle au-dessus de la taverne. Si vous lui présentez les 60 âmes de spectre, il retrouvera son corps humain et vous remerciera avec un joyau d'une valeur de 200 rubis. Vous pouvez revenir le voir ensuite dans le bar de Telma, mais aussi discuter avec le chat dans la maison de Giovanni pour gagner encore plus d'argent. Vous recevrez 200 rubis à chaque fois que vous reviendrez, ce qui vous mettra définitivement à l'abri du besoin et vous permettra d'utiliser l'armure magique à l'infini.

La chambre du miroir

N'oubliez pas que vous pouvez vous téléporter directement dans la chambre du miroir en choisissant le portail nord du désert Gerudo. Le miroir enfin complété vous donne accès au monde des ombres, là où réside le peuple de Midona, puisqu'elle n'est autre que la princesse du crépuscule. Après cette série de révélations, marchez sur le socle lumineux pour que soit révélé un pont de lumière qui vous emmène directement dans le palais du crépuscule.

Le palais du crépuscule

Les créatures que vous apercevez à l'extérieur du temple ne sont pas des ennemis mais des habitants du royaume du crépuscule, transformés par la malédiction de Xanto. Commencez votre exploration du RDC par la partie ouest, et familiarisez-vous avec les nouveaux types d'ennemis. Lorsque vous aurez vaincu le premier masque de Xanto, un coffre apparaîtra contenant une **petite clé**. Agrippez-vous ensuite sur les prises murales pour sortir par la porte nord. Cette salle est envahie par un brouillard noir constitué de cristaux d'ombre qui vous transforment automatiquement en loup si vous entrez à leur contact. Activez vos sens lorsque vous traversez la brume pour repérer facilement la position du masque de Xanto. Le vaincre vous permettra à nouveau de récupérer une **petite clé** ainsi que la **boussole**. Utilisez le grappin pour vous suspendre au plafond, et lâchez-vous sur la corniche nord-ouest pour récupérer le rubis orange contenu dans le troisième coffre.

1ère apparition de Xanto
La salle suivante vous oppose à une première apparition de Xanto qui vous attaque en envoyant des créatures sombres et des nuées de chauves-souris sur vous. Le plus simple est de le combattre sous forme de loup pour le prendre de vitesse avant qu'il n'ait le temps d'agir. Utilisez le lock pour rejoindre sa position dès qu'il se matérialise à l'écran, et agressez-le sauvagement durant les quelques secondes où il est visible. Vous devrez le frapper de nombreuses fois avant qu'il ne disparaisse, laissant derrière lui un nuage de brume noire.

Les difficultés ne font que commencer puisqu'il vous faut maintenant transporter l'orbe lumineux situé au nord de la pièce jusqu'à l'entrée du palais. Cet astre est gardé par un adversaire que l'on n'avait pas revu depuis Zelda 1, une main qui vous suit pour reprendre possession de l'orbe que vous avez dérobé. L'objectif est donc de traverser chacune des salles précédentes en tenant l'astre à bout de bras, sans que la main ne vous la reprenne. Si jamais celle-ci s'approche trop, déposez l'astre par terre et tirez une flèche (ou le grappin) sur votre poursuivant pour le ralentir, le temps de vous rapprocher de la porte suivante. L'essentiel est de parvenir à empêcher la main de s'emparer de l'astre, quitte à le lui faire lâcher au dernier moment pour éviter qu'elle ne le ramène dans la salle où vous l'avez prise. L'astre possède également la propriété d'écarter la brume noire lorsque vous la tenez. Vous devez ainsi vous en servir dans la première salle en la posant sur le socle pour créer un escalier avant de la reprendre pour continuer. Donc, après avoir frappé la main pour saisir l'astre, posez-le sur le socle au centre de la pièce afin de matérialiser l'escalier de lumière, montez les marches jusqu'en haut et retournez-vous rapidement pour récupérer l'astre à distance à l'aide du grappin, puis franchissez la porte. Retenez que la position de l'orbe est toujours indiquée par un point rouge sur la carte.

Dans la salle suivante, placez l'astre sur le socle au centre de la pièce, suivez l'escalier nouvellement créé et neutralisez temporairement la main si besoin pour récupérer l'astre à l'aide du grappin depuis le sommet de l'escalier. Lancez-la par-dessus la marche suivante et sautez ensuite jusqu'à la porte sud. Lorsque vous arrivez dans cette salle, dirigez-vous tout de suite à droite, vers le coin nord-ouest où vous pouvez maintenant traverser la brume noire en tenant l'astre dans vos mains. Posez-le le temps de lancer le grappin sur la prise murale et d'ouvrir le coffre contenant un **fragment de coeur (44)**. De retour au centre de la pièce, vous devrez faire vite pour slalomer entre les monstres tout en évitant que la main ne s'empare de l'astre. Le plus dur est d'éliminer les ennemis les plus gênant sans oublier de neutraliser la main si besoin, sachant que l'astre se mettra à rouler vers le nord de la pièce s'il vous glisse entre les doigts.

Une fois revenu à l'extérieur, la main abandonne sa poursuite et vous pouvez vous approcher des habitants maudits pour leur rendre leur apparence normale. Placez ensuite l'astre sur le socle de droite pour créer une plate-forme de lumière qui vous conduira jusqu'à la partie est du donjon. Dans la première pièce, prenez appui sur les prises pour grappin afin d'atteindre celle qui se trouve au plafond, et lâchez-vous sur la première plate-forme mobile. Synchronisez vos sauts pour parvenir à la hauteur du masque de Xanto, et réglez-lui son compte afin d'obtenir une **petite clé**. Le coffre opposé renferme un rubis violet, et vous ne pouvez pour l'instant pas récupérer le contenu des deux autres. Poussez la porte nord pour vous retrouver dans la salle suivante.

Trois créatures noires vous attendent en ces lieux, et le plus simple est de vous changer en loup pour les vaincre en marchant dans la brume. Eliminez tous les masques de Xanto pour qu'un coffre finisse par apparaître

Le petit coffre situé en hauteur côté nord-ouest est accessible via les prises pour le grappin encastrées dans le mur. Il contient un rubis violet. De là, d'autres prises vous permettent de vous déplacer facilement à travers la salle, et de fouiller les alcôves où se trouvent un autre rubis violet, une **petite clé** et la **carte du donjon**. Lorsque vous parvenez dans la salle la plus au nord de cette section, Xanto vous défie à nouveau en duel.

2ème apparition de Xanto
Une fois de plus, il est préférable de se transformer en loup pour vaincre rapidement les ennemis et prendre Xanto de vitesse. Plutôt que d'éliminer toutes les plantes carnivores, utilisez le cercle de Midona ou foncez directement sur Xanto pour que ces premiers ennemis disparaissent. Comme la dernière fois, si vous utilisez le lock assez rapidement pour toucher votre adversaire dès qu'il se matérialise, vous ne lui laisserez pas le temps d'attaquer.

Le cauchemar recommence avec l'obligation de mener un deuxième astre à l'entrée du niveau. La main vous prend en chasse dès que vous vous emparez de l'orbe. Placez-la sur le socle au centre de la première salle, montez à toute vitesse l'escalier et retournez-vous une fois que vous êtes en haut pour attirer l'astre à l'aide du grappin, puis franchissez la porte. Placez l'orbe dans le socle suivant, puis après vous être débarrassé des monstres, revenez au nord-ouest pour saisir la prise pour grappin qui vous avait permis d'atteindre les autres prises en hauteur à l'aller. Utilisez-les pour pouvoir vous lâcher sur l'escalier de lumière, et remontez-les jusqu'à trouver un sol de pierre depuis lequel vous pourrez récupérer l'astre à l'aide du grappin. Vous aurez sûrement besoin de neutraliser la main pendant cette opération. Après avoir récupéré l'orbe, sautez directement vers la porte sud. C'est la dernière salle à franchir avant d'en finir avec cette poursuite infernale. Sautez sur les plates-formes mobiles en synchronisant vos sauts pour éviter de tomber, autrement vous serez obligé d'activer le globe noir à l'aide de l'astre pour pouvoir remonter. A mi-chemin, attendez que les deux autres globes noirs réagissent à l'approche de l'astre pour qu'une autre plate-forme de lumière vous guide jusqu'à la sortie. Sortez vite de là, vous vous occuperez des coffres juste après avoir rapporté l'astre à l'extérieur.

En plaçant le deuxième astre sur le second socle à côté du précédent, Excalibur se retrouve chargée de lumière et hérite des mêmes effets que les orbes. A savoir que vous pouvez maintenant agiter votre épée pour dissiper la brume noire autour de vous. Revenez dans la première salle de la partie est pour aller chercher les deux coffres laissés précédemment. Montez sur l'une des plates-formes de lumière en chassant la brume avec Excalibur, et attendez qu'elle s'élève suffisamment pour sauter dans l'alcôve où se trouve un coffre contenant un rubis violet. Faites exactement la même chose côté est pour trouver un coffre contenant le tout dernier **fragment de coeur (45)**. Le seul moyen de quitter cet endroit est de sauter sur la même plate-forme pour atteindre d'un bond la porte sud.

De retour dans le hall extérieur, suivez l'allée centrale et chassez les vautours avant de vous placer sur la marque rouge pour savoir ce que pense Midona. Visiblement, une attaque circulaire ou une attaque tornade à l'épée sont les seuls moyens d'entrouvrir la cascade de cristaux d'ombre. Sautez aussitôt pour atteindre la porte nord. Dissipez la brume au fond de la pièce grâce à votre épée pour dévoiler deux emplacements dans lesquels vous devez positionner les deux boules qui sont posées près du mur nord. Un escalier se forme alors et vous conduit près d'un globe noir qu'il vous suffit de frapper pour faire apparaître une nouvelle plate-forme mobile. Testez la puissance d'Excalibur sur les nouveaux masques de Xanto qui surgissent dès que vous posez le pied sur la corniche est, et éliminez-les pour matérialiser un coffre contenant une **petite clé**. Placez-vous ensuite entre les trois globes et lancez une attaque circulaire pour vous élever dans les airs au moyen d'une nouvelle plate-forme de lumière. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte en hauteur pour vous retrouver sur le balcon.

Placez-vous entre les deux globes à l'ouest et frappez-les simultanément à l'aide l'attaque circulaire pour créer un ascenseur vers la corniche isolée au sud. Là, éliminez le 1er masque de Xanto et frappez les deux globes pour repartir vers le nord.
Là, six autres masques de Xanto doivent être vaincus avant qu'un coffre apparaisse un peu plus au nord. Il renferme une **petite clé**. Avant de déverrouiller la porte, traversez le rideau d'ombre en faisant une attaque circulaire, puis levez les yeux et envoyez le grappin sur les cibles pour atteindre le coffre contenant **la grande clé**. La salle nord-est vous oppose à quelques créatures noires que vous n'aurez aucun mal à vaincre sous forme humaine, maintenant que la puissance d'Excalibur est décuplée. Chassez ensuite la brume pour créer un ascenseur, attendez qu'il s'élève un peu,

sautez sur le deuxième, puis sur l'un des deux suivants avant qu'ils ne disparaissent. De là, vous pouvez sauter sur une corniche en hauteur, près de laquelle se trouve une prise pour le grappin que vous n'avez pas besoin d'utiliser. Sautez plutôt sur la plate-forme qui se trouve à côté pour vous élever en direction des corniches opposées où un autre masque de Xanto vous prend pour cible. Agrippez-vous sur la prise au plafond, puis lâchez-vous sur la plate-forme mobile qui se balade juste en dessous pour atteindre le côté ouest. Visez la prise dès que vous pouvez et débarrassez-vous du masque de Xanto pour faire apparaître un coffre contenant une **petite clé**. Montez sur la plate-forme nouvellement apparue pour atteindre directement la sortie située au 3E. Les créatures de l'ombre tentent un dernier assaut désespéré à mesure que vous approchez de la porte nord. Eliminez-les au fur et à mesure en prenant soin d'utiliser l'attaque circulaire pour les vaincre simultanément tout en progressant vers la porte du boss.

BOSS : Xanto, usurpateur

Ce combat est assez intéressant dans le sens où il se déroule en plusieurs phases qui renvoient aux différents donjons que vous avez traversés auparavant. On commence par un premier round lié au temple de la forêt, où vous devez mettre en application les astuces relatives à l'utilisation du boomerang. Lorsque Xanto vous attaque avec une série de projectiles, décalez-vous et lancez le boomerang dans sa direction pour l'obliger à atterrir, puis frappez-le normalement à l'épée. Le deuxième round renvoie aux mines Goron avec une arène qui bascule au-dessus de la lave. Chaussez vos bottes de fer pour éviter de tomber dans le vide, et attendez que le terrain se stabilise et que Xanto se place plutôt vers le centre de l'arène pour retirer vos bottes afin de le frapper à l'épée. En général, il est vulnérable juste après avoir envoyé une salve de tirs que vous pouvez parer avec le bouclier. Le troisième round renvoie au temple des abysses et vous oblige à équiper la tunique Zora et les bottes de fer pour combattre sous l'eau. Placez-vous en face du masque géant et slalomez entre les tirs pour envoyer le grappin sur Xanto. Une fois qu'il est près de vous, frappez-le avec Excalibur, puis recommencez l'opération. Il y a cette fois trois masques dans lesquels Xanto peut se cacher, mais vous n'avez pas vraiment le temps de vous déplacer de l'un à l'autre, alors placez-vous entre deux masques et approchez-vous dès que l'ennemi fait son apparition. Le quatrième round ne se déroule pas dans la tour du jugement mais à nouveau dans le cadre de la forêt. Xanto rend hommage au babouin en sautant sur les totems tout autour de vous. Profitez du moment où il s'arrête pour slalomer entre ses tirs, et effectuez deux roulades dans le pilier sur lequel il se trouve pour le faire tomber à terre. Frappez-le à l'épée avant de recommencer la démarche. Le cinquième round a lieu dans les ruines des Pics Blancs, ce qui implique d'utiliser le boulet en observant le reflet du monstre sur la glace. Dès qu'il atterrit, envoyez le boulet sur l'un de ses pieds pour l'écraser, ce qui aura pour effet de réduire la taille de Xanto. C'est à ce moment-là seulement que vous pouvez le toucher à l'épée. Recommencez jusqu'à ce que Xanto change de tactique une dernière fois. Le combat s'achève dans la cour de la citadelle d'Hyrule où le véritable duel s'engage. La plupart de ses attaques peuvent être interrompues d'un simple coup d'épée, mais sa technique la plus dangereuse consiste à tournoyer comme une toupie pour vous repousser dans la barrière. Ainsi, même si vous parez ses coups, ne restez jamais trop loin du centre pour éviter d'être projeté contre la barrière. Attendez qu'il ait fini de tournoyer pour contre-attaquer en le transperçant avec Excalibur. Ne manquez pas une occasion d'agir pour abréger cet affrontement.

Il faudra finalement un geste cruel de Midona pour venir à bout de Xanto définitivement. Allez chercher le dernier **réceptacle de coeur** en haut des marches avant de quitter les lieux. Marchez sur le socle faisant office de portail de sortie vers le monde de la lumière, et dépêchez-vous de vous téléporter à l'entrée de la citadelle pour vous rendre devant les portes du château d'Hyrule au nord.
Une démo vous montre le supplice de Midona sous l'emprise du masque, et la façon dont elle parvient à briser la barrière magique empêchant l'accès au château. Saisissez l'une des poignées pour pousser les grands vantaux, et pénétrez à l'intérieur.

Château d'Hyrule

Voici donc l'ultime donjon du jeu. Celui-ci n'est pas très long et privilégie l'action sur la réflexion. Les énigmes ne sont donc pas très nombreuses mais les combats, souvent assez simples, ne vous seront pas systématiquement détaillés ici. A partir de la cour extérieure du RDC, commencez votre exploration par l'est en éliminant les hordes de gobelins. Dans la cour suivante, visez les archers à distance en combinant si besoin l'arc avec l'oeil de faucon, et terrassez tous vos ennemis avant de poursuivre. Contournez le mur pour trouver des sangliers parqués derrière les barricades au nord, et chevauchez-en un pour démolir un maximum de barrières en évitant les tonneaux explosifs. Vous pouvez ainsi accéder

à la partie est où vous attendent d'autres archers. La partie nord de cette cour comporte un certain nombre de colonnes sur lesquelles sont posées des hélices que vous devez faire tourner à l'aide du boomerang tornade. L'ordre à respecter est gravé sur un socle en pierre, juste à côté de la grille en bois. Vous devez cibler les hélices en commençant par la plus à l'ouest près de la grille, puis celle qui se trouve juste à sa gauche, puis celle qui se trouve derrière la première, et enfin celle qui se trouve derrière la deuxième pour former une sorte de S. Il est essentiel de se placer entre ces quatre colonnes afin de pouvoir les cibler à la suite à l'aide du boomerang avant de relâcher la tornade. Une fois la grille ouverte, passez de l'autre côté et emparez-vous de la **carte du donjon** contenue dans le coffre. L'échelle adjacente vous permet de monter en haut des remparts où se trouve un coffre contenant un rubis jaune à l'extrémité sud-ouest. Au lieu de sauter tout de suite en contrebas, revenez à l'endroit où se trouvait la grille en bois au pied de l'échelle, et transformez-vous en loup pour apercevoir un endroit où creuser à l'aide de vos sens. L'emplacement se trouve sous un tas de feuilles, contre le mur nord.

Vous vous retrouvez dans un cimetière envahie de squelettes. Les Stalfos ne peuvent être éradiqués qu'en posant une bombe sur leurs ossements ou en utilisant le boulet. En vous approchant du grand arbre au nord, vous ne manquerez pas de remarquerez la présence de spectres postés tout autour. Placez une bombe sur le petit rocher situé au pied de l'arbre, côté sud, pour le faire exploser, ou détruisez-le à l'aide du boulet, pour révéler un interrupteur que vous pouvez actionner pour soulever la grille est. Derrière celle-ci se dissimule trois coffres renfermant un rubis orange, un rubis rouge et un rubis vert. Remarquez la vasque remplie d'huile dans laquelle vous pouvez plonger votre lanterne et vos flacons pour les recharger. Allumez le flambeau pour que la pluie cesse momentanément, et profitez de cet instant pour foncer allumer les deux autres qui se trouvent du côté opposé à l'ouest. Vous devriez avoir juste le temps avant que la pluie ne se remette à tomber. La grille se soulève et dévoile deux statues que vous pouvez déplacer à l'aide du bâton Anima. Conduisez-les sur les deux emplacements du mur sud dans le but de vous en servir comme plates-formes. Escaladez les marches dans le coin sud-ouest et sautez sur les deux statues pour atteindre le rempart sud-est. Là, saisissez la poignée et tirez la chaîne pour accéder à un coffre contenant une **petite clé**. Vous devez maintenant retourner sur vos pas pour rejoindre l'entrée du palais. N'oubliez pas de vous changer en loup et de creuser près des statues pour rejoindre la cour est, puis montez sur le sanglier pour pulvériser les barricades. De retour dans la cour principale, franchissez la porte nord-ouest gardée par des gobelins. Le même type d'ennemis vous assaille dans la cour suivante. Eliminez-les et tirez la chaîne au nord-ouest pour affronter une dernière fois le chef des orcs.

SOUS-BOSS
La force colossale du chef des orcs est compensée par sa lenteur, mais vous devez à tout prix éviter de vous manger sa hache si vous ne voulez pas voir votre jauge de vie chuter dramatiquement. Le plus prudent est de rester à distance en faisant des bonds arrière pendant qu'il fait tournoyer son arme, puis de profiter des quelques secondes où il est étourdi pour foncer vers lui et le frapper à l'épée. Vous pouvez également essayer de placer des attaques à revers pour le toucher dans le dos afin d'abréger l'affrontement.

Cette victoire vous rapporte une **petite clé**, et vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour aller ouvrir la porte nord dans la cour principale. Avant de partir, ouvrez le coffre au nord-est pour y trouver un rubis rouge, puis montez l'escalier par l'est afin d'atteindre les remparts, et lâchez-vous en contrebas sans sauter pour être sûr d'atterrir devant un autre coffre contenant un rubis rouge.
Utilisez l'une des clés pour déverrouiller la porte nord, et préparez-vous à affronter une armée de gobelins et d'hommes-lézards. Un coffre apparaît en hauteur, vous obligeant à monter les marches et à lancer le grappin sur le lustre au nord-est pour accéder à la **boussole**. Faites coulisser les chaînes pour vous agripper sur les différents lustres dans le but d'atteindre la porte nord. Le passage est gardé par un chevalier Darknut qui vous donnera peut-être du fil à retordre. Utilisez l'attaque à revers pour le frapper par derrière jusqu'à ce que son armure soit démolie, puis esquivez ses attaques et procédez de la même façon pour le déséquilibrer avant de le frapper directement. La présence d'une nouvelle flasque remplie d'huile n'est pas innocente puisque vous devez maintenant allumer des flambeaux pour que s'élèvent les marches. Tous ne doivent toutefois pas être activés, et vous pouvez toujours les éteindre à l'aide du boomerang tornade. Pour reconstituer l'escalier, vous devez allumer les deux torches côté est et éteindre celle qui se trouve sur le mur opposé. Cependant, la dernière marche étant trop haute, vous devrez attendre d'être sur l'avant-dernière marche pour éteindre la dernière torche, puis sauter rapidement sur le dernier pallier lorsqu'il s'élève vers le coffre avant même que le boomerang ne revienne. Vous y trouverez un rubis violet. Les statues peuvent être démolies à l'aide du boulet mais ça n'est pas franchement utile ici.

Vous avez maintenant le choix entre deux accès : l'ouest ou l'est. Parce que les deux mènent au même point de chute

et qu'il faut bien prendre une décision, explorons d'abord le côté est. La salle est partiellement plongée dans la pénombre, mais vous pouvez allumer quatre torches au niveau du tapis rouge pour éclairer la pièce, ce qui aura pour effet d'attirer une nuée de chauves-souris vampires. Puisque les torches s'éteignent toutes seules, c'est qu'il doit y avoir un truc. Tout en maintenant votre lampe allumée, tirez une flèche sur la ficelle qui retient le tableau pour le faire tomber, et dévoiler ainsi un schéma vous indiquant l'ordre à respecter pour embraser les torches : haut gauche, bas droite, haut droite et enfin bas gauche face au tableau. La porte s'ouvre et donne sur deux lézards en armure qu'il vous faut vaincre pour déverrouiller la porte suivante. Ouvrez d'abord celle qui donne sur les remparts au sud-est et préparez-vous à affronter un mini-dragon. Comme dans Célestia, attendez qu'il attaque pour cibler son bouclier avec le grappin, puis frappez-le à l'épée et reculez-vous pour l'obliger à remonter dans les airs. Le coffre au bout du chemin contient une **petite clé**. Suivez maintenant le chemin des remparts vers l'autre pont au sud-est, et vous constaterez que vos alliés sont là pour vous éviter de perdre du temps dans un nouvel affrontement. A présent que la voie est libre, ouvrez le coffre pour récupérer la **grande clé**.

Avant de franchir la porte central du 2E, revenez dans le couloir du 1E pour aller chercher les coffres restants. De retour dans la salle où vous deviez allumer des torches pour former un escalier, partez cette fois vers le côté ouest et débarrassez-vous des deux lézards. Si vous envoyez des flèches pour couper les ficelles qui retiennent les tableaux, vous découvrirez derrière une série d'interrupteurs. Si vous visez le mauvais, des slimes vous tomberont dessus sauvagement. Celui qu'il faut toucher pour soulever la grille est le deuxième en partant de la porte sud. Deux chevaliers Darknuts vous attendent dans le couloir suivant, et l'endroit est plutôt étroit pour se battre, mais vous n'avez pas le choix. Appliquez la méthode du coup à revers pour en venir à bout, et concentrez-vous sur une seule cible à la fois. Passez la porte nord-est pour accéder au coffre contenant un rubis violet. Depuis le balcon, enfoncez l'interrupteur pour faire apparaître un autre coffre, et laissez-vous tomber en bas. Depuis le sol, vous pouvez cibler le lustre nord-ouest avec le grappin, puis faire coulisser la chaîne pour cibler le lustre qui surplombe le balcon où se trouve le coffre. Vous y trouverez un rubis argent d'une valeur de 200 rubis.

Rien ne vous retient maintenant de déverrouiller la porte au nord du 2E. Changez-vous en loup et activez vos sens pour voir les créatures qui vous attaquent, puis sautez uniquement sur les blocs que regardent les spectres. Tous les autres vous feraient tomber dans le vide irrémédiablement. L'escalier qui suit n'est pas très sûr, mais vos bonds de loup suffiront à traverser les trous. En haut, reprenez forme humaine pour vaincre efficacement les lézards, puis avancez vers l'escalier suivant. L'astuce consiste à viser les torches avec le grappin pour franchir le précipice.
De l'autre côté, de nouveaux ennemis peu coriaces vous attendent. Pour traverser le troisième escalier, utilisez simplement l'aérouage pour suivre le rail en évitant les pièges. N'oubliez pas de vous éjecter au bon moment pour ne pas tomber dans le vide. Un chevalier Darknut impressionnant garde l'entrée de la salle du boss, et vous devez en découdre avec lui pour poursuivre. La technique est toujours la même et cet adversaire n'est pas plus difficile que les derniers que vous avez combattus. Avant de franchir la porte du boss, pénétrez dans la petite pièce à l'est pour récupérer un grand nombre de trésors, dont un rubis bleu, un rubis jaune, un rubis rouge, des hydro-bombes, des flèches, des bombes, un rubis vert et de nouvelles flèches. Les gros coffres contiennent un rubis violet, des bombinsectes, un rubis argent, des graines et un rubis orange.

BOSS : Zelda, possédée par Ganondorf

C'est Ganondorf qui vous attend de l'autre côté de la grande porte, tout en haut des marches. Mais le fourbe utilise Zelda contre vous pour vous obliger à la blesser. Midona ne peut rien faire pour empêcher ça, et la princesse Zelda devient votre adversaire par la force de Ganondorf. Des sauts d'esquive suffisent à vous permettre d'éviter la plupart des techniques de Zelda, notamment ses attaques en piquée et son triangle d'or. Dans ce dernier cas, n'hésitez pas à courir pour sortir de la zone piégée, afin d'éviter de subir de terribles dégâts. Tant que Zelda ne vous envoie pas de boule d'énergie, vous ne pouvez rien faire. A l'instar du duel contre Ganondorf dans Ocarina of Time, vous devez profiter de ce moment-là pour renvoyer la sphère d'énergie vers son lanceur à l'aide de votre épée. Un timing parfait est requis pour y parvenir, sachant que le rythme s'accélère au fur et à mesure. Si vous remportez ce bras-de-fer, la princesse est touchée de plein fouet par la sphère, et vous n'avez rien de spécial à faire à ce moment-là. Recommencez la manoeuvre trois fois pour mettre un terme à cet affrontement.

BOSS : Ganon, créature maléfique

Midona se charge de libérer Zelda de l'emprise du maléfice, mais Ganondorf n'a pas dit son dernier mot. Durant la

première phase de ce combat, restez sous forme humaine et équipez votre arc. Vous devez évitez les assauts du monstre tout en le gardant en joue pour transpercer d'une flèche la marque sur son front. Lorsque vous y parvenez, Ganon s'écroule temporairement et vous pouvez le frapper au niveau de la cicatrice située sur son ventre. Attendez qu'il ait fini de charger et courez pour éviter de vous faire écraser par son poids. Lorsque vous voyez que Ganon a compris le truc et qu'il se téléporte systématiquement lorsque vous lui lancez une flèche, transformez-vous en loup et attendez qu'il surgisse de l'un des portails pour agir. Ne vous préoccupez pas des portails rouges, car Ganon surgira uniquement par le portail bleu. Lorsque vous êtes en face, attendez qu'il fonce sur vous et qu'un bouton d'action contextuelle apparaisse à l'écran pour le saisir et l'envoyer balader sur un côté, exactement comme lorsque vous déviez les chèvres ou les Gorons. Sautez ensuite sur son ventre et mordez sauvagement la cicatrice. La créature est vaincue, Zelda est sauvée, mais Ganon est toujours en vie. Link ne peut empêcher Midona de tenter le tout pour le tout en usant du masque des ombres...

BOSS : Ganondorf à cheval

Ganondorf vous lance un défi sur la plaine d'Hyrule, pour une chevauchée que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Le combat se déroule à cheval, Link et Zelda sur le dos d'Epona avec le soutien des esprits de lumière libérés au cours de l'aventure. La princesse se chargera d'immobiliser Ganondorf à l'aide des flèches de lumière, mais vous devez vous rapprocher suffisamment pour qu'elle puisse atteindre sa cible. Gérez les accélération d'Epona correctement pour être prêt à rattraper votre adversaire dès qu'il est étourdi par une flèche. Profitez de cet instant pour le frapper à l'épée en utilisant si possible des attaques circulaires. Si vous tombez de cheval, remontez aussitôt et reprenez la poursuite.

BOSS : Ganon, seigneur du mal

La princesse Zelda est écartée du combat et vous devez livrer ce duel seul. Esquivez la plupart de ses frappes avec des sauts de côté, et essayez de placer des coups à revers, seule technique susceptible de le déstabiliser. Profitez de ce moment pour le frapper sans relâche jusqu'à ce qu'il se reprenne. Faites en sorte que le combat se déroule au centre de l'arène pour éviter que Ganondorf ne vous projette contre la barrière. Surveillez également l'écran pour ne pas manquer le message "coup éclair" qui vous indique que vous pouvez effectuer une action contextuelle. A ce moment-là, appuyez rapidement sur la touche indiquée pour contrer l'attaque de Ganondorf et engager un bras-de-fer avec lui.
Si vous tenez bon suffisamment longtemps et que vous appuyez assez rapidement, c'est vous qui aurez le dessus et vous pourrez en profiter pour lui porter quelques coups avant de le transpercer au sol. Lorsqu'il aura subi suffisamment de dommages, votre adversaire s'effondrera à vos pieds. Notez que le jeu ne vous propose pas d'effectuer une sauvegarde pour que vous puissiez affronter à nouveau la dernière série de boss et revenir à l'extérieur du château pour accomplir les dernières quêtes annexes qui pourraient encore vous manquer.

Quêtes Annexes

Les 7 bottes secrètes

Il se peut que vous ne suivez pas l'ordre prévu pour rencontrer le loup blanc durant votre périple, mais les techniques qu'il vous apprendra seront obligatoirement dans cet ordre-là.

1. Coup de grâce
Le loup vous attend à l'entrée du temple sylvestre et se change en guerrier mort immédiatement pour vous enseigner le coup de grâce. Cette technique consiste à achever un adversaire au sol en faisant une attaque sautée.

2. Charge bouclier
La pierre d'appel se trouve au bout du cimetière de Cocorico, et vous pouvez la trouver dès la recherche des perles de lumière dans la province d'Ordinn. Vous retrouverez ensuite le guerrier mort dans la source de Toal, et il est conseillé de venir le voir juste avant d'aller chercher les bottes de fer auprès de Bohdan. Cette technique consiste à donner un coup de bouclier vers l'avant tout en ciblant l'ennemi pour briser sa défense, avant de placer un rapide coup d'épée.

3. Coup à revers
Durant la recherche des perles de lumière de Lanelle, juste après être sorti de la grotte où vous contrôlez la créature

ailée, vous vous retrouvez à la rivière Zora (amont), tout près des rapides de Lise. Dirigez-vous vers le nord et tournez-vous sur la gauche pour remarquer une pierre d'appel. Mémorisez la mélodie pour répondre au loup blanc qui vous attendra ensuite sur le monticule devant l'entrée ouest de la citadelle. Le guerrier mort vous apprendra alors le coup à revers. La technique consiste à passer dans le dos de l'adversaire pour percer ses défenses. Faites simplement deux sauts de côté successifs (le second se change en roulade), puis portez un simple coup d'épée lorsque vous vous retrouvez derrière l'adversaire. N'essayez surtout pas de porter une frappe sautée ou vous feriez échouer la manoeuvre. Entraînez-vous à utiliser le coup à revers et retenez bien la démarche, car cette botte est l'une des plus efficaces du jeu.

4. Brise-casque
Lorsque vous êtes en route vers le sanctuaire de la forêt pour récupérer Excalibur, juste après avoir évité les va-et-vient des souches qui se balancent au-dessus de votre tête, vous verrez une pierre d'appel bien en évidence. Lorsque vous serez de nouveau humain, vous devrez vous rendre sur la plaine d'Hyrule de Lanelle, au sud de la citadelle, pour rencontrer le guerrier mort qui vous apprendra une nouvelle botte secrète : le brise-casque. Cette technique consiste à passer au-dessus de l'ennemi après l'avoir repoussé avec une charge-bouclier, dans le but de le frapper au niveau de la tête puis dans le dos. Pour réussir, vous devez donc repousser l'adversaire avec votre bouclier, puis faire un simple saut suivi d'un coup d'épée lorsque vous vous retrouvez derrière l'ennemi.

5. Coup éclair
Explorez la partie sud-ouest du lac Hylia en franchissant les ponts jusqu'à ce que vous arriviez à proximité d'une pierre d'appel. Hurlez en respectant la mélodie afin d'appeler le loup blanc qui se positionnera dans le désert Gerudo, juste devant l'entrée nord. Il vous enseigne une nouvelle botte secrète : le coup éclair. La technique consiste à devancer l'adversaire lorsqu'il s'apprête à attaquer en frappant par surprise. Pour cela, rangez votre épée dans son fourreau, et approchez-vous suffisamment de l'ennemi pour que l'indicateur coup éclair apparaisse. C'est à ce moment-là que vous devez frapper comme si vous vouliez faire une attaque sautée.

6. Coup plongé
Lorsque vous suivez la piste de la truite fétide pour retrouver le Yéti dans le massif des pics blancs, traversez la zone du nord-est jusqu'à ce que vous arriviez tout près de l'entrée de la grotte qui continue vers l'ouest. Au lieu d'y entrer, tournez-vous vers le nord pour atteindre un promontoire où se trouve une pierre d'appel devant laquelle vous devrez encore une fois hurler à la lune en respectant la mélodie indiquée. Le loup blanc vous attendra ensuite dans le cimetière du village de Cocorico pour vous enseigner une nouvelle botte secrète : le coup plongé. Cette technique consiste à cibler l'ennemi tout en concentrant la puissance de l'épée, puis à sauter sur l'adversaire pour libérer d'un coup toute l'énergie accumulée.

7. L'attaque tourbillon
Après avoir rencontré la vieille Impa dans le village oublié, prenez la sortie sud pour pouvoir vous transformer en loup, revenez dans le village et glissez-vous dans la cour est en passant par l'intérieur du bâtiment, puis activez la pierre d'appel pour entrer en contact avec le loup blanc. Celui-ci vous attendra ensuite au nord de la citadelle, près de l'entrée du château. Téléportez-vous là-bas et poussez les deux grands vantaux pour que le loup vous enseigne la dernière botte secrète : l'attaque tourbillon. Cette technique est une version améliorée de l'attaque circulaire, qui ne fonctionne que lorsque votre énergie vitale est au maximum.

Les sacs de bombes

Emplacement des 3 sacs de bombes

1. Achetez-le dans le magasin de Crahmé au village de Cocorico, après avoir terminé les Mines Goron.
2. Aidez Lise à débloquer la rivière au nord, près du village Zora, après avoir restauré la lumière sur les Terres de Lanelle grâce au troisième Esprit.
3. Utilisez une Hydro-bombe pour faire exploser le gros rocher dans la salle du trône du village Zora.

Amélioration

Participez au mini-jeu des rapides de Lise et obtenez au moins 25 points pour augmenter la contenance de tous vos

sacs de bombes.

Les bourses

1. Grande Bourse (600 rubis)
Après avoir restauré la lumière sur les Terres de Lanelle grâce au troisième Esprit, rendez-vous dans la boutique de Machaon à la Citadelle. Il suffit de lui présenter au moins un insecte doré pour recevoir la bourse de 600 rubis.

2. Bourse géante (1000 rubis)
Trouvez et présentez les 24 insectes dorés à Machaon de la Citadelle.

Amélioration du carquois

1. Grand carquois (60 flèches)
Réussissez une première fois le jeu de l'étoile dans la Citadelle. Le grappin est indispensable pour y parvenir. L'épreuve consiste à aller chercher toutes les boules lumineuses dans le temps imparti. Le seul moyen d'y parvenir est de mettre à contribution le grappin afin de passer rapidement d'une extrémité de la cage à une autre. Si vous faites en sorte d'emprunter uniquement des trajectoires qui vous permettent de passer sur plusieurs sphères en même temps, vous réussirez sans peine le défi.

2. Carquois géant (100 flèches)
Réussissez une seconde fois le jeu de l'étoile dans la Citadelle. Le Double grappin est indispensable pour y parvenir.

Les flacons

1. Vous obtenez obligatoirement ce flacon au magasin de Sera après avoir pêché le poisson pour le chat.
2. Achetez-le à Kikolou, le vendeur d'huile de la Forêt de Firone pour 100 rubis.
3. Rendez-vous au paradis du pêcheur, chez Hena, près des rapides de Lise, et pêchez au bouchon du côté est du pont pour trouver ce flacon. Lancez votre ligne au centre et attendez que ça morde pour ramener le flacon. Avec un peu de chance, vous tomberez dessus du premier coup.
4. Apportez 20 âmes de spectres à Giovanni dans la Citadelle.

L'armure magique

Demandez aux anciens Gorons de Cocorico de restaurer le pont menant à la Citadelle en leur offrant 1000 rubis. Donnez-leur 2000 rubis de plus pour qu'ils ouvrent un magasin à la Citadelle. Vous pourrez alors acheter l'armure magique pour 598 rubis dans le magasin situé au coin sud-est de la grand-place.

Il existe un moyen de payer 200 rubis au lieu de 2000 rubis la seconde fois que le vieux Goron vous demande de l'argent pour la quête de l'armure magique. Pour rappel, le Goron se trouve à l'intérieur de la boutique de Balder à Cocorico, et vous devez déjà lui donner 1000 rubis pour réparer le pont. Les 2000 supplémentaires sont censés servir à établir une boutique pas chère dans la citadelle, seul endroit où vous pourrez acheter une armure magique pour 498 rubis. Pour économiser, il suffit d'accomplir la quête de l'eau thermale à ce moment-là (voir l'astuce associée). En plus du fragment de coeur obtenu, vous verrez que la somme demandée chez Balder est maintenant de 200 rubis seulement.

Quête de l'eau thermale

Lorsque vous aurez donné 1000 rubis au vieux Goron de chez Balder pour reconstruire le pont à l'est de la citadelle, parlez avec le Goron situé à l'extérieur de la boutique de Balder pour qu'il se demande pourquoi le Goron de la citadelle ne revient pas. Allez parler à ce Goron qui se trouve à l'est de la citadelle (prenez la sortie est et franchissez le pont pour le trouver un peu plus loin sur la plaine, ne le confondez pas avec le Goron de la sortie sud), et revenez voir celui de Cocorico. Ce dernier vous confie une mission qui consiste à apporter de l'eau thermale contenue dans un tonneau au Goron à l'est de la citadelle. Comme vous ne pouvez pas vous défendre, longez la bordure de la plaine de manière à esquiver les ennemis afin de ne pas échapper le tonneau. En courant en slalom vous devriez échapper même aux

ennemis volants. Une fois devant le Goron, ciblez-le et lancez le tonneau sur sa tête pour le rafraîchir. Vous recevrez un fragment de coeur.

Les 20 chats du village oublié

Après avoir rendu la mémoire à Iria et montré à la vieille Impa le bâton Anima, rendez-vous dans le village oublié pour aller voir le poulet blanc qui marche dans la cour où vous avez trouvé la pierre d'appel. Vous pouvez lui parler sous forme de loup afin qu'il vous propose un défi consistant à retrouver les 20 chats errant répartis aux quatre coins du village. Notez que le poulet ne vous confiera cette quête qu'à partir du moment où les chats seront réapparus dans le village.
Voici la position respective de chacun des chats :

1. Mélanie
Montez sur la première caisse à l'entrée du village et ciblez le chat posté au-dessus pour lui parler.

2. Siléas
A l'entrée du village, au pied de la pile de caisses où se trouve le premier chat.

3. Christopher
Juste derrière le deuxième chat.

4. Thomas
Dans la rue principale, juste après le troisième chat.

5. François
Sur le balcon à l'intérieur du bâtiment nord-est.

6. Jérôme
Sortez sur le balcon extérieur du bâtiment nord-est et reprenez forme humaine pour sauter directement sur le balcon du bâtiment adjacent où se trouve ce 6ème chat. Redevenez un loup pour lui parler.

7. Grégory
Reprenez forme humaine pour lancer le grappin sur le cordage qui pend du balcon du bâtiment nord-ouest. Transformez-vous en loup pour parler au chat qui vient vers vous.

8. Sophie
Suivez ce même balcon vers le sud pour atteindre ce chaton.

9. Matthew
Laissez-vous tomber au sol et glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté ouest pour trouver ce 9ème chat.

10. Benjamin
Glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté est pour trouver ce 10ème chat.

11. Pierre
Cassez une vitre pour entrer dans le bâtiment sud-est. Le chat attend sagement en bas.

12. Marianne
Utilisez le grappin sur le cordage à l'intérieur du bâtiment sud-est pour atteindre la partie supérieure où se trouve ce chat.

13. Takeshi
Dans le chariot situé en bas du bâtiment sud-est, à l'extérieur.

14. Rémi
Ce chat vient vers vous et rôde près du 13ème.

15. Timothée
Près du pilier sud du bâtiment sud-est, à l'extérieur.

16. Laurence
Il est assis devant l'entrée de la maison d'Impa, au sud.

17. Michaël
A l'endroit le plus au sud du village, contre la paroi rocheuse.

18. Hervé
Près des tonneaux, à l'intérieur de la maison sud-ouest.

19. Miaoumoto
Revenez sur le balcon nord-ouest en vous agrippant sur le cordage, et bifurquez à droite pour passer derrière le bâtiment. Brisez les tonneaux et, depuis cet endroit du balcon, transformez-vous en loup et sautez à travers la vitre (accélérez pour la briser) pour atterrir sur le balcon intérieur du bâtiment sud-ouest.

20. Miaoumoto (2ème du nom)
A l'intérieur du bâtiment sud-est, près du comptoir orange.

Note : si vous n'arrivez pas à en trouver un, brisez toutes les vitres, cassez tous les tonneaux et parlez à tout le monde, il peut s'agir d'un chat qui vient directement vers vous et auquel vous croyez avoir déjà parlé. Lorsque vous aurez trouvé les 20 chats, allez parler au capitaine poulet dans la cour, puis approchez-vous de l'entrée de la cabane d'Impa pour récupérer votre récompense : un **fragment de coeur (39)**.

La Caverne de l'Ordalie

Lorsque le point de téléportation vers le pont d'Ordinn sera accessible (dès que vous aurez vaincu les trois créatures noires qui hantent l'extrémité nord du pont), approchez-vous de la grande pierre située tout près du téléporteur du désert Gerudo, et faites appel à Midona pour envoyer la pierre compléter le pont d'Ordinn. De retour au désert, l'accès à la caverne de l'Ordalie sera maintenant dégagé à l'endroit où était située la pierre. Cette grotte est constituée d'une succession de 50 étages bourrés de monstres que vous devez occire pour franchir les portes. Tous les dix étages, une grande fée vous attend pour envoyer son peuple à travers les différentes sources d'Hyrule. Prévoyez des réserves de vie et d'huile pour recharger votre lanterne. L'armure magique peut également vous être d'une certaine utilité, et vous pouvez vous transformer en loup pour dénicher quelques coeurs à certains paliers.

Les Leurres

Vous pouvez pêcher en utilisant des leurres si vous louez un canoë à Hena au paradis du pêcheur, près du domaine Zora.

Leurre zigzag
Disponible au départ.

Leurre clapotis
Disponible au départ.

Leurre tournoyant
Disponible au départ.

Leurre grenouille
Terminez les 8 premiers niveaux du jeu Korokoro. Il se trouve près de la porte dans la cabane de Hena et vous devez

observer le jeu en vue subjective pour pouvoir participer.

Leurre coulant
Vous l'obtiendrez après avoir pêché au lancer les trois poissons suivants : une Silure de Toal, un Brochet d´Hylia et une Perche d´Hyrule. Lorsque vous avez vos trois poissons, quittez le paradis du pêcheur par la porte pour que vos dernières prises soient enregistrées, et vérifiez que les poissons apparaissent bien dans l'aquarium d'Hena. Ensuite, pêchez au sud-ouest du lac (avec la petite canne), à gauche de la cabane tout près du mur, ou bien tout à fait au nord-est après le petit pont pour trouver le leurre coulant.
Vous aurez plus de chance d'y arriver en utilisant l'hameçon corail. Evitez de l'utiliser en présence de Hena si vous ne voulez pas qu'elle vous le confisque. Ce leurre permet d'attirer sans problème n'importe quel poisson.

Liste des 24 insectes dorés

1. Scarabée femelle
Plaine d'Hyrule de Firone. L'insecte est posé contre un arbre en hauteur, au-dessus du point d'eau, contre la bordure est. Une fois que vous l'aurez localisé, vous n'aurez qu'à utiliser le boomerang ou le grappin pour l'attirer vers vous.

2. Scarabée mâle
Plaine d'Hyrule de Firone. Repérez les formes vert clair sur le plan et placez-vous entre les deux, plus près de la seconde, en regardant vers l'eau au nord. Vous apercevrez l'insecte contre le tronc d'un arbre.

3. Fourmi mâle
Après avoir ramené la lumière dans le village de Cocorico, gravissez les marches au fond du cimetière pour trouver l'insecte doré au pied de l'arbre le plus au nord.

4. Fourmi femelle
Après avoir ramené la lumière dans le village de Cocorico, pénétrez dans la maison côté est, juste avant le magasin de Crahmé, pour trouver l'insecte sur le sol.

5. Cloporte femelle
Dans la plaine d'Hyrule d'Ordinn sud, au niveau de la Gorge de Cocorico, examinez le plan pour constater que l'endroit est divisé en deux parties séparées par un pont. Rendez-vous dans le coin le plus à l'est de la zone, en restant dans la partie supérieure, et descendez de cheval pour marcher au milieu des herbes hautes, tout près de l'arbre. Au sol, vous remarquerez certainement l'insecte doré.

6. Cloporte mâle
Dans la plaine d'Hyrule d'Ordinn sud, au niveau de la Gorge de Cocorico, examinez le plan pour constater que l'endroit est divisé en deux parties séparées par un pont. Franchissez-le vers la partie sud de la zone, mais arrêtez-vous à son extrémité pour examiner le sol sur la droite. L'insecte doré y est gentiment posé.

7. Sauterelle mâle
Dans la plaine d'Hyrule d'Ordinn nord. Ne vous éloignez pas de l'entrée sud et examinez la terre à vos pieds, là où les ennemis sortent du sol, pour localiser cet insecte. Comme il n'est pas facile à attraper, attirez-le d'abord vers vous avec le boomerang tornade ou le grappin avant de le saisir.

8. Sauterelle femelle
Dans la plaine d'Hyrule d'Ordinn nord. Descendez de cheval dans la partie nord-ouest de la zone, là où des ennemis sortent du sol pour vous attaquer. Vous la verrez sans doute plus facilement de nuit. Attirez-la d'abord vers vous avec le boomerang tornade ou le grappin avant de la saisir.

9. Phasme mâle
Sous l'arche du pont d'Ordinn, côté sud. Servez-vous du boomerang ou du grappin pour le déloger du mur.

10. Phasme femelle
A l'extrémité nord du pont d'Ordinn. Passez en vue subjective pour examiner la paroi nord et localiser l'insecte perché

en hauteur. Si vous n'avez pas encore le grappin pour monter sur la corniche, vous pouvez tout de même l'avoir d'en bas à l'aide du boomerang.

11. Mante mâle
Prenez la direction du pont du lac Hylia et arrêtez-vous sous l'arche nord. Une mante mâle vient souvent se balader à cet endroit, mais vous aurez peut-être besoin du boomerang ou du grappin pour l'attraper si elle est trop en hauteur.

12. Mante femelle
A l'extrémité sud du pont du lac Hylia, avancez sous les racines et tournez-vous face au sud pour localiser la mante femelle posée contre une paroi rocheuse. Le boomerang ou le grappin vous permettront de l'attirer vers vous.

13. Papillon mâle
Faites route vers la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) et suivez le petit chemin qui se dirige vers le sud-ouest et qui passe devant un petit carré de fleurs roses. Le papillon mâle vole justement au-dessus d'elles.

14. Papillon femelle
Approchez-vous de la sortie ouest de la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) et regardez vers la droite pour repérer une corniche avec du lierre. Le papillon femelle vole au-dessus du petit parterre de fleurs qui se trouve là-haut. Vous pouvez aller le chercher directement si vous avez le grappin, ou bien l'attirer vers vous depuis votre cheval en utilisant le boomerang.

15. Lucane mâle
En arrivant sur la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord) par l'entrée sud-ouest, suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se sépare en deux au niveau d'un rocher. Juste derrière le rocher se trouve un arbre sur lequel est posé un lucane mâle qui risque de s'envoler à votre approche. Si c'est le cas, attendez qu'il se pose et regardez par terre pour le ramasser.

16. Lucane femelle
Empruntez le sentier qui s'enfonce dans les caillasses au nord-ouest de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et longez la barrière à droite du premier rocher jusqu'à atteindre une grotte bloquée par une pierre que vous pouvez faire sauter. Observez la paroi à l'entrée de la grotte, et vous repérerez facilement le lucane femelle, que vous pourrez attirer avec le boomerang ou le grappin.

17. Libellule mâle
Dans le village Zora, laissez-vous tomber dans le bassin et nagez vers la rive sud-est. Une libellule mâle vole au-dessus des herbes, près des caisses en bois. Attirez-la vers vous à l'aide du boomerang.

18. Libellule femelle
Rendez-vous près de la cabane de Lise, en amont de la rivière Zora, et localisez la libellule femelle qui vole sous le ponton. Attirez-la à l'aide du boomerang tornade.

19. Coccinelle femelle
Rendez-vous dans la plaine d'Hyrule de Lanelle (sud) en empruntant la sortie sud de la ville, et ouvrez les yeux en descendant le grand escalier côté ouest pour localiser l'insecte près de la rangée d'arbres.

20. Coccinelle mâle
Rendez-vous dans la plaine d'Hyrule de Lanelle (sud) en empruntant la sortie sud de la ville, et descendez le second escalier au sud. Dirigez-vous vers l'est en direction du parterre de fleurs qui se trouve près du promontoire envahi de corbeaux. Vous y trouverez l'insecte.

21. Escargot (mâle/femelle)
Juste après avoir trouvé Excalibur dans le sanctuaire de la forêt, glissez-vous sous la fissure située dans le mur sud de la zone où se trouvent les deux statues mobiles, et retournez-vous face au nord pour localiser l'insecte. Vous pouvez le capturer facilement avec le grappin.

22. Ephémère mâle

Traversez le désert Gerudo à pied en ouvrant l'oeil pour ne pas manquer l'éphémère mâle qui vole sur les dunes. Evidemment, il est beaucoup plus facile à repérer de jour, et sa position est située au sud de la carte, à égale distance entre l'ouest et l'est, tout près de la faille sud clairement visible sur le plan.

23. Ephémère femelle
A partir de la position de l'insecte précédent, continuez en direction de l'ouest et sautez dans la première tranchée que vous verrez. Il ne s'agit pas de celle qui se trouve le plus au sud, mais d'une autre située juste au-dessus. Vous ne manquerez pas de localiser l'éphémère femelle qui vole tranquillement d'une paroi à l'autre.

24. Escargot (mâle/femelle)
Lorsque vous pénétrez dans la pièce qui sert d'intermédiaire entre le sanctuaire de la forêt et le Temple du Temps, inspectez le recoin derrière la rampe de droite pour localiser un escargot facile à tracter à l'aide du grappin.

Liste des 45 fragments de coeur

Il y a 45 fragments de coeur à trouver dans le jeu, 16 dans les donjons (2 dans chaque) et 29 en extérieur. Ils sont listés dans l'ordre où vous pouvez les récupérer au fur et à mesure du déroulement de l'aventure. Vous pouvez recourir aux services de la voyante installée à la Citadelle pour qu'elle vous montre l'emplacement d'un fragment de coeur choisi aléatoirement parmi ceux que vous n'avez pas eus.

1. Forêt de Firone
Dans la petite grotte au nord-est de la forêt de Firone. Vous pouvez l'obtenir juste après avoir trouvé la clé dans le coffre en allumant les deux torches avec la lanterne. Si vous le manquez et souhaitez le récupérer plus tard, la zone sera empoisonnée et vous devrez agiter votre lanterne pour dissiper la brume.

2. Temple Sylvestre
Dans la troisième salle du donjon, côté ouest, là où vous rencontrez les grosses plantes carnivores pour la première fois. Montez les escaliers pour trouver le monstre qui fera office de bombe, saisissez-le et courez vers le nord-ouest, puis lâchez-le dans le trou pour faire exploser la deuxième grosse plante. Recommencez l'opération en sautant cette fois par-dessus le trou avant de lâcher la bombe en direction du gros rocher qui obstrue le passage vers le nord-ouest. Plutôt que de passer la porte, éliminez à distance les deux petites araignées et sautez sur le lierre pour atteindre la porte sud. Avant de la franchir, utilisez le nouvel ennemi explosif pour exterminer la première grosse plante qui se trouve juste en-dessous des planches. Vous pourrez ainsi redescendre chercher le fragment de coeur contenu dans le coffre qui était caché derrière la plante.

3. Temple Sylvestre
Une fois en possession du boomerang tornade, revenez dans la salle la plus à l'ouest pour aller chercher le fragment de coeur contenu dans le coffre sous l'escalier. Il suffit d'éteindre les flambeaux avec le boomerang pour abaisser les marches qui en bloquent l'accès.

4. Plaine d'Hyrule de Firone
Empruntez le pont au centre de la plaine, en direction du sud, et arrêtez-vous devant le premier arbre que vous voyez sur votre gauche. Un fragment de coeur est perché sur une de ses branches, et il suffit de le cibler avec le boomerang pour le récupérer.

5. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (sud), Gorge de Cocorico
Après avoir franchi le pont vers le sud, bifurquez sur le chemin nord-ouest dès que vous le pouvez.
En regardant en direction du nord face au gouffre, vous ne manquerez pas de remarquer une petite montagne au sommet de laquelle est posé le fragment de coeur. Servez-vous du boomerang tornade pour l'attirer vers vous.

6. Village de Toal
Après avoir reçu les bottes de fer des mains de Bohdan, enfourchez Epona et rendez-vous à la bergerie, au sud du village, pour aider Fahd à rentrer ses chèvres. Ce comportement altruiste vous rapportera un fragment de coeur.

7. Mines Goron

Après avoir récupéré le premier fragment de clé dans la 5ème salle du RDC, montez à l'échelle pour sortir par la porte en hauteur et revenez dans la 3ème pièce du RDC. Chaussez vos bottes de fer pour actionner le mécanisme, et marchez au plafond en direction du coin nord-est, là où se trouve le coffre.

8. Mines Goron
Dans la troisième salle nord au 1er étage, celle où se trouvent les premières statues Beamos que vous trouverez dans le jeu, chaussez vos bottes de fer pour marcher le long de la paroi ouest. A l'embranchement, partez vers la gauche pour trouver le coffre.

9. Village de Cocorico
Après avoir vaincu le boss des Mines Goron, achetez un sac de bombes au magasin de Crahmé et posez une bombe au pied du gros rocher à l'entrée sud-ouest de la ville pour dévoiler un passage vers la partie haute de la source. Jetez-vous dans l'eau et enfilez vos bottes de fer pour toucher le fond et pouvoir ouvrir le coffre.

10. Village de Cocorico
Après avoir vaincu le boss des Mines Goron et obtenu les bombes, revenez à l'endroit où vous avez démoli le rocher pour avoir le fragment numéro 9. Combinez vos flèches et vos bombes pour pouvoir tirer une flèche explosive en direction des rochers qui surplombent la paroi. La manoeuvre a pour effet de dévoiler un fragment de coeur caché derrière, que vous pouvez attirer vers vous en utilisant le boomerang tornade.

11. Village de Cocorico
Rendez-vous au sommet du bâtiment situé en haut de la colline, au nord-est du village, après avoir terminé les Mines Goron, et acceptez le défi que vous propose l'enfant. Les deux premières cibles sont extrêmement faciles à atteindre, mais ce n'est pas le cas du poteau situé à l'autre bout du village, au sommet du bâtiment d'où vous venez. Vous devez viser juste au-dessus du coin supérieur droit pour l'atteindre. Ceci fait, Balder vous remet le précieux fragment en récompense de votre exploit.

12. Montagne de la Mort
Après avoir terminé les Mines Goron, reprenez le chemin qui mène au pied de la montagne de la mort et demandez au deuxième Goron de vous aider à grimper. Au lieu de vous élancer vers le nord, tournez-vous du côté droit pour atteindre une corniche à l'ouest. Suivez-la en direction du nord jusqu'à apercevoir un trou contre le mur de gauche. Laissez-vous tomber pour atterrir juste devant le coffre.

13. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (nord)
En arrivant sur la plaine par l'entrée sud, vous n'aurez aucun mal à remarquer un gros rocher facile à démolir avec une bombe. Hissez-vous ensuite sur la corniche et avancez jusqu'à ce que vous puissiez sauter pour vous accrocher au lierre permettant de continuer encore un peu plus haut. Lorsque vous serez bloqué, tournez-vous en direction de l'ouest et visez le rocher en face de vous avec une flèche explosive pour le détruire. Vous n'avez plus qu'à sauter dans cette direction, grimper au lierre où était situé le dernier rocher, et vous lâcher sur la plate-forme en contrebas, côté nord, pour atteindre le coffre.

14. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (sud), Gorge de Cocorico (caverne aux lanternes 1)
En arrivant sur la plaine par le nord, franchissez le petit pont et détruisez le rocher encastré dans la paroi sud-est pour dévoiler l'entrée d'une grotte. Il s'agit de la première caverne aux lanternes, appelée ainsi parce que vous aurez besoin de la lanterne pour éclairer vos pas dans cet endroit lugubre. La grotte se présente sous une forme assez labyrinthique, mais le plan vous aidera à vous y retrouver. N'oubliez pas qu'un simple coup de torche suffit à brûler les toiles d'araignées. Le chemin direct vers le fragment de coeur ouest : est, est, nord, nord-est. Vous devrez allumer les deux flambeaux au bout du tunnel pour le faire apparaître.

15. Lac Hylia
Empruntez le canon de Tobi pour vous propulser au sommet de la cabane de la poule-planée et relevez le défi. Votre objectif est d'atterrir sur le niveau le plus haut de la structure en bois pour accéder au coffre qui renferme le fragment de coeur. Ralentissez au maximum pour arriver en douceur, et lâchez-vous au bon moment en repérant votre position par rapport à l'ombre de Link.

16. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Empruntez le canon de Tobi pour vous propulser au sommet de la cabane de la poule-planée et relevez le défi pour planer en direction de la partie sud de la zone.
A proximité de la pierre des vents, vous pouvez utiliser une bombe pour pulvériser un rocher qui bloque l'accès à la caverne aux lanternes 2. Voilà donc le chemin direct pour accéder au coffre contenant le fragment de coeur : est, est, nord, ouest, ouest, ouest, nord, sud, est, sud. Allumez les deux flambeaux pour le faire apparaître.

17. Rivière Zora, amont (paradis du pêcheur)
Acceptez de louer une barque pour pêcher au lancer sur le lac. Vous ne devriez avoir aucun mal à repérer le fragment de coeur puisqu'il se trouve perché sur l'arche, à mi-hauteur, juste en face de l'endroit où vous démarrez la partie de pêche. Avancez un peu et lancez votre canne dessus pour accrocher le fragment avant de mouliner pour le remonter vers vous.

18. Citadelle
Le fragment de coeur vous sera donné par le vieil homme situé dans la grande rue près de l'entrée ouest, si vous lui donnez 1000 rubis, à raison de 50 maximum à chaque fois. C'est le moment de faire un détour par la maison de Machaon pour engranger des rubis en lui montrant quelques-uns de vos insectes.

19. Temple Abyssal
Après avoir récupéré le grappin, revenez dans la pièce centrale du 1er étage et levez la tête pour localiser le grand lustre au plafond. Visez l'une des cibles avec le grappin pour atteindre le coffre.

20. Temple Abyssal
Après avoir obtenu la grande clé, ne touchez à aucune poignée de façon à ce que l'eau s'écoule bien vers l'est, et rendez-vous dans la salle est du 1E. Une animation vous montrera que le niveau de l'eau a fait monter la petite passerelle vers le sud. Lâchez-vous au RDC pour emprunter une plate-forme mobile qui passe juste au-dessus de la passerelle que vous souhaitez rejoindre. Une fois sur place, marchez sur l'interrupteur au sol et utilisez le grappin sur l'une des cibles de la paroi sud pour atteindre le coffre.

21. Sanctuaire de la forêt
Après avoir obtenu Excalibur, empruntez le chemin qui revient dans la zone où vous avez combattu Skull Kid, et pulvérisez le gros rocher à l'aide d'une bombe. Après avoir éliminé le spectre, laissez vos sens actifs pour repérer un endroit dans le sol où vous pouvez creuser, là où se trouvait le rocher que vous avez détruit. Vous pénétrez ainsi dans un caverne remplie de plantes carnivores. S'il est plus facile de les abattre sous forme de loup, vous devrez tout de même reprendre apparence humaine pour éliminer celle qui pend du plafond à l'aide d'une flèche. Lorsque toutes les plantes sont vaincues, un coffre apparaît et libère un fragment de coeur.

22. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (nord) (quête de l'eau thermale)
Lorsque vous aurez donné 1000 rubis au vieux Goron de chez Balder pour reconstruire le pont à l'est de la citadelle, parlez avec le Goron situé à l'extérieur de la boutique de Balder pour qu'il se demande pourquoi le Goron de la citadelle ne revient pas. Allez parler à ce Goron qui se trouve à l'est de la citadelle (prenez la sortie est et franchissez le pont pour le trouver un peu plus loin sur la plaine, ne le confondez pas avec le Goron de la sortie sud), et revenez voir celui de Cocorico. Ce dernier vous confie une mission qui consiste à apporter de l'eau thermale contenue dans un tonneau au Goron à l'est de la citadelle. Comme vous ne pouvez pas vous défendre, longez la bordure de la plaine de manière à esquiver les ennemis afin de ne pas échapper le tonneau. En courant en slalom vous devriez échapper même aux ennemis volants. Une fois devant le Goron, ciblez-le et lancez le tonneau sur sa tête pour le rafraîchir. Vous recevrez un fragment de coeur.

23. Lac Hylia
Dans la zone du lac Hylia, pénétrez dans la grotte de l'esprit de Lanelle et longez la corniche côté ouest jusqu'à ce que vous aperceviez du lierre que vous pouvez accrocher avec le grappin. Cela vous permet d'atteindre une porte derrière laquelle se trouve une petite pièce dans laquelle sont cachés deux coffres contenant un rubis bleu et quelques bombes. Ne partez pas sans avoir allumé les deux torches pour faire apparaître le troisième coffre qui contient un fragment de coeur.

24. Lac Hylia (défi de Prune)
Si vous vous approchez du canon de Tobi lorsque vous êtes sous forme de loup, vous serez interpellé par Prune, un perroquet qui vous propose de participer à un mini-jeu. Pour participer, hurlez simplement près des herbes à côté de Prune sous forme de loup. L'épreuve consiste à voler en perçant un maximum de ballons, de manière à totaliser plus de 10 000 points. Le moindre choc vous ramène au début de l'épreuve, mais vous n'avez pas à payer pour participer. Le meilleur moyen de réussir est de se focaliser uniquement sur les ballons rouges pour les percer à la suite et faire un maximum de combos. Vous n'êtes pas obligé de prendre le risque de tous les avoir, mais efforcez-vous de contourner les autres ballons pour atteindre les 10 000 points.
Si vous réussissez, vous recevrez un fragment de coeur.

25. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (nord) (caverne magnétique)
Rendez-vous maintenant à l'extrémité nord du pont d'Ordinn, et utilisez le grappin sur la prise de la paroi est afin d'atteindre la corniche, puis longez-la vers le sud pour localiser l'entrée d'une grotte. Dès que vous arrivez sur la première passerelle, jetez-vous dans le vide et enfilez vos bottes de fer pendant que vous tombez, de manière à être aspiré par le faisceau magnétique. Laissez-vous tomber en contrebas et avancez jusqu'au deuxième faisceau, où vous procéderez exactement de la même façon. Après le troisième faisceau, allumez les deux torches pour faire apparaître un coffre contenant un rubis orange. Le coffre renfermant un fragment de coeur se trouve un peu plus au sud, tout près de la sortie.

26. Désert Gerudo (camp des orcs)
Lorsque vous infiltrez le camp des orcs, au nord du désert, rendez-vous dans la partie nord-est, à l'endroit où se trouve le garde qui détient la clé de la porte, et taillez la viande qui rôtit sur la broche pour en faire sortir un fragment de coeur.

27. Tour du Jugement
Dans le renfoncement nord-est de la salle hantée par les spectres au RDC, une prise pour grappin vous permet d'accéder à un coffre qui renferme rien de moins qu'un fragment de coeur.

28. Tour du Jugement
Lorsque vous pénétrez dans la salle la plus à l'ouest du SS2, suivez le chemin des rails en face de vous en utilisant l'aérouage pour monter le long de la rampe. Une fois en haut, éliminez le guerrier Stalfos pour accéder tranquillement au coffre qui renferme un fragment de coeur.

29. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (grotte souterraine)
Téléportez-vous au pont d'Ordinn et suivez le chemin nord à travers la montagne. Vous apercevrez rapidement un pont sur la droite, à l'extrémité duquel se trouve un rail pour l'aérouage. Une fois de l'autre côté, prenez l'apparence du loup, activez vos sens et placez-vous au centre du cercle d'herbes pour localiser un endroit où creuser. Utilisez la technique habituelle pour vaincre les trois Stalfos afin de faire apparaître le coffre.

30. Plaine d'Hyrule de Lanelle (sentier ouest)
Rendez-vous au sud-ouest de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et suivez le sentier qui grimpe dans la montagne. Juste à droite de l'endroit où vous devez faire exploser les bombes qui bloquent l'accès vers la plaine sud, vous devriez repérer un rail qui monte vers les hauteurs. Le tracé étant coupé à plusieurs endroits, vous devrez parfois vous éjecter sur le rail parallèle pour atteindre le bout du parcours où se trouve le coffre.

31. Ruines de Pics Blancs
Lorsque vous atteignez le sommet de la tour sud-ouest au 1E, faites le tour de la pièce pour localiser un passage côté sud qui mène à une porte verrouillée. Si vous observez le sol près du tapis rouge, vous verrez que celui-ci est fissuré. Faites-le exploser à l'aide d'une bombe pour dévoiler un accès à l'étage inférieur, et laissez-vous tomber pour atterrir juste à côté d'un coffre renfermant un fragment de coeur.

32. Ruines de Pics Blancs
Rendez-vous dans la salle la plus au sud du 1E et venez vous placer sur le premier lustre. L'astuce consiste à envoyer le boulet au bon moment sur chacun des lustres pour diminuer l'écart entre les sauts. Le plus difficile est de calculer précisément le timing et de synchroniser les mouvements de balancier, sachant que dès qu'un lustre n'est plus mobile il faut tout recommencer. Si vous tombez, une prise pour grappin située en haut des marches vous permettra de

remonter. Vos efforts seront récompensés par l'obtention d'un fragment de coeur.

33. Cime des Pics Blancs
Après avoir terminé les Ruines des Pics Blancs, téléportez-vous au départ de la course et battez le Yéti. Remporter l'épreuve n'est pas difficile mais ça ne vous rapportera que le droit de défier la femme du Yéti, bien plus expérimentée. Cette fois, vous serez obligé d'utiliser des raccourcis pour gagner la course. Il y en a trois en tout et pour tout : le premier consiste à sauter sur la corniche de gauche dans la toute première zone, le deuxième vous oblige à sauter sur la corniche de gauche juste après la zone des sapins, et le troisième se trouve à la fin du parcours sur la corniche de droite qui précède le dernier pont. Seul le deuxième raccourci est véritablement intéressant, mais c'est aussi le plus difficile à prendre. Après la zone des sapins, prenez une impulsion pour sauter sur la corniche de droite et suivez le parcours indiqué par les rubis afin d'atteindre une zone dangereuse au-dessus du vide. Vous devez sauter sur les plates-formes élevées sans tomber, puis rétablir votre cap vers la droite pour rejoindre le parcours principal.
Si vous prenez cette voie sans ralentir, vous devriez atteindre l'arrivée avant votre adversaire, ce qui vous donnera le droit de récupérer un fragment de coeur.

34. Plaine d'Hyrule de Lannelle (nord) (grotte)
Rendez-vous sur la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord) et empruntez le sentier qui longe la montagne vers le nord-ouest. Bifurquez à droite au premier embranchement pour atteindre une caverne gardée par des hommes lézards, dont vous devez faire exploser l'entrée à l'aide d'une bombe A l'intérieur, trois énigmes basées sur des déplacements de blocs ne demandent qu'à être résolues, mais vous n'y aurez accès qu'en détruisant les parois de glace à l'aide du boulet. Les solutions des trois énigmes sont détaillées dans la section principale, juste après les Ruines des Pics Blancs.

35. Temple du Temps
Après avoir récupéré la statue que vous pouvez contrôler avec le bâton Anima, revenez dans la salle la plus à l'ouest du 4E. Positionnez-vous dans le cercle et visez le prisme pour abaisser la première barrière, placez-vous à côté de votre statue et faites-la détruire le mur qui bloque sa progression. Laissez-la temporairement sur l'interrupteur de manière à désactiver la barrière électrique et accéder ainsi au coffre contenant un fragment de coeur.

36. Temple du Temps
Après avoir récupéré la statue que vous pouvez contrôler avec le bâton Anima, revenez seul au 4E et placez les deux pierres sur les dalles pour accéder à la salle sud de cet étage. Après avoir nettoyé la pièce, montez en haut de l'escalier et utilisez le bâton Anima sur la petite pierre placée derrière la grille pour la faire descendre sur le socle qui se trouve plus bas. Ramassez l'une des deux pierres situées au pied de l'escalier, montez sur la rampe et procédez de la même façon pour activer le deuxième socle. Le coffre qui apparaît renferme un fragment de coeur.

37. Sanctuaire de la forêt (hall du temple)
En quittant le Temple du Temps, déplacez les deux statues incrustées dans la paroi sous l'escalier du hall à l'aide du bâton Anima pour découvrir un passage secret qui conduit tout droit à un coffre contenant un fragment de coeur.

38. Village oublié (quête des 20 chats)
Après avoir rendu la mémoire à Iria et montré à la vieille Impa le bâton Anima, rendez-vous dans le village oublié pour aller voir le poulet blanc qui marche dans la cour où vous avez trouvé la pierre d'appel. Vous pouvez lui parler sous forme de loup afin qu'il vous propose un défi consistant à retrouver les 20 chats errants répartis aux quatre coins du village. Notez que le poulet ne vous confiera cette quête qu'à partir du moment où les chats seront réapparus dans le village. La position de chacun des chats est indiquée dans l'astuce intitulée "Les 20 chats du village oublié".

39. Forêt de Firone
Durant la quête des symboles requis pour reconstituer le livre des écrits célestiens, téléportez-vous au sud de la forêt de Firone, et remontez jusqu'à l'endroit où se trouve le vendeur d'huile. Le petit chemin vers le nord-ouest est obstrué par un rocher que vous pouvez faire exploser avec des bombes ou détruire à l'aide du boulet. De l'autre côté, utilisez le bâton Anima pour déplacer la statue de hibou, et positionnez-la dans le petit trou près du tronc d'arbre.
Transformez-vous en loup avant de monter sur la butte située à côté. De là, Midona vous aide à sauter sur la statue, puis sur la branche, afin d'atteindre une série de plates-formes qui mènent à un coffre contenant un fragment de coeur.

40. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (pont)

Durant la quête des symboles requis pour reconstituer le livre des écrits célestiens, téléportez-vous au pont d'Ordinn et déplacez la statue qui se trouve sous l'arche, à l'extrémité nord du pont. Contrôlez-la pour l'acheminer à l'autre extrémité du pont, au sud, et faites-la tomber dans le trou à l'endroit où les remparts sont cassés pour vous en servir comme plate-forme intermédiaire permettant d'atteindre l'échelle au sud-ouest. Vous vous retrouverez en haut d'une tour où vous attend un coffre contenant un fragment de coeur.

41. Célestia
Après avoir obtenu le double-grappin, rendez-vous dans la tour nord-ouest du 1E et éliminez la plante carnivore géante. Une fois le calme revenu, rapprochez-vous du bord ouest pour atteindre une première cible, mais n'attendez pas que la colonne soit complètement démolie pour vous élancer vers les plantes grimpantes plus au nord. Plus loin, vous devrez avancer tout en restant suspendu sur le rebord pour atteindre l'alcôve sud où se trouve le coffre contenant un fragment de coeur.

42. Célestia
Après avoir obtenu le double-grappin, rendez-vous dans la salle ouest du 2E et attendez que les espèces d'ananas s'approchent suffisamment de vous pour utiliser le grappin dessus.
Laissez-vous guider à travers les différents compartiments jusqu'à atteindre la sortie nord-est. Passez la porte et accrochez-vous d'une prise à l'autre jusqu'à faire face à la sortie est. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-ouest. Vous revenez ainsi dans la salle précédente et atterrissez sur un balcon inaccessible auparavant. Un coffre contenant un fragment de coeur vous y attend.

43. Plaine d'Hyrule d'Ordinn sud (gorge de Cocorico)
Téléportez-vous à la gorge de Cocorico, montez sur la butte au sud-ouest jusqu'à son extrémité, et regardez en direction du gouffre pour apercevoir un rocher côté nord sur la paroi duquel se trouve une prise pour le grappin. Grâce au double-grappin, vous pouvez maintenant vous accrocher sur la prise située juste en face pour atteindre ensuite le mur couvert de lierre qui mène à un coffre contenant un fragment de coeur.

44. Palais du crépuscule
Après avoir trouvé l'astre dans la partie ouest du RDC, revenez dans la salle qui rejoint le hall extérieur, et dirigez-vous tout de suite à droite, vers le coin nord-ouest où vous pouvez traverser la brume noire en tenant l'astre dans vos mains. Posez-le le temps de lancer le grappin sur la prise murale et d'ouvrir le coffre contenant un fragment de coeur. Si vous n'avez pas pensé à le récupérer la première fois et que vous n'avez plus l'astre, votre épée nimbée de lumière pourra le remplacer.

45. Palais du crépuscule
Après avoir placé les deux astres sur leurs socles dans le hall extérieur du palais du crépuscule, revenez dans la première salle de la partie est, armé de votre épée nimbée de lumière. Montez sur la plate-forme de lumière située au sud-est en chassant la brume avec Excalibur, et attendez qu'elle s'élève suffisamment pour sauter dans l'alcôve où se trouve un coffre contenant le tout dernier fragment de coeur.

Liste des 60 âmes de spectres

Après avoir rencontré l'âme de Giovanni dans la Citadelle, celui-ci vous donne pour mission de localiser 60 spectres et de les combattre pour voler leur âme. Vous les repérerez **uniquement de nuit** grâce à la lueur qui émane de leur lanterne, et devrez vous transformer en loup puis activer vos sens pour les affronter. Il est nécessaire d'apporter 20 âmes de spectres à Giovanni dans la Citadelle pour obtenir le 4ème flacon. Il habite dans une maison entourée de chats dans la ruelle au-dessus de la taverne. Si vous lui présentez les 60 âmes de spectres, il retrouvera son corps humain et vous remerciera avec un joyau d'une valeur de 200 rubis. Vous pouvez revenir le voir ensuite dans le bar de Telma, mais aussi discuter avec le chat dans la maison de Giovanni pour gagner encore plus d'argent. Vous recevrez 200 rubis à chaque fois que vous reviendrez, ce qui vous mettra définitivement à l'abri du besoin et vous permettra d'utiliser l'armure magique à l'infini.

1. Salle du trésor de Giovanni (Citadelle)
La première fois que vous rencontrez Giovanni en vous infiltrant dans la taverne de Telma sous forme de loup, vous serez obligé d'éliminer ce premier spectre dans la salle du trésor pour que Giovanni vous explique en quoi consiste sa

quête.

2. Sanctuaire de la forêt
Après avoir obtenu Ecalibur et retrouvé votre apparence humaine, empruntez le chemin qui revient dans la zone où vous avez combattu Skull Kid, et pulvérisez le gros rocher à l'aide d'une bombe. Un spectre en sort, et vous devez vous transformer en loup et activer vos sens pour le localiser. Après deux coups, sautez-lui dessus pour retirer son âme.

3. Forêt de Firone
Téléportez-vous dans la forêt de Firone et restez sous forme de loup pour sauter d'un point à un autre jusqu'à ce que vous arriviez sur la grande souche au centre du marais empoisonné. Une nouvelle âme de spectre vous attend ici.

4. Plaine d'Hyrule de Firone
Utilisez le point de téléportation vers la gorge de Cocorico et redescendez vers le sud en direction de la plaine d'Hyrule de Firone. Rendez-vous près de la petite colline située au nord du petit pont, au centre de la plaine, et attendez que la nuit tombe pour voir un spectre flotter tout près de l'arbre.

5. Gorge de Cocorico
Dans la partie sud de la gorge de Cocorico, juste après le pont, se trouve un spectre isolé près d'un arbre, en haut de la colline qui jouxte la barrière.

6. Gorge de Cocorico (caverne aux lanternes 1)
Rendez-vous dans la caverne aux lanternes 1 dont l'entrée est située au sud-est de la gorge de Cocorico, et empruntez le chemin suivant pour trouver le spectre : est, est, nord, nord-ouest.

7. Montagne de la mort
Depuis la sortie nord-est de Cocorico, prenez la route vers la montagne de la mort et suivez le sentier jusqu'au deuxième Goron.
Au lieu de vous faire projeter vers le nord, orientez-vous vers l'ouest de manière à saisir la paroi de ce côté de la montagne. Suivez la corniche en direction du sud afin de localiser un spectre en hauteur.

8. Village de Cocorico
Entrez dans la boutique de Crahmé pour ressortir à l'étage, au niveau du toit, et prenez la direction de l'entrepôt en ruines que vous aviez fait exploser au nord-est pour localiser un spectre.

9. Village de Cocorico
Entrez dans la boutique de Crahmé pour ressortir à l'étage, au niveau du toit, et suivez le sentier qui grimpe vers la tour de guet au nord, afin de repérer facilement un spectre.

10. Cimetière de Cocorico
La sortie sud-est du village vous ramène dans le cimetière où un spectre vous attend au milieu des tombes.

11. Cimetière de Cocorico
Il y a une tombe que vous pouvez pousser pour déloger un spectre. Elle se trouve à l'entrée du cimetière, au sud-ouest.

12. Plaine d'Hyrule de Lanelle (sud)
Rendez-vous dans la citadelle et prenez la sortie sud pour entrer sur la plaine d'Hyrule de Lanelle (sud). Un spectre vous attend sur le grand escalier.

13. Lac Hylia
Téléportez-vous au lac Hylia et nagez en direction de la rive isolée à l'est. Un spectre rôde justement au-dessus de l'herbe.

14. Lac Hylia
A partir du point de téléportation du lac Hylia, sautez sur les différentes plates-formes au-dessus de l'eau pour atteindre la partie la plus au sud de la zone. Un spectre attend patiemment votre venue.

15. Lac Hylia
Suivez le chemin formé par les ponts vers l'ouest et reprenez temporairement votre apparence humaine pour grimper à l'échelle jusqu'à la tour où un spectre protège son territoire.

16. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Retrouvez l'entrée de la caverne aux lanternes 2 après la série de ponts au sud-ouest du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : est, est.

17. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Retrouvez l'entrée de la caverne aux lanternes 2 après la série de ponts au sud-ouest du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : est, est, nord, ouest, ouest, nord-est.

18. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Retrouvez l'entrée de la caverne aux lanternes 2 après la série de ponts au sud-ouest du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : est, est, nord, ouest, ouest, nord-est, sud, est, sud.

19. Lac Hylia (via la poule-planée)
Sous forme humaine, empruntez le canon de Tobi pour participer au jeu de la poule-planée, et volez en direction des plates-formes au centre du lac, là où se trouvaient le fragment de coeur et les différents coffres. Un spectre est positionné en bas, mais prenez garde à ne surtout pas tomber dans l'eau lorsque vous l'affrontez.

20. Lac Hylia (via la poule-planée)
Acceptez le défi de la poule-planée et volez en direction du nord de la zone. Autrement dit, dès que vous avez pris le départ, retournez-vous complètement pour vous poser juste en-dessous de la plate-forme de lancement afin de localiser un spectre.

21. Lac Hylia
Sous forme humaine, traversez le pont qui surplombe le lac Hylia jusqu'à ce que le chemin bifurque vers le nord. A cet endroit, regardez le mur côté est pour localiser un rocher à pulvériser en hauteur. Utilisez une flèche explosive pour le détruire et servez-vous du grappin pour vous accrocher sur la cible cachée derrière. Là, tournez-vous sur la droite pour apercevoir un autre rocher à faire exploser, suivi d'une autre cible à accrocher pour finalement trouver un spectre sur la corniche située en face.

22. Plaine d'Hyrule de Lanelle (nord)
En explorant la plaine d'Hyrule de Lanelle au nord du château, vous remarquerez un cercle d'herbes près des arbres, au nord-ouest de la zone. Creusez sous forme de loup pour pénétrer dans une caverne où sont cachés deux spectres. Et de un !

23. Plaine d'Hyrule de Lanelle (nord)
En explorant la plaine d'Hyrule de Lanelle au nord du château, vous remarquerez un cercle d'herbes près des arbres, au nord-ouest de la zone. Creusez sous forme de loup pour pénétrer dans une caverne où sont cachés deux spectres. Et de deux !

24. Plaine d'Hyrule de Lanelle (nord)
Rendez-vous du côté sud de cette zone et montez sur le pont gardé par deux hommes-lézards afin de repérer un spectre.

25. Plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest)
Téléportez-vous à l'entrée de la citadelle et explorez la plaine d'Hyrule de Lanelle (ouest) pour atteindre une partie en ruines au sud-ouest. Là, un spectre rôde au milieu d'autres ennemis.

26. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (nord)
Traversez la citadelle pour prendre la sortie est qui mène à la grande plaine d'Hyrule d'Ordinn. Sur le pont, un spectre vous attend sagement.

27. Village Zora
Téléportez-vous dans le village Zora et traversez le lac vers la rive est où un spectre erre sur la pente au-dessus de l'endroit où vous avez trouvé un insecte d'or.

28. Village Zora
Depuis la rive ouest, empruntez le même chemin que lorsque vous cherchiez les perles de lumière, en sautant sur les corniches pour atteindre la chute d'eau en hauteur. Vous ne manquerez pas d'apercevoir la lanterne du spectre qui se balade s'il fait encore jour.

29. Rivière Zora (amont)
Téléportez-vous en amont de la rivière Zora, près des rapides de Lise, et montez sur la petit colline au sud-ouest pour trouver un spectre au milieu des herbes.

30. Désert Gerudo
A partir du point d'arrivée du canon de Tobi, par le vol de l'oasis, et à condition qu'il fasse nuit, inspectez la portion sud-est du désert à la recherche d'un spectre.

31. Désert Gerudo
Lorsque vous atteignez la formation rocheuse au sud-ouest du désert, utilisez le grappin pour vous accrocher sur l'arbre en hauteur, puis ciblez la créature volante pour monter encore plus haut. Lâchez-vous dès que vous pouvez poser le pied sur la corniche, puis escaladez les marches et notez qu'un spectre rôde à cet endroit précis chaque fois qu'il fait nuit, tout près de l'entrée de la caverne de l'Ordalie.

32. Désert Gerudo
Tout à fait au nord du désert, dans le renfoncement situé à l'ouest de la sortie nord qui conduit vers la Tour du Jugement, se trouve un spectre entouré de gêneurs qui sortent du sable à l'infini.

33. Désert Gerudo
A partir de la sortie nord du désert, longez la corniche est vers le sud-est. Le spectre se trouve tout près d'un arbre mort que vous pouvez atteindre avec le grappin.

34. Désert Gerudo (caverne souterraine)
Deux spectres sont cachés dans un grotte souterraine, légèrement au nord de l'endroit où est situé l'arbre mort du spectre numéro 32. Pour la trouver, hissez-vous à hauteur de l'arbre grâce au grappin, puis creusez dans le sable sous forme de loup à l'endroit où sont postés trois crânes formant un cercle. Dans la grotte, activez vos sens pour repérer les deux spectres qui vous attendent à l'entrée. Et de un !

35. Désert Gerudo (caverne souterraine)
Deux spectres sont cachés dans un grotte souterraine, légèrement au nord de l'endroit où est situé l'arbre mort du spectre numéro 32. Pour la trouver, hissez-vous à hauteur de l'arbre grâce au grappin, puis creusez dans le sable sous forme de loup à l'endroit où sont postés trois crânes formant un cercle. Dans la grotte, activez vos sens pour repérer les deux spectres qui vous attendent à l'entrée. Et de deux !

36. Désert Gerudo (entrée de la Tour du Jugement)
Après avoir franchi le campement des orcs, grimpez les marches pour vous approcher de l'entrée de la Tour du Jugement, et explorez le balcon ouest pour localiser un nouveau spectre.

37. Désert Gerudo (campement des orcs)
Après avoir combattu le chef des orcs et quitté la zone en flammes à l'aide du sanglier, revenez à cet emplacement pour trouver un spectre qui erre dans les décombres.

38. Tour du Jugement
La première fois que vous parvenez dans la salle hantée par des fantômes, au RDC, vous êtes obligé d'affronter un spectre inhabituel et de vous emparer de son âme avant de mémoriser son odeur sous forme de loup.

39. Tour du Jugement
Cette âme de spectre est obligatoire puisqu'elle appartient au deuxième spectre que vous devez vaincre dans la salle ronde à l'est du RDC pour allumer une deuxième lanterne bleue.

40. Tour du Jugement
Cette âme de spectre est obligatoire puisqu'elle appartient au troisième spectre que vous devez vaincre pour allumer une troisième lanterne bleue dans la pièce hantée au RDC.

41. Tour du Jugement
Cette âme de spectre est obligatoire puisqu'elle appartient au quatrième spectre que vous devez vaincre pour allumer une quatrième lanterne bleue dans la pièce hantée au RDC.

42. Massif des Pics Blancs
A partir du point d'arrivée nord-est des Pics Blancs, sautez par-dessus les plates-formes gelées sans tomber dans l'eau glacée, puis une fois de l'autre côté, suivez la piste en évitant les attaques des loups, jusqu'à ce que vous deviez vous glisser dans un passage étroit entre deux parois. A ce moment-là, tournez-vous face au sud pour localiser un spectre au milieu du blizzard.

43. Massif des Pics Blancs
A partir du spectre (42), lorsque vous arrivez au point où la piste monte le long de la montagne, faites le tour par la gauche pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi.
Une fois en haut, prenez à droite pour vous approcher de l'arbre près duquel vous attend un spectre.

44. Massif des Pics Blancs
A partir du spectre (42), lorsque vous arrivez au point où la piste monte le long de la montagne, faites le tour par la gauche pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi. Au lieu de monter les marches, bifurquez en direction du sud-est afin de localiser un arbre isolé autour duquel rôde un spectre. Vous pouvez d'ailleurs creuser au pied de cet arbre pour pénétrer dans une grotte souterraine remplie de glaçons que vous pourrez détruire lorsque vous aurez le boulet.

45. Massif des Pics Blancs
Après être arrivé au bout du parcours de snowboard qui se termine devant l'entrée du manoir du Yéti, transformez-vous en loup et revenez légèrement sur vos pas pour repérer un petit passage qui permet d'escalader la colline derrière vous. Au sommet, un spectre attend sagement votre venue.

46. Ruines des Pics Blancs
A partir du point d'arrivée dans le manoir, approchez-vous du centre du hall d'entrée pour apercevoir une lanterne signalant la présence d'un spectre que vous pouvez terrasser sous forme de loup.

47. Ruines des Pics Blancs
Lorsque vous êtes en possession du boulet, revenez dans le hall du manoir pour pulvériser les deux rangées d'armures près de l'entrée principale. N'oubliez pas qu'il faut frapper deux fois une armure pour la détruire complètement. Vous y trouverez des coffres ainsi qu'une âme de spectre cachée derrière l'armure centrale, rangée de droite.

48. Ruines des Pics Blancs
Lorsque vous parvenez dans la salle sud-est du 1E, détruisez le mur de glace qui bouche l'alcôve est pour libérer un spectre à occire sous forme de loup.

49. Caverne des Pics Blancs
A partir du départ de la course du Yéti, poussez la porte de la caverne qui rejoint la zone est des Pics Blancs et traversez la grotte jusqu'à trouver deux glaçons au pied de l'échelle. Détruisez-les à l'aide du boulet pour déloger un spectre et transformez-vous en loup pour le battre.

50. Sanctuaire de la forêt
Lorsque vous revenez dans le sanctuaire de la forêt à l'aide de la poule d'or, votre poursuite de Skull Kid vous entraîne

devant une cascade en haut de laquelle se trouve un spectre. Plongez sous le rideau d'eau et transformez-vous en loup pour grimper les marches jusqu'à l'endroit où est posté le spectre et lui voler son âme.

51. Sanctuaire de la forêt
Après avoir vaincu Skull Kid pour la deuxième fois, engouffrez-vous dans le passage nouvellement ouvert et poussez la caisse en contrebas. Passez sous l'arche et avancez dans la partie nord pour y trouver un spectre à affronter, juste à côté du socle d'Excalibur.

52. Temple du Temps
Lorsque vous revenez dans la salle de la balance géante en compagnie de la statue contrôlée par le bâton Anima, placez-la sur le plateau le plus au sud et réunissez un maximum de pierres rondes disséminées dans la pièce. Vous pouvez utiliser le grappin pour atteindre certaines d'entre elles, ou les faire tomber directement à l'aide du bâton. Il y en a 2 sur les piliers en bas de la pièce, trois alignées en hauteur près de la balance géante, et deux positionnées sur les plateaux. Vous n'êtes pas obligé de toutes les récupérer si vous avez amené la statue sur le premier plateau. Lancez vos pierres jusqu'à ce que le second plateau s'élève suffisamment haut pour que vous puissiez saisir la prise pour grappin située au plafond. Vous aurez besoin de vous approcher du bord pour l'atteindre. De là-haut, sortez l'aérouage pour suivre le rail jusqu'au balcon nord-est où vous attend un spectre.

53. Temple du Temps
Lorsque vous revenez dans la salle de l'ascenseur en compagnie de la statue contrôlée par le bâton Anima, poussez la barre coulissante dans le sens trigonométrique pour monter jusqu'au 4E afin de rejoindre votre précieux allié, et guidez-le sur l'ascenseur. Poussez la barre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre le 2E, et éliminez toutes les araignées avant de faire sortir la statue. Allez détruire la grille côté ouest pour libérer un spectre à rajouter à votre collection.

54. Sanctuaire de la forêt (hall du temple)
En quittant le Temple du Temps, déplacez les deux statues incrustées dans la paroi sous l'escalier du hall à l'aide du bâton Anima pour libérer une âme de spectre.

55. Village oublié
Après avoir terminé la quête des chats, un spectre apparaît sur le balcon de la maison nord-ouest du village oublié. Utilisez le grappin pour atteindre le cordage qui pend du balcon, et passez par la droite pour le trouver.

56. Célestia
Après avoir obtenu le double-grappin, rendez-vous dans la salle ouest du 2E et attendez que les espèces d'ananas s'approchent suffisamment de vous pour utiliser le grappin dessus.
Laissez-vous guider à travers les différents compartiments jusqu'à atteindre la sortie nord-est. Passez la porte et accrochez-vous d'une prise à l'autre jusqu'à faire face à la sortie est. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-ouest. Vous revenez ainsi dans la salle précédente et atterrissez sur un balcon inaccessible auparavant. Vous y trouverez d'ailleurs un coffre contenant un fragment de coeur. De là, vous devriez apercevoir une sorte d'îlot au sud que vous pouvez rejoindre en vous accrochant sur la prise volante. Un nouveau spectre erre justement au pied de l'arbre.

57. Célestia
Après avoir obtenu le double-grappin, rendez-vous au 3E et escaladez la tour extérieure jusqu'à ce qu'une corde vous permette d'accéder à une plate-forme à l'est où se trouvent un rubis violet et une âme de spectre.

58. Caverne de l'Ordalie
Cette âme de spectre se trouve au 17ème étage de la caverne de l'Ordalie. Vous devez vous rendre au portail du désert Gerudo pour en trouver l'entrée, là où vous avez téléporté la pierre sur le pont d'Ordinn pour le reconstituer.

59. Caverne de l'Ordalie
Cette âme de spectre se trouve au 33ème étage de la caverne de l'Ordalie. Vous devez vous rendre au portail du désert Gerudo pour en trouver l'entrée, là où vous avez téléporté la pierre sur le pont d'Ordinn pour le reconstituer.

60. Caverne de l'Ordalie
Cette âme de spectre se trouve au 44ème étage de la caverne de l'Ordalie. Vous devez vous rendre au portail du désert Gerudo pour en trouver l'entrée, là où vous avez téléporté la pierre sur le pont d'Ordinn pour le reconstituer.

HUILE GRATUITE

Téléportez-vous dans la forêt de Firone S. et vous verrez une boutique tenue par un perroquet. Servez-vous et repartez sans déposer les rubis. Le perroquet vous attaquera uniquement si vous êtes dans sa boutique. Donnez-lui 1 rubis et il se calmera.

PASSER DIRECTEMENT DE LA NUIT AU JOUR

Pour passer directement de la nuit au jour, prenez le canon au Lac Hylia et envolez-vous à Célestia. Revenez au Lac Hylia et il fera jour.

PASSER DIRECTEMENT DU JOUR À LA NUIT

Pour passer directement du jour à la nuit, téléportez-vous jusqu'au Miroir des Ombres et entrez dans le Crépuscule. Revenez dans le monde de la Lumière et il fera nuit.

BATTRE PLUS FACILEMENT LES YÉTIS À LA COURSE

Pour battre plus facilement les yétis à la course, donnez-leur des coups d'épée quand ils s'approchent de vous. Ils ralentiront et vous aurez plus de chances de gagner.

FLÈCHES GRATUITES

Lorsque vous trouvez un archer gobelin, laissez-le tirer ses flèches, et, lorsqu'elles sont par terre, ramassez-les jusqu'à ce que votre carquois soit rempli.

The Simpsons : Hit & Run

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Les véhicules explosent

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, Y, X, X

Véhicules rapides

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites X, X, X, X

Véhicules très rapides

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, Y, Y, Y

Tous les véhicules bonus

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites A, B, A, B, après avoir terminé le jeu.

Voiture Red Brick

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites B, B, Y, X

Invincibilité

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, A, Y, A

Super sauts

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites X, X, X, Y

Nouvelles vues

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites B, B, B, A

Vue psychédélique

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites Y, B, Y, B

Nouveaux crédits audios

A l'écran d'options, maintenez L + R et faites A, X, X, Y

JOYEUSES FÊTES !

Changez la date de votre console et réglez là sur le 1er janvier, le 25 décembre ou le 31 octobre pour voir certains éléments du jeu être remplacer par d'autres liés aux fêtes qui correspondent à ces dates.

VÉHICULES BONUS

Niveau 1
Mettez-vous face à la maison de Monsieur Burns et dirigez-vous vers la pompe à escence (pas du côté centrale nucléaire). Un peu avant, vous trouvez une fusée garée devant une maison dans "l'allée".

Niveau 4
Allez dans le camping (tout près de la centrale nucléaire) et vers la fin du camping entre deux caravanes vous trouverez un quad.

Niveau 5
A côté de l'entrée stade vous verrez une fontaine, si vous allez dans la fontaine vous serez projeté en l'air et vous verrez un gros 4X4.

Niveau7
Allez au Krusty Burger où se trouve les camions de pompiers. Montez sur le toit du Krusty Burger et vous trouverez une petite voiture téléguidée.

EMPLACEMENT DES GAGS (NIVEAU 1)

1- La balançoire derrière la maison des Simpsons.
2- Le barbecue derrière la maison des Simpsons.
3- Le totem derrière la maison des Simpsons.
4- Le bunker derrière la maison des Flanders.
5- Gaspar dans le congélateur du Kwik-E-Mart.
6- L'alarme du Kwik-E-Mart.
7- La machine à slush du Kwik-E-Mart.
8- Le jeux vidéo du Kwik-E-Mart.
9- La machine à sous du Kwik-E-Mart.
10- L'alarme de l'école primaire.
11- L'extincteur de l'école primaire.
12- L'accident nucléaire au bureau d'Homère.
13- Le gros silo dans le stationnement de la centrale.
14- Regarder la télévision chez les Simpsons.
15- La balançoire du parc à deux maisons de celle des Simpsons.

The Simpsons : Road Rage

© Electronic Arts / Free Radical Design 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOITURE POUR HOMER

Terminez les 10 missions pour remportez une voiture construite spécialement pour Homer.

TEMPS SUPPLÉMENTAIRE

Détruisez les arrêts de bus et les cabines téléphoniques avec le portrait de Burns pour gagner 2 secondes supplémentaires.

PASSER LES MISSIONS

Faites exprès de perdre cinq fois la même mission et le jeu vous proposera de passer à la suivante. Cela ne marche bien éfidemment pas lors de la 10ème et dernière mission !

MISSION 10

Cette mission est plus facile en passant en vue pare-chocs. Pour cela, mettez la pause et réglez la caméra comme il faut.

C'EST LA FÊTE !

En réglant votre console à des dates de fêtes, vous pourrez jouer avec des personnages spéciaux. Ils apparaitront en bas à droite de la liste.

Halloween

31 Octobre - Bart en Frankenstein.

Nouvel an

1 Janvier - Krusty en costard

Thanksgiving

3ème jeudi de l'année - Marge en pélerin.

Noël

25 Décembre - Apu en Père Noël

CHEAT CODES

Dans le menu des options, maintenez L + R enfoncés et appuyez sur les touches correspondantes. Vous devrez activez les codes avant chaque partie. Sachez que vous ne pourrez pas gagnez de sous si vous les utilisez.

Ecran partagé horizontalement

Y, Y, Y, Y

Vues supplémentaires

B, B, B, B

Courses nocturnes

A, A, A, A

Personnages plats

X, X, X, X

Afficher les lignes de collision

B, B, A, A

Cacher le plan

Y, B, B, X

Voiture rouge brique

B, B, Y, X

Conduire la limousine de Mr Burns

B, B, Y, Y

Conduire un bus de Mr Burns

B, B, Y, A

Manoeuvres spéciales

A, B, B, A. Pendant le jeu et lors d'un saut, maintenez l'accélérateur, le frein et le frein à main tout en braquant pour effectuer une accrobatie. Pour effectuer un super démarrage, maintenez l'accélérateur et le frein à main puis relâchez le frein pour partir en trombe.

Contre la montre

X, B, Y, A

Mode ralenti

A, X, B, Y

Mode Halloween

B, B, X, A

Mode Nouvel An

B, B, X, Y

Mode Thanksgiving

B, B, X, X

Mode Noël

B, B, X, B

Désactiver tous les codes

Start, Start, Start, Start

DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES

Dans le menu des mots de passe, tapez : **Maggie, Willy, Bart, Sherif, Apu, Moe, Krusty & Barney** pour débloquer tous les personnages.

The Thing

© Vivendi Universal Games / Konami

+ D'INFOS FORUM

TRAILER CACHÉ

Attendez à peu près une minute à l'écran principal pour voir une séquence du jeu caché.

Tiger Woods PGA Tour 06

© Electronic Arts / EA Sports 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section des mots de passe du menu des options puis tapez l'un des codes suivants EN MAJUSCULE :

Codes divers

WOOGLIN	Tous les golfeurs
ITSINTHEHOLE	Tous les parcours
CLUB11	Tous les clubs
GOLDENAGE	Tiger Woods avec un chapeau
TECHNICOLOR	Tiger Woods avec de vieux pantalons
THROWBACK	Tiger Woods avec un équipement vieux
OLDSKOOL	Tiger Woods avec un équipement vieux différent

Personnages supplémentaires

BLACKKNIGHT	Gary Player
DOUBLER	Roger Something-Something
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
INTHEFAMILY	Tanaba Something-Something
LANDOWNER	The Emperor
NEWLEGEND	Sunday Tiger
PUREGOLF	Ben Hogan
REGGIE	Reg Whethers
THEKING	Arnold Plamer
THEMAGICIAN	Steve Belestro

PERSONNAGES SUPLÉMENTAIRES

BAYSIDE	Raja Kumar
BELLEOFTHEBALL	Annabelle Townsend
BIGHEAD	Nathanial Hopkins
DIPPINIT	Martin Murry
FIVEPOUNDS	Ted Underwood
HIGHHOOK	Chad McGinnis
HOFFMAN	Jon Hozzle
KNOWITALL	Spencer Whitfield
LAZ	Rodrigo Montague
OUTTAMYWAY	Suzy McIntyre
POCKETPAIR	Wesley Rounder
RUSHBETA	Leilani Daniels
THECADDY	Dany Wheeler
THREENAMES	Carlos Maria Montoya

VARSITY	Richard Irons
VERYSNEAKY	Dr. Smythe
WANTSMORE	Timmy Shortnocker

Tiger Woods PGA Tour 2003

© Electronic Arts 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants dans le menu Cheat codes

ALLTW3	Tous les golfeurs
14COURSES	Tous les parcours
SUNDAY	Super Tiger Woods
XON	Brad Faxon
IAM#1	Cedric Ace Andrews
BANDPANTS	Charles Howell III
GODFATHER	Don Donatello
MCRUFF	Hamish
THESWING	Jim Furyk
SUPERSTAR	Josey Scott
JUSTINTIME	Justin Leonard
COWGIRL	Kellie Newman
CALCULATE	Mark Calavecchia
YOYOYO	Melvin "Yosh" Tanigawa
NOTABLY	Notah BeGay III
SOLITARY1	Solita Lopez
SS	Steve Stricker
SINK	Stewart Cink
ORANGES	Stuart Appleby
2TON	Takeharu "Tsunami" Moto
TYNO	Ty Tryon
VALENTINE	Val "Sunshine" Summers
VJSING	Vijay Singh

Tiger Woods PGA Tour 2004

© Electronic Arts / EA Sports 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIVERS MOTS DE PASSE

THEKITCHENSINK	Tous les personnages et tous les circuits
CANYOUPICKONE	Tous les personnages
ALLTHETRACKS	Tous les circuits
ACEINTHEHOLE	Jouer avec Ace Andrews
CEDDYBEAR	Jouer avec Cedric l'entraîneur
DISCOKING	Jouer avec Dominic "The Don" Donatello
DTBROWN	Jouer avec Downtown Brown
EDDIE	Jouer avec Edwin "Pops" Masterson
ICYONE	Jouer avec Erica Ice
DWILBY	Jouer avec Hamish "Mulligan" MeGregor
ERUPTION	Jouer avec Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
TRAVELER	Jouer avec Natalie Gulbis
SHORTGAME	Jouer avec Solita Lopez
4REDSHIRTS	Jouer avec Sunday Tiger
EMERALDCHAMP	Jouer avec Takeharu "Tsunami" Moto
BEVERLYHILLS	Jouer avec Val Summers
THENEWLEFTY	Jouer avec "Yosh" Tanigawa

Tiger Woods PGA Tour 2005

© Electronic Arts / EA Sports 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes (en majuscule) dans le menu dédié des options :

BLACKKNIGHT	Gary Player
GOLDENBEAR	Jack Nicklaus
NIGHTGOLFER	Toutes les aptitudes
THEGIANTOYSTER	Tous les parcours et tous les golfeurs
THEHAWK	Ben Hogan
THEKING	Arnold Palmer
THETENNESSEEKID	Justin "The Hustler" Timberlake

TimeSplitters 2

© Eidos Interactive / Free Radical Design 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTOUCHE MINI-JEUX ANACONDA

Au niveau Siberie 1990, en mode Normal, entrez dans le bâtiment à l'opposé du barrage. Regardez sur les étagères. Vous trouverez une cartouche de jeux. Si vous voulez y jouez, faites "recharger" avec le transmetteur temporel.

ARBALÈTE DE FEU

Approchez-vous d'une torche avec votre arbalète pour enflammer les flèches. Vous pourrez brûler vos adversaires.

MINI-JEU À NEO TOKYO

Une fois que vou serez dans le repère du pirate et que vous aurez obtenu le mot de passe, une porte s'ouvrira. Derrière elle, un pirate qui fait les cent pas. faites attention à la caméra juste au dessus et tuez le pirate. Allez tout au bout du couloir et tuez l'autre pirate dans la pièce. Fouillez les casiers pour découvrir une mitrailleuse SBP 90 ainsi que la cartouche du jeu astrolander.

ETEINDRE LES FEUX

Si vous êtes en feu, plongez pour éteindre les flammes. Si vous ne vous trouvez pas près d'un point d'eau, cherchez un extincteur et tirez dessus pour le faire couler. Placez-vous ensuite dans le flaque pour calmer le feu.

CARTOUCHE DU MINI-JEU RETRORACER

Pour avoir la troisième cartouche de mini-jeu du transmetteur temporel, il faut aller dans l'usine de robots en mode histoire, en difficulté DIFFICILE OBLIGATOIREMENT. Juste avant le mécano, cherchez sous les rampes près d'un angle de mur pour trouver la cartouche tant convoitée.

CONSEILS POUR LE NIVEAU "USINE DE ROBOTS"

À partir du point d'étape, vous pouvez utiliser un railbot de sécurité pour éliminer tous les robots sentinelles qui sont très durs à battre en temps normal. Avancez doucement jusqu'au moment où il y a un robot sentinelle ou à trois jambes, puis retournez au terminal de contrôle du railbot, les robots vous suivront quelle que soit la distance à parcourir, placez le railbot en face de la porte et dès que vous voyez les pieds des sentinelles, tirez avant qu'elles n'aient le temps de passer le seuil de la pièce circulaire, sinon, elles seront capables de tirer elles aussi. (attention, les robots sentinelles et les petits robots peuvent détruire le railbot). Soyez très vigilants ! Quand vous avez tué tous les robots sentinelles, allez dans la pièce juste après celle du railbot et continuez votre chemin. Mais attention, à gauche de la pièce, il y a un couloir qui est coupé en deux par une barrière verte que l'on peut détruire avec une grenade à plasma, mais ne le faites surtout pas car cela faciliterait la tâche de l'adversaire qui pourra passer plus rapidement et en plus grande quantité. Lorsque vous arriverez au passerelles, faites très attention car trois sentinelles font leur ronde et sont armées de lance-missiles (en mode difficile et moyen), mettez-vous bien en évidence et si personne ne vous a vu, tirez sur l'une d'entre elles, dès qu'elles vous tirent dessus, retournez rapidement aux commandes du railbot et attendez les 3 robots. Dès que la partie inférieure de la jambe d'un robot est visible, tirez jusqu'à ce qu'il tombe.

Ensuite, il ne vous reste plus qu à activer les 2 relais en commençant par le deuxième qui se trouve derrière les passerelles. Ne détruisez toujours pas la barrière. Retournez en haut en repassant par les passerelles et activez le premier relais. Puis allez près des commandes du railbot et attendez les petits robots avant d'utiliser ce dernier. Quand les petits robots sont tous morts (en difficile il y en a environ 8), il ne vous reste plus qu'à vous mettre aux commandes du railbot (en difficile, le dernier petit robot est suivi de très près par un robot sentinelle). Dès que vous avez abattu quelque robots (ils réapparaissent) allez démolir la barrière mentionnée précédemment, ceci permettra au(x) robot(s) de pouvoir arriver plus facilement. Quand vous les aurez tous tués, il ne vous reste plus qu'à tuer le mécano, récupérer le cristal et partir par le portail temporel.

En mode difficile le nouveau relais se trouve avant le point d'étape, dans le couloir avant la pièce en pente qui se trouve avant le point d'étape, pièce dans laquelle il y a des lanceurs de robots explosifs. Il se trouve au-dessus du vide du côté gauche au milieu du couloir, là où il y a un élargissement de la paroie et où se trouve une armure. Les robots sentinelles ont de meilleures armes et il est très difficile voire presque impossible de réussir ce niveau facilement sans railbot.

Le temps de la mission à partir du point d étape avec ce petit truc (toujours en mode difficile) est d'à peu près 30min. Le temps total de la mission est d '1h, 1h30, alors mieux vaut la réussir du premier coup.

MUNITIONS ILLIMITÉS

Terminez le mode Histoire en mode Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : 1990 Sibérie

Dès que vous commencez, prenez le fusil à lunette et le pistolet. Avancez-vous et snipez le garde qui se trouve en haut des escaliers, puis, détruisez la caméra. Regardez à votre droite il devrait y avoir un autre garde en train de faire sa ronde, snipez et tuez-le d'une balle dans la tête. Avancez, entrez dans la "base", passez par la droite et allez au fond. Dans la dernière maison, il devrait y avoir un garde, achevez-le d'un coup de pistolet. Revenez sur vos pas jusqu'au grillage, faites un tour de 180° sur vous-même, puis déplacez-vous sur la gauche à la manière du crabe, ensuite tuez la garde qui se trouve dans la deuxième allée et détruisez la caméra qui se trouve juste au dessus d'elle. Continuez votre

chemin sur la gauche, et tuez le capitaine Verglas. Montez les escaliers, ouvrez la porte, allez activer l'interrupteur au fond de la pièce, revenez sur vos pas pour en sortir, traversez les planches de bois et glissez-vous dans la bâtiment qui a un trou sur le toit. Prenez les mines qui sont sur l'étagère et sortez, tuez le snipeur qui se cache dans le haut du barrage, cherchez une fenêtre, il s'y trouvera. Allez dans le bâtiment que vous avez visité en premier, ouvrez le tiroir, mettez-y une mine et sortez. Ensuite allez voir dans les deux autres bâtiments ; dans l'un d'eux il y a des douilles de fusil et dans l'autre il y a un deuxième casier qu'il faut détruire. Une fois les deux casiers détruits et les douilles récupérées, lancez une mine sur le radar qui se trouve sur le toit du grand bâtiment pour le détruire. Ensuite il faut descendre les quelques marches pour entrer dans le barrage, montez les escaliers. A un moment il y aura un garde, tuez-le comme bon vous semble, puis allez à l'étage supérieur et détruisez la caméra en tirant sur un des bidons. Continuez votre ascension jusqu'en haut et prenez votre sniper pour tuer quelques gardes à travers la vitre de la porte, d'autres devraient arriver. Une fois les gardes tués, prenez votre pistolet, ouvrez la porte et prenez la première à gauche, prenez le soviet et l'armure, puis activez la vanne. Ressortez, faites attention il peut y avoir des soldats embusqués et allez aux deux autres entrées pour que la pression de vapeur soit à 0. Allez ouvrir la porte, détruisez la mitrailleuse en haut à droite de la porte (vous pouvez juste détruire la caméra). Descendez les étages en prenant soin de les dégarnir de leurs occupants à l'aide de grenades au besoin et sortez. Une fois que vous serez en bas, détruisez la caméra sur le bâtiment à droite, munissez-vous de votre sniper, et après avoir vérifié qu'aucun ennemi ne pouvait vous voir, marchez à reculons sur l'escalier afin de tuer le sniper qui se trouve en haut du barrage de l'autre côté de la rivière. Faites le tour de la baraque et ouvrez la porte. Ici avancez et allez tuer les gardes puis descendez les escaliers (pensez à prendre les douilles au passage), ici ouvrez la porte ; il y a un casier de preuves : détruisez-le avec une mine. Ressortez et butez le garde devant vous ainsi que la caméra et le deuxième soldat sur le côté. Ensuite dans l'ouverture suivante il y a 2 casiers de preuves, minez-moi ça. Puis descendez les escaliers : point d'étape atteint. Descendez les escaliers, à la moitié de celui-ci, prenez votre sniper afin de tuer l'homme au dessus des réacteurs tout au fond de la grande pièce devant vous puis prenez votre soviet et tuez l'homme qui fait sa ronde et celui qui se trouve de l'autre côté des réacteurs. Montez les escaliers (pas ceux de la passerelle), tuez l'ennemi et redescendez pour cette fois-ci montez sur la passerelle. Lancez une mine sur chacune des deux mitrailleuses. Maintenant vous pouvez monter dans la pièce en prenant les premiers escaliers que vous avez pris, une fois dans celle-ci, actionnez le levier pour ouvrir la porte du fond. Dirigez-vous vers celle-ci et prenez ensuite la deuxième porte pour arriver dans un mini complexe où vous trouverez la disquette. Pour débuter, allez dans la salle de gauche et prenez le contrôle de la mitrailleuse : dégommez le garde et désactivez la mitrailleuse. Puis ouvrez les deux portes avec les deux interrupteurs, continuez votre chemin, après avoir franchi les deux portes, tuez le garde qui essaiera de vous tuer et détruisez les tableaux qui se trouvent au fond de la pièce, derrière ces derniers se trouvera un ennemi que vous devez abattre. Allez chercher la disquette. Quand vous aurez pris possession de cette dernière, une alarme va se déclencher, il faut tuer tous les zombies. Maintenant, retournez dans la salle qui était protégée par les deux mitrailleuses et insérez la disquette dans l'ordinateur pour rétablir le courant. Retournez dans le couloir en prenant soin de tuer les zombis, allez jusqu'au bout de celui-ci, prenez le cristal et détruisez le conteneur (4 mines devraient suffire).
Ensuite retournez sur vos pas et allez vous occuper des forces spéciales et des zombies et prenez l'extincteur (ça peut toujours servir). Dirigez-vous vers l'escalier comme si vous reveniez au point d'étape. Dans l'escalier il y a un zombie en feu : tuez-le avant qu'il ne vous enflamme. Faites ça jusqu'à ce que vous ressortiez du bâtiment. Retournez jusqu'à l'ascenseur (dans le barrage) et montez jusqu'au dernier étage. Maintenant vous allez affronter le boss de la mission : l'hélicoptère. Prenez une mitrailleuse et tirez-lui dessus avec si possible des missiles. Pendant que vous le détruisez, faites attention aux gardes qui arrivent sur le barrage. Une fois l'hélicoptère détruit tuez vos derniers ennemis et allez plonger dans le portail temporel.

Mission 2 : 1932 Chicago

Commencez par tuer tous vos ennemis qui se trouvent sur les quais et allez prendre l'armure au fond du bateau derrière une caisse. Continuez dans la pièce suivante, il devrait y avoir une caisse de whisky : détruisez-la. Montez les escaliers, occupez-vous de l'ennemi puis descendez les autres escaliers : là il devrait y avoir un autre baril de whisky à détruire. Sortez ensuite dans la rue, allez décrocher le téléphone qui sonne puis allez tuer l'homme (au pistolet) qui se trouve dans le renfoncement à droite, prenez son arme et servez-vous en pour défoncer la voiture du frère de Tony le gros qui arrive. Prenez les munitions et l'armure dans le renfoncement au fond à droite et videz le tonneau. Allez ensuite dans le restaurant, tuez les gars de tony mais surtout pas les civils. Ressortez du bar et allez près du kiosque à journaux afin de trouver votre informateur et escortez-le jusqu'à ce qu'il entre chez lui. Accompagnez-le et prenez la TNT sur la table ensuite dirigez-vous vers la grande maison au bout de la rue, rentrez dedans, et du haut du petit escalier qui donne sur une pièce où un ennemi fait son tour de garde, lancez votre TNT. Elle tuera plusieurs ennemis en explosant. Retournez

chercher une autre TNT toujours sur la table de votre informateur, retournez dans la grande bâtisse, trouez le baril si ce n'est pas déjà chose faite, et montez les escaliers. Puis montez tout en haut en tuant les ennemis. Ne manquez pas le sniper à l'avant dernier étage (celui-ci ne vous verra pas) et la brute du dernier étage (qui ne vous verra pas non plus). Faites attention à ce même dernier étage, un ennemi est caché à droite de l'entrée de la pièce au coffre-fort. Placez la TNT sur le coffre. Une fois explosée allez prendre la carte de membre. De dangereux snipers vous attendent dehors ! Descendez 1 étage, et tuez-les par la fenêtre. Un se situe sur le balcon à droite, un tout au fond en hauteur, un tout en bas (il sera caché par les chemises) et un est en bas à droite. Votre petite séance de ménage terminée, sortez de l'immeuble et dirigez vous vers la droite, snipez les ennemis de la rue, et allez ouvrir la porte en bronze au fond à droite. Tuez les ennemis qui se trouvent dans la cour, et rentrez dans le bâtiment. Ouvrez la porte, tuez l'homme en haut à droite, et attendez que celui en bas de l'escalier vienne vous rejoindre, un coup de fusil à pompe devrait pouvoir le calmer. Rentrez alors dans la maison de tony le gros, tuez l'homme derrière le pilier, avancez dans le couloir, tuez l'homme qui se cache au fond à droite près du mur, fouillez les box sur les côtés afin de trouver le double tommy gun ; allez vous faire voir par tony le gros afin que celui-ci vienne vous chercher, tuez-le, lui et ses hommes. Récupérez le cristal, puis pénétrez dans le portail temporel.

Mission 3 : 1895 Notre Dame

Avancez, tournez à gauche, tuez les zombies (le plus efficace c'est de tirer dans la tête) puis ensuite tournez à gauche. Allez activer le levier au fond de la pièce et retournez-vous ; tuez les 2 zombies qui viennent de se lever. Avancez, prenez les munitions dans l'alcôve et continuez votre route ; tuez les zombies et allez dans l'eau. Activez le levier sur votre gauche, passez la grille et allez prendre l'armure ; retournez-vous et tuez le zombie. Allez dans la pièce avec des escaliers et tuez les zombies ; montez les marches, prenez les douilles et entrez. Allez jusqu'au bout pour que ça explose ; tuez les zombies en priorité ceux qui sont en feu. Une fois tués continuez votre chemin ; arrivez dans la pièce où il y a beaucoup de vierges à sauver. Alors avancez-vous : des zombies apparaissent, tuez-les puis allez délivrer la première vierge. Continuez et à chaque fois qu'il y a des apparitions tuez les zombies et libérez les vierges (attention certaines vierges sont déjà des zombies : si c'est le cas, tuez-les). Il y aussi une vierge dans une cage pour la libérer, tirez dans le cadenas de la cage. Une fois les vierges libérées montez les escaliers. Point d'étape atteint. Montez les escaliers et tuez le zombie. Allez dans la cathédrale, tuez les prêtres zombies, prenez le cristal sur l'autel et allez au fond de la cathédrale. Prenez l'armure et tuez le prêtre zombie, montez les escaliers (chaque fois qu'il y a un zombie enflammé redescendez en bas et tirez-lui dessus). Une fois en haut, tuez le prêtre et tirez la corde pour faire descendre la vierge. Redescendez et allez aider le bossu, puis quand le bossu est parti une porte s'ouvre, celle d'où le bossu vient : allez y. Avancez jusqu'à Méphistophélès. Tuez-le tout en faisant attention aux zombies et aux prêtre zombies. Une fois tout ce beau monde tué, passez la porte qui vient de s'ouvrir et continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur le toit. Ici tuez tout le monde et allez tuer Jacques la mort, puis retournez sur vos pas pour plonger dans le portail temporel.

Mission 4 : 2280 La planète X

Dès le début de la mission sautez dans le trou au sol afin d'échapper aux soucoupes volantes. Tuez l'extra-terrestre qui apparaîtra devant vous, sortez de la caverne par l'ouverture de l'autre côté. Tuez l'homme à votre niveau à gauche, puis l'homme en hauteur, retournez vous, et tuez l'homme en haut de la falaise à gauche de votre point d'entrée dans cette zone. Continuez ensuite à droite, tuez l'homme planqué derrière le mur, snipez l'alien sur le pont et continuez à avancer. Vous arriverez sur une zone avec 3 mitrailleuses. C'est la plage de débarquement des extra-terrestres, faites attention ça va être dur et ce, malgré l'armure. Prenez possession de la tourelle du milieu, et tuez, une fois sur deux, les ennemis de droite et de gauche. Aucun ne doit survivre ou ils vous contourneront. Une fois les munitions de cette tourelle épuisées, prenez possession de celles du fond et achevez le travail que vous avez commencé. Attention c'est le passage le plus dur de la mission. Si vous avez réussi, -bravo-, franchissez la porte dont les lasers viennent de s'éteindre, avancez en tuant quelques abeilles, et prenez à gauche. Vous arriverez un peu plus loin sur une grande aire avec une soucoupe écrasée au sol, attaquée par des aliens. Le problème réside dans le fait que les aliens préfèrent vous tuer vous plutôt que de se faire tuer par les tourelles de la soucoupe. Tirez 2 grenades avec votre fusil à plasma sur les 2 tourelles, assurez-vous qu'elles explosent, puis tuez tous les ennemis qui apparaissent. Une fois le téléporteur de la soucoupe activé, placez-vous sous lui. Une fois dans la soucoupe, faites en le tour, désactivez toutes les caméras et sautez dans le trou, prenez à droite et vous devriez arriver à plus ou moins long terme sur une grande esplanade. Ne tuez pas les ennemis qui s'y trouvent, prenez à droite tout de suite, et vous découvrirez un petit chemin qui monte. Prenez-le, tuez les ennemis qui s'y trouvent. Rentrez alors dans le bâtiment en face de vous qui se trouve être une DCA. Détruisez les soucoupes volantes qui voudront vous faire du mal, l'ascenseur va s'activer, descendez, tuez les

gardes près de la porte, entrez dans la base. Tuez les gardes qui s'y trouvent, et au bout, vous avez deux possiblités, soit foncer à gauche sur le téléporteur, soit tuer tous les ennemis, la possibilité la plus dure. Une fois dans la dernière soucoupe, prenez le cristal, et enfuyez-vous grâce au portail temporel.

Mission 5 : 2019 Neo Tokyo

Suivez la pirate en ne restant pas trop près et tournez à gauche dans la galerie pendant qu'elle continue tout droit. Descendez les escaliers et brisez les 2 vitrines pour ensuire prendre les armes. Ne l'attendez pas et foncez directement à sa cachette, si des caméras vous gênent, détruisez-les avec votre sniper. Une fois dans les égouts, attendez sous une passerelle et quand elle est là, suivez-la. Vous arrivez dans un endroit où il y a une barrière de faisceaux bleus, quand elle entre, mettez-vous accroupi et entendez qu'elle soit rentrée et que l'autre la suive. Passez alors rapidement dans leur dos et rentrez dans la salle de droite. Commandez les caméras jusqu'au contrôle de celle qui vous permettra de voir l'ordinateur portable. Attendez que la pirate arrive et tape le code, afin de réussir un de vos objectifs. Désactivez alors toutes les caméras. Allez dans l'allée, tuez le garde et allez composer le code sur l'ordinateur portable. Point d'étape atteint. Passez par la porte qui vient de s'ouvrir et tuez vos ennemis. Entrez dans la pièce qui se trouve en face de vous, tuez les gars, prenez l'appareil photo, l'armure et n'oubliez pas de prendre le SBP et la cartouche de jeu anaconda dans les placards. N'oubliez pas non plus de détruire les caméras mitrailleuses. Allez photographier la machine et les plans puis revenez dans cette pièce et activez l'ordinateur. Allez ensuite dans la salle où se trouve la machine et désactivez-la en baissant le levier à sa droite. Puis revenez sur vos pas, tuez tous les gars au passage, continuez jusqu'à ressortir dans la rue. Retournez dans la galerie où vous avez pris les armes, tuez la pirate avec votre SBP, prenez le cristal puis allez tout en bout de la rue pour aller dans le portail temporel qui est gardé par deux policiers d'assauts.

Mission 6 : 1853 Le grand Ouest

Dès le début prenez votre revolver garett et déplacez-vous en latéral pour pouvoir esquiver le coup (sinon recommencez). Une fois le premier gus mort, plaquez-vous sur un mur de gauche et tuez le gars d´en face (qui se cache derrière un mur). Prenez ensuite votre Winchester et visez le gars sur la plate-forme au dessus de vous. Ne vous engagez pas dans la prochaine rue car un ennemi y est caché derrière un mur à droite, avancez un peu puis reculez, collez-vous contre un mur et attendez qu´il arrive, tuez-le. Répétez le même procédé que tout à l´heure (Winchester) pour le gars sur le toit à gauche. Avancez près de la prison et le shérif sortira, tuez-le. Prenez la poudre dans le coffre de la prison et dirigez-vous en sortant à gauche, dans un petit tunnel. Baissez-vous, sur le clocher il y a un sniper et un autre sur le toit. Avancez et reculez rapidement, celui du clocher a dû tirer, dans ce cas, prenez vite le Winchester et une balle dans la tête, idem pour l´autre. Essayez de ne pas vous faire toucher, ou du moins le moins possible. Poussez le chariot et tracez une ligne de poudre du chariot à une caisse et faites- la sauter. Ceci fait, repartez tout de suite à la sortie du tunnel pour tuer les 3 hommes qui arrivent. Avant de sortir du tunnel visez le gars à gauche sur une plate-forme à la tête. Passez par la porte qui s´est ouverte. Engagez-vous un peu dans la ruelle et revenez immédiatement. Normalement deux hommes devraient arriver, tuez-les. Passez ensuite de l´autre côté de la chaussée (où se trouve un tonneau, juste devant vous). Tuez tous les gars de cet endroit là (deux à droite et deux autres à gauche). Si vous avancez un peu après vous verrez un homme sortir de la maison en feu, tuez-le. Visez les snipers qui sont un peu partout dans les maisons. Une fois qu´il n´y a plus personne, allez sauver la fille mais faites attention à l'homme qui descend l´escalier. Tirez dans les tonneaux au dessus du feu pour l´éteindre. Prenez l´armure qui est dans la voie sans issue d´en face lorsque vous sortez. Avant d´aller au point d´étape, il vous faut arracher les accusations de Ramona. 1° sur la prison, 2° près du chariot, 3° sur une plate-forme en face de la prison, 4° dans le bar, 5° sur une plate-forme dans la ruelle, 6° sur un mur de cette même ruelle. Il ne vous en manque plus qu´une maintenant. Allez au point étape. Avancez-vous un peu, avec un peu de chance le shérif ne vous a pas vu (il est sur une plate-forme) tuez-le ainsi que l'homme à gauche caché derrière le mur. Prenez le double revolver et tuez l'ennemi qui arrive. Il y a deux snipers et un gars caché derrière un mur à droite, et un autre gars à gauche. Tuez-les, montez dans la maison de droite et arrachez la dernière affiche. Avancez et tuez tous vos ennemis, au bout d´un moment le colonel va arriver, à ce moment là, reculez et cachez-vous derrière un mur et attendez-le, suivez-le et tuez-le. Ensuite courez dans le chalet près de la cascade, activez l´interrupteur du chariot. Poussez le chariot un peu et attendez l´explosion avant de vous engager sur la voie ferrée. Récupérez le cristal et sautez dans le portail le plus rapidement possible.

Mission 7 : 1972 Centre nucléaire

Commencez par vous coller contre la porte, pour éviter le laser. Ramassez le transmetteur temporel et activez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sortez de la pièce et longez le mur pour passer sous la caméra, si vous avez le bon timing le garde sera de dos au bout, assommez-le rapidement, puis reculez pour vous planquer derrière le mur. Un autre garde va arriver pour voir ce qui s'est passé, dès que celui-ci examine le corps de son pote, passez derrière lui et assommez-le rapidement. Ramassez les armes et passez de l'autre côté pour que le scientifique désamorce la bombe. Revenez dans le couloir et tuez le garde (à partir de ce moment si l'alarme sonne ce n'est pas un problème ca r elle ne pouvait alerter que ces 3 gardes). Activez l'interrupteur pour continuer votre chemin, là vous allez devoir faire attention à bien viser dans la tête pour pouvoir tuer tous les gardes avec une grande facilité. Approchez vous du premier à gauche « headshoot » sans problème, le second (entre le mur et les caisses) « headshoot » pareil, maintenant planquez-vous contre les caisses à gauche (celles qu'il regardait). Là, un ou deux gardes vont arriver pour examiner le corps, s'il y en a deux (visez vite, visez juste deux « headshoot »), s'il n'y en a qu'un aucun problème « headshoot », puis l'autre sera derrière une caisse sur la gauche. Au virage, collez-vous à droite, « headshoot » sur le mec derrière la caisse. Ensuite passez la porte ouverte, à droite un acolyte maléfique , le temps qu'il comprenne ce qui se passe placez-lui une balle dans la tête puis activez l'interrupteur. Prenez le double silencieux, et baissez-vous en passant la porte pour mieux liquider les deux gardes qui vont arriver. Toujours baissé, ne vous découvrez pas entièrement dans le couloir mais juste assez pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière la caisse de droite. Une fois que vous l'avez descendu, occupez-vous de celui qui est derrière la caisse de gauche. Dès que vous l'avez tué, longez le mur de gauche jusqu'à ce que vous vous retrouviez bloqué par la caisse. N'avancez pas plus, de cet endroit tuez le garde et l'acolyte maléfique qui vont arriver au fond du couloir. Sans bouger, visez et tirez sur la mitrailleuse au bout du couloir à droite pour la détruire. Une fois celle-ci hors-service, longez le mur de droite (sans sortir du couloir) et tuez l'homme qui va arriver en haut des escaliers. Reculez un peu et collez-vous au mur de gauche cette fois-ci, pour éliminer l'homme en haut à droite. Vous pouvez à présent entrer dans la salle en toute sécurité, ne montez pas les escaliers directement sinon vous activerez le point d'étape mais récupérez d'abord l'extincteur contre le mur, tournez la valve à droite et ramassez les mines sous les escaliers (ne montez l'escalier que lorsque le bruit de la valve est terminé ainsi vous n'aurez pas à activer la valve si vous recommencez au point d'étape). Montez les escaliers, récupérez le sniper sur le côté et utilisez votre extincteur sur au moins l'un des deux scientifiques, dès que vous l'aurez sauvé il s'empressera d'aller désamorcer la bombe à l'autre bout du couloir. Pendant ce temps, éteignez complètement le feu pour que la porte anti-incendie sur le côté s'ouvre. Equipez de vos deux silencieux, collez-vous sur la gauche, visez un peu en hauteur pour tuer le type sur le container. Une fois éliminé avancez vers ce container, la porte tombera pour dévoiler un acolyte maléfique équipez d'un soviet S47, shootez-le pour récupérer son arme et ramassez le gilet pare-balles complet. Toujours équipez de votre double silencieux, ne sortez pas trop rapidement, sortez juste assez pour tirer sur un acolyte qui cours, tuez-le, puis sortez un peu plus pour pouvoir tirer sur l'acolyte maléfique derrière le conteneur. Dès que vous l'aurez tué, avancez, ramassez le sniper au sol sur le côté, là il se peut que la porte du conteneur s'ouvre, dans ce cas, tuez le type à l'intérieur. Lorsque vous passerez le conteneur, deux acolytes viendront vers vous en courant, occupez-vous d'eux avec vos silencieux. Longez le mur de gauche (pour ne pas être vu par le sniper), là un autre acolyte viendra vers vous en courant, tuez-le. Placez maintenant votre viseur un peu vers le haut et décalez-vous vers la droite en tirant sur le sniper. Dans le conteneur de droite ramassez les grenades pour le soviet, elles se révèleront utile par la suite. A partir de là, équipez-vous du soviet. Tuez le mec qui se cache sur la gauche. Avancez, puis shootez le mec qui se cache derrière le conteneur de droite, et détruisez aussi le baril (il pourrait vous peter à la gueule lorsque les gardes vous tirent dessus). Continuez d'avancer et tuez le mec qui va surgir de derrière les caisses ainsi que celui qui va débouler au fond. Pensez à récupérer un extincteur dans le coin, vous en aurez besoin plus loin. Passez dans la salle de droite pour activer la valve (qui dissipera le gaz dans la pièce plus loin). En sortant sélectionnez les mines, et placez-en deux ; une sur la porte du conteneur et une sur le côté au-dessus du baril. Collez-vous contre le mur de gauche et observez attentivement la mitrailleuse sur le conteneur, dès qu'elle n'est pas pointée vers vous, balancez-lui une mine en avançant et faites tout péter (les mines placées sur le conteneur auront pour effet de tuer les deux types qui étaient dans le conteneur lorsque celui-ci s'ouvre). A peine avez-vous fait tout exploser, sélectionnez votre soviet, tournez-vous sur le côté et tuez l'ennemi qui va arriver juste au bout du conteneur où il y avait la mitrailleuse. Entrez dans la pièce, dirigez-vous vers la console et servez-vous de l'aimant en appuyant sur le bouton de tir comme il est indiqué en bas pour récupérer la bombe et laissez la tomber dans le trou à droite pour la neutraliser. Dès que cela est fait continuez votre chemin sur la gauche. Equipez du soviet, tuez le mec qui court, puis balancez une mine sur la mitrailleuse de droite sans vous mettre trop à découvert car il y a un acolyte maléfique sur le toit d'un conteneur plus loin. Pour vous occuper de ce dernier, je vous conseille de vous équiper du double silencieux. Une fois éliminé, reprenez votre soviet et avancez, là shootez l'ennemi planqué sur le gauche, et le mec entre les deux conteneurs. Ces deux ennemis à terre vous allez devoir accélérer. Utilisez les grenades du soviet pour détruire les deux mitrailleuses. Ceci fait sélectionnez vos mines et balancez-en quatre ; deux sur chaque conteneur comme précédemment, une sur la porte et une sur le

côté. Avancez à reculons (de telle sorte à avoir les portes des conteneurs en face) puis dès qu'elles commencent à s'ouvrir faites péter. Précipitez-vous avec votre extincteur sur le feu au bout du couloir. Dès que la porte anti-incendie commence à s'ouvrir, équipez-vous de votre double silencieux et préparez-vous à tirer sur l'acolyte situé en hauteur. Une fois celui-ci éliminé, gardez vos pistolets à la même hauteur, levez-les légèrement pour pouvoir tirer sur le sniper. Passez à gauche et tirez sur le sniper en avançant. Dès que vous l'avez mis à terre, sélectionnez le sniper et avancez jusqu'à ce qu'il y ait un conteneur à droite, là levez la tête et shootez le garde sur le balcon en haut à gauche. Avancez jusqu'au bout du conteneur et snipez l'acolyte maléfique en hauteur tout au fond. Ses deux gardes enchaînés en « headshoot », sortez votre soviet et foncez dans le premier conteneur de gauche après la passerelle. A l'intérieur tuez l'acolyte et ramassez l'armure complète. Sortez par la droite et apprêtez-vous à rencontrer un acolyte maléfique. Dirigez-vous vers le conteneur juste à côté (celui dans lequel se trouvent les scientifiques), sur le chemin tirez sur les deux acolytes que vous rencontrez ou attendez-les une fois dans le conteneur. Les ennemis du coin éliminés, un des deux scientifiques ira désamorcer la bombe. N'attendez pas une seconde de plus et activez l'interrupteur pour continuer d'avancer. La porte s'ouvre, passez sur la gauche, équipé du soviet tuez le type contre le mur, attendez l'acolyte et l'acolyte maléfique qui ne sont pas loin. Un autre acolyte maléfique se trouve en hauteur, aux bruits des coups de feu il devra se mettre à descendre, soyez donc sur vos gardes en montant car il est équipé d'un soviet. Continuez votre chemin, jusqu'à arriver à la dernière bombe, approchez-vous du scientifique pour qu'il aille la désamorcer et allez activer le levier sur le panneau de commande. Approchez-vous de la porte anti-incendie et sélectionnez votre sniper le temps qu'elle s'ouvre. De là où vous êtes, enchaînez les deux acolytes du fond qui se trouvent à gauche et à droite avec deux « headshoot ». Passez sur le tuyau tout à gauche et progressez sur celui-ci en évitant les jets de vapeur, attention lorsque vous arriverez au bout de celui-ci, un acolyte équipé d'un soviet vous attendra sur la gauche, faites-lui comprendre que vous n'êtes pas là pour rigoler. Avant de passer la porte, tirez dans le petit cadran rouge à gauche (ceci aura pour effet de déclencher les jets d'eau dans la pièce suivante et donc d'éteindre le feu). Passez la porte mais n'allez pas trop vite, car une mitrailleuse se trouve au bout du second couloir, détruisez-la avec une grenade de soviet ou avec une mine, à vous de voir. Dans la salle de contrôle, activez le levier pour désactiver les lasers qui bloquaient le passage, puis prenez la porte à gauche, ramassez les armes ainsi que le gilet pare-balles complet puis laissez-vous tomber en contrebas.
Equipé du soviet, empruntez le chemin que vous avez libéré, puis avancez dans celui-ci en longeant le mur de droite. Surveillez bien le premier angle car arrivé à un certain point, deux acolytes maléfiques équipés de soviets viendront vous rejoindre. Avancez jusqu'à l'entrée de la salle, n'entrez surtout pas maintenant. Sélectionnez les mines et placez-les sur le sol (de façon à ce que lorsque vous aurez activé tous les leviers vous n'aurez qu'à les faire péter pour éliminer Khallos. Attention, il ne faut surtout pas que Khallos meurt avant car dès qu'il est éliminé deux splitters fléau équipés de soviets apparaissent à l'infini ! Autant dire que c'est perdu d'avance.). Le sol jonché de mines, équipez-vous du soviet et avancez dans la salle en tirant sur le mamelouk en face, dirigez-vous vers le levier de gauche et activez-le, enchaînez avec celui du milieu, puis avec le dernier qui se trouve à droite. Les trois leviers abaissés, sélectionnez les mines et retournez vous vers Khallos, faites péter (arrangez-vous pour ne pas être trop loin de lui pour prendre le cristal et finir rapidement), reprenez le soviet et empressez-vous de ramasser le cristal sur le corps de Khallos, tout aussi rapidement, repartez vers le centre de la salle pour traverser le portail temporel.

Mission 8 : 1920 Ruines aztèques

Montez sur le talus et continuez jusqu´à la zone suivante sans vous préoccuper des singes. Arrivé dans la seconde zone, continuez directement jusqu´à la 3ème zone (évitez d´aller embêter les guêpes au fond). Une fois que vous y serez deux aztèques ne tarderont pas a venir vous embêter, occupez-vous d'eux. Prenez ensuite le chemin le plus court jusque derrière la herse, pour pouvoir enflammer vos flèches. Enflammez les deux ruches, puis continuez, un golem en bois va venir, enflammez-le. Ensuite, il y aura un aztèque devant la porte en or. Continuez dans la grotte, vous arrivez au centre de la map. Enflammez le golem qui court vers vous, et reculez suffisamment dans la galerie pour qu´il ne vous atteigne pas. A droite de la sortie de la galerie se trouve un nid de guêpes, enflammez-le celui-ci aussi. Quand vous aurez monté les escaliers de la prochaine grotte un aztèque surgira devant vous. Vous arrivez à la colonnade. Il y a trois singes sur les colonnes. Restez à l´entrée de la zone ainsi vous pourrez vous enfuir facilement pour éviter les melons-bombes. Prenez le luger et faites-leur un « headshoot ». Ensuite il ne reste plus qu´à tourner les colonnes afin que deux symboles identiques se fassent toujours face. Passez la porte et continuez jusqu´au pont. A gauche de l´entrée de ce dernier se trouve sur un surplomb un singe avec des melons-bombes. Dans la grotte après le pont se trouve un mécanisme à actionner. Quand vous reviendrez sur le pont, deux aztèques venant de gauche et de droite ne tarderont pas à venir vous attaquer, anticipez en bougeant tout le temps en attendant qu´ils arrivent (ou reculez) pour qu´ils aient plus de mal à vous toucher. Au bout du pont, un passage se sera ouvert à droite, c´est le chemin le plus

court. Vous arriverez directement à la zone centrale. Quatre aztèques vont venir les uns après les autres vous attaquer, servez-vous de votre environnement pour éviter les flèches et pour recharger sans prendre le risque de se faire toucher. Continuez directement jusqu´à la galerie qui vous mènera à la zone du premier golem en bois. Dès que vous serez en vue de l´extérieur un aztèque va surgir du côté gauche et vous envoyer une flèche (plaquez-vous sur le côté au cas où). Ensuite vous n´avez plus qu´à tourner à droite et passer par la porte ouverte. point d´étape. Une fois arrivé à la sortie de la grotte, butez tous les singes que vous pouvez de là. Si vous avez des flèches enflammées, brûlez la ruche, sinon tracez vers le temple. Tournez d´un côté ou de l´autre et planquez-vous, deux aztèques arrivent de chaque côté, tuez le premier dans votre course, cachez-vous pour recharger, et attaquez le deuxième. Vous allez arriver à un grand escalier. Il y a deux ou trois aztèques. Restez en haut, et faites des allers-retours en straffant tout en envoyant vos carreaux. Activez l´interrupteur sous l´escalier. Commencez à descendre la cage d´escalier, vous y trouverez un aztèque et un prêtre. Arrivé à l´entrée de la grande salle, dégommez tous les singes avant d´aller embêter les golems. Pour ces derniers, il suffit de les attirer sur une trappe et d´activer la dalle qui l´ouvre assez rapidement (faites attention de ne pas tomber vous-même). Utilisez la même technique pour la deuxième grande salle. Vous allez ensuite arriver dans une sorte de grotte. Faites gaffe les lances sortent du mur quand vous vous en approchez, allez y prudemment. Vous allez ensuite vous retrouver coincé sur un pont. Il y a plusieurs bas reliefs autour de vous qui vont se retourner un par un pour vous tirer dessus, il faut tous les shooter. Soyez un maximum mobile pour éviter les rayons. Après avoir dégommé toutes les têtes, mettez-vous face à la porte par laquelle vous êtes entré, dès qu´elle s´ouvre, préparez-vous à courir tout en bourrinant l´aztèque qui est derrière. Planquez-vous pour recharger, puis revenez à la charge, un aztèque devrait venir par l´autre porte du pont. Vous allez arriver dans de petits escaliers. Dès que vous verrez une grande salle, avancez prudemment jusqu´à l´entrée et essayez de prendre de surprise l´aztèque qui se trouve juste au dessus. Dès que vous entrez dans la pièce commencez à courir vers le bas, bourrinez les aztèques au passage, mais laissez-les s´ils ne meurent pas. Arrivé en bas, tournez et vous serez en sécurité. Vous verrez une grosse pierre finir de dévaler l´escalier. Tuez les aztèques survivants puis passez par la porte, récupérez le lance grenade et tirez deux fois sur chaque golem. Prenez le cristal puis plongez dans le portail temporel.

Mission 9 : 2315 Usine de robots

Dès le début avancez pour ouvrir la porte, puis repliez-vous en vous collant dans le coin à gauche attendez les deux robots pour les tuer plus facilement. Avancez-vous dans la salle en anticipant l'apparition du robot en face de vous et tuez-le. Retrounez immédiatement dans la salle de départ et tuez les robots exactement comme les deux premiers. Sans perdre de temps sortez et foncez à gauche ; arrangez-vous pour ne pas vous faire blesser par la sentinelle, vous pouvez soit la réduire en miettes soit esquiver ses attaques en courant. Continuez votre chemin en contournant le laser. Placez-vous près de la console (qui commande ce dernier) de façon à voir tous les robots, dès que le laser est le plus proche de vous et qu'il s'apprête à repartir, activez-la. Le laser détruira les robots qui sont sur son passage (pour une petite démo, laissez votre console tourner lorsque vous lancez le jeu). Continuez à avancer, connectez-vous à la console pour contrôler la caméra (pour détruire le champ, soit vous foncez dedans avec votre caméra, soit vous tirez sur les commandes qui sont sur le mur). Prenez l'armure complète, dans l'impasse à droite. Avancez dans la zone que vous avez libérée, ramassez les grenades et activez la console, en repartant, anticipez l'apparition du robot, détruisez-le, décalez-vous vers la droite pour détruire celui de droite et vers la gauche pour celui de gauche. Attendez dans la salle qui fait la jonction entre le couloir et la salle avec le laser. Si vous avez été assez rapide le robot sentinelle sera juste à l'entrée de la salle au laser. En venant vers vous il se fera détruire par le laser ainsi vous n'aurez pas à vous fatiguer. Lorsque vous retournerez dans la grande salle de départ, cinq robots-chassis apparaîtront, repliez-vous dans une arrière salle pour les shooter un par un. Ceci fait, continuez à avancer, passez la grande porte et reculez-vous à peine entré dans la salle, deux robots-châssis apparaîtront. Dans cette salle, il y a deux tourelles stationnaires. Pour détruire ce genre de tourelles rapidement sans utiliser trop de minutions, c'est simple prenez votre pistolet S.F et tirez dans son canon juste une fois, ceci aura pour effet de l'exploser instantanément. Faites exactement la même chose dans la salle suivante. Passez la grande porte à droite, ici deux sentinelles en patrouille (ne vous faites pas repérer et faites attention à la caméra, elle pourrait vous tirer dessus). Utilisez une grenade sur chaque sentinelle. Ne rentrez pas encore dans la salle, et détruisez les caméras qui passent pour être tranquille. Ceci étant fait, occupez-vous des deux tourelles stationnaires. Passez dans la pièce suivante, là, procédez comme précédemment (deux robots-chassis vont apparaître et il y a deux tourelles stationnaires). Reprenez votre fusil plasma automatique, avancez doucement sur la gauche pour balancer une grenade collante sur la sentinelle planquée dans le second renfoncement du mur de droite. Alertée, une autre sentinelle descendra la rampe, profitez de sa lenteur à descendre pour lui placer une grenade collante. Avancez dans la salle pour déclencher l'apparition de cinq robots-chassis et repliez-vous pour les tuer plus facilement. Le chemin ainsi dégagé montez et occupez-vous de la tourelle stationnaire. Traversez la passerelle et

occupez-vous des deux tourelles mobiles. Placez-vous ensuite au bout de la passerelle, et utilisez votre pistolet S.F sur les deux tourelles stationnaires, sur le robot de surveillance qui patrouille, ainsi que sur les caméras. Continuez votre chemin, en tuant les deux « mouches ». Ne descendez pas immédiatement dans la salle, mais tirez d'en haut sur la sentinelle visible avec le pistolet S.F, à partir de ce moment quatre « mouches » vont apparaître dans la salle en dessous, décalez-vous sur la droite pour les faire exploser pendant qu'ils monteront la rampe. Le bruit que vous avez fait a alerté une autre sentinelle. Restez en haut et attendez l'arrivée de l'autre sentinelle dès que vous l'apercevrez en bas (elle se dirigera vers la rampe pour vous rejoindre) tuez-la. Sous la rampe il y a une armure complète, ramassez les pistolets lasers des sentinelles puis passez à droite ou à gauche, peu importe les deux chemins mènent à la même salle (pour le retour, prenez le même chemin qu'à l'allée). À travers les deux il y a une « mouche » et une tourelle stationnaire juste derrière la porte. Allez chercher l'éléctro-outil au centre de la pièce sans vous préoccuper de la tourelle mobile puis retournez au bout du couloir où vous avez vu la première « mouche » en tuant les robots-chassis sur votre chemin. Placé dans le bout du couloir, tuez tous ce qui vient, puis utilisez l'éléctro-outil sur le relais d'énergie situé en hauteur. Replacez-vous au bout du couloir et tuez à nouveau tout ce qui vient. Une fois tous les robots-chassis détruits, la porte laser s'ouvre, empruntez-la. Sur votre chemin tuez la « mouche ». Vous arriverez en face de grenades pour le fusil plasma, ne les prenez pas maintenant et restez éloigné du couloir de droite car des caméras mitrailleuses passent. Détruisez-en un maximum pour être tranquille. Après en avoir détruit quatre, prenez votre pistolet laser enclenchez la fonction secondaire, décalez-vous à gauche face à la sentinelle et placez-lui deux tirs chargés pour la rendre hors d'état de nuire. Avancez dans le couloir et éliminez la tourelle mobile. À gauche vous pouvez ramasser l'armure complète, juste sur le côté de celui-ci se trouve un relais d'énergie bien caché, ne vous en occupez pas pour le moment. Au bout du couloir prenez le contrôle de la caméra mitrailleuse, et détruisez toutes les autres caméras mitrailleuses. Faites bien attention, car lorsque vous contrôlerez cette caméra des « mouches » feront leur apparition et se dirigeront vers votre personnage sans défense ; c'est pour cela qu'il vous faudra revenir de temps en temps à votre personnage. Allez désactiver le bouclier du relais d'énergie avec votre caméra en tirant sur les trois générateurs. Une fois le bouclier désactivé la porte laser s'ouvrira et quatre robots-chassis feront leur entrée, repliez-vous et tuez-les. Traversez la salle en faisant bien attention aux « mouches » pour atteindre le point d'étape. Prenez le contrôle de la caméra et placez-la de telle sorte à pouvoir viser dans le coin supérieur gauche de l'ouverture au bout de la pièce puis revenez à votre personnage, ramassez-les minutions pour le fusil plasma. Approchez-vous de la première tourelle mobile puis détruisez-la. Attendez vous à voir surgir deux « mouches » derrière celle-ci, avant d'arriver à la seconde tourelle mobile. Equipez-vous de votre fusil plasma sans avancer trop vite dans le couloir, et balancez une grenade collante sur la sentinelle qui va apparaître (achevez-la à l'aide de la caméra). Lorsque vous tuez un ennemi avec une caméra, assurez-vous d'être placé de telle sorte que la cible ne vous voit pas. Passez dans la pièce suivante et arrangez-vous pour vous faire repérer par les deux sentinelles, retournez à votre caméra et attendez tranquillement qu'elles approchent pour les tuer. En retournant dans la pièce où elles se trouvaient quatre robots-chassis apparaîtront, tuez-les. Sous la rampe, il y a une armure. Lorsque vous vous apprêterez à monter la rampe un robot-chassis apparaîtra en haut ; éliminez-le, puis montez la rampe pour vous occuper de la tourelle mobile. Juste à votre gauche se trouve une console, mais encore plus à gauche se trouve une tourelle stationnaire détruisez-la et activez la console pour approcher le relais d'énergie. Descendez et apprêtez-vous à vous replier dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie car quatre robots-chassis apparaîtront. Une fois débarrassé d'eux, remontez la rampe et continuez votre chemin (activez la console contre le mur), celui-ci débouche sur une grande salle. Ici, mieux vaut ne pas se mettre à découvert car trois sentinelles équipées de lance-missiles viendront vers vous (rien ne vous empêche de retourner sur vos pas et d'utiliser la caméra, ce qui prend un peu plus de temps). Sinon équipez-vous de votre pistolet laser repérez-les, et placez leur deux tirs chargés chacun. Une fois la salle vidée, montez la rampe et descendez de l'autre côté. En descendant vous aurez à faire à une tourelle mobile (en bas à gauche, sous la rampe se trouve une des deux armures complètes de la salle, gardez-la pour plus tard et en bas à droite se trouve la cartouche de jeu retroracer. Repassez de l'autre côté, par l'autre rampe. Une fois là-bas tuez la tourelle mobile en bas de la rampe. Prenez l'armure complète sous la rampe et continuez d'avancer, tuez la tourelle mobile près de la console (n'activez pas cette dernière pour le moment), passez la porte au bout à gauche. Vous pouvez voir une barrière de lasers, utilisez l'éléctro-outil sur les côtés de celle-ci pour détruire le champ. Ensuite activez la console derrière vous et allez vous replier dans la salle avec la caméra et attendez tous les robots chassis qui vont apparaître, occupez vous d'eux avec le pistolet SF. Une fois tous ces robots détruits, prenez le contrôle de la caméra et placez-la de façon à pouvoir détruire les 6 ou 7 sentinelles sans qu'elles puissent vous voir. Une fois toutes les sentinelles éliminées, revenez surcharger le dernier relais d'énergie, faites attention aux « mouches » au passage. Si vous avez bien éliminé toutes les sentinelles, la barrière de lasers de la grande salle disparaîtra dès que vous aurez surchargé le relais d'énergie.

Allez chercher la seconde armure que vous aviez laissé pécédemment dans la grande salle, si vous avez été touché et faites le plein de la jauge de l'éléctro-outil. Puis continuez votre chemin vers le mécano. A l'entrée de cette salle,

planquez-vous dans le renfoncement de gauche, tuez le robot-chassis qui apparaît juste à côté, ainsi que l'autre qui apparaît en face puis utilisez l'electro-outil sur la machine du milieu. Dès que la jauge du boss est vide prenez votre pistolet laser, et enclenchez la fonction secondaire, allez chercher le cristal en haut et redescendez pour traversez le portail temporel qui apparaît devant la machine.

DÉBLOQUER DES BONUS

Chapeaux :
- Cuisinier : or dans "Chaud devant !"
- Grandes oreilles : argent dans "Permission de minuit"
- Pirate : argent dans "Barouf sur les quais"
- Romain : or dans "Beta R-109"
- Viking : argent dans "Silencieux mais fatal"

Grosses têtes : finissez le mode Histoire en moyen
Petites têtes : finissez toutes les ligues avec le bronze au minimum
Grandes mains : or dans "Sacs en folie"
Mort au ralenti : or dans "Sacs en folie"
Munitions infinies : finissez le mode Histoire en difficile
Paintball : finissez tous les défis avec au minimum le bronze
Personnages en carton : finissez le mode Histoire en facile
Personnages gros : or dans "Au boulot !"
Personnages invisibles : finissez le mode Histoire en moyen
Têtes tournantes : argent dans "Détente russe"

JOUER AU BILLARD

Pour jouer au billard, il faut d'abord commencer la mission Chicago 1932. Suivez la rue et au bout d'un moment vous trouverez un bar allumé. Entrez-y et allez dans la deuxième salle. Vous y trouverez un billard. Pour y jouer, prenez une arme et tirez sur les boules. En visant bien, vous pourrez les faire entrer dans les trous.

TimeSplitters : Future Perfect

© Electronic Arts / Free Radical Design 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CORP HART

Terminez le mode Story en mode normal ou difficile.

Tony Hawk's American Wasteland

© Activision / Neversoft 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

`2them00n`	Gravité lunaire
`2wheels!`	Manual parfait
`grindXpert`	Equilibre parfait
`h!tchar!de`	Skitch parfait
`hip2DHop`	Lil John
`help1nghand`	Mindy
`sirius-DJ`	Jason Ellis
`the_condor`	Mat Hofman
`uronfire`	Special permanent

Tony Hawk's Pro Skater 3

© Activision / Neversoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans le menu cheats. Ensuite, pour les activer au cours du jeu, appuyez sur Start et allez dans le menu cheats pour choisir le "cheat" de votre choix :

`givemesomewood`	Toutes les planches
`MAGICMISSILE`	Tous les niveaux et persos en free skate
`MARKEDCARDS`	Tous les codes pendant le jeu (menu cheat de la pause)
`Peepshow`	Toutes les séquences vidéo
`pumpmeup`	Statistiques au max
`roadtrip`	Choix du niveau
`YOHOMIES`	Tous les personnages

CHEAT MODE

Séquence vidéo des amis de Neversoft

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec cinq skaters bonus ou de votre création.

Mode snowboard

Complétez tous les objectifs et obtenez 11 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Spéciaux illimités

Complétez tous les objectifs et obtenez 12 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Equilibre parfait pour les rampes

Complétez tous les objectifs et obtenez 13 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Statistiques au maximum

Complétez tous les objectifs et obtenez 14 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Ralenti

Complétez tous les objectifs et obtenez 16 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Equilibre parfait pour les manuals

Complétez tous les objectifs et obtenez 17 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Gravité lunaire

Complétez tous les objectifs et obtenez 19 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mode expert

Complétez tous les objectifs et obtenez 20 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mode à la première personne

Complétez tous les objectifs et obtenez 22 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

CASSETTE PRO BAILS

Obtenez toutes les médailles dans les trois compétitions du mode carrière.

CASSETTE PRO BAILS 2

Obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions du mode carrière avec un skater que vous aurez créé.

CASSETTE SECRÈTE

Obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions du mode carrière avec un skater bonus.

PERSONNAGES SECRETS

Darth Maul

Complétez tous les objectifs et obtenez les médailles d'or dans les trois compétitions.

Wolverine

Complétez tous les objectifs et obtenez 2 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Officier Dick

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Private Carrera

Complétez tous les objectifs et obtenez 5 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Ollie

Complétez tous les objectifs et obtenez 7 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Kelly Slater

Complétez tous les objectifs et obtenez 8 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Demoness

Complétez tous les objectifs et obtenez 10 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Skater géant

Complétez tous les objectifs et obtenez 15 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Petit skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 18 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Mascotte Neversoft

Complétez tous les objectifs et obtenez 21 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

NIVEAUX SECRETS

Entrepôt de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 3 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater que vous aurez créé.

Niveau Burnside de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 6 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Niveau Roswell de Tony Hawk's Pro Skater

Complétez tous les objectifs et obtenez 9 fois des médailles d'or dans les trois compétitions avec un skater différent à chaque fois.

Paquebot

Obtenez n'importe quelles médailles dans les trois niveaux de compétitions.

JOUER AVEC LES ENFANTS DE TONY HAWK

Créez des skaters et nommez-les Riley Hawk ou Spencer Hawk.

JOUER AVEC LES DÉVELOPPEURS

Entrez les noms des développeurs pour jouer avec eux. Il y a aussi les noms de leurs enfants.

Aaron Skillman (ou Aaron ou Skillman ou ARS)
Alan Flores
Andrew Rausch (ou Jujy)
Andy Nelson
Brian Jennings (ou BDJ ou Brian)
Captain Jennings (ou Cap'n Jennings ou Capn Jennings)
Chad Findley (ou Stallion ou Doofus)
Chris Glenn
Chris Rausch (ou Team Chicken ou CJR, Rausch)
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne (ou Darren ou Thorne)
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong (ou Maya's Daddy)
Gary Jesdanun (ou Garvin ou Garvin Jesdanun)
Henry Ji
James Rausch (ou My Jamie)
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita (ou Kage)
Kevin Mulhall (ou Guilt Ladle)
Lisa Davies
Mark Scott (ou Hi Ben)

Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines (ou Noel ou Hines)
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease (ou Scott Pease ou Spease ou Cheesy Peasey)
Steve Ganem
Steven Rausch (ou Wevenowski)
Trey Smith
William Pease (ou Wild Bill)

SKATERS BONUS

Entrez ces noms de skaters lorsque vous créez votre personnage.

062287
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla (ou Gi Skillz)
Stacey D

Tony Hawk's Pro Skater 4

© Activision / Neversoft 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez l'un de ces codes dans le menu des cheats.

`g0lden (avec un zero)`	Special au max
`2wheelin`	Manual parfait
`belikegeoff`	Rail parfait
`giantsteps`	Gravité lunaire
`mrandersen`	Mode Matrix.

CHEAT CODES

`2wheelin`	Manual parfait
`belikegeoff`	Equilibre parfait
`g0lden`	Spécial infini
`giantsteps`	Gravité lunaire
`mrandersen`	Mode matrix
`watch_me_xplode`	Tous débloquer
`(o)(o)`	Jouer avec Daisy

NOUVEAUX PERSOS

Si vous modifiez ces skaters, ne sauvergardez pas ou vous perdrez votre sauvegarde. Entrez l'un de ces noms dans le menu Create a Skater

#$%@!
Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda

Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

Tony Hawk's Underground

© Activision / Neversoft 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes dans la section appropriée.

DIGIVID	Toutes les vidéos
GETITUP	Gravité lunaire
GETMEALL	Tous les skaters
KEEPITSTEADY	Manuals parfaits
LETITSLIDE	Equilibre parfait
MOVEINFAST	Aller plus vite

BIG TEX

Lorsque vous créez un joueur, nommez-le Big Tex pour avoir un cowboy vert.

BONUS DE FIN DE JEU

Lorsque vous aurez terminé les 129 objectifs du jeu, vous aurez accès à plusieurs bonus comme l'équilibre parfait, les manuals parfaits, la gravité lunaire, toutes les vidéos, des specials bien plus funs, le mode Kids, le mode roller, le mode flamme, la jauge de special toujours remplie, skitch parfait.

NIVEAU "HOTTER THAN HELL"

Terminez le dernier objectif du jeu pour débloquer le niveau "Hotter then Hell" où vous verrez le groupe Kiss.

NOUVEAUX SKATERS

Iron Man

Terminez le mode histoire en mode débutant.

Gene Simmons

Terminez le mode histoire en mode normal.

T.H.U.D.

Terminez le mode histoire en mode malade.

Piéton

Trouvez tous les gaps.

EDITER SA PLANCHE

Passez tous les gaps du jeu pour pouvoir accéder à l'éditeur de planche.

CONCERT DE KISS

Dans le niveau Hotter Than Hell, ramassez toutes les lettres du mot KISS pour débloquer une vidéo de concert de Kiss. Trouvez une nouvelle fois ces lettres et le concert commencera.

VIDÉOS

Vidéo Bails 1

Trouvez trois K7 cachées.

Vidéo Bails 2

Trouvez Six K7 cachées.

Vidéo Always Hard

Trouvez neuf K7.

Vidéo perdue

Terminez le jeu en mode très facile et débutant pour obtenir la vidéo perdue.

FIN DIFFÉRENTE

Terminez le jeu au moins deux fois (ou terminez le en mode malade) pour voir une fin différente.

LA MÉCHANTE STATUE BONUS

Dans le monde "Haiwaï", à côté du skate parc, vous verrez une statue haïtienne. Prenez de l'élan et faites un ollie sur la statue. A l'intérieur, il faudra prendre un bonus avant de plonger en enfer !

RALENTIR LE TEMPS

Réalisez un kickflip underflip (figure spéciale) suivi d'un 50-50 (ou autre slide/grind) lorsque le kickflip underflip n'est pas encore achevé. Le temps sera alors ralenti et vous aurez un meilleur contrôle du skateur. Attention ! Toute chute ou figure spéciale effectuée annulera le cheat.

Tony Hawk's Underground 2

© Activision / Neversoft 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Débloquez tous les niveaux du mode classique puis découvrez tous les gaps des 15 niveaux. Toutes les options de triche vont apparaître dans le menu des cheats et peuvent être activées ou désactivées.

LES DIFFÉRENTS BONUS À DÉBLOQUER

Graffiti Tagger
Complétez le niveau de Berlin dans le mode histoire.

Soldat de Call Of Duty
Complétez le mode histoire en difficile.

Ben Franklin
Complétez le niveau de Boston dans le mode histoire.

Jesse Jones
Complétez le mode classique en difficile.

Jester
Complétez le niveau de la Nouvelle Orléans dans le mode histoire.

Matador
Complétez le niveau de Barcelona dans le mode histoire.

Natas Kaupas
Complétez le mode classique en difficile.

Nigel
Complétez le mode histoire en difficile.

Paulie
Entrez 4wheeler en guise de code ou complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe A
Complétez le mode histoire en facile.

Piétons groupe B
Complétez le mode histoire en normal.

Piétons groupe C
Complétez le mode histoire en difficile.

Piétons groupe D
Complétez le mode classique en normal.

Piétons groupe E
Complétez le mode classique en difficile.

Piétons groupe F
Complétez le mode histoire à 100%.

Piétons groupe G
Complétez le mode classique à 100%.

Piétons groupe H
Ayez tous les gaps dans les 15 niveaux.

Phil Margera
Complétez le mode histoire en difficile.

Ryan Sheckler
Complétez le niveau Skatopia en mode histoire.

Shrek
Complétez le mode histoire en difficile.

Shrimp Vendor
Complétez le niveau Australia en mode histoire.

Steve-O
Complétez le mode classique en normal.

The Hand
Complétez le mode histoire en normal.

Tony Hawk's Pro Skater 1 Tony Hawk
Complétez le mode classique en normal.

Niveau Pro Skater Level
Complétez le mode histoire.

Niveau Triangle
Complétez le mode classique.

Neversoft Skates Movie
Complétez à 100% le mode classique.

Pro Bails 1 Movie
Complétez le mode classique.

Pro Bails 2 Movie
Complétez à 100% le mode histoire.

World Destruction Tour Movie
Complétez le mode histoire.

CHEAT CODES

`4-wheeler`	Paulie
`d3struct`	Débloquer les villes en mode classique
`likepaulie`	Toujours spécial
`oldskool`	Natas Kaupas
`sellout`	Nigel Beaverhousen
`straightedge`	Rail parfait
`watch_me_xplode`	Tout débloquer

DESTRUCTION DES NIVEAUX

Dans chaque niveau du mode carrière de THUG 2, il existe un moyen caché de détruire une partie du décor du niveau. Voici les manipulations à faire (en mode Free Skate uniquement)

Boston : Commencez par enflammer votre à l'aide de la poubelle en feu près du parc, ensuite en un seul combo, grindez les deux canons avec votre planche en feu pour allumer les mèches. Cela fera tirer les canons qui détruiront le chantier d'en face ce qui aura pour effet de rajouter quelques rampes.

Barcelone : Lancez une tomate dans la cage du taureau à côté de l'hopital, ça le libera et il détruira deux des énormes cheminées industrielles en briques.

Berlin : Près du Pub avec les ivrognes buvant de la bière, grimpez à l'échelle sur le grand bâtiment (à l'endroit où se trouve le perso caché "Graffiti Tagger"), puis grindez en direction de la voie ferrée, Vous ferez tomber le panneau avec les deux grand yeux ce qui fera derailler un train et détruira le pub et une partie de la gallerie d'art.

Sydney : Effectuez un Natas Spin sur la bouche d'incendie pendant 5 secondes près de la fontaine et de l'engin de chantier (grue). Cela aura pour effet de débloquer une mini zone secrète ainsi que le perso caché "Arborigène".

Nouvelle Orléans : Dans le cimetière, sur chaque Crypte (grandes tombes) se trouvent des rangées de crânes, renversez-les en grindant avant le temps imparti (le compteur débute après le 1er crâne tombé et s'arrête lorsque la crypte et entièrement dépourvue de crânes). Une fois toutes les Cryptes "nettoyées", un tremblement de terre se produira et des zombies apparaîtront.

PERSOS PERSONALISÉS

Dans le menu d'éditeur de skater, pour débloquer des skaters préconstruits, entrez ces codes à la place du nom du skater dans la rubrique infos du skater : (Respecter les minuscules et les majuscules)

Sorry! (ZiG)
munky
Sheckla (Ryan Sheckler)
JIMBO
Boon (Boond)
O.D (l'officier Dick)
dude TRevor
derfunkel (Danny way)

Top Gun : Combat Zones

© Titus / Digital Integration 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFENSE ANTI-AÉRIENNE

Voler près du sol est risqué, à cause des unités d'artillerie anti-aériennes qui peuvent vous toucher facilement. En revanche, si vous volez très près du sol, elles ne vous atteindront pas, de peur de toucher aussi leurs propres unités.

CHEAT MODE

Entrez **SHPONGLE** en guise de nom pour débloquer tous les avions et tous les niveaux.

True Crime : New York City

© Activision / Luxoflux 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Au cours d'une partie, affichez la carte, maintenez L et R et faites :

Dommages doublés
A, A, B, A, A, A

Un million de dollars
B, B, Y, B, Y, B

Mode super flic
Y, A, Y, A, Y, Y

Mode ultra-facile
X, B, A, A, Y, X

Munitions illimitées
X, B, A, B, B, Y

Endurance illimitée
X, B, A, B, A, X

Mini-jeu de Redman (allez à l'endroit indiqué par Redman lorsqu'il vous appelle)
Y, A, A, B, A, B (ou bien finir le jeu à 100%)

Ville ghetto (tous les quartiers sont rouges)
A,B,A,Y,Y,Y

Débloquer tous les combats de rue
B, B, X, X, B

Débloquer toutes les courses de rue
Y, Y, A, A, Y

Débloquer toutes les musiques
X, B, X, B

Débloquer le matos Puma dans le magasin Puma
Y, A, X, B

Tête de zombie
X, Y, B, A, B, A

INTRODUCTION

- Vengeance :
Pour commencer, prenez le couloir à gauche. Arrivé au bout de ce dernier, nettoyez la pièce de gauche et montez l'escalier. Passez la double porte et tuez le mec dans la pièce, passez ensuite par la fenêtre. Descendez l'échelle et accroupissez-vous pour passer le grillage. Continuez à avancer en tuant tout le monde. Trois ennemis vous attendent derrière une voiture. Descendez l'escalier et continuez le long du couloir. Arrivé là, tuez tout le monde.

- Au poste de police :
Ici, on va vous apprendre à jouer, donc faites tout ce qu'on vous dit puis vous devrez également vous changer et prendre votre voiture au garage.

- Dans la rue :
Arrivé au point de rendez-vous, descendez de la voiture et fouillez un des 3 gars pour trouver de la drogue. Arrêtez-le et fouillez le coffre de sa voiture qui est plus loin, suivez les instructions et sortez votre insigne, faites un tir de sommation, arrêtez les suspects avant qu'ils ne s'enfuient. Il y en a un qui va partir alors prenez une voiture civile et arrêtez la caisse du fuyard. Montez ensuite dans la voiture qui est devant vous et allez au rendez-vous de Terry.

LE CARTEL MAGDALENA

- Le défi de Teresa :
Tuez le dealer qui est au coin de la rue et rentrez dans la ruelle. Une fois dans cette dernière, faites un massacre, continuez à avancer jusqu'à une échelle et un balcon. Dans la pièce suivante, tuez les 3 tireurs et trouvez des preuves dans une pièce au fond à gauche de l'entrée. Sortez ensuite par la droite.

- Le Message :
Dirigez-vous vers East village. Une fois arrivé, prenez la moto et coursez le messager (le dealer). Faites-le descendre de sa moto en le percutant et poursuivez-le à pied. Interrogez-le ensuite.

- La planque :
Votre objectif à présent est de trouver la planque. Prenez une caisse et rendez-vous à West village. Garez-vous et entrez dans l'immeuble. Tuez tout le monde et cherchez des preuves. Passez ensuite à l'étage suivant, dans une des pièces il y aura un otage. Montez encore d'un étage après avoir tué tout le monde. Tuez le mec planqué derrière la table et prenez le lance-grenades pour casser la porte blindée. Tirez sur les barils explosifs avant de poursuivre si vous tenez à la vie. Montez à l'échelle.
Pour pouvoir interroger Rey il faut vider vos chargeurs sur les panneaux derrière lesquels il se cache. Une fois tous les panneaux détruits interrogez-le et prenez la porte.

- Le musée de Zuma :
Une fois la porte franchie, vous devez vous infiltrer le plus discrètement possible. Sautez ou accroupissez-vous pour franchir les lasers et approchez les gardes accroupi pour pouvoir les surprendre et les tuer en silence. Vous pouvez empaler les gardes sur l'autel. Si vous êtes repéré, ce n'est pas grave, foncez tête baissée et tuez tout le monde. Avancez et montez le grand escalier, prenez l'ascenseur pour vous rendre au stockage. En bas, vous serez vite repéré. Tuez tout le monde et poursuivez le directeur du musée. Interrogez-le et sortez du musée. Après la cinématique vous aurez un nouvel indic Freddie.

- Echappée folle :
Allez à Greenwitch village. Entrez dans le bâtiment. Après la cinématique, libérez-vous de votre camisole et occupez-vous des fous. Montez par la fenêtre et sortez de la pièce, prenez à gauche, si vous voulez aller plus vite, n'ouvrez pas les cellules. Entrez dans la pièce au bout à droite et tapez le code de Zeke. Passez la porte qui s'est ouverte et trouvez une arme et une trousse de soins dans la pièce suivante. Revenez sur vos pas pour monter à l'étage en passant par l'autre partie du couloir. Entrez dans une "salle de contrôle", saisissez le code et tuez les gardes à coups

de barre de fer. Prenez le couloir à droite et la porte battante pour la suite de la mission, ou, si vous avez besoin de vie, continuez tout droit. Dans la salle des douches, prenez une barre tombée par terre pour tuer les ennemis. Sortez ensuite par l'autre porte battante et prenez à droite. Descendez l'escalier et dirigez-vous vers le premier couloir à gauche. Tapez le code dans la pièce de droite. Dans la pièce suivante, un mec armé d'un fusil vous attend, approchez-vous le plus vite possible et attaquez-le avec des attaques rapides. Trouvez ensuite la sortie.

- L'opéra et Teresa :
Montez dans une caisse mais ne prenez pas les transports publics car ils sont trop lents et rendez-vous à l'opéra. Ne déviez pas de votre trajectoire et allez droit vers l'opéra. Une fois sur place, entrez. Après la cinématique, appuyez-vous sur le mur pour canarder vos ennemis à couvert. Poursuivez Teresa, elle vous envoie encore des gars, tuez-les et descendez l'escalier. Liquidez le petit comité et ramassez leurs armes. Poursuivez dans la partie inférieure de l'opéra. Enjambez le rebord au milieu de la pièce et descendez les tireurs sur scène à l'aide du mini gun. Attention à la chute d'objets.
Teresa monte ensuite dans un bateau qui crache des boules de feu. Tirez sur le bateau pour le détruire, vous pouvez aussi vous aider des barils. Interrogez ensuite Teresa.

PRESIDENT'S CLUB

- Entrepôt de drogue :
Avant de commencer, il faut acheter le fusil tranquillisant au commissariat. Rendez-vous à l'entrepôt, avancez dans le squat en éliminant tout individu menaçant. Dirigez-vous vers le fond et passez à travers le grillage en vous accroupissant. Récupérez les preuves au passage. Un peu plus loin, détruisez l'un des murs de verre pour traverser et montez à l'échelle qui se trouve à gauche. Traversez la passerelle, prenez appui sur le mur et flinguez tous ceux qui se trouvent dans la pièce suivante.
Planquez-vous derrière les poteaux pour vous rapprocher le plus possible. Equipez-vous du fusil et tirez une balle dans la tête, es bras ou les jambes. Interrogez-le et sortez.

- Le club Tadow :
Pour commencer, armez-vous et tuez les 3 ennemis de la première salle. Approchez-vous du bar et repérez la position des lasers. Vous devez :
- Soit passer accroupi.
- Soit sauter par-dessus.
Quand vous serez arrivé au bout de la pièce, tirez sur les fenêtres pour passer par-dessus et entrez dans le bureau. Approchez-vous du suspect et interrogez-le. Arrêtez-le et sortez.

- Rencontre avec Kobi :
Allez au rendez-vous. Après avoir rencontré Kobi, vous montez dans la limousine et vous la défendez des assauts des limousines ennemies. Tirez tant qu'elles sont en vue, avec l'aide à la visée. Ensuite il y aura des motos, essayez de tuer les pilotes. Puis il y aura des camions, d'autres motos et encore des camions. Une autre limousine va arriver au niveau de central park, abîmez-la au maximum car elle va vous lancer des cocktails molotov. Faites exploser cette limousine et la mission est finie.

- Coup de collier à l'usine :
Allez à l'usine SANS prendre les transports publics. Descendez tous les hommes du président sur place et progressez vers le fond de l'usine. Montez à l'échelle après avoir ramassé les preuves. Même chose pour la section suivante. Avancez et tuez, puis montez à l'échelle. Passez la double porte au fond du couloir pour aller à l'extérieur. Après la cinématique, shootez le camion et visez les barils à côté. Continuez à pied pour attraper Grant, interrogez-le et sortez.

- Studios de Benjamin :
Vous êtes désarmé donc attention quand vous vous approchez de vos ennemis. Sortez sur le balcon et montez sur la corniche. Pour aller jusqu'au balcon suivant, progressez sans vous faire voir. Attention, ne renversez pas les sauts et avancez quand le personnage à la fenêtre ne regarde par dans votre direction ! Entrez ensuite dans la pièce et avancez discrètement sur l'un des ennemis pour lui prendre son arme. Sortez dans le couloir et tuez les ennemis qui vous y attendent. Prenez le couloir vers la droite pour arriver à un ascenseur. Descendez et avancez dans le studio jusqu'à arriver au local du gardien. Débloquez la porte de sécurité à l'aide du panneau de commandes. Rebroussez chemin

jusqu'à la porte de sécurité. Tuez tout le monde et dirigez-vous vers la porte verte. Pour les tuer, sautez avec la visée ralentie jusqu'au bureau devant vous pour vous y cacher. Ceci vous permet de ne pas vous faire toucher et de blesser quelques ennemis.

- Jardins zen :
Benjamin va vous défier au sabre. Battez-vous mais très rapidement, votre sabre va se briser. Allez ramasser un bout de bambou pour continuer le combat. Benjamin va alors prendre la fuite. Rejoignez-le et mettez-le à terre avec un combo. Il va alors essayer de s'enfuir à nouveau, faites un autre combo pour le mettre à terre un fois encore. Frappez-le à terre. Une fois achevé, le President's club est terminé. (Voir astuce "comment tuer Benjamin ?").

MAFIA DE PALERMO

- Ristorante :
Arrivé au restaurant, vous rencontrez M. DeLuca qui vous dit de vous en aller mais ses gorilles découvrent que vous êtes flic et décident de vous donner une petite leçon. Ca sera plutôt à vous de leur donner une leçon, ils ne sont pas durs à battre, ils ont juste de la force. A un moment, l'un d'eux va s'enfuir dans les cuisines et l'autre le suivra. Poursuivez-les et vous aurez dès à présent 2 cuistots en plus à buter. L'avantage de cette mission et que vous pouvez utiliser le four à pizzas, la cuisinière et le congélateur pour tuer vos ennemis. Une fois les 4 ennemis vaincus, vous devrez affronter M. DeLuca. Une fois battu, interrogez-le (NB : vous pouvez le cogner contre la casserole avec le bouton "frapper", ce qui fait monter un peu plus la barre qu'en appuyant seulement sur "frapper", dans le vide).

- Antiquités morbides :
Si vous voulez faire le bon flic, visez les jambes et arrêtez les suspects, mais je pense qu'après le 2ème ennemi, vous n'aurez plus le temps de viser et vous vous contenterez de l'aide à la visée. Au début, vous aurez directement un ennemi à tuer, puis un autre arrivera juste devant la porte vers laquelle vous devez vous diriger. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis pour pouvoir économiser vos munitions personnelles. Ensuite, 2 hommes descendront des escaliers ; tuez-les avant qu'ils ne vous tirent dessus. Ensuite vous arriverez dans une salle étrange avec un autel dans le fond. Il y a 5 hommes : 2 à droite, 2 à gauche et 1 derrière l'autel. Ne visez pas tout de suite le gars derrière l'autel, visez plutôt le premier homme à droite. Attention, celui derrière l'autel se cache bien, si vous voulez éviter de vous prendre une balle, utilisez le plongeon ralenti pour vous approcher un maximum de lui. Avant de descendre par les escaliers sur la gauche, prenez le kit de secours à côté de la porte. Vous arriverez dans une pièce remplie d'étagères. Gardez tout le temps l'aide à la visée maintenue car les étagères vous cachent la visibilité. Il y a 5 ennemis, puis arrivé au bout, 2 autres suivront. Avant de continuer, grimpez sur la première et la dernière étagère, pour pouvoir trouver une preuve (il y a une échelle). Les autres preuves, essayez de les trouver autre part dans les autres pièces, je ne les ai pas dénichées. Prenez ensuite le kit de secours et avancez prudemment car un ennemi est caché derrière un incinérateur. Prenez ensuite la porte à gauche et vous verrez Alfie qui s'en va devant vous. Vous aurez alors 5 ennemis à tuer puis 2 autres arriveront par la suite. Je vous conseille en entrant de plonger au ralenti, en tirant, puis de vous cacher derrière le bureau devant vous. Tirez pendant que les ennemis rechargent, ça vous permettra d'économiser de la vie. Avancez vers l'étagère, c'est un passage secret, puis suivez Alfie.

- Croque-mort en vadrouille :
Vous verrez que Alfie s'enfuira en camion. Prenez la vieille voiture sur votre gauche puis poursuivez-le. La technique est assez simple, mais ce n'est pas à celle-ci que vous penserez en premier. Car vous pourriez très bien tirer dans le réservoir mais vous n'aurez qu'une chance sur deux pour qu'Alfie reste en vie. Il vaut mieux faire une TAQ, car votre voiture va nettement plus vite que son camion alors elle sera simple à réaliser. Je rappelle que la TAQ consiste à foncer dans la roue arrière d'un véhicule pour le faire tourner sur lui-même. Une fois ceci fait, sortez de votre voiture, attendez, Alfie sortira de son camion (au pire crevez-lui les pneus) il va s'enfuir, tirez-lui dans la jambe et interrogez-le.

- Candy à croquer :
Vous assisterez à une séance d'entraînement de Alfie, par sa coach. Ce lâche s'enfuit et vous devrez donc battre sa coach. Après l'avoir vaincue, vous devrez combattre 2 gorilles à Alfie, qui ne sont vraiment pas forts. Puis Candy s'enfuit ; suivez-la, escaladez le mur et poursuivez-la. Attention, ceci est une mission de "saut de haies". C'est très sérieux, il faut la suivre et faire de son mieux pour ne pas perdre de temps. Elle est assez rapide donc faites bien attention et un conseil : restez sur la file du milieu. Au bout de deux tours, et si vous l'avez suivie correctement, elle va se rendre. Il ne vous reste plus qu'à l'interroger !

- Mauvaise comptabilité :
Soyez discret jusqu'à avoir passé le 3ème employé ; ensuite, foncez dans le tas. Dans la bibliothèque, il y a 3 ennemis : un dans le fond, un à gauche et un à droite. Tuez-les tous les 3 puis continuez et tuez les 4 autres ennemis à la sortie. Il y en a ensuite 2 autres dans la pièce suivante mais ils ne dégainent pas leurs armes tout de suite, donc pas de souci, vous ne devriez pas vous prendre de balles de leur part.
Avant de filer dans l'ascenseur sur votre droite, prenez le fusil à pompe auto derrière le bureau dans la même pièce. Puis saisissez-vous du kit de secours près de l'ascenseur. Une fois descendu, vous arriverez dans une pièce avec des étagères. Tuez les 2 ennemis dans les 2 pièces, puis, dans la 2ème pièce, déplacez la 2ème étagère en partant de la droite, vous aurez une sortie. Continuez à tuer les ennemis et déplacez cette fois-ci la 3ème étagère en partant de la gauche puis enfin la 1ère étagère en partant de la droite. Prenez la sortie et tuez l'ennemi devant la porte. Utilisez le scanner et là vous aurez encore 4 ennemis. Ici, je vous conseille comme pour la morgue d'aller derrière le bureau avec le plongeon au ralenti pour tuer des ennemis mais aussi pour éviter de se faire toucher. Tuez-les tous et interrogez Tony.

- Sueurs froides :
A peine arrivé, vous aurez 3 ennemis à abattre. La combinaison que je vous conseille est le double calibre 50, combinaison destructrice et l'économie des balles est aussi présente ! Ensuite, montez les escaliers, butez l'ennemi et continuez dehors. Votre ascension sera constamment la même chose pour ainsi dire : vous verrez Alfie de temps en temps qui laissera des hommes pour vous tuer puis vous en aurez vous aussi des dizaines et des dizaines à abattre. N'oubliez pas de ramasser les armes des ennemis, car il vous faudra économiser des munitions mais aussi de la vie (prévoyez de garder au moins la moitié de votre vie pour la fin). Il y a 4 kits de secours ; 2 présents après avoir tué les ennemis que Alfie vous envoie et 2 une fois arrivé à l'ascenseur. L'ascenseur est peut-être la partie la moins drôle de cette mission. Vous devrez, en montant avec l'ascenseur, tuer les ennemis que vous verrez à chaque étage, qui sont de plus en plus nombreux. Pour finir, vous devrez battre Alfie qui se réfugie dans une grue. Il vous lancera une poutre qu'il balance grâce à sa grue. Quand la poutre est haute, baissez-vous et quand elle est basse, sautez. Pour l'arrêter, maintenez l'aide à la visée et tirez sur lui. Au bout d'un moment la grue explosera et vous aurez fini une affaire de plus !

TONG

- Foule hostile :
Vous arrivez donc dans un club gothique. La fille que vous cherchez, la soeur de Leeland est dans le cercueil au centre. Vous devrez battre 6 gothiques, puis 3, puis le chef des gothiques. Le chef n'est pas dur, mais attention car il crache du feu ! La meilleure technique pour ne pas perdre de vie est de lui lancer des objets qui sont très nombreux par terre (visez puis tirez pour lancer un objet) et dès qu'il est assommé, le marteler de coups.

- Sur le chemin du retour :
Vous vous enfuyez avec la soeur de Leeland dans une limousine. Vous êtes poursuivi par plein de voitures et de motos que vous devrez, pour cette deuxième phase de shoot en limousine, éliminer. Tirez donc en visant, ceci étant plus pratique et plus rapide. Si vous restez bien sur vos gardes, la mission ne devrait pas trop vous poser de problèmes.

- Vente discount :
Vous allez donc rencontrer Lin, un charmant personnage. Pour le satisfaire, vous devrez livrer et extorquer 3 commerçants dans la ville. Vous aurez un temps limité mais largement suffisant, donc prenez votre temps dans le trafic. Ceci fait, retournez voir Lin pour terminer la mission.

- Atelier castagne :
Lin a fini par découvrir que vous êtes flic. Il vous prend donc toutes vos armes et vous devrez vous débrouiller avec vos poings. Commencez par avancer et battre les 6 ennemis en descendant vers la salle en bas. Vous pourrez remarquer qu'ici, vous aurez la possibilité de lancer vos ennemis dans la grande bouilloire ; pour ce faire il vous faut les attraper et appuyer sur une touche. Descendez ensuite l'échelle, là vous aurez 3 ennemis à battre. Dans cette salle, vous pouvez utiliser la table électrique non loin de l'échelle et la presse qui est à l'autre bout de la pièce. Vous pourrez aussi, si vous n'avez plus beaucoup de vie, en récupérer grâce au kit de secours qui se trouve à droite de l'échelle, lorsque vous êtes en face de celle-ci ; dans le petit coin délabré. Après avoir vaincu les 3 combattants, 2 autres arriveront. Une fois ceux-ci vaincus, passez par la porte de garage qu'ils ont ouverte. Là vous verrez Lin qui s'enfuit et tout le monde vous tirera dessus. Réfugiez-vous dans la petite pièce, restez accroupi et prenez une arme au choix, puis le kit de secours. Si vous

voulez vite tuer tout le monde, faites d'abord exploser la grosse pile de tonneaux jaunes, pour faire tomber les étagères sur les ennemis puis tirez dans le réservoir du camion qui, je le rappelle est sur le côté. Ceci aura pour effet de faire légèrement avancer l'ennemi, de façon à lui tirer dans la jambe ou bien à l'assommer quelques instants. Pour finir, sortez de la petite pièce, avancez vers les ennemis, tirez droit devant vous dans le tonneau jaune pour faire sauter les 2 ennemis devant et tirez sur votre droite, puisque tous les autres sont morts écrasés. Derrière le dernier camion, il y a Lin et un ennemi. Plongez au ralenti pour le tuer sans vous faire mal et interrogez Lin pour conclure cette mission.

- Cargo :
Vous aurez affaire à Jing, qui ne se montrera, comme d'habitude, pas très coopératif. Vous devrez donc, avant de pouvoir l'interroger, vaincre 3 chinois à mains nues. Ceci étant fait, allez voir dans les containers ouverts ; vous trouverez des preuves. Avancez ensuite et grimpez sur les containers dès que ce sera possible. Continuez à grimper puis ouvrez la porte sur votre droite (attention, la porte s'ouvre après avoir tourné 3 fois !) et continuez d'avancer. Cette mission est relativement longue et répétitive. Vous devrez donc toujours battre les ennemis devant vous, avancer, passer les portes et une fois que vous ne pourrez plus avancer ni monter, cherchez une commande de grue et vous pourrez alors faire approcher un container vers vous pour continuer. Arrivé presque en haut, vous devrez sur un container pousser un ennemi, en vous aidant des touches indiquées et en appuyant à plusieurs reprises dessus, puis le faire tomber. Ceci fait vous pourrez interroger Jing et votre mission sera terminée.

- Course effrénée :
Armez-vous solidement pour cette mission, car vous pouvez perdre très facilement de la vie. Il vous faudra donc suivre Leeland et tuer les ennemis sur le passage. Le premier ennemi a un fusil à pompe, ce qui fait de gros dégâts donc tuez-le vite et continuez votre chemin. Dans cette mission, il faut être très très prudent. Pensez toujours qu'il y a un ennemi derrière le mur vers lequel vous vous dirigez et tuez-le, avant qu'il n'ait le temps de le faire. La visée de précision, en étant au ralenti vous aidera bien.
Je rappelle qu'ici et dans beaucoup de missions, la combinaison de deux calibres 50 est parfaite. Donc tirez sans attendre sur vos ennemis et regardez toujours avant d'avancer s'il n'y a pas d'ennemi où vous voulez vous rendre. Continuez d'avancer en étant prudent et une fois le premier câble traversé, vous aurez affaire à 3 ennemis : un sur la droite et 2 sur la plate-forme sur laquelle vous devez vous rendre. Le seul kit de secours du niveau approche. Il est à côté de deux ennemis, proches de 3 ventilateurs. Ici pour vous en débarrasser rapidement, restez près des ventilateurs et faites un plongeon ralenti pour leur tirer dedans sans qu'ils aient le temps de se retourner. Continuez d'avancer en étant toujours aussi prudent, passez les câbles, tuez les ennemis en vous aidant des tonneaux jaunes et avancez dans la grotte, pour y affronter Leeland.

- Sésame :
Ce boss est sûrement le plus long et le plus agaçant du jeu. Surtout si vous perdez, vous devrez tout refaire. Commencez par attaquer Leeland. Là, allez-y à fond ce n'est pas grave. Une fois le tiers de sa vie entamé, Leeland s'enfuit. Prenez le kit de secours derrière le mort sur la tablette et escaladez le mur. Leeland vous lancera des caisses que vous devrez éviter, puis vous devrez passer sur un tuyau où du gaz sort. Attendez que le gaz s'arrête de sortir puis refaites ceci encore 2 fois, avec un parcours de plus en plus long. L'idéal est d'avoir esquivé toutes les caisses et ne pas avoir perdu de vie, car Leeland est relativement sauvage et agile. Vous devrez le battre donc dans une station de métro. Dites-vous bien qu'il esquive parfaitement les métros qui passent, contrairement à vous, c'est pourquoi évitez de rester trop longtemps à terre. Pour le battre, vous devrez déchaîner tout votre art (je vous conseille le Karaté) sur Leeland et éviter ses coups car il a des couteaux. En clair, inutile de vous mettre en garde, il faudra le tuer de vos propres mains. Une fois Leeland battu, vous aurez enfin fini les 4 affaires du jeu, reste la conclusion. (A moins que vous n'ayez pas fait l'histoire dans cet ordre).

CONCLUSION

La conclusion révélant la fin, je ne citerai aucun nom ou autre, je donnerai juste les astuces.

- Bonne fin (Bon flic) :
Vous aurez à battre quelqu'un dans un métro. Un conseil, ne vous occupez pas des otages que la personne prend, tirez dans le tas si vous tenez à la vie ! Il y a un kit de secours toutes les 2 portes.
Une fois arrivé au bout, le train va s'écraser. Vous devrez donc courir pour éviter de mourir, ce qui n'a rien de difficile étant donné que vous avez simplement à appuyer sur bas pour reculer. Une fois cette mission terminée, vous aurez le

droit à une explication et une belle parole du père de Marcus.

- Mauvaise fin (Mauvais flic) :
Vous devrez dans cette mission pousser votre ennemi jusqu'à la porte du métro en le frappant puis une fois ceci fait, l'assommer avec trois coups faibles et avoir la barre de grâce pour ensuite le virer du métro et le tuer.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

[Les Dojos] (Ouverts le jour seulement et aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[Dojo proche Washington-Heights]
-Styles : Technique à l'épée
: Epée en bois
: Katana

[Dojo proche Harlem]
-Styles : Technique de bâton
: Kwan-dao
: Bâton de bo

[Dojo proche Upper East Side]
-Styles : Deux armes
: Saï
: Kama

[Dojo proche Midtown]
-Styles : Wu Shu
: Attaque tournoyante

[Dojo proche Gramercy]
-Styles : Boxe thaï
: Contre attaque

[Dojo proche West Village]
-Styles : Tae Kwon Do
: Rétablissement

[Dojo proche Chinatown]
-Styles : Karaté
: Attraper l'arme

[Les voitures] (Ouverts toute la journée, aléatoirement si le taux de criminalité est trop élevé)

[concessionnaire proche Inwood]
Styles : Vieilles voitures
: Coupé (6,3L V8) : 34 000$
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Harlem]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Pick-up (4,7L V8) : 28 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire sur le poste de police a coté
du Dojo proche Harlem]
Styles : Jolies voitures, mais chères
: Coupé (4,6L V8) : 76 000$
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$

[concessionnaire proche East Harlem]
Styles : Vieilles voitures
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (5,2 V8) : 5 100$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$
: Beater (2,3L 4 Cyl.) : 600$

[concessionnaire proche Upper West Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: 4x4 (4L V6) : 21 000$
: Coupé (4,7L V8) : 15 200$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: Beater (5,8L V8) : 3 100$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche Upper East Side]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (6L V12) : 160 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[concessionnaire proche Midtown]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (3,2L V6) : 89 000$
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$

: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Gramercy]
Styles : Bonnes caisses mais chères
: Coupé (2,6L 6 Cyl.) : 45 000$
: Coupé (3L 6 Cyl.) : 38 000$
: Coupé (3,5L V6) : 34 000$
: Van (3,3L V6) : 25 000$
: Berline (2,4L 4 Cyl.) : 21 000$
: Coupé (1,7L 4 Cyl.) : 16 000$

[concessionnaire proche Chelsea]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Camionnette(4,3L V6) : 27 000$
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Beater (6,3L V8) : 6 500$
: Beater (5,8L V8) : 3 300$
: Berline (2,5L 4 Cyl.) : 3 100$
: 4x4 (5,8L V8) : 2 900$
: Beater (5L V8) : 2 200$

[concessionnaire proche SoHo]
Styles : Pas terrible, en plus c'est cher
: Limousine (4,6L V8) : 55 000$
: 4x4 (4,8L V8) : 41 000$
: 4x4 (3,7L V6) : 27 000$
: Mini Van (3,8L V6) : 19 000$
: Break (1,5L 4 Cyl.) : 15 000$

[concessionnaire proche Lower East Side]
Styles : Normales et vieilles caisses
: Coupé (7,2L V8) : 18 000$
: Coupé (5L V8) : 9 200$
: Berline (5,8L V8) : 7 700$
: Beater (4,7L V8) : 6 600$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 2 500$
: Beater (5,4L V8) : 1 300$
: Beater (V8 4 Cyl.) : 1 100$

[concessionnaire proche Wall Street]
Styles : Le comble du luxe
: Coupé (5L V10) : 135 000$
: Berline (2,3L 4 Cyl.) : 52 000$
: Berline (3,2L V6) : 51 000$
: Berline (2,5L 5 Cyl.) : 37 000$
: 4x4 (4,4L V8) : 37 000$
: Break (2,3L 5 Cyl.) : 28 000$

[Les voitures de la police]

[Niveau 5]
Berline (3,5L V6) : 10 000$
Techniques de conduite : Virage rapide : 1 000$

[Niveau 4]
Coupé (6L V8) : 15 000$
Techniques de conduite : Demi-tour rapide : 2 000$

[Niveau 3]
Berline (2,4L 4 Cyl.) : 20 000$
Techniques de conduite : Burn-Out : 3 000$

[Niveau 2]
Coupé (5,4L SC V8) : 25 000$
Techniques de conduite : Deux Roues : 4 000$

[Niveau 1]
4x4 (6,5L V8) : 30 000$
Techniques de conduite : Turbo : 5 000$

[Les armes du commissariat]

[Niveau 5]

pistolet cal .45 / 300$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil balles caoutchouc / 400$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

clous de poursuite / 200$
dégâts => spéciaux

lampe torche / 100$
dégâts => légers

[Niveau 4]

tazer / 500$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

pm 9mm / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil à pompe standard / 1500$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

[Niveau 3]

pm 4,6mm (silencieux) / 1000$
dégâts => légers
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 1500$

dégâts => standards
précision => bonne

fusil tranquillisant / 2000$
dégâts => spéciaux
précision => bonne

matraque / 200$
dégâts => légers

[Niveau 2]

spécial cal.45 / 600$
dégâts => élevés
précision => bonne

fusil à pompe tactique / 2000$
dégâts => extrêmes
précision => bonne

fusil d'assaut 5,56mm / 2500$
dégâts => standards
précision => bonne

masse / 350$
dégâts => extrêmes

[Niveau 1]

fusil 5,56mm / 3000$
dégâts => standards
précision => bonne

fusil de précision 7,62 auto / 4000$
dégâts => élevés
précision => bonne

grenade flash / 1000$
dégâts => spéciaux

[Les Armureries]

[Armurerie proche Harlem]
Mon avis : Le top du top mais bon ça coûte très cher
: Canon Rotatif / 50000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Rapide
: Lance-flammes / 40000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Rapide
: Lance-grenade / 20000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes

: Grenadeà fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard

[Armurerie proche Upper West Side]
Mon avis : Un bon rapport qualité prix, pour ceux qu'ont pas trop d'argent
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Mine antipersonnel / 4600 $
Dégâts => Extrêmes
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Machette / 350 $
Dégâts => Extrêmes

[Armurerie proche Midtown]
Mon avis : Là vous avez tout pour vous faire une bonne petite artillerie diversifiée
: Fusil précision semi-auto / 10000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Pistolet mitrailleur .45 / 5000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Auto
: Grenade à fragmentation / 1400 $
Dégâts => Elevés
: Batte de Baseball / 250 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Chelsea]
Mon avis : Des bonnes armes à des prix abordables
: Fusil Précision cal. 50 / 12000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: Fusil d'assaut à lunette / 8000 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Auto
: Fusil à pompe semi-auto / 4000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Basse
: PM 9 mm silencieux / 4000 $

Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 50 / 1000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: Barre à mine / 200 $
Dégâts : Légers

[Armurerie proche Lower East Side]
Mon avis : Certaines armes sont super et très peu chères ici
: Fusil assaut 7.62 mm / 9000 $
Dégâts => Elevés
Vit. Tir => Basse
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.45 / 3000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Pistolet cal. 40 / 500 $
Dégâts => Standard
Vit. Tir => Standard
: Cran d'arrêt / 150 $
Dégâts => Légers
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide

[Armurerie proche Wall Street]
Mon avis : Bof, rien d'exceptionnel à part peut-être les bonnes armes de poing...
: Fusil à pompe auto / 3000 $
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir => Standard
: PM cal.32 / 2000 $
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Fusil à canon scié
Dégâts => Extrêmes
Vit. Tir : Basse
: Cocktail Molotov / 700 $
Dégâts => Elevés
: Automatique cal. 38
Dégâts => Légers
Vit. Tir => Rapide
: Matraque / 100 $
Dégâts => Légers

[Autres armes]

Il existe encore quelques autres armes mais qui ne sont vendues que dans certains magasins comme des gift shop etc. Ces arme sont par exemple, un peper spray, à savoir une bombonne lacrymogène et bien d'autre encore mais celles-ci ne sont que dans un seul magasin et sont donc dures à trouver. Chercher bien vous les trouverez peut-être !

[Les Vêtements]

- Peep Palace : W 49th St
Styles : Costumes Fantaisie
Cow-boy : 650$
Mac : 600$

- NYC Outfitters : W 49th St
Styles : Sapes de jeunes
Gigolo : 500$
Urbain : 400$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$

- Clothing : W 47th St
Styles : Bof!!!
Mac : 600$
Baggy : 300$
Décontracté : 200$
Jeans : 100$
Coupe-vent : 100$

- Gift Shop : W 48th St
Styles : C'est des sales Sapes
Maquereau : 600$
Moine : 450$
Touriste : 150$

- New York. Gift Shop (Pancarte Bleu) : W 48th St
Styles : ça passe !
Moine : 450$
Hip Hop : 350$
Animé : 250$

- MAS : W 48th St
Styles : De bons costumes mais chers
Costume Rayé (Gris) : 1 000$
Costume (Marron) : 900$
Costume Blanc : 800$
Chic : 700$

- Longez la rue W 48th St et sur la E 48th y a un magasin de vêtements Gracie's Fine Clothing (Pancarte Noir)
-Styles : Bonnes sapes mais chères
Cuir Noir : 1 300$
Imper : 1 200$
Costume Zazou : 1 100$
Chic : 700$

- Bonus
Le Magasin Puma se trouve sur le (i) de Little (Little Italy) exactement où la ligne bleu de la carte dit Broadway Longer. Ici vous trouverez le magasin Puma, il vous sera facile de le voir car a l'entrée du magasin il y a une grande pancarte rouge. La nuit cette dernière s'allume et elle est 2 fois plus visible.

[Les 10 chaussures PUMA]

- 1ère paire
(Point de départ : Face au sud sur Broadway à l'entrée du garage du Commissariat)
A. Aller sud/sud-est sur Broadway.
B. S'arrêter avant la W. 43rd Ave.
C. Baskets à droite près d'un vendeur de hot-dog.

- 2ème paire
Note : Utiliser un camion pour grimper sur le toit.
(Point de départ : Face au sud/sud-est sur Broadway avant la W. 43rd Ave.)
A. Continuer sud/sud-est sur Broadway.
B. Tourner à gauche (est) sur la W. 33rd St.
C. A mi-chemin en descendant cette rue à gauche : en face des auvents de buildings.

- 3ème paire
Note : Ambulance + une voiture.
(Point de départ : Face à l'est sur la W. 33rd St. entre Broadway et la 5th Ave.)
A. Continuer tout droit (est) sur la W. 33rd St.
B. Tourner à droite sur la 5th Ave.
C. Sur la fenêtre ou le rebord à l'intersection près de la E. 23rd St.

- 4ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 23rd St.)
A. Aller à l'ouest de la E. 23rd St. et tourner dans la W. 23rd St.
B. Continuer à l'ouest de la W. 23rd St. et tourner à droite (nord) dans la 8th Ave.
C. Aller jusqu'à la fin de cette rue : en face de la statue.

- 5ème paire
(Point de départ : Face au sud sur la 8th Ave.)
A. Aller au sud de la 8th Ave.
B. Tourner à gauche (est) dans la 57th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Park Ave.
D. Avant d'arriver dans la E. 46th St. vous devriez apercevoir un porche en haut.
E. Passer sous le porche à droite puis suivre celui qui tourne autour.
F. De l'autre côté de la grille à droite (une fois obtenues revenez à la E. 46th St. et Park Ave. Pour le prochain point de départ, l'intersection juste avant le porche).

- 6ème paire
(Point de départ : Face à l'ouest sur la E. 46th St.)
A. Aller à l'ouest sur la E. 46th St.
B. Tourner à droite (nord) sur Madison Ave
C. Sortir de la voiture après avoir passé la E. 122nd St.
D. Regarder à gauche (ouest), il y a un "néon" rouge près du haut de la "colline" (facile à voir la nuit).
E. Aller en haut de l'aire où se situe le néon.

- 7ème paire
(Point de départ : Face à l'est sur la E. 122nd)
A. Aller à l'est sur la E. 122nd St.
B. Tourner à droite (sud) sur la 2nd Ave.
C. Tourner à droite (ouest) sur la E. 9th St.
D. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
E. Tourner à droite (ouest) sur Waverly Pl.
F. Tourner à droite (nord) sur Greene St.
G. Sur le trottoir de droite du côté de l'Antique Gallery.

- 8ème paire

(Point de départ : Face au nord sur Greene St.)
A. Aller au nord sur Greene St.
B. Tourner à droite (est) sur E. 8th St.
C. Tourner à droite (sud) sur Mercer St.
D. Tourner à gauche (est) sur W. Houston St.
E. Tourner à droite (nord) sur Elizabeth St.
F. Sur la droite près de la sortie incendie d'un building.

- 9ème paire
(Point de départ : Face au nord sur Elizabeth St.)
A. Aller au nord sur Elizabeth St.
B. Tourner à droite (est) sur Bleecker St.
C. Tourner à droite (Su/sud-est) sur Bowery St.
D. Tourner à droite (ouest) sur Prince St.
E. Arrêtez la voiture avant d'arriver sur Lafayette St. et regarder à gauche : de l'autre côté sur une barrière.

- 10ème Paire
(Note : La paire n'est près d'aucune intersection, donc difficile de donner une direction. Si vous voulez la trouver par vous-même vous pouvez la trouver sur le dock où on peut apercevoir la Statue De La Liberté (juste au sud la cabine de police la plus au sud de la carte.)
(Point de départ : Face à l'ouest sur Prince St.)
A. Aller à l'ouest sur Prince St.
B. Tourner à gauche (sud) sur Broadway.
(Note : Regarder à droite quand vous passez Spring St. et vous devriez voir le Magasin Puma).
C. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
D. Tourner à gauche (sud) sur State Hwy 9a S St.
E. Tourner à droite (ouest) sur Battery Pl.
F. Aller à la première ouverture sur votre gauche et entrer dans le parc.
G. Continuer sur le chemin jusqu'à atteindre le Water's edge (pont) : sur les docks à gauche.

[Les Coiffeurs]

- Barber : W 49th St
Styles : Coupes fantaisie
Pompadour : 100$
Petites Dreads : 100$
Zoulou : 100$
Coupe Mullet : 100$
Rockabilly : 100$
Hip Hop : 100$
Animé : 100$

- Salon : W 48th St
Styles : Bonnes coupes
Tresses Plates : 40$
Truc à la Barakouda : 40$
Courts : 40$
Bandana : 40$
Crane Rasé : 40$
Afro : 40$

[Refaire les missions]

Pour refaire les missions, allez dans le menu puis faites état jsuqu'à arriver à la fenêtre du mode hsitoire. Choisissez le dossier voulu puis l'affaire voulu (une fois sur le dossier faites =>) et vous pourrez donc refaire vos missions préférées !

[La Barre de Grâce]

Pour ceux qui ne savent pas, la barre de grâce est la petite barre jaune qui se situe quelques fois en bas de l'écran pendant un combat. Donc pour la faire apparaître, il faut que vous tapiez et atteigniez l'adversaire de 3 coups faibles alors qu'il n'a presque plus de vie. En temps normal, c'est-à-dire avec beaucoup de vie, 3 coups faibles l'assomme mais ici, la barre de grâce apparaît. Il faut appuyer très vitesur les boutons de coups forts et de coups faibles pour réussir à remplir la barre. En fait, après ça Marcus donnera un super coup de la mort au ralenti, ça ne sert à rien puisque le gars est bientôt mort mais ça fait style ! Le coup de Marcus change selon : la technique de combat, le dernier bouton sur lequel vous avez appuyé, si vous êtes dans le rouge ou dans le jaune. Et la puissance varie selon l'endroit où vous êtes arrivé dans la barre !

[Les Marqueurs]

Je ne sais pas si vous le savez, mais vous pouvez mettre un marqueur sur la carte (un seul, dommage). Ca sert beaucoup si vous voulez vous rendre à un endroit précis en voiture, comme des magasins qui ne sont pas notés sur la carte ou d'autres trucs comme ça (par exemple un pawn-shop)
Le marqueur est blanc sur la carte, donc vous pouvez aussi le suivre sur la mini-carte ! Pour en marquer un, regardez en dessous de la carte, il y a l'option : enlever un marqueur et placer un marqueur ! Voilà c'est toujours utile !

[Mettre une amende]

Montrez votre insigne à un véhicule pour que le conducteur en sorte puis approchez-vous de lui et faites comme si vous vouliez lui remontrer votre insigne, Marcus notera quelque chose sur un papier et le donnera au conducteur, vous encaisserez 10$ (au minimum parfois plus) et 1 point de ripou. Note : si le conducteur est sorti de son véhicule depuis trop longtemps ça ne marchera pas.

[Tuer un adversaire au sol]

Lorsque que vous plaquez un ennemi à terre appuyez sur feu et Marcus lui tirera une balle à bout portant dans la tête. Note : il faut que le suspect ait une barre de vie et pas de triangle au-dessus de sa tête, attention ça ne marche pas avec les civils ! De même, vous pouvez aussi mettre un ennemi au sol en le frappant puis appuyez sur aide à la visée puis tir et Marcus, selon la vie du suspect et sa position ,lui tirera quelque part pour le tuer !

[Jeter des armes de mêlée]

Bon ça c'est connu mais c'est pratique à certains moments. Bien sûr ne lancez pas trop les armes lourdes, ça ne fait pas tant de dégâts que ça... Lancez plutôt le cran d'arrêt par exemple, pour égorger quelqu'un !

[Les armes dans les dojos]

Quand vous allez dans les dojos, tirez sur les murs, vous aurez alors des armes blanches qui tomberont mais celles-ci ne sont pas à vendre, le problème c'est que toutes les armes non achetées ne peuvent être gardées donc en fait ça sert juste pour le fun !

[Empêcher les gens de sortir d'un bâtiment]

Lancez des clous de poursuite devant la porte et les gens qui voudront sortir ne sortiront pas car ils se piqueront les pieds !

[Points de bon flic faciles]

Fouillez toutes les personnes dans les concessionnaires, les épiceries car ils ont presque tous des objets illégaux !

[Les dégâts spéciaux]

Je tiens à préciser que toutes ces armes se trouvent à l'armurerie de la police !

Fusil à balles en caoutchouc
Ce fusil sert surtout pour les débutants qui ne savent pas très bien viser... En effet, cette arme tue les civils moins vite que les armes ordinaires, ce qui permet de ne pas gagner de point de mauvais flic trop vite, à cause d'une balle perdue...

Fusil tranquillisant
Ce fusil est vraiment le plus pratique : visez un civils et ça le tuera (bon il la faut quand même éviter). Mais si vous visez un suspect, ça va le "tranquilliser" et donc une seule balle et hop : 3 points de bon flic, c'est comme si vous aviez tiré dans la jambe ou le bras ! De plus ce fusil à une lunette pour viser de loin.

Taser
Le taser est pratique pour les poursuites, car il suffit de viser et de tirer pour stopper le suspect quelques instants... C'est aussi pratique lorsqu'il y a trop d'ennemis, vous en visez plusieurs avec le taser et vous pouvez vous occuper de moins de suspects à la fois ! Le taser tue les civils en 4 décharges !

Clous de poursuite
Les clous de poursuite servent à empêcher les gens de sortir d'un bâtiment mais aussi à crever les pneus d'une voiture qui passe près de vous. C'est très pratique quand vous avez "taxi détourné" et que vous n'avez pas de voiture et que le taxi vient vers vous !

[Les Motos]

Vous trouverez beaucoup de motos dans le coin de Chelsea, Soho, il y a essentiellement des "Harley", mais il y a aussi des motos "normales" !

[Les questions les plus courantes]

- "Je ne trouve pas les monts-de-piétés, où sont-ils ?" => Les monts-de-piétés sont à peu près partout dans les rues de New York. Il suffit de regarder les enseignes, ils sont appelés pawn-shop mais attention, ne vendez pas trop de marchandises en même temps sinon en sortant vous aurez les flics aux fesses ! Pour info, il y a un pawn-shop dans la rue à droite du concessionnaire, à côté du poste de police.

- "Je ne trouve pas les magasins de fringues" => Même réponse qu'avec les monts-de-piétés, regardez les enseignes : il y a de tout dans les rues de New York pour citer quelques exemples :
.Restaurants : Mick's, Dad's, etc...
.Magasins de fringues : Clothing, NYC, complétez si vous savez.
.Coiffeur : Barber.
.Hôtel : Motel, complétez si vous savez...

- "Comment battre Benjamin ?" => Il est vrai qu'il faut comprendre la technique. Ne tapez pas Benjamin dès le début, coupez du bambou avec votre sabre. Ceci vous permettra d'avoir une autre arme une fois que votre sabre va casser. Pour info, il a y 2 kits de secours aux extrémités du jardin : suivez le cours d'eau et vous en verrez un de chaque côté !

- "Comment battre Lincoln ?" => Dans cette mission, il faut appréhender ce type, seulement il vous tire dessus avec la sulfateuse, autant dire que vous ne pourrez pas l'approcher comme ça... Pour le battre, attendez qu'il recharge et courez vers un pilier pour vous y cacher. Faites ceci plusieurs fois jusqu'à être près de lui. Ensuite, sortez une bonne grosse arme (fusil à pompe, calibre 50), puis visez lui le bras (réticule bleu). Si vous ratez recommencez, mais là vous devez être bien près de lui.

- "Je n'ai pas les armes que j'ai achetées !" => Bon il faudrait être moins rapide quand vous achetez une arme, car soit vous l'avez acheté puis annulé, soit l'arme est dans votre coffre ! Il faut savoir qu'on ne peut porter que 6 armes à feu (1

grosse en arme en vaut 2) et 4 armes blanches sachant que dans tout ça, vous ne pouvez pas vous séparer de votre calibre 38 et de votre matraque...
Allez donc au garage de la police et prenez une voiture puis ouvrez le coffre. Là vous aurez toutes vos armes !

- "Exploser le drakkar à l'opéra" => Pour exploser le drakkar à l'opéra, déjà évitez les boules de feu ça sera déjà pas mal, puis tirez dans la coque du bateau avec la touche visée automatique. Au bout d'un certain temps (il faut attendre un peu ne soyez pas impatient !) la coque va céder et vous pourrez tirer quelques balles dans le réservoir pour ensuite gagner cette mission !

EQUIPER PLUS D'ARMES

La technique indiquée ici va vous permettre d'équiper davantage d'armes de poing sur votre personnage. Commencez par jeter votre matraque, puis approchez-vous d'un coffre et équipez une nouvelle arme de mêlée. Sauvegardez votre partie, puis chargez-la pour vous apercevoir que vous possédez à nouveau la matraque, en plus de l'arme que vous avez prise dans le coffre. Vous disposez à présent de cinq emplacements pour vos armes de mêlée au lieu de quatre.

True Crime : Streets of LA

© Activision / Luxoflux 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOUER AVEC UN NOUVEAU PERSONNAGE

Modifiez les plaques d'immatriculation comme indiqué puis maintenez L1 + R1 à la confirmation pour changer de personnage.

5WAT	SWAT
B00B	Punkette
B00Z	Clochard
B1G1	Wanda Parks
BRUZ	Champion de boxe
FATT	Officier de police
FUZZ	Officier Johnson
HARA	Travailleur asiatique
HAWG	Gros motard
HURT_M3	Rosie en petite tenue
J1MM	Corps
JASS	Ane qui fume
M1K3	Commando
MNKY	Punk
MRFU	Asiatique
P1MP	Mac
PHAM	Boucher Asiatique
RECKON	Cowboy
ROSA	Rosie
TATS	Femme tatouée
TFAN	Gangster
VAKLAM	Femme zombie

JOUER AVEC SNOOP DOGG

Ramassez 30 os pour débloquer Snoop Dogg.

SÉQUENCE VIDÉO BONUS

Terminez le jeu avec les trois fins pour débloquer une séquence vidéo bonus.

CHEAT CODES

Effectuez toutes ces manipulations sur l'écran de la carte.

Afficher les coordonnées de Nick

A, X, B, Y

Toutes les améliorations au corps à corps

Haut, Bas, Haut, Bas, A

Toutes les améliorations de conduite

Gauche, Droite, Gauche, Droite, A

Toutes les améliorations de tir

Droite, Gauche, Droite, Gauche, A

Voiture plus lourde

Bas, Bas, Bas, A (code à activer en voiture)

Effet inconnu

Droite, Bas, Gauche, Haut, A

Effet inconnu

Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, A

Effet inconnu

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, A

Effet inconnu

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, A

Effet inconnu

Bas, Bas, Bas, A

Effet inconnu

Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, A

Effet inconnu

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, A

EXPLOSER LES VOITURES

Lorsque vous aurez toutes les améliorations de tirs, visez juste sous la plaque d'immatriculation pour détruire une voiture.

JOUER AVEC SNOOP DOG FACILEMENT

Si vous désirez jouer avec Snoop Dog sans ramasser l'ensemble des os, effectuez la manipulation suivante sur l'écran de la carte et non durant les phases de jeu : R, L, Bas (pavé directionnel), Droite, Gauche, Bas, Z, Z, A, Y, X, Y.

ARRETER RAPIDEMENT UN SUSPECT

Tirez en l'air pour stopper un suspect à pied, cela le fera s'arrêter la plupart du temps

PROVOQUER UNE BAGARRE

Lorsque vous devez arrêter une baggare de rue, allez montrer votre insigne aux hommes en train de se battre, ils se mettront à vous frapper.

LES LIEUX D'AMÉLIORATION 24H/24

Allez dans le quartier de chinatown pour y trouver une importante concentration de lieux d'amélioration 24h/24.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'DONJON ET MOUTONS'

Visez l'oeil des démons de feu pour les abattre du premier coup.Vous finirez ainsi très rapidement cette mission. Lorsque le boss aparaitra, crevez lui ses trois yeux pour l'abattre rapidement.

FINIR RAPIDEMENT LA MISSION 'FIN : CAUCHEMAR'

Visez la tête du dragon pour terminer rapidement la mission, mais pensez a vous décaler un peu avant qu'il ne crache du feu

MONTREZ LES OS DE CHIEN

Pour voir les os cachés sur la carte entrez **WHUPASS** sur votre plaque d'immatriculation au début du jeu.

BON FLIC FACILE

Si vous voulez gagner des points de bon flic aisément, rendez-vous dans le quartier de Venice, à l'emplacement où est situé le E de Venice sur la carte. Une fois dans la rue Ozone Ave, vous constaterez que presque tous les passants que vous fouillerez possèdent de la drogue ou des armes.

CHANGER DE COULEUR DE VOITURE

Pour changer la couleur il faut faire "nouveau fichier" et appuyer simultanément sur L et R. Ensuite, avec le pavé directionnel appuyez sur bas ou haut plusieurs fois. Vous entendrez un bruit et la couleur en dessous des chiffres va changer.

COORDONNÉES DES OS

01. Près de l´aéroport, dans un parking : -1872, -554
02. Près de l´autoroute, dans un parking : -1375, -202
03. Dans un parking : -2238, -1231
04. Près de la mer, dans un petit parking : -2275, -1818
05. Dans un parking : -2825, -810
06. Dans un parking : -3308, -351
07. Entre 2 routes sur un trotoir avec de l´herbe : -3449, 413
08. Dans un parking : -2687, -176
09. Dans un parking : -2450, 287
10. Dans un jardin entre une rue et une autre qui forme un triangle : -1273, 770
11. Dans le coin de la rue : -266, 774
12. Vous devez pêter un grillage et vous aurez un genre de parking sans les lignes jaunes : 1223, 2276
13. Dans un parking qui fais coin de rue : 672, 1766
14. Dans un parking : 136, 1410
15. Dans un parking : -193, 1206
16. Dans de l´herbe qui fais coin de rue : -590, 95
17. Dans un parking : -218, -186
18. Dans un parking : 2419, 1879
19. Sur le parking d´une station service : 3526, 2454
20. Coin de rue : 3230, 1224
21. Sur une place : 3887, 734
22. Au milieu d´un parking : 3780, -235
23. Au bord de la route : 2399, 213
24. Dans une station : 2762, 829
25. Dans un parking : 1620, 1386
26. Dans un parking : 1338, 797
27. Dans un parking : 919, 260

28. Dans un parking : 323, 111
29. Dans un parking : 602, -267
30. Dans un parking : 1694, -276

Tube Slider

© Nec Interchannel 2003

+ D'INFOS FORUM

PISTE BONUS

Gagnez toutes les courses du mode Maximum Class pour débloquer une nouvelle course contre Spider.

VÉHICULES ALTERNATIFS

Gagnez les pistes bonus contre Spider en difficulté "normal" ou "maximum".

MODE MAXIMUM

Terminez le jeu en mode normal.

Turok Evolution

© Acclaim 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Entrez l'un des codes suivants pour activer le cheat mode correspondant.

EMERPUS	Invincibilité
FMNFB	Super cheat
HEID	Grosses têtes
HUNTER	Gallerie
MADMAN	Munitions illimitées
SELLOUT	Level Select (chargez une partie pour accéder à tous les niveaux)
SLLEWGH	Etre invisible
TEXAS	Toutes les armes (pour le niveau en cours)
ZOO	zoo

Ty : Le Tigre de Tasmanie

© Electronic Arts / Krome Studios 2002

+ D'INFOS FORUM

SÉQUENCE DE FIN

Si vous récoltez absolument tous les objets du jeu, vous aurez droit à une séquence de fin différente. L'option des films sera aussi disponible dans le menu des options.

CHEAT CODES

Energie infinie

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur L, R, L, R, Y, Y, Y, Y, X, X

Gallerie d'images et film

A l'écran "Press Start", appuyez rapidement sur L, R, L, R, Y, Y, A, A, Z, B, Z, B

Montrer les objets

Pendant le jeu, appuyez sur L, R, L, R, Y, Y, X, B, B, X, Z, Z. De petits arc-en-ciel indiqueront alors l'emplacement des objets.

Aquarang, Boomerang des éléments, plonger et nager

Pendant le jeu, appuyez sur L, R, L, R, Y, Y, B, B, Y, B

Technorangs

Pendant le jeu, appuyez sur L, R, L, R, Y, Y, Y, B, Y, B

DÉBLOQUER LES BOOMERANGS

Zoomerang : Collecter 10 pièces dorées
Multirang : Collecter 20 pièces dorées
Infrarang : Collecter 30 pièces dorées

Ty : Le Tigre de Tasmanie 2 : Opération Sauvetage

© Electronic Arts / Krome Studios 2004

+ D'INFOS FORUM

REGAGNER DE LA VIE

Vous pouvez regagner facilement de la vie dans les niveaux qui comportent de l'eau. En effet, il vous suffit de plonger et remonter à la surface pour que votre santé remonte automatiquement.

CHEAT CODES

Tous les boomerangs

Sans vous mettre sur pause durant le jeu, faites : Start, Start, Y, Start, Start, Y, X, B, X, B.

Objets plus visibles

Sans vous mettre sur pause durant le jeu, faites : Start, Start, Y, Start, Start, Y, Haut, Bas, Gauche, Doite.

Toutes les licences

SAns vous mettre sur pause durant le jeu, faites : Start, Start, Y, Start, Start, Y, B, X, B, A.

UFC : Throwdown

© Ubisoft / Crave Entertainment

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bruce Buffer

Gagnez les ceintures d'or et d'argent avec tous les personnages poids moyens.

Card girl

Gagnez la ceinture d'argent avec tous les personnages par défauts.

Dana White

Gagnez les ceintures d'or et d'argent avec tous les poids légers.

John McCarthy

Gagnez les ceintures d'or et d'argent avec tous les poids lourds.

Lorenzo Fertitta

Gagnez les ceintures d'or et d'argent avec tous les poids moyens.

Mario Yamasaki

Gagnez les ceintures d'or et d'argent avec tous les poids légers.

TANK ABBOT

Terminez le jeu avec Dan Severn pour débloquer le tank.

NOUVEAUX STYLES DE COMBAT

Style Kung-Fu

Terminez le mode Carière avec un kick boxer.

Style Karate

Terminez le mode Carière avec un Sumo.

Style Nin-Jitsu

Terminez le mode Carière avec un karateka.

TOUTES LES CEINTURES

Ceinture d'argent

Terminez le mode UFC avec un personnage de base ou un personnage créé.

Ceinture d'or

Gagnez la ceinture d'argent avec un personnage, puis entrez en mode UFC. Sélectionnez l'option "Free Weight" et choisissez le personnage avec la ceinture d'argent. Terminez le mode UFC pour gagner l'or.

Ultimate Muscle : Legends vs New Generation

© AKI Corporation

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Blocken Jr.

Terminez le mode Story avec Jaeger.

Bone Cold

Ramassez 300 capsules de jouet.

Buffalo Man

Terminez le mode Story avec Dik Dik Van Dik.

Hanzo

Ramassez 200 capsules de jouet.

Skullduggery

Terminez le mode Story avec Bone Cold.

King Muscle

Terminez le mode Story avec Kid Muscle.

Panda Man

Terminez le mode Story avec Skullduggery.

Ramen Man

Terminez le mode Story avec Wally Tusket.

Robin Mask

Terminez le mode Story avec Kevin Mask.

Eskara

Ramassez 100 capsules de jouet.

Sunshine

Terminez le mode Story avec Checkmate.

Terry Man

Terminez le mode Story avec Terry The Kid.

The Ninja

Terminez le mode Story avec Hanzo.

Wars Man

Terminez le mode Story avec Eskara.

BONUS DE CRÉATION DE JOUEUR

Terminez le jeu en mode Story avec les 20 personnages pour débloquer de nouvelles options de joueurs créées.

FIGURINES DE JOUET BONUS

Ramassez toutes les 434 figures pour débloquer ce bonus dans la machine Ultimate Muscle Machine.

Ultimate Spider-Man

© Activision / Treyarch 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites les manipulations suivantes dans le menu "Configuration Manette" des options.

Tous les concept arts
Bas, Bas, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

Toutes les couvertures des comics
Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Gauche, Gauche, Bas.

Tous les personnages dans la gallerie
Droite, Bas, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite.

Tous les repères
Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche.

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Débloquer les niveaux de difficulté en mode City Events

Mode Medium
Terminez 10 Challenges City Events et terminez le Chapitre 6 "Imprenable".

Mode Hard
Terminez 20 Challenges City Events et terminez le Chapitre 8 "Voyage d'Affaire"

Débloquer les niveaux de difficulté en mode Combat Tour

Mode Medium & Bonus de Vie
Terminez 8 Challenges Combat Tour en Mode Easy après le Chapitre 4 "L'Enfer du Désordre".

Mode Hard & Bonus de Vie
Terminez 12 Challenges Combat Tour en Mode Medium.

Mode Folie
Terminez tous les Challenges Combat Tour en Mode Hard.

A DÉBLOQUER

Débloquer les courses de Venom
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Débloquer la sélection du personnage dans le menu Options
Terminez toutes les missions du mode Histoire.

Arachoman
Terminez 90 Challenges City Events, 48 Challenges Combat Tour et ramassez 90 Pièces.

Parker Hoodie
Terminez 75 Challenges City Events, 32 Challenges Combat Tour et ramassez 75 Pièces.

Peter Parker
Terminez 50 Challenges City Events, remportez la 4ème Course contre Johnny Storm et ramassez 50 Pièces.

Spider-Man en tenue noire
Terminez 100 Challenges City Events, tous les Challenges Combat Tour et ramassez toutes les Pièces.

Spider-Man catcheur
Terminez 30 Challenges City Events et ramassez 30 Pièces.

Universal Studios : Theme Park Adventure

© Kemco 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Mode Attraction

Recoltez les 8 timbres puis aller parler à Woody Woodpecker prés du globe. Choisissez le spectacle Magique lorsque vous lui parlez. Attednez l'épuisement des crédits et retournez à l'écran titre. Le mode Attraction sera débloqué.

Des points faciles

Allez voir plusieurs foisde suite le spectacle Waterworld. Vous serez crédité de 100 points à chaques fois.

Argent facile

Lorsque vous evoluez dans le parc, si vous voyez une poubelle, attrapez là puis balancer là en l'air.

Urban Freestyle Soccer

© Acclaim 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Allez dans l'écran "Secrets" du menu "Extras" et entrez l'un des codes suivants :

`5Y104D9A`	Equipe des Streetballers
`A11T3AM5`	Toutes les équipes
`E06J3CT5`	Ajouter un nouvel item à l'environnement
`GM2OPEN8`	Débloquer tous les modes de jeu
`MAXSKILL`	Aptitudes au maximum
`SPEEDY01`	Turbo illimité
`WIMP A.I`	Adversaires faibles
`Z26BEXW8`	Mode micro

V-Rally 3

© Atari / Eden Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (US)

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom (nom de famille et prénom)

`210741974 MARTY`	Voitures volantes
`01041977 BIGJIM`	Petites voitures
`25121975 PILOU`	Caisses défoncées
`07121974 FERGUS`	Voitures "gelées"
`21051975 PTITDAV`	Voitures Voitures applaties
`Gonzales SPEEDY`	Voitures étirées
`PALACH (pas de prénom)`	Voitures applaties et commentaires hauts-perchés.

DÉBLOQUER LES VOITURES

Mitsubishi Lancer Evolution VI

Remportez le mode Carrière V-Rally avec une 1.6L FWD championship

SEAT Cordoba Repsol

Remportez le challenge Pirelli

Subaru Impreza 2000

Remportez le mode Carrière V-Rally avec une 2.0L 4WD championship

Toyota Corolla V-Rally

Etablissez un record sur chaque circuit

Vexx

© Acclaim 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SUPER MOUVEMENT

Utilisez des combos pour augmenter la jauge de super mouvement située en haut à droite de l'écran. Appuyez ensuite sur R pour faire un super mouvement.

FIN ALTERNATIVE

Allez à Timberdale et à l'horloge solaire. Règlez-la sur un point d'or (lecer ou coucher du soleil). Retournez vite à Shadowrealm. La fin du jeu sera différente.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous balancez un ennemi dans le vide, il arrive parfois que le compteur de combo à droite de l'écran s'emballe. Profitez de ce moment pour faire des kicks circulaires. Vous recevrez de nouvelles vies.

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Vous commencez dans une partie de didacticiel, vous devez d'abord atteindre la fin de la passerelle. Une fois au bout, vous devrez sauter sur la plate-forme. Réalisez ensuite un gros saut, vous atteindrez une porte qui vous mènera devant un plan d'eau. Sautez et nagez jusqu'au fond du bassin, pour ouvrir la porte. Vous allez être face à un mur, vous devez l'escalader et vous serez à nouveau transporté par une porte. Vous devez apprendre le combat. Réalisez un combo de 3 coups, un uppercut, un tremblement de terre et un coup de pied enflammé. Grimpez ensuite les marches, après la porte vous serez face à 100 éclats à ramasser, avec tout le long, quelques petits obstacles. Après avoir récupéré les 100 éclats. Récupérez les Jarres d'âmes. Vous pourrez à présent prendre le coeur de spectre.

Niveau 1 : Boisvallon

Vous vous trouvez près d'un autel, commencez par regarder en haut, il y a une vie en haut et à l'opposé de la pièce, un téléporteur. Pour y accéder, vous devez passer dans une flamme, ce qui vous projettera en hauteur et vous devrez vous diriger vers un rebord pour vous accrocher. Une fois en haut, prenez la vie et allez au téléporteur, emparez-vous ensuite du petit rond rouge sur la tête du bonhomme tout rouge. Sautez ensuite au milieu de la pièce et sortez par la porte. Vous allez débarquer dans Boisvallon. La cinématique vous montre les quatre cœurs de spectre, suivez les éclats. Un peu plus loin à droite, vous rencontrerez votre premier monstre. Défoncez-le et continuez votre route, un peu plus loin se trouvera un cadran solaire. Placez-vous dessus et tournez, de 2 heures à 4 heures un passage s'ouvre. Entrez et

traversez cet endroit de plaque en plaque. Au bout, placez-vous sur celle qui monte, et traversez encore cette partie de plaques. Placez-vous sur celle qui bouge tout en haut et rejoignez les plaques jaunes à gauche. Montez sur celle qui est mobile puis rejoignez la plaque suivante où se trouve votre 1er coeur.

Vous allez être téléporté dans une sorte de sanctuaire. Vous allez ouvrir une porte grâce au pouvoir de votre coeur, sortez et dirigez-vous vers la gauche. Montez le chemin et escaladez les deux murs en faisant attention aux pierres qui tombent et aux monstres à chaque fin de mur. Allez vers la gauche et montez sur les blocs de pierre qui flottent. Enchaînez tous les blocs jusqu'à être sur le plus haut qui vous donnera accès au deuxième coeur.

Vous serez à nouveau téléporté, partez vers le parchemin, et prenez le petit pont tournoyant. Traversez le pour rejoindre l'autre bout. Au fond, montez grâce au mur d'escalade. Tuez les monstres et prenez les passerelles qui montent, en haut, traversez tous les baraquements en ramassant les éclats. Vous allez arriver face à des pierres enflammées qui tombent sur la poutre, après ça, montez le mur d'escalade d'en face et allez chercher le 3ème coeur en haut de la pyramide.

Vous allez revenir au téléporteur, reprenez exactement le même chemin que le précédent, sauf qu'en haut, prenez le mur d'escalade à gauche. En haut vous serez face au Sumo. Le but du combat est de faire tomber son adversaire en dehors du ring. Tournez autour de lui, placez-vous derrière et balancez tout ce que vous pouvez pour le faire sortir. Attention ça n'est pas aussi facile que ça en a l'air. Quand il vous aspire, gigotez dans tous les sens, et quand il vous fonce dessus, évitez-le et faites-le tomber du ring. Faites-le tomber trois fois et récupérez le 4ème coeur.

Comme d'habitude une petite sauvegarde, et vous revoilà dans le téléporteur. Récupérez à présent 100 éclats pour obtenir un coeur de spectre. Une fois apparu, ramassez le 5ème coeur du niveau.
Dirigez-vous vers le début du niveau, là où vous avez rencontré votre premier monstre. Prenez les petites dalles mobiles, sautez à droite une fois en haut, puis prenez le mur d'escalade. Passez par la droite et en haut, dirigez-vous à gauche puis montez le mur d'escalade. En haut à gauche se trouve une cascade, rentrez dedans. Vous allez arriver dans un monde avec une grande porte, rentrez dedans et commencez par prendre le passage de droite. Il faut nager en hauteur en prenant les trous des demi-plaques, pour arriver face à un anneau avec des pics. Passez dedans et ressortez de cet endroit par le même chemin que vous êtes arrivé. Allez à celui de droite quand vous ressortez, placez-vous à la surface de l'eau et grimpez le plus possible grâce au trampoline. En haut vous vous accrocherez au plafond et vous pourrez alors vous placer au centre de la pièce. En bas du grand cylindre se trouve un anneau, une fois bien au centre des cercles bleus, lâchez-vous dedans. Ressortez, et allez maintenant à celui de gauche, montez sur les bordures et montez encore jusqu'à être en face d'un fil d'or. Grimpez-y et au sommet, sautez dans l'eau, passez ensuite dans l'anneau et ressortez par le même chemin que vous êtes arrivé. Dehors se trouve le 6ème coeur.

Revenez à nouveau dans l'endroit précédent, mais cette fois prenez la porte centrale toute noire. Pour commencer, ne marchez que sur les dalles bleues foncées et placez-vous sur la dalle grise au fond. Prenez les escaliers, vous serez face à des blocs invisibles dont la présence n'est révélée que par des jets de fumée. Sautez dessus quand les plaques apparaissent pour arriver sur une bascule. Placez-vous sur la droite de la bascule.
Ca descend, montez très vite à gauche et sautez sur la plaque. Continuez de monter en évitant les jets de fumée et en grimpant sur les blocs. Plus haut vous serez face à une corde, grimpez-y et en haut vous serez confronté à de tout petits chemins. Passez assez doucement, et une fois arrivé au bout de ce parcours, sautez sur les plaques mobiles. En haut il y aura deux gros blocs qui montent et descendent, passez sans vous faire toucher car c'est la mort assurée. Plus haut il y aura une sorte de garde, s'il vous voit, des monstres apparaîtront. Plus haut encore deux blocs en mouvement de va et vient, avec derrière une vie par bloc. Plus haut il y aura encore un garde et derrière, un gros rectangle qui tourne sur lui-même avec des jets de fumée pour couronner le tout. C'est plus facile que ça en a l'air. Un très bon conseil, ne vous pressez pas, ça ne vous fera que descendre plus vite et non monter. Vous êtes maintenant face aux petites plaques violettes qui bien sûr se cassent la figure quand vous montez dessus. Une fois en haut vous voyez le haut de la pièce, vous devez sauter sur une plaque qui vous passe à côté (sans tomber si possible ça énerve pas mal.) Une fois arrivé au centre, grimpez sur la corde et en haut se trouve… (Et oui vous le ressentez dans votre manette, elle vibre, elle vit par le coeur qui se trouve plus très loin. Montez sur le dernier bloc et activez la demi-sphère au centre et le 7ème coeur est à vous.

Une bonne sauvegarde ça fait du bien. Sortez et revenez au début du niveau pour partir sur de bonnes bases. Un peu plus loin à droite se trouve un mur d'escalade avec en haut une jarre, ramassez-la et descendez. Plus loin sur un muret

se trouve une deuxième, dirigez-vous au fond vers la porte temporelle, il y a une longue bascule. Montez sur les petits blocs flottants non loin, en haut se trouve une jarre. Allez ensuite vers la gauche il y a une passerelle qui tourne sur un axe dans l'eau, et une jarre au centre. Un peu plus loin il y a sur un rocher, un trampoline avec au-dessus une jarre. Et la dernière assez difficile à trouver, montez le mur d'escalade non loin de la dernière jarre prise. Descendez au premier étage et allez tout droit. Allez sur les plates-formes avec les trois petits monstres en flamme. Il y a un fil doré aux extrémités, placez-vous dessus et sautez de fil en fil jusqu'au troisième. Montez-le et en haut se trouve la 6ème jarre et le 8ème coeur apparaît au-dessus de votre tête sur la plate-forme.

Pas facile celui-la, en sortant de la porte bleue, allez de suite à gauche, il y a une balle en pierre, vous devez la pousser dans le but au fond à gauche et le 9ème coeur apparaîtra dans le but.

Pour le dixième coeur, vous allez vous servir de votre pouvoir pris au début de la partie. Allez tout au fond, il y a une plaque rouge sur le sol. Montez dessus et vous aurez 30 secondes pour aller défoncer le cristal qui protège le coeur. Il faut passer un peu par la pente où de l'eau coule puis remontez sur le chemin normal. Courez le plus vite possible et écrasez-vous dans le cristal pour récupérer le 10ème coeur

Niveau 2 : Dragonnade

Pour le 11ème coeur, plongez dans le premier bassin que vous verrez et allez au fond. Vous allez apparaître dans un grand labyrinthe sous-marin. Vous devez récupérer des cubes pour que le coeur apparaisse. Passez dans les anneaux pour ouvrir les passages qui mènent au coeur et reprenez souvent votre air en passant dans les bulles d'air. Pour avoir tous les cubes, vous devez entrer dans trois puits au total. Une fois que vous aurez récupéré tous les cubes, le coeur apparaîtra devant la porte de sortie du labyrinthe.

Avancez vers le premier bassin et passez par la gauche, vous devez monter à côté d'une maison, et y entrer. Dans ce jeu, vous devez avoir le plus de cases possible. Pour y arriver, le mieux est de se mettre devant son adversaire à deux ou trois carreaux, il tombera ou s'arrêtera et vous pourrez prendre votre temps pour ramasser les carreaux. Vous devez gagner les trois manches et le 12ème coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Pour le 13ème coeur, avancez vers le premier bassin et partez vers la gauche. Passez la planche, vous arriverez sur une plaque tournoyante, attention à la bestiole qui est dessus. Continuez votre route jusqu'à être dans un temple. Descendez, et allez à droite, au bout du couloir prenez encore à droite, montez grâce à la plate-forme et en haut, traversez toute la pièce. A la fin, coupez la corde et redescendez puis revenez au fond du couloir à droite. Prenez à gauche cette fois, montez par l'air qui vous projettera en l'air puis traversez cette pièce. Coupez encore la corde pour qu'un nouveau bloc tombe. Partez ensuite dans le couloir de gauche, et prenez pour commencer le chemin montant à droite, en haut traversez à nouveau la pièce et coupez la corde. Revenez au fond du couloir de gauche et prenez à gauche cette fois, en haut, sautez de corde en corde et coupez la corde. Une fois tous les blocs en bas, vous pourrez récupérer le coeur.

Pour le 14ème coeur, vous devez aller chercher le pouvoir rouge, vers les tourbillons de sable, et courir sur le cristal de gauche proche d'un sable mouvant tournoyant. Défoncez le cristal et récupérez le coeur.

Pour le 15ème, allez tout droit et devant le premier bassin, allez à droite et commencez à monter sur une grande colonne vertébrale. Echappez à tous les pièges et tuez tous les monstres jusqu'à être en face de plusieurs fils d'or. Sautez sur le premier et grimpez au sommet. Une fois en haut, maintenez la gâchette gauche et faites un gros saut jusqu'au prochain fil. Faites ça jusqu'au bout et ne tombez pas car vous retomberez tout en bas. Au bout descendez à droite, et descendez les petites marches. Passez la poutre qui tourne sur elle-même en faisant des sauts pour retomber sur la partie plate. Quand vous serez sur l'autre os, évitez les flammes qui tournent autour de l'os et une fois en haut, atteignez le coeur par le doigt du milieu.

Pour le 16ème coeur, ramassez toutes les jarres. La première se trouve à droite proche du tourbillon. Montez sur les ossements, il y a deux grands os qui montent. Commencez par prendre la jarre de droite et ensuite celle de gauche. Une fois en haut à gauche, montez et allez sur l'autre os à gauche. Il y a un grand os avec au bout une jarre et au-dessous, vous trouverez de nouveau un grand os avec au bout une jarre. La dernière est juste en dessous sur le doigt du milieu de la main. Une fois les cinq jarres récupérées, le coeur apparaît sur la dernière plate-forme en haut du

tourbillon.

Pour le 17ème, ramassez les 100 éclats de coeur. Cette fois-ci, il va falloir chercher dans tout le niveau. Pas évident sur ce niveau vous devrez pas mal les chercher.

Pour récupérer le pouvoir de vol, vous devez aller sur le chemin de la colonne vertébrale. Après avoir passé les fils d'or, à gauche se trouve une petite parcelle de terre avec un téléporteur. Prenez-le et placez-vous sur la falaise, ça vous téléportera, il y aura le pouvoir. Vous pourrez donc récupérer le 18ème coeur, en passant tout droit après les fils d'or que vous avez parcourus précédemment. Une fois au bas de la descente, placez-vous sur le rond jaune et volez jusqu'au coeur.

Pour le 19ème coeur, pas facile à trouver, vous devez pour commencer revenir au niveau 1. Dirigez-vous vers la droite en commençant et allez dans la cascade en haut. Allez dans le passage, et montez la tour jusqu'à être sur la partie zig zag. (Juste après avoir monté le fil d'or). Marchez quelques instants et à un moment, vous devrez sauter, sautez sur la plate-forme grise juste au-dessous. Retournez vous et un bouton brillera, allez sur la deuxième plaque et activez le bouton, il ouvrira une porte.
Placez-vous ensuite sur la plaque la plus proche de la porte et vous pourrez vous accrocher sur le dessous du sol en zig zag (attention c'est très fin et on tombe assez facilement.) Une fois arrivé au bout, laissez-vous tomber dans le trou. Vous allez débarquer dans une autre tour. Sautez vite sur la plaque grise, une fois en haut, montez sur les plaques invisibles. Vous connaissez tout ce parcours, mais une fois en haut après le fil d'or, les choses se compliquent. Le sol est invisible, vous devez attendre de voir les grains blancs tomber sur le sol pour avancer. Ensuite après ça, vous connaissez le chemin, montez tout en haut de la tour et là enfin, vous prenez le 19ème coeur pas du tout évident à trouver.

Niveau 3 : Les Neverglades

Pour récupérer le 20ème coeur, avancez tout le temps tout droit, montez récupérer le parchemin au passage et une fois tout en haut, rentrez dans la bouche de la statue. Allez encore au bout et jouez au jeu, pour gagner, prenez le plus de jetons possible. (Il n'y a pas de techniques spéciales pour gagner, sinon celle d'éviter les ennemis qui vous font perdre beaucoup de temps). Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra au centre de l'arène.

Le 21ème coeur, pas facile du tout. Commencez par aller tout droit et prenez la première à gauche, vous arriverez devant une grosse statue précédée de trois petites statues. (Une bleue, une jaune et une rouge.) Vous devez récupérer leur tête. Commencez par aller tout droit, à un moment, vous devrez monter sur des blocs mobiles, à droite se trouve la tête bleue. Prenez-la et dirigez-vous vers les trois statues. Attention quand vous lâchez la petite tête elle reviendra à sa position initiale en 10 secondes, vous pouvez néanmoins la récupérer après l'avoir jetée. Montez les marches avec la tête, traversez la plaque tournante, et pour faire traverser la tête sur l'autre côté, sautez et au milieu de votre saut jetez la tête. Remontez ensuite très vite pour ne pas qu'elle retourne à sa position initiale. Placez-la ensuite sur le buste bleu. Retournez devant le téléporteur de niveau pour partir sur de bonnes bases, descendez et prenez à droite, sautez le ruisseau de pierre en pierre. Au bout, il y aura la tête rouge. Ramenez-la jusqu'à son buste. Vous devez jeter assez souvent la tête pour ce passage, et pour traverser le ruisseau sautez puis jetez la tête. Allez ensuite la poser sur son buste. Pour la dernière tête, allez là où vous avez trouvé le parchemin (sur la passerelle) à gauche sur un poteau se trouve la tête jaune. Une fois les trois têtes sur les bustes, la grosse tête en pierre s'ouvre et vous pourrez récupérer le 21ème coeur.

Pour le 22ème, de suite après la porte du téléporteur faites demi-tour et montez le mur d'escalade. En haut partez sur les flans de la porte et récupérez les trois clefs pour ouvrir la grande porte. (Il y en a une en bas à gauche, une en haut au centre et la dernière en bas à droite.) Allez ensuite dans la porte, allez sur les trois statues de la salle et allumez leurs yeux. Une plaque apparaîtra devant le vestige, et en appuyant dessus, tout sortira du sable. Montez ensuite par la corde de droite, et sautez sur le coeur.

Pour le 23ème coeur, allez là où se trouvent les trois statuettes de couleur. Et prenez à droite, il y aura un puits sur un petit morceau de rocher, sautez dedans. Vous allez tomber dans un lac avec trois poissons électriques. Le but est de faire passer les trois poissons en même temps dans l'anneau. Pour cela, vous devrez les attirer vers vous et les garder bien derrière vous. Passez dans l'anneau et une fois que les trois poissons vous auront suivi (si trois fois ne suffit pas à

l'élever complètement, refaites un petit passage ça s'enchaîne tout seul après). La plate-forme qui était au fond de l'eau va ressortir de l'eau. Vous pourrez alors activer le bouton et prendre le coeur.

Le 24ème, sortez de la salle de téléportation et allez de suite derrière. Montez le mur et entrez dans la porte. Vous allez revenir dans la salle avec le grand édifice enfoui sous le sable, vous devez réactiver les trois statues. Une fois fait, l'interrupteur apparaîtra et vous pourrez sortir de ce bâtiment. Montez par le fil d'or et cette fois quand vous serez en haut, montez par la gauche. Faites le tour du bâtiment et montez grâce à la plaque mobile. Montez au sommet de cette tour pour récupérer le coeur.

Le 25ème, dirigez-vous tout droit, montez jusqu'à être à côté de la grosse tête en pierre et passez par les côtés. A gauche se trouve le rond jaune qui vous donne le pouvoir de voler. Placez-vous dessus et volez jusqu'au coeur dans la fontaine.

Le 26ème coeur, revenez au rond jaune, mais cette fois, avancez un peu, et à droite se trouvent des petites passerelles. Sautez de passerelle en passerelle et la dernière possède une fontaine qui vous remontera votre pouvoir à fond. Mettez-vous en transe (gâchette de droite) et tirez sur les yeux de la statue qui est en face. Quand vous aurez allumé les yeux de la statue, un coeur apparaîtra en dessous.

Quand vous aurez récupéré le 26ème coeur vous aurez droit à une cinématique

Le 27ème coeur, ramassez les 100 éclats de coeur. (Assez facile à trouver dans ce niveau.)

Pour le 28ème coeur, ce n'est pas forcément évident.
(Si on s'en tient à leur énigme.) Allez tout droit en sortant de la salle de téléportation, et tout au bout en haut, entrez dans la tête. Allez ensuite à droite et entrez dans la porte de gauche. Elle vous téléportera à l'intérieur de la tapisserie et vous devrez récupérer les six jarres se trouvant dans la tapisserie. Servez-vous des personnages pour prendre vos appuis et des rochers un peu plus saillants que les autres.

Commencez par aller à gauche, descendez et vous allez arriver près d'une télé, tapez sur le bouton de la console pour l'allumer. Sautez ensuite de l'autre côté où il y a la manette, un peu plus haut, il y a une télécommande, sautez dessus pour allumer la télé. Allez ensuite sur la manette, et gagnez ce niveau de casse-briques pour obtenir le 29ème coeur.

Le coeur suivant, allez à droite, prenez les petites plaques blanches, évitez les blocs et montez sur le piano plus loin. Allez derrière le piano (là où toutes les cordes sont voyantes), vous allez être téléporté dans un autre monde. Traversez les tambours, montez le fil, allez sur la corde (attention aux blocs qui tombent, ils vous envoient légèrement en arrière.) Montez sur les plaques, appuyez sur les trois touches de piano et montez sur le saxophone. (A l'intérieur du saxo se trouvent deux vies.) Prenez le fil et une fois sur la timbale, sautez sur le violon. Montez sur le bout de bois qui bouge et après la corde plus loin, prenez le fil d'or. Après les notes de musique, sautez sur les timbales et ensuite sur les notes. Sautez sur le tambour et à vous le 30ème coeur.

Le 31ème n'est pas très difficile, commencez par aller à gauche, traversez le canapé et allez sur la tour avec une montée en spirale. Rentrez à l'intérieur et montez au sommet de la tour. (Il n'y a rien de difficile.) En haut placez-vous sur le dernier engrenage et prenez une des deux portes, puis dehors, récupérez le coeur.

Pour le 32ème allez à droite, passez par les blocs blancs, traversez les blocs mobiles et traversez le piano. Sautez sur l'étagère, et montez sur les livres. Allez sur le vert et montez d'un étage. Allez ensuite dans le bocal à poissons et rentrez dans le petit château sous-marin. Battez vos démons en ramassant le plus d'anneaux possible. (N'essayez pas de taper vos démons, ça vous fera plus perdre de temps qu'autre chose.) Quand vous aurez gagné les trois manches le coeur sera à vous.

Pour le 33ème, retournez vers l'aquarium. Montez sur la radio, montez sur l'antenne et montez encore sur les livres pour arriver sur une poutre en bois tout en haut. Au centre, prenez le bloc blanc et récupérez les six jarres qui se trouvent à la place des bougies. Le coeur apparaît au centre de la poutre.

Le 34ème est très facile. Dirigez-vous vers le lavabo (par la droite ou la gauche, ça n'a pas d'importance), mettez-vous

au fond et faites trembler la terre sur le bouchon. Il tombera, remontez à côté du robinet, à droite se trouve un bouton qui actionne l'eau. Allez ensuite dans les canalisations et au bout vous aurez le coeur.

Le 35ème n'est pas forcément évident à trouver. Allez sur l'étagère avec tous les livres, et la première boîte verte que vous rencontrerez à une inscription marron sur le couvercle. Faites trembler la terre, ça fera un trou et vous pourrez récupérer le coeur dans la boîte.

Pour le 36ème coeur, récupérez tous les éclats, niveau assez difficile. Prenez tous ceux du niveau normal et allez dans l'horloge pour en avoir 100 (il y en a aussi pas mal dans le monde du piano.)

Le 37ème coeur, « un truc de malade » pour le trouver. Pour commencer, dirigez-vous vers le piano. Passez par la gauche du piano, il y a une petite corniche qui vous mènera à l'horloge. Placez la grosse aiguille entre les deux petits points rouges. Allez ensuite dans la grande horloge, et une fois devant la grosse balançoire (celle qui bouge de haut en bas avec une barre en fer au centre), laissez-la partir et sautez en bas puis rabattez-vous, il y a une petite partie de métal où se trouve la porte. Une fois dans la porte, traversez tout ce monde pour au bout atteindre le coeur.

Niveau 5 : les abysses.

Commencez par plonger dans le trou et la colonne avec un anneau orange vers le sommet. Trouvez la dernière porte à gauche avec un fluide bleu clair qui y rentre. A l'intérieur, vous devrez monter tout en haut de la structure, et tout en haut à gauche se trouve un bouton pour arrêter les rayons. Allez ensuite chercher le 38ème coeur.

Allez toujours dans le trou central et trouvez la tour qui a une couleur violette, prenez la porte avec le fluide qui se trouve à gauche, une fois dedans, placez-vous sur l'interrupteur au début. Il mettra le monde à l'envers et vous devrez juste marcher sur les plaques qui viennent de se retourner. Quand vous aurez marché sur toutes les plaques, le coeur n'aura plus de protection et vous pourrez prendre le 39ème coeur.

Dirigez-vous vers la tour de couleur rouge, à l'intérieur se trouve ce cher sumo. Vous savez déjà comment le tuer mais il fait des nouveaux coups pas très dangereux. Quand il vous jette les pierres dessus, courez avec un turbo, c'est pas très dur. Quand il fait les flammes par terre et qu'il vous fonce dessus, là, anticipez le mouvement et partez légèrement avant lui. Il sera déséquilibré et vous pourrez le faire tomber. A chaque chute, le sumo fera tomber une partie de l'arène. Rien n'est dur jusqu'à la dernière partie. Pour la dernière, je vous dirai ma méthode. Approchez-vous de lui le plus vite possible pour être le moins proche du bord au cas où il vous touche avec son ventre et passez derrière pour lui donner des coups jusqu'à ce qu'il tombe. Le 40ème coeur va apparaître au centre de ce qui reste de l'arène.

Pour le 41ème coeur, allez dans le monde sous-marin et dirigez-vous au fond au centre, il y a une crevasse. Une fois dedans, vous vous retrouvez dans un monde de chaleur et de lave, traversez tout ce parcours pas trop difficile et une fois tout en haut, montez dans le bateau. Le jeu que vous allez faire consiste à mettre tous les carreaux en noir pour tuer les trois pirates. Quand vous les aurez tués, le coffre s'ouvrira et vous aurez le coeur.

Pour le 42ème c'est soit un coup de chance soit, on vous l'a dit. Allez tout en haut du monde sous-marin, il y a un énorme poisson qui vous gobe quand vous êtes en face de lui. Une fois à l'intérieur du ventre il y a un coffre, et vous devez faire la combinaison suivante pour l'ouvrir. A, B, X. Le coffre s'ouvrira et vous pourrez récupérer le coeur.

Le 43ème coeur, de suite en sortant du téléporteur, allez à gauche, il y a une bulle d'eau avec une jarre à l'intérieur. La deuxième se trouve à droite, au fond dans un trou. Allez ensuite dans le monde sous-marin, à gauche il y a un petit passage, qui mène hors de l'eau. Allez vers la gauche, il y aura un grand bonhomme, tapez-le et prenez la jarre. Les deux dernières jarres se trouvent dans un passage qui se trouve au fond de l'eau vers la tour orange. Quand vous serez dedans, remontez et à la surface, vous trouverez une jarre à gauche et à droite. Retournez ensuite dans le monde sous-marin, le coeur apparaîtra tout en haut au centre de ce monde.

Le 44ème, pas évident. Commencez par aller à l'horloge de suite à droite après le téléporteur. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et allez dans le monde sous-marin. Dirigez-vous vers la colonne violette, là où il faut avoir la tête à l'envers. Allez tout au fond (sans vous mettre la tête à l'envers.), Après le champ de force du coeur, traversez la porte. Retournez-vous et juste au-dessus de la porte se trouve un petit plateau qui vous permet de monter. Traversez

tout l'étage pour arriver à la porte. Une fois dedans, vous êtes confronté à un énorme bloc. Quand vous entrez dans sa zone, il s'abaisse et vous écrase. La technique : entrez dans la zone, rabattez-vous assez vite, laissez-le s'écraser et dès que vous aurez la place, commencez à courir avec des coups de turbo tout le long. Juste après, ça fait peur mais c'est tout. Courez tout simplement avec des turbos si possible. Une fois arrivé devant un sas, passez dedans et le prochain vous offrira une petite difficile. Entrez et vous devrez éviter les piquants qui vous arrivent dessus (en principe des flèches vous aident pour vous signaler où vous pourrez passer. Après ça, il y aura deux gros gardes, rien de difficile. Après les avoir tués, la porte s'ouvre et vous avez encore droit à deux monstres (quelle chance !). Vous devez monter à présent une grande tour avec quelques pièges, et tout en haut comme en bas, un énorme bloc où vous devrez passer tout en turbo sinon « skick » !! Après ça, à vous le 44ème coeur.

Le 45ème, prenez 100 éclats de coeur.

Le 46ème, retournez dans le volcan, et montez comme si vous alliez vers le vaisseau fantôme. Là où se trouve l'interrupteur, à gauche, il y a un autre passage. Montez tout en haut et au bout de ce parcours, il y aura le coeur.

47ème pas facile du tout celui-la, surtout très énervant. Pour commencer, rendez-vous dans la tour rouge. Faites le tour de la fontaine et regardez toutes les statues. Il y en a une qui a une position différente des autres. Activez le bouton et allez chercher l'autre statuette (hors de la fontaine) qui a la même position. Activez le bouton de la deuxième et les deux se tourneront dans la direction de la fontaine. Faites pareil pour toutes les statuettes pour détruire cet oeil de malheur qui ne vous lâche pas d'une semelle, puis allez récupérer le coeur.

Niveau 6 : Rocadague.

Pour commencer ce niveau, allez tout droit, passez la petite passerelle qui tourne, passez par la droite au croisement et montez le plus haut possible. Vous arriverez devant une horloge solaire, commencez par la mettre en jour. Allez ensuite à la grande porte gardée par trois monstres. (Juste après les blocs qui bougent de droite à gauche.) Dedans, vous devrez tuer tous les monstres très rapidement (voilà la raison pour laquelle il faut mettre de jour, les monstres sont moins résistants.) Une fois que vous les aurez tous tués, le moine vous donnera le 48ème coeur.

Pour le 49ème, dirigez-vous vers le premier croisement, il y a les escaliers en forme de flèche et un peu à droite une descente. Allez tout en bas et une porte s'ouvrira. Une fois dedans, tuez tous les monstres qui se présentent (on croit qu'ils apparaissent indéfiniment mais non.) Quand vous aurez tué assez de monstres, le coeur descendra à une hauteur accessible.

Allez au premier croisement et cette fois prenez à droite. Traversez le petit pont, tuez les monstres et allez dans le puits à droite. Un petit jeu de casse-tête vous attend. Passez par la gauche, cassez le 3ème cube, en haut cassez celui au-dessus. Une fois en haut, déportez-vous à droite en cassant les cubes du haut et montez chercher le 50ème coeur.

Dirigez-vous au puits du 50ème coeur, et allez vers la gauche. Descendez et plus loin il y aura une porte, entrez-y. Une fois dedans, il y aura une momie au centre, entrez dans l'arène et elle se transformera en boule. Vous devrez l'éviter et quand elle se cassera toute seule et que la momie aura le tournis, tapez-la. Après avoir fini son boulot, elle saute et retombe en faisant une onde de choc. (Sautez très haut.) Pour sa dernière vie, je vous conseille de bien maîtriser le turbo car il va beaucoup plus vite et vous devrez l'esquiver avec le turbo. (Attention il faut lui donner deux coups pour lui enlever un carreau de vie.) Après l'avoir tué, le 51ème coeur descend, vous pourrez le prendre.

Pour le 52ème coeur, au croisement allez à gauche, arrêtez-vous quand vous aurez à faire à quatre gros monstres. Vous devez aller à droite, activez un interrupteur et à gauche pour en activer un autre. Une fois fait, montez au centre. En haut vous arriverez devant une porte, prenez à gauche. Traversez tout le parcours et au bout montez sur le mur de droite. Tout en haut, il y a le dernier interrupteur. Une cinématique vous montre ce que vous venez de faire avec les trois interrupteurs et vous devrez retourner là où se trouvaient toutes les bêtes et les interrupteurs. Passez par le nouveau passage qui vient de se faire et dedans, montez à la corde. Pour monter, placez-vous sous la porte et sautez. L'étage suivant, détruisez la soucoupe avec un tremblement de terre, et montez cet étage de la même manière que le précèdent. Montez au sommet de la tour de cette manière puis prenez le coeur.

Le 53ème est caché dans une porte solaire. Pour commencer, allez au cadran, il se trouve en haut des escaliers en

flèche. Placez la grosse aiguille entre les deux points rouges et redescendez au pied des escaliers en flèche. Prenez juste à droite, il y a une descente, comme pour le 49ème coeur, entrez dans la porte. Ne vous occupez pas des monstres et allez sur le fil de droite. Il y a la porte sur une plate-forme. Entrez y et traversez tout ce monde pour avoir le dernier 53ème coeur. Ce niveau-là ne comporte pas beaucoup de difficultés.

Au premier croisement, allez à gauche, montez le plus haut possible (jusqu'à être devant la porte du moine). Allez à gauche et faites le tour, puis montez par l'éjecteur d'air. Une fois en haut, passez par les plates-formes qui contournent le bâtiment. Montez tout en haut et une fois sur le dôme, explosez-le et récupérez le 54ème coeur.

Le 55ème coeur, les jarres. Allez déjà au temple du moine, et passez par la gauche. Prenez la première qui se trouve sur la plaque tournante, juste avant à droite, il y en a deux et plus loin il y a des marches et entre deux se trouve une jarre. Il y a une jarre dès que vous montez grâce à l'éjecteur. Tout en haut de la tour sur le bord il y a aussi une jarre. Le coeur apparaît un peu plus bas.

Le 56ème coeur tout simple, ramassez les 100 éclats.

Niveau 7 : Sommet des sages.

Le 57ème coeur, commencez par aller tout droit et en vous aidant des boutons du milieu de chaque truc flottant, (le bouton ouvre un pont.) Rejoignez l'autre bout du ponton. Montez ensuite la colline, un peu plus loin il y aura une porte, entrez et prenez à gauche de suite. En haut, faites le parcours jusqu'à être sur un ascenseur. Il va vous amener dans la bouche d'une statue et vous pourrez prendre le coeur.

Le 58ème coeur, commencez par vous diriger vers la porte du 57ème coeur. Passez à droite de cette porte, un peu plus loin il y a un fil, montez y et tombez dans le trou à gauche. Une fois dedans, montez à la surface de l'eau par la gauche et allez activer l'interrupteur à droite de la pièce. Le niveau de l'eau monte, l'entrée est maintenant dans la direction de votre première entrée dans la salle. Il y a un tunnel qui vous mène à la surface et pareil vous devez aller activer l'interrupteur. Le niveau de l'eau va encore augmenter et cette fois, le passage se trouve dans le cercle jaune, montez et sortez de l'eau, allez ensuite activer l'interrupteur se trouvant en haut dans une petite porte. Allez ensuite sur l'anneau pour prendre l'autre passage et augmenter encore le niveau de l'eau. Le niveau de l'eau va être à présent au maximum et vous pourrez récupérer le coeur.

Allez sous l'eau et passez dans les anneaux. Il y en a un tout droit, deux à gauche, deux à droite et un à droite vers la cascade. Ils vous ouvriront la lanterne d'une statue et vous pourrez aller à l'intérieur. Une fois à l'intérieur, tout simple, montez le plus haut possible et prenez le 59ème coeur.

Allez à la porte du moine et partez vers la gauche cette fois-ci. Une fois tout en haut du parcours de planche, appuyez sur l'interrupteur pour faire exploser la colline. Un autre bouton apparaît, faites encore exploser jusqu'à ce que vous voyez une porte. Entrez et dedans placez-vous sur la plaque et évitez les parties de bloc gênant. Une fois en bas, allez tuer le monstre et grâce aux petites plaques qui bougent, allez sur la partie où se trouve le coeur. Un cube va apparaître et vous devrez parcourir ses six faces et récupérer une jarre par face pour avoir le 60ème coeur.

Pour le 61ème, retournez à la porte du 60ème là où se trouvait le gros cube. Une fois au milieu de la salle, regardez les statues, une est blanche et l'autre noire, vous devez rendre les piliers de la même couleur en appuyant sur l'interrupteur à leur sommet. Une fois fait, allez sur l'interrupteur qui vient de se créer et vous serez téléporté dans le labyrinthe. Il ne vous reste plus qu'à trouver votre chemin et de l'exécuter sans faute car le temps donné est rude.

Pour commencer, allez sur la première toupie orange et allez sur le petit bout de bois à droite, sautez grâce à l'air et rejoignez un peu plus loin l'horloge temporelle vers la gauche. Placez l'aiguille entre les deux points rouges et dirigez-vous vers la porte du 57ème niveau (là où il fait très chaud et que des grosses hélices tournent.) Commencez à monter et après l'étape des engrenages un peu plus haut à droite se trouve la porte temporelle. (Attention ce monde a tendance à porter sur les nerfs à cause des morts toutes bêtes.) Commencez ce monde en évitant de toucher les palettes qui tournent, montez ensuite la tour et une fois en haut, prenez à droite ou à gauche, ça n'a pas d'importance, les deux se rejoignent. Vous allez être face à un rouleau, vous pouvez le faire avancer en marchant dessus. Prenez ensuite le rouleau de droite, enchaînez avec l'autre rouleau et faites la dernière glissade. Tombez dans le trou et

récupérez le 62ème coeur.

Le 63ème, tout simple allez sur la dernière petite toupie et sautez sur le petit ponton en bois à droite. Le couvercle s'enlève et vous pourrez faire une partie. Vous avez l'habitude maintenant, celui-ci n'est pas bien difficile. Quand vous aurez gagné les trois manches, le coeur apparaîtra.

Le 64ème coeur, ramassez les 100 éclats.

Niveau 8 : moulin des neiges.

Le 65ème coeur, allez tout droit, traversez la plaque de glace et prenez les escaliers à gauche. Un peu plus haut à droite prenez la porte. Une fois dedans, montez tout en haut de la tour en vous aidant des petits interrupteurs violets. Une fois en haut il y a un ascenseur il vous amènera au coeur.

Allez pour commencer tout droit, et après à droite, escaladez tous les blocs et montez au sommet. Vous allez être face à un pont dans un vent de folie. Vous devez passer quand les palmes du moulin cachent l'air. Faites une pause au centre et passez cette épreuve. Vous allez arriver plus loin sur une piste de glace, vous devez arriver en bas avant le temps imparti. Si vous n'y arrivez pas, une petite astuce vers le 5ème virage (je crois, là où il y a un rebord pour ne pas tomber) sautez en bas et essayez d'atterrir de nouveau sur la glace, vous allez peut être perdre quelques carreaux de vie mais il vous restera au moins 15 secondes. Après la porte, prenez le 66ème.

Commencez par aller à droite, un peu plus loin il y a des blocs qui descendent, traversez-les et grâce à l'air qui jailli, allez sur la terre à droite. Prenez le fil et montez pour arriver dans une sorte de temple. Vous allez débarquer dans une autre partie de ce monde, vous devez monter dans chaque colonnes, il y a des clés emprisonnées, vous devez casser les blocs grâce aux boules de neige. Après avoir pris les trois clés, allez chercher le 67ème coeur dans le coffre.

Allez tout droit et à l'escalier du moulin, prenez à gauche, et cassez la fine couche de glace qui s'y trouve. Descendez par la porte du bas, vous allez apparaître dans des catacombes. Allez au fond, descendez et allez sur le fil, montez et traversez le rouleau. Traversez toute cette pièce et au bout, récupérez le 68ème coeur.

Retournez vers l'entrée des catacombes, il y a plein de trous d'air, prenez celui le plus au fond à droite et montez sur les plaques grises, et une fois que vous êtes à la fin de ce parcours, prenez le 69ème coeur.

Allez à droite, il y a une petite trappe qui va vous descendre dans des cavernes glacées. Vous devrez briser trois fois la glace grâce au pouvoir du feu. Le dernier coup vous apportera le 70ème coeur.
Pour commencer, allez à droite, et montez la falaise puis retournez à l'endroit où le vent vous pousse. (Les palmes du moulin vous aident à passer.) Juste avant d'entrer dans la grotte, à gauche il y a encore une falaise, montez dessus et partez tout droit. Descendez les marches et à droite se trouve le pouvoir du vol. Prenez-le et partez vers la gauche, il y a un coeur assez bas à gauche. Foncez dessus et récupérez le 71ème coeur.

Retournez juste là où se trouvait le pouvoir du vol et à la place de voler, allez sur l'interrupteur. Le bateau apparaîtra et vous devrez monter dessus. Placez-vous sur le canon et cassez toutes les vitres de glace qui renferment les jarres. Une fois fait, allez tout simplement les récupérer et récupérez le 72ème coeur.

Le 73ème, ramassez les 100 éclats de coeur mais attention c'est pas facile de les trouver, il faut aller dans tous les recoins du niveau.

Niveau 9 : citadelle obscure.

Le dernier niveau, on y est. Allez tout droit et au croisement, allez à gauche, traversez tous les blocs en faisant attention aux anneaux qui tournent.

Le 74ème, allez tout droit, montez la pente et allez à droite. Après c'est presque facile c'est tout le temps tout droit sauf qu'il y a des monstres de partout et des épreuves assez coriaces. Quand vous aurez dépassé tout ça, le coeur sera à vous.

Le 75ème très linéaire mais très dur, commencez juste par aller à gauche puis montez et traversez les anneaux. Il y a des anneaux disposés horizontalement, c'est les plus durs à passer. (Pour le dernier personnellement je n'ai jamais réussi à passer sans me faire toucher.) Montez le fil et en haut allez à gauche, traversez et au bout se trouve le coeur.

Le 76ème coeur, repassez par la gauche avant de monter et après avoir passé le fil d'or, allez vers le cube. Il va vous téléporter dans un monde assez bizarre. Pour survivre vous devrez suivre la petite lueur qui bouge, elle va là où c'est le plus plat. A un moment, vous apercevrez le coeur et vous devrez sauter dessus.

Pour le 77ème quand vous sortez du téléporteur, retournez-vous et passez par derrière. En bas se trouvera une entrée et vous vous retrouverez dans un autre monde. Commencez par aller à droite et dirigez-vous vers une sorte de grande horloge. Montez ensuite sur le scarabée qui monte et descend à côté d'un mur, et le coeur est au bout de la ligne droite.

Le 78ème, attention vous risquez de recommencer très souvent. Pour commencer, allez derrière le téléporteur et allez dans le premier trou noir là où les fils bleus vont. Au fond il y a l'horloge, mettez l'aiguille entre les deux points rouges. Revenez à l'intérieur et descendez. Allez ensuite dans l'autre porte noire et une fois dans l'autre monde, en passant par la droite vous arriverez à la porte temporelle. Dans ce monde-là, vous devez juste vous armer de patience. Au bout de tout ce parcours, il y aura le coeur.

Le 79ème il faut passer par la droite à la montée, et après c'est tout le temps tout droit. Au bout se trouvera le coeur.

Le 80ème, ramassez les six jarres. Il y en a deux du côté gauche, deux au centre et deux à droite. Allez ensuite récupérer votre coeur.

Le 81ème ramassez les 100 éclats de coeur.

Il ne vous reste maintenant plus que le boss final. Allez au centre de l'arène et quand le combat commence, vous devez éliminer tous les spectres et éviter les boules de feu jusqu'à ce qu'il se transforme en araignée. Là, ça se corse un peu plus, vous devez éviter ses attaques et lorsqu'il est étourdi et qu'il se retrouve sur le dos, tapez son petit point rouge au niveau de l'arrière. Répétez cette action 5 fois et le jeu sera enfin terminé.

Viewtiful Joe

© Capcom 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Petite amie de Joe

Terminez le mode adulte.

Capitaine Blue

Terminez le jeu en mode Ultra V.

Alastor

Terminez le jeu en mode V.

NOUVEAUX MODES

Mode V Rated

Terminez le jeu en mode adulte.

Super mode

Terminez le jeu avec un classement "Rainbow V" pour chaque niveau. Commencez une nouvelle partie et appuyez sur Z pendant le jeu.

CINÉMATIQUE VIEWTIFUL WORLD

Terminez une fois le jeu en mode Kids ou Adulte.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Le jeu se déroule, comme une bande dessinée, vous progresserez toujours dans le sens d'une aiguille d'une montre. Ou bien parfois à l'envers, mais jamais à la première personne, comme si vous jouiez à un Splinter Cell ou autre.

Mission 1 : Joe le héros.

Commencez par tuer le squelette et continuez votre progression de l'avant, tuez les 3 autres squelettes qui se trouvent sur votre chemin. Montez sur la plate-forme et récupérez les divers objets. Vous obtiendrez la note suivante, un A comme Admirable. Ensuite sautez sur l'autre plate-forme. Descendez de celle-ci et récupérez les objets. Tuez les 2 squelettes et montez sur la pyramide en têtes sculptées. Vous voici de nouveau confronté à 2 autres squelettes. Une fois ces derniers battus, allez sur le pont, vous devrez vous confronter à Captain Blue. Pour esquiver ses coups, rien de plus simple, suivez les flèches qui apparaîtront sur votre écran. Assenez-lui des coups de poings ainsi que des coups de pieds pour le mettre KO. Vous voici armé de votre nouvelle tenue et de vos nouveaux pouvoirs. Commencez par tuer les 3 squelettes. Ensuite les chauves-souris qui vous tournaient autour. Une fois arrivé à bout de ces dernières, une machine à sous fera son apparition laissant voir un monstre. Plus puissant que les autres, utilisez vos coups de poings et de pieds qui sont les plus forts pour le tuer. Une fois ce dernier achevé, vous devrez réaliser 3 « V » à la machine pour obtenir la clef qui déverrouillera la porte. Une fois à l'intérieur, faîtes attention aux chevaliers qui avec leur massue tapent le sol, vous aurez 4 squelettes à tuer. Prenez la porte, vous serez dans une bibliothèque. Tuez les monstres que vous rencontrerez. Ensuite un bloc de livres fera son apparition, placez-le sur le socle, celui-ci fera pression sur l'interrupteur qui lèvera une armoire de livre, laissant alors place à une porte. Vous retrouverez dans une salle à dîner des ninjas, tuez-les. Une fois arrivé au bout de la table, montez sur la petite plate-forme munie d'une hélice. Descendez en bas où se trouvent les plantes et tirez sur la chaîne cela baissera un lustre. Revenez sur vos pas, et montez en haut, allez tout droit, vous franchirez une porte, puis vous devrez vous battre contre plusieurs squelettes, tuez en le maximum, un d'eux détient la clef pour franchir la porte suivante. Descendez les escaliers, vous voici confronté à un hélicoptère qui vous tire dessus avec des mitraillettes. Donnez votre max pour en venir à bout, alternez les phases avec les poings ou les pieds. Faîtes attention, il vous enverra des missiles à tête chercheuse ou des squelettes à combattre. Une fois ces derniers vaincus, vous aurez la possibilité de sauvegarder. Ensuite vous pourrez accéder à une boutique, qui permet d'améliorer certaines de vos techniques.

Vous reprenez dans un sous-sol, tuez les chauves-souris et soyez sur vos gardes quand les tonneaux arrivent sur vous, évitez-les. Mais auparavant vous aurez remarqué qu'au début se trouve, un bloc, cassez-le, pour que la porte de la cave s'ouvre. Une fois dans celle-ci cassez les caisses qui contiennent des points de vie. Et continuez, tuez les 6 ninjas qui viennent à vous, puis continuez votre progression. Vous allez vous battre de nouveau, contre le Captain Blue. Avec vos nouveaux pouvoirs vous en viendrez vite à bout et de plus vous aurez appris une nouvelle technique. Pour passer le tonneau qui vous gêne, appuyez sur la gâchette R et tout en donnant des coups de poings, le tonneau montera en l'air et comme vous serez hyper rapide, Joe passera sans problème. Vous serez confronté à 3 squelettes, tuez-les. Vous aurez à nouveau des squelettes tuez-les. Cette fois-ci un tonneau, viendra gêner votre progression en descendant les escaliers courez pour finir ce passage là. Dix squelettes est le nombre d'ennemis que vous aurez à tuer pour cette 2e descente des escaliers. Cette fois-ci un autre tonneau sera au rendez-vous mais avec des pics, courez à la sortie. Vous aurez 4 colonnes qui nécessitent que vous leur réactiviez les flammes, faites-le et la porte s'ouvrira. Commencez par monter successivement sur les plates-formes pour taper sur un cercueil. Celui-ci renferme plusieurs chauves-souris qui forment un seul démon Charles III. Placez quelques techniques puissantes pour faire le plus de dégât pour en venir à bout.

Mission 2 : Road Show !

Commencez par avancer et à tuer les 10 squelettes qui viendront à vous, par à-coups. Ensuite mettez la séquence où tout se déroule très rapidement et une fois en haut, sautez de l'autre côté. Montez sur les balcons et tuez les 2 squelettes en cow-boy. Puis continuez votre progression vous rencontrerez de nouveaux squelettes, tuez-les. Sautez les bouches d'égouts, vous revoici confronté au Captain Blue. Si vous le battez, vous obtiendrez un nouveau pouvoir.

Faites lui subir votre panoplie de coups pour en venir à bout. Ensuite revenez en arrière et descendez dans les égouts. Vous verrez sur votre droite, 2 boules, tapez dessus simultanément avec votre nouvelle technique, cela vous ouvrira la porte. Une fois passé, descendez en contrebas et sautez sur votre droite, vers la porte. Vous aurez 2 ninjas à tuer. Continuez, et cette fois-ci vous vous battrez contre des chauves-souris, tuez-les. Montez sur la plate-forme en faisant attention aux lasers. Une fois en haut, courez vers la gauche. Franchissez la porte, vous devrez éliminer beaucoup de chauves-souris et de squelettes, une fois ceci fait continuez votre progression. Arrivez au bout ralentissez le temps pour que la jauge de la machine passe au vert. Une fois la porte ouverte, vous devrez remonter le courant, en accélérant le temps. Difficulté, vous devrez combattre un cow-boy, tuez-le. Ensuite à la machine à sous réalisez un Triple « V » pour obtenir la clef. Montez sur la bouche d'égouts et vous serez à l'air libre. Tuez les squelettes qui viennent à vous. A un moment donné, deux camions vous bloqueront le passage, commencez par tuer les squelettes, puis les danseuses. Montez sur le camion qui vous fonce dessus pour passer le ravin. Vous voici confronté à deux boss, 2 hélicoptères, pareil que votre premiere bataille, tapez dans les hélices ou la carrosserie pour en venir à bout. Vous rentrerez dans un hôtel. La première partie de ce niveau est terminée.

Tout commence pour le mieux, une horde de squelettes à combattre, pour un hôtel paisible, vous êtes servi. Montez sur le lustre, et appuyez sur « c » puis vers le haut, cela actionnera un levier qui fera descendre les 2 autres lustres, allez sur votre gauche et cassez la statue qui porte un diamant. Redescendez en bas, placez-le dans l'ascenseur. Une fois celui-ci en place, arrêtez l'ascenseur, sortez et ralentissez le temps nécessaire, une plate-forme viendra à vous. Une fois en haut du plafond cassez le lustre et la clef sera à vous. Continuez votre progression, vous voici dans une bibliothèque. Vous aurez pas mal d'ennemis à tuer. Une fois ceci fait, montez sur l'étagère et cassez le plafond, vous aurez cassé le fond d'une baignoire. Prenez sur votre gauche, tuez les 2 cow-boys et cassez à nouveau le sol. Cette fois-ci, vous atterrirez dans une chambre, tuez la danseuse. Sortez dans le couloir et tuez autant de squelettes que vous jugerez nécéssaire avant que le tonneau armé de pics vienne à vous. Un d'eux détiendra une clef qui vous permettra de rentrer dans l'ascenseur. Une fois dans le couloir, vous verrez une bombe tomber, allez y au ralenti et faites un hyper cut, pour qu'elle atterrisse sur la porte et la casse. Une fois dans la pièce, tuez les personness'y trouvant. Prenez une nouvelle fois la bombe et donnez-lui un coup de pied cette fois-ci elle cassera la porte suivante. Vous voici dans une pièce lugubre et un seul ennemi qui tient une clef, tuez-le et récupérez celle-ci. Retournez en arrière et faites basculer la bombe au milieu de la pièce et au ralenti faites monter la bombe qui cassera la porte au dessus de cette dernière. Montez en haut, faites le nettoyage et allumez la grosse bombe pour qu'elle éclate la porte, une fois allumée passez au ralenti. Descendez en bas, tuez les 2 bonhommes et montez dans l'ascenseur. Vous revoici dans un couloir, tuez les tous. Récupérez la clef qui se trouve sur un cow-boy. Une fois dans l'autre pièce activez l'interrupteur sur votre gauche. Cela descendra un escalier, montez en haut et allez à gauche. Tuez le cow-boy et faites un Triple V à la machine. Cela vous donnera une pile de livres, qui vous débloquera le passage. Allez dans la pièce de droite et cassez à nouveau la baignoire, tuez le robot. Récupérez la clef. Remontez à l'aide du meuble sur votre droite et allez affronter le boss final. Sortez de l'ascenseur, faîtes monter la grosse bombe sur les lustres une fois arrivé au dernier, augmentez la vitesse et une fois que la bombe va être prête à éclater, ralentissez le jeu, elle vous laissera alors le passage libre. Vous allez vous battre contre Hulk Davidson, un rhino, peu commode.
Essayez d'alterner jeu ralenti et phase rapide tout en lui donnant des coups qui lui feront subir des dégâts énormes. La mission est terminée.

Mission 3 : 2 000 000 lieues sous les mers.

Même titre, mais autre monde, vous serez à bord d'un vaisseau équipé de missiles. Seul, vous êtes maître de votre destin, faites comme si vous étiez à pied, mais là vous serez dans les airs, tuez vos ennemis ou autres. Le boss de cette première partie sera un avion de chasse. Pour le tuer, envoyez-lui vos bombes ou renvoyez-lui ses missiles. Après avoir battu cet avion de chasse vous regagnez la terre ferme.

Vous voici en chute libre, descendez tout en bas, puis prenez sur votre droite. Tuez les squelettes et allez toujours du côté droit, tuez tous les ennemis et une télécommande fera son apparition. Celle-ci pourra attirer la plate-forme à hélice. Amenez-la sur le socle pour passer la porte tranquillement. Descendez les escaliers et tuez les quelques squelettes que vous aurez, cela vous débloquera la porte, une fois de l'autre côté, il y a quelques problèmes électriques, du courant vous électrocutera si vous ne faîtes pas attention, tuez les quelques ennemis que vous avez. Continuez votre progression. Cassez les 2 objets qui tirent des étincelles. Ensuite dans l'autre parcours, cassez de nouveau l'objet qui tire des étincelles plus les ennemis. De nouveau de l'autre côté, cette fois-ci vous vous battrez contre un mini boss, tuez-le et faîtes un Triple « V » à la machine. Vous obtiendrez un pass qui désactivera la bombe, vous devrez

rebrousser chemin. Tuez tous les ennemis que vous trouverez et revenez à votre point de départ. Montez sur les différentes plates-formes. Une fois au bout, vous vous battrez contre le boss, un requin. Pour avoir plus de chance de lui faire mal, accélérez le temps pour que les coups soient plus rapides et fassent plus de dégâts. Le niveau sera terminé.

Mission 4 : L'évasion Viewtiful.

Commencez par tuer les squelettes et continuez, accélérez le pas sinon vous n'êtes pas sorti de l'auberge. Faites attention aux wagons qui viennent à vous. Atteignez un endroit où à un moment donné il y'a une télécommande qui vous permettra de vous guider, pour monter vers le haut. Une fois en haut, prenez sur votre gauche, tuez les hommes qui vous jettent des missiles. Puis, ralentissez le temps pour que la plate-forme vous laisse le passage libre en appuyant sur l'interrupteur. Montez sur la plate-forme volante, et allez tout en haut, prenez sur votre droite. Cassez la grille au dessus de vous. Vous serez dans une salle où il y'a des panneaux de contrôle. Montez sur la plate-forme là vous devrez tuer, un homme habillé de jaune. Faites-lui des coups spéciaux, pour en venir à bout. Récupérez le mas, et allez le mettre à votre gauche, dans son emplacement qui est prévu.

Vous voici, dans un couloir avec, un générateur, cassez-le et ralentissez le temps pour faire descendre la plate-forme. Une fois en haut, Accélérer le temps pour qu'elle bloque l'interrupteur et vous laisse passer. Ensuite montez sur le suivant, et voici de nouveaux wagons qui arrivent sur vous. Prenez sur votre droite, et allez là où les missiles sont lancés. Descendez en faisant (Bas+A) et prenez sur votre gauche. Puis à nouveau sur votre droite. Vous arriverez dans une salle où 3 rouleaux tournent, ralentissez le temps, tapez sur les points indiqués, ils cesseront de tourner. Une fois au bout, vous verrez un monstre qui tient une clef, tuez-le et récupérez-la. Pour ouvrir la grille sur votre droite, descendez. Puis prenez sur votre gauche et descendez à nouveau, vous serez confronté à des ninjas et un mini-boss, tuez-les. Sur votre droite se trouve 2 bornes, activez-les. Vous verrez que 3 bornes bleues sont marquées vous devrez les taper pour que les bombes arrêtent d'avancer. Ensuite revenez sur vos pas depuis le début là où étaient lancés les missiles. Retournez dans la salle du gouvernail et remettez le sous-marin dans la bonne position. Sortez de là et retournez où étaient lancées les bombes. Montez sur la plate-forme de droite et ainsi de suite, pour arriver de nouveau dans la salle de machine. Descendez en bas où la lumière était rouge. Vous devez vous battre contre vous-même, un clone. Faites attention, il dispose plus de technique que vous et est plus puissant. N'ayez pas peur de lui donner des coups puissants pour en venir à bout. Vous aurez 600 secondes pour sortir de ce cuirassé, sortez pas n'importe quel chemin et filez d'ici. Commencez par retourner où se trouvaient les missiles, faites un hyper cut au 2 premier, puis au 3e montez sur celui-ci. Ralentissez au début pour finir d'accélérer. Evitez les lasers. Le niveau est terminé.

Mission 5 : Un garçon du tonnerre.

Commencez par tuer les ennemis. Puis à continuer sur votre droite. Un tank vous barre le chemin. Pour le tuer, rien de plus simple, renvoyez-lui ses missiles. Une fois ce dernier battu, continuez votre route, mais ça sera de courte de durée, vous allez en effet devoir battre un avion de chasse. Pour cela, ralentissez le temps, et faites-lui des coups de poings et renvoyez-lui des missiles. Une fois tué, il vous donnera une clef qui ouvre l'égout sur votre gauche. Allez, une fois en bas, mettez-vous entre les 2 leviers et sautez au ralenti, envoyez un coup de pied au sol comme une toupie. La porte s'ouvrira. Ensuite descendez successivement les plates-formes pour arriver où de l'eau tombe. Ralentissez le temps, en bas un bloc se formera, faites monter la lave et passez de l'autre côté. Montez sur les différentes plates-formes volantes. Une fois au bout, accélérez le temps en évitant, la lave qui jaillit. Et allez à droite. Une fois à droite, descendez en bas, et allez à droite. Vous allez vous battre contre un mini-boss. Une fois tué, faites une triple Bombe à la machine. Prenez-en une, mettez-la sur le mur de droite, celui-ci éclatera, montez sur la roulette. Et accélérez le temps pour sortir à l'air libre. Tuez tous les ennemis, ainsi que les machines qui jettent les bombes. Tuez l'avion puis continuez votre progression. Cette fois vous allez à nouveau vous battre contre un tank. Comme la première fois, renvoyez-lui ses missiles. Et pour finir en beauté, vous allez à nouveau vous battre contre un avion de chasse. Faites-lui des coups spéciaux pour en venir à bout. Une fois ceci fait, montez sur le train. La première partie est terminée.

Vous voici dans un wagon, tuez tous les occupants afin de récupérer une clef qui vous permettra d'ouvrir la trappe sur votre gauche. Une fois la trappe ouverte, sautez et allez sur votre gauche dans l'autre wagon. Cassez la grille sur votre gauche, celle du haut, puis la suivante pour atteindre le coffre. Prenez la clef et descendez cette fois-ci en bas, sur votre gauche, pour casser les grilles. Ensuite remontez et passez dans le Wagon suivant. Allez tout au fond à gauche, c'est un monstre jaune qui détient la clef, tuez-le et passez par la trappe, vous voici sur la dernière trame. Tuez les 2

ennemis, munis d'un sabre et restez longtemps appuyé sur le bouton, les freins d'urgence se mettront en route. Vous allez vous battre contre Alastore. Seule difficulté de ce boss, il utilise l'électricité et sa barre de vie est énorme. Donc gérez vos attaques en faisant attention au courant qu'il envoie. Une fois battu, la mission sera terminée.

Mission 6 : Les 5 fantastiques.

Dans cette partie, vous allez affronter de nouveau les 5 boss que vous aviez tué auparavant !
Pour cela vous commencez par affronter :

- Charles III : Pour le tuer, rien de plus simple, envoyez-lui votre boomerang qui le fera tomber, profitez en, pour lui donner des coups de poings quand vous êtes en phase ralenti. Une fois battu vous affronterez Hulk Davidson

- Hulk Davidson : Dès qu'il vous envoie ses missiles,renvoyez les lui, essayez de le frapper au ralenti pour que sa hache vole en mille éclats et que vous puissiez le frapper. Attendre que celui-ci fonce sur le mur, pour lui donner des coups de pied en mode ralenti, pour le plus de casse. Une fois battu, vous affronterez Le requin.

- Le requin : Lui renvoyer ses mines, et quand il essaie de vous gober, donnez-lui de puissants coups de pieds.

- Le double de Joe : Quand Joe vous envoie ses clones multipliés, faites zoom + coups de pieds pour les tuer. Ensuite allez chercher le vrai Joe, et tuez-le.

- Le lion de feu « Léo » : Quand Léo court évitez au ralenti les boules de feu. Quand vous verrez les météorites au sol, mettez-vous en mode speed et cassez les météorites. Une fois que vous êtes en feu, tapez-le.

Mission 7 : Joe et Silvia.

Vous commencez dès le début avec une armée de squelettes qui vous entourent. Montez le plus haut possible et vous devrez activer la machine qui est marquée d'un point d'interrogation, une fois les 3 générateurs activés, la porte s'ouvrira. Une fois de l'autre côté, détruisez les 2 tanks que vous trouvez même procédé que les 2 tanks que vous aviez battu dans les missions suivantes. Vous devrez vous battre contre 2 Léo en fer. Rien de plus simple, Ralenti + Zoom + Coups de poings, une fois ceci fait, la première partie est finie.

Vous commencez sur une plate-forme, tuez tous les ennemis qui s'y trouvent (il y'en a beaucoup) tout en évitant les lasers. Arrivez en haut, tuez le joker et faites un Triple « V » à la machine mais en accélérant le temps cette fois-ci. Vous devrez tuer les quelques monstres qu'il y'a et grâce aux missiles. Là il faut les taper au ralenti pour qu'ils aillent casser les vaisseaux en arrière plan, faites-le pour les 9 vaisseaux. Ensuite une fois la porte franchie, tuez tous les Léo pour récupérer la clef et passer à l'étape suivante. Pour les 3 étapes qui vont suivre, vous devrez parfois vous déplacer pour faire apparaître les monstres pour pouvoir boucher le conduit de gaz. Par contre, vous aurez un temps limité, donc soyez rapide et chaotique.
Et voici le boss de fin tant attendu, Captain Blue. Vous aurez, grandi considérablement, Le boss, est habillé d'un style japonais. N'ayez pas de pitié, toutes les attaques que vous aurez apprises au cours du jeu seront bonnes à prendre. Alternez entre coups de poings et coups de pieds. Faites très attention il utilisera tous ses pouvoirs pour vous mener la vie dure. Une fois battu, vous vous battrez contre Captain Blue sur la terre ferme. Tuez-le en lui faisant des coups spéciaux. Et voici, la fin, après 7 niveaux à la recherche de Silvia, vous serez que Captain Blue n'était que le père de Silvia. Triste fin, on se retrouvera très certainement, dans Viewtiful Joe 2 pour la suite des évènements avec Joe, Captain Blue et Silvia.

Viewtiful Joe 2

© Capcom 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Choix de la bobine

Terminez le jeu pour débloquer le menu de sélection du niveau et les modes de difficulté.

Mode V-Rated

Terminez le jeu en mode Adulte.

Mode Ultra V-Rated

Terminez le jeu en mode V-Rated.

Mode Super VJ

Complétez les 37 salles spéciales.

Nouvelles icônes

Pour avoir de nouvelles icônes de sauvegarde sur votre carte mémoire, complétez les 37 salles spéciales et terminez le jeu en mode Kid et Adulte.

Viewtiful Joe : Red Hot Rumble

© Capcom / Clover 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

Terminez les 12 V-Puzzles, puis rendez-vous dans le menu de sélection des personnages pour voir apparaître l'option "EX Color". Pour changer l'apparence d'un personnage, mettez-le en surbrillance et appuyez sur X.

COMPLÉTER LA GALERIE

Artwork 1	Terminez le V-Puzzle 7
Artwork 2	Terminez le V-Puzzle 8
Artwork 3	Terminez le V-Puzzle 9
Artwork 4	Terminez le V-Puzzle 10
Artwork 5	Terminez le V-Puzzle 11
Artwork 6	Terminez le V-Puzzle 12
Vidéo de fin	Terminez "Les acteurs incroyables"
Intro du combat final	Terminez "Les acteurs incroyables"
Vidéo d'intro	Terminez "L'énigme de l'Empire Inca"

ARÈNES SPÉCIALES DU MODE BATTLE

Commencez par les débloquer en terminant un à un tous les niveaux du mode Story. Ensuite, vous pourrez sélectionner ces arènes spéciales en appuyant sur Y ou X lorsque vous sélectionnez un niveau. Enfin, vous pourrez en obtenir de nouvelles si vous terminez également tous ces niveaux spéciaux.

TOUS LES PERSONNAGES

Aquatic Terror Gran Bruce

Faites 70 combats en multijoueur.

Charles III

Terminez tous les chapitre du mode Story avec deux personnages.

Dark Charles III

Faites 30 combats en multijoueur.

Dark Hero Jet Black

Terminez le chapitre "BOSS*BOSS*BANG*BANG" en mode Story.

Director Blue

Terminez le chapitre "Atlantis : Four Adventures of the Sea", version spéciale.

Fighter Bianky & Friends

Terminez le chapitre "Red Hot Rumble" en mode Story.

Gran Bruce

Terminez tous les chapitres du mode Story avec 4 personnages.

Heroine Silvia

Terminez le chapitre "Truth of the Black Film", version spéciale.

Hulk Davidson

Terminez tous les chapitres du mode Story avec 3 personnages.

Iron Ogre Hulk Davidson

Faites 50 combats en multijoueur.

Manager Jet

Terminez le chapitre "Gulliver's Battles", version spéciale.

Movie Fan Joe

Terminez le chapitre "Captain Blue Begins Special Edition" en mode Story.

Rachel

Terminez le chapitre "Les Acteurs Incroyables" en mode Story.

Sprocket

Terminez tous les chapitres du mode Story avec n'importe quel personnage.

Stylish Alastor

Terminez le chapitre "Riddle of the Incan Empire!", version spéciale.

Young Blue Jr.

Terminez le chapitre "Viewtiful Cartoon World", version spéciale.

Young Captain Blue

Terminez le chapitre "The Hidden Hideout" en mode Story.

VIDÉOS DU MODE STORY

Atlantis: Four Adventures of the Sea

Terminez le chapitre "Gulliver's Battles"

Atlantis: Four Adventures of the Sea (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 6

BOSS*BOSS*BANG*BANG

Terminez tous les chapitres précédents sauf "The Hidden Hideout"

Captain Blue Begins

Terminez le chapitre "Viewtiful Cartoon World"

Captain Blue Begins (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 3

Gulliver's Battles

Terminez le chapitre "Truth of the Black Film"

Gulliver's Battles (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 5

Les Acteurs Incroyable

Terminez le chapitre "Atlantis: Four Adventures of the Sea"

Red Hot Rumble

Terminez le chapitre "BOSS*BOSS*BANG*BANG"

Riddle of the Incan Empire! (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 1

The Hidden Hideout

Terminez tous les films du mode Story avec Charles III, Hulk Davidson, et Gran Bruce

Truth of the Black Film

Terminez le chapitre "Captain Blue Begins"

Truth of the Black Film (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 4

Viewtiful Cartoon World

Terminez le chapitre "Riddle of the Incan Empire!"

Viewtiful Cartoon World (Special Edition)

Terminez le V-Puzzle 2

Virtua Striker 3 Ver. 2002

© Infogrames / Sega 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

L'ÉQUIPE FC SONIC

Jouez en mode classement jusqu'à obtenir 20 points. Vous pourrez alors défier l'équipe FC Sonic. Si vous la battez, vous pourrez jouer avec elle dans les prochaines compétitions.

NOUVELLES ÉQUIPES

FC Sonic

Obtenez 20 points de classements pour affronter les FC Sonic et battez les.

Yukichan United

Obtenez 20 points de classements pour affronter les Yukichan et battez les.

NOUVEAUX STADES

Stade Century

Sur la route de la coupe internationale, gagnez le premier match de la coupe mondiale.

Stade St. Road

Sur la route de la coupe internationale, gagnez le second match de la coupe internationale.

Stade Estadio Nou Esperanza

Sur la route de la coupe internationale, gagnez la demi-finale de la coupe internationale.

Stade Velvet

Sur la route de la coupe internationale, gagnez la coupe mondiale.

Wario Ware Inc. : Mega Party Game$

© Nintendo 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOUND TEST

Pour débloquer le Sound Test comme option dans le menu principal, visitez la totalité des modes multijoueurs.

REJOUER AUX MINI-JEUX

Obtenez une rose pour tous les mini-jeux en mode Entraînement pour débloquer la dernière porte du mode solo. Utilisez-la pour jouer à nouveau à n'importe quel mini-jeu.

BONUS DE FIN

En terminant le jeu, vous débloquerez la description des personnages, le mode difficile, le mode genres multiples, les vidéos et le mode "mouvementé".

Wario World

© Nintendo 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MINI-JEUX

Ramassez les huit trésors cachés dans un niveau pour débloquer un mini-jeu.

PIECES INFINIES

Dans les niveaux ou l'on gagne les diamants rouges, laissez vous tomber dans le vide apres avoir ramassé un maximum de pièces. Vous retrouverez autant de pièces qu'il y'avait en entrant dans la salle et n'aurez perdu aucun coeur !

Wave Race : Blue Storm

© Nintendo 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES TOURNOIS CONTRE LA MONTRE

Sur le menu des options, appuyez sur X + Z + Start pour avoir la section des mots de passe. Entrez maintenant les codes suivants.

J784WMHF	Ethnic Lagoon (uniquement sur la version Japonaise)
MJV8LKL6	La Razza Canal en hard
463YWNX3	Circuit Dolphin Park pour cascades en normal

CHEVAUCHER UN DAUPHIN

Sur le menu des options, appuyez sur X + Z + Start pour avoir la section des mots de passe. Puis entrez le mot de passe DLPHNMOD pour chevaucher un dauphin.

CONTRÔLER L'ÉCRAN DE CHARGEMENT

Avec le stick analogique Gauche, vous pouvez faire bouger l'eau pendant les chargements.

CONTRÔLER L'ÉCRAN TITRE

Avec le stick analogique Gauche, vous pouvez déplacer le Start lorsqu'il apparait à l'écran.

CONTRÔLER LES REPLAYS

Avec le Stick analogique Droit, vous pouvez contrôler les ralentis. Haut permet de changer de caméra, Droite permet de tourner autour du personnage, Bas permet de se placer au niveau de l'eau et Gauche permet de chager de personnage.

COMBINAISONS DIFFÉRENTES

Placez-vous sur un pilote et appuyez sur Z pour modifier sa tenue.

RÉINITIALISER LE JEU

Appuyez sur X + B + Start pendant le jeu pour le réinitialiser.

CIRCUITS BONUS

Arctic Bay

Terminez le mode championnat en normal.

La Razza Canal

Terminez le mode championnat en difficulté avancée.

Strongwater Keep

Terminez le mode championnat en expert.

CHANGER LA MÉTÉO

Terminez le championnat expert à la première, seconde et troisième place pour déverrouiller les conditions météo.

MODE TRIAL

Terminez le tutorial dans toutes les difficultés pour débloquer le mode Trial.

DÉPART RAPIDE

Appuyez sur A dès que Go est annoncé et que le feu passe au vert.

DE GROSSES VAGUES

Commencez une course sur le parcours Dolphin Park en mode Free Roam. Lorsque vous serez sur la ligne de départ, vous apercevrez une maontagne au loin. Allez derrière celle-ci. Rejoignez les bouées à gauche pour arrivez dans un coin secoué par de grosses vagues.

TOURNOI EXPERT

Entrez le code suivant en guise de mot de passe.
AJXY8P53

CONTRÔLER L'EQUALIZER

Dans le menu audio, appuyez sur Z pour contrôler l'equalizer.

TRIPLE BACK FLIP

Sur le parcours Southern Island, en mode stunt ou expert, prenez le tremplin du début un peu sur la droite. Faites un double back flip qui se transformera de suite en triple back flip.

World Racing

© TDK Mediactive / Synetic 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Single player cars

Entrez **AllUCanGet** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les voitures.

Voitues multijoueurs

Entrez **Full House** en guise de nom en mode multi pour débloquer toutes les voitures.

Place 9

Entrez **Goodzpeed** en guise de nom en mode solo.

Place 8

Entrez **Jiu-Jitsu** en guise de nom en mode solo.

Place 7

Entrez **McRace** en guise de nom en mode solo.

Place 6

Entrez **No Hat!** en guise de nom en mode solo.

Place 5

Entrez **Halbzeit** en guise de nom en mode solo.

Place 4

Entrez **TaxiDriver** en guise de nom en mode.

Place 3

Entrez **N.I.C.E. 2** en guise de nom en mode solo.

Place 2

Entrez **HUIBUH** en guise de nom en mode solo.

Place 1

Entrez **Top 10** en guise de nom en mode solo.

Tous les championnats

Entrez **JamSession** en guise de nom en mode.

Toutes les pistes

Entrez **Free Ride** en guise de nom en mode solo pour débloquer tous les circuits et missions

Toutes les missions

Entrez **Miss World** en guise de nom en mode solo pour débloquer toutes les missions.

VUE INTÉRIEURE SUPPLÉMENTAIRE

Pendant la partie, mettez-vous en vue intérieure (celle ou on voit le volant) faites une pause et attendez quelques instants que la camera se mette à tourner autour de la voiture. Enlevez la pause et vous aurez une vue intérieure plus proche du volant.

World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES ÉQUIPES

Italy Classic

Jouez avec l'Italie et gagnez la coupe européenne.

France Classic

Jouez avec la France et gagnez la coupe européenne.

England Classic

Jouez avec l'Angleterre et gagnez la coupe européenne.

Holland Classic

Jouez avec la Hollande et gagnez la coupe européenne.

Germany Classic

Jouez avec l'Allemagne et gagnez la coupe européenne.

Brazil Classic

Jouez avec le Brésil et gagnez la coupe américaine.

Argentina Classic

Jouez avec l'Argentine et gagnez la coupe américaine.

European All-Stars

Jouez avec l'Europe et gagnez la coupe internationale.

World All-Stars

Gagnez la ligue internationale.

NOUVEAUX JOUEURS

Gagnez la ligue Master pour débloquer de nouveaux personnages.

Worms 3D

© Sega / Team 17 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR LE GÉNÉRATEUR DE NIVEAUX

1103842763	Sous-marin dans la glace
127583927	Poule géante
1585104494	Carte à l'altitude élevée
2212888281	Statue d'un âne de beton et fantôme qui bouge
221350867	Carte avec 4 sous-marins
241780260	Grande carte
257462320	Petite carte
293509210	Ponts
318540730	Vaisseau
56980321	Une carte bien remplie (avec trésor, sabliers, épave de bateau, chateau de sable...)
656913	Sabres
921447	escalier

VACHES FOLLES

Terminez les trois challenges du shotgun pour débloquer les vaches folles.

BOMBES NUCLÉAIRES

Terminez les dix challenges deathmatches pour débloquer la bombe nucléaire.

SUPER MOUTONS

Terminez les épreuves Super Moutons avec une médialle d'or pour débloquer les super moutons

LES POURCENTAGES CACHÉS

1. Dans le centre d'entraînement d'Atlantis, descendez des ruines, faites face à l'avion et regardez à gauche. Vous devriez repérer un trou dans le mur qui mène à un pourcentage supplémentaire.
2. Dans la mission "ça tombe mal", contournez la maison pour faire exploser la caisse qui se trouve sur le talus semblable aux tombes.
3. Dans la mission "révisions d'été", envoyez une grenade dans les anneaux des deux paniers de basket.
4. Dans la mission "règlement de compte à OK Corail", prenez la caisse qui se trouve à côté de la cheminée de la deuxième maison à gauche.
5. Dans la mission "petit déjeuner musclé", il y a sur les poutres au-dessus du terrain une caisse qui contient un kit de poudre et qui permet de debloquer cette arme et de gagner un pourcentage.
6. Dans la mission "réparation rapide", sautez à pieds joints sur les touches "t" "e" "a" "m" "1" "7" (TEAM17) dans l'ordre pour deverouiller le langage "french lover".

Worms Blast

© Ubisoft / Team 17 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES BONUS

Terminez tous les niveaux du mode Puzzle puis allez au volcan au milieu de la carte pour débloquer trois nouveaux personnages.

TOUS LES MODES TOURNOIS

Terminez le jeu en mode puzzle pour débloquer de nouveaux jeux en mode tournois.

Wreckless : Missions Yakuzas

© Activision 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

A l'écran de sélection du scénario, sélectionnez "Cheats". Mettez-vous ensuite sur "Unlimited Time", maintenez L + R + Droite et faites Z. Toutes les missions et toutes les triches seront débloquées.

CLASSEMENT OR POUR TOUTES LES MISSIONS

Mettez-vous sur l'option "Unlimited time" au menu principal et faites L + R + Droite + Z pendant le chargement du jeu.

WWE Crush Hour

© THQ / Jakks Pacific 2003

CHOIX DU NIVEAU ET TOUS LES VÉHICULES

A l'écran de sélection des joueurs faites Y, Z, X et L.

WWE Day of Reckoning

© THQ 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CATCHEURS

André "le géant"

En mode Story, après avoir rencontré Paul Heyman, battez le catcheur superstar qu'il vous indique pour débloquer André "le géant".

Brutus Beefcake

Remportez les matches du WWE Sunday Heat's Dark pour accéder aux WWE RAW et WWE Smackdown.

Greg Valentine

Même chose que pour Brutus Beefcake.

Bret Hart

Bouclez l'intégralité du mode Story.

WWE Wrestlemania X8

© THQ / Jakks Pacific 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES PERSONNAGES CACHÉS

Il existe 6 personnages cachés dans le jeu. Pour les débloquer, il vous faut trouver les ceintures dans le mode Path Of A Champion. Après chaque ceinture, laissez défiler le générique jusqu'à la fin. Partez ensuite à la conquête des 6 stars cachés (Rick Flaire, Rhino, Stracy, Vice McMahanon, Chris Benoit, Raven).

WWE Wrestlemania XIX

© THQ / Jakks Pacific 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS D'ARGENT

Terminez complètement le mode tutorial.

DÉBLOQUER LES BOSS

Terminez une mission en mode Revenge avec un des gardes du corps de Vince. Vous pourrez débloquer jusqu'à 20 nouveaux personnages.

X-Men 2 : La Vengeance de Wolverine

© Activision / Gene Pool Software 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Effectuez ces manipulations sur le menu principal.

Tous les costumes

B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z.

Tous les niveaux et tous les défis

B, X, B, Y, B, X, L, R, Z.

Tous les fichiers Cérébro et toutes les vidéos

B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z.

Menu des cheats

B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z. Pendant le jeu, mettez la pause pour accéder au menu des cheats.

X-Men : Le Jeu Officiel

© Activision / Z-Axis 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE NIVEAUX

Tapez le code du niveau souhaité sur le menu des fichiers du Cerebro :

Iceman
Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Haut, Start

Nightcrawler
Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Start

Wolverine
Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Start

COSTUMES CACHÉS

Iceman : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Iceman.

Iceman : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Iceman.

Nightcrawler : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Nightcrawler.

Nightcrawler : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Nightcrawler.

Wolverine : costume occasionnel

Trouvez tous les fichiers Weapon X avec Wolverine.

Wolverine : costume du comic

Trouvez toutes les techniques Sentinel avec Wolverine.

X-Men : Next Dimension

© Activision / Paradox Development 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Code Maître

Faite Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, A, B, start, start à l'écran principal.

Mort en un coup

Faites haut, haut, bas, bas, X, Y, Y, X, à l'écran principal. Refaites le code pour l'annuler.

Super illimité

Faites Haut, haut, bas, bas, A, X, A, X à l'écran principal.

Modifier l'IA

Faites haut, haut, bas, bas, A, A, B, B, X, X, Y, Y à l'écran principal.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Jouer avec Bastion

Terminez le jeu en mode arcade avec Magneto sans perdre un seul combat et battez Bastion

Jouer avec Bishop

Terminez le jeu en mode arcade avec Gambit.

Jouer avec Blob

Terminez le jeu en mode arcade avec Bishop.

Jouer avec Psylocke

Terminez le jeu en mode arcade avec Betsy.

Jouer avec Dark Phoenix

Terminez le jeu en mode arcade avec Phoenix.

Jouer avec Pyro

Terminez le mode arcade avec Dark Phoenix.

Jouer avec Sentinel A

Terminez le jeu en mode arcade avec Cyclope.

Jouer avec Sentinel B

Remportez 20 combats en mode Survival

NOUVELLES TENUES

3ème tenue

Terminez le mode story avec un personnage pour débloquer sa troisième tenue

4ème tenue

Remportez 20 combats en survival avec un personnage pour débloquer sa quatrième tenue

5ème tenue

Terminez le mode arcade en Hard avec tous les personnages

X-Men Legends

© Activision / Raven Software 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

XTREME COSTUME ALTERNATIF

Sur le menu principal faites haut, haut, droite, gauche, bas, bas. Puis, pendant le jeu, allez sur un lieu Xtraction et utilisez le bouton next pour voir le skin.

PERSOS CACHÉS

Beast	Passez le niveau 1
Colossus	Passez le niveau Nuclear Facility
Cyclops	Battez Mystique à New York
Emma Frost	Trouvez-la à X Mansion
Gambit	Passez le niveau 3
Ice Man	Passez le niveau 1
Jean Grey	Passez le niveau 1
Jubilee	Passez le niveau 2
Magma	Terminez le second entraînement de Magma
Nightcrawler	Passez le niveau 2
Professor X	Entrez dans le Plan Astral
Psylocke	Passez le niveau de New York
Rogue	Passez le niveau 1
Storm	Passez le niveau 1

ARTWORKS

Récupérez les 19 croquis pour débloquer les artworks dans la salle de Colossus.

AMÉLIORER LES STATS

Trouvez les comic books cachés pour améliorer les stats de vos personnages.

DANGER ROOM

Vous pouvez recevoir des objectifs supplémentaires en trouvant les disques de cette salle.

X-Men Legends II : L'Avenement d'Apocalypse

© Activision / Raven Software 2005

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Deadpool

Si vous désirez débloquer Deadpool, il vous faudra tout simplement terminer le jeu.

Professeur Xavier

Si en revanche c'est le Professeur Xavier qui vous intéresse, vous devrez compléter toutes les missions de la Zone du Danger.

Iron Man

Trouvez les 4 balises de chaque acte pour recevoir une pièce d'armure d'Iron Man. Vous devrez le sauver durant l'acte 5.

CHEAT CODES

Tous les personnages
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut, Start

Invincibilité
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Bas, Droite, Gauche, Start

Perso de niveau 99
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Start

Ajouter un point à toutes les compétences
Sur l'écran de sélection des personnages d'un point d'extraction, faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Start

Personnages plus rapides
Pendant le jeu faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas, Start

Xtreme tokens illimités
Pendant le jeu faites : Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Start

100000 tech-bits
Sur l'écran de magasin de Forge ou de Beast faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite, Start

Toutes les cinématiques
Sur le menu des revues faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Start

Tous les comics
Sur le menu des revues faites : Droite, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Start

Toutes les Danger Rooms
Sur le menu Danger Room, faites : Droites, Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas et Start.

BONUS D'ÉQUIPE

Il est avantageux d'avoir certains personnages ensemble dans son équipe car cela donne des bonus. Voici quelques combinaisons intéressantes :

5% des dommages sont ajoutés à la santé de l'équipe
Rogue + Deadpool + Gambit + Wolverine
ou
Storm + Scarlet Witch + Rogue + Jean Grey

Toutes les résistances sont augmentées de 10 points
Storm + Iceman + Sunfire + Magneto

Toutes les statistiques sont augmentées de 10 points
Colossus + Juggernaut + Iron Man + Magneto

Dommages augmentées de 5%
Gambit + Bishop + Cyclops + Iron Man
ou
Bishop + Deadpool + Nightcrawler + Gambit

Bonus de 5% aux points d'expérience
Nightcrawler + Sunfire + Toad + Deadpool
ou
Juggernaut + Magneto + Scarlet Witch + Toad

Régénération de vie plus rapide
Magneto + Professor X + Scarlet Witch + Juggernaut

Plus de techbits droppés
Iceman + Professor X + Iron Man + Deadpool

Santé augmentée de 15%
Iron Man + Scarlet Witch + Wolverine + Bishop
ou
Nightclawler + Storm + Colossus + Sunfire

Récupèrer 20 énergie à chaque fois que vous tuez quelqu'un
Juggernaut + Colossus + Wolvernine + Rogue
ou
Cyclops + Jean Grey + Gambit + Rogue

EVITER LE COMBAT AVEC LADY DEATHSTRIKE

Lady Deathstrike est le second boss que vous devez normalement combattre. On peut toutefois éviter ce combat en utilisant les quatre personnages issus de la Confrérie des Mauvais Mutants : Magneto, la Sorcière Rouge, le Fléau et le Crapaud. Lady Deathstrike leur proposera alors de les laisser tranquilles contre 1000 crédits.

XGIII : Extreme G Racing

© Acclaim / Probe Software 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez ces codes juste après que le message "Press Start" apparait à l'écran.

Turbos et boucliers infinis pendant une course

L + R, Z, L + R, Z

Munitions illimitées

L, R, L, R, L + R, Z

Toujours gagner les courses XG demode carrière

R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.

Remporter la course suivante

L + R + Z, L + R, Z, L + R + Z.

Doubler les gains

L, R, Z, L, R, Z, L + R

Challenge Extreme Lap

L, R, L, R, L, R, Z, L + R

Toutes les équipes et toutes les pistes

L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z

EQUIPE STARCOM

Terminez le jeu en mode Carrière XG.

DÉPART RAPIDE

Pendant le décompte, maintenez la touche Haut enfoncé sans accélérer. Dès que GO apparait, accélérez.

DOSER LE TURBO

N'utilisez pas la jauge de turbo en une fois, mais appuyez sur le booster par à coups pour le faire durer plus longtemps.

XGRA : Extreme-G Racing Association

© Acclaim 2004

CODES

Message des programmeurs à la fin des crédits

MUNCHKIN ou EDDROOLZ ou EDDIEPOO

Toutes les pistes

WIBBLE

Tous les niveaux de course

FREEPLAY

XIII

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Un réveil douloureux

Arme conseillée : Colt
Difficulté : Facile

Après une mise en bouche des plus étonnantes et immersives, vous obtenez un couteau (scalpel) sur le corps inerte de votre bienfaitrice. Après avoir occis votre ennemi dissimulé derrière la porte grâce à votre lancer de couteau légendaire. Trois viendront à bout de lui, tandis qu'un seul placé entre les deux yeux sera plus efficace. Passez dans la pièce arrière de la maison afin de vous saisir de la clef posée sur le bureau près de la fenêtre. Vous trouverez également trois couteaux sur la table de gauche. Puis revenez dans la pièce principale pour ouvrir la porte d'entrée préalablement fermée. Avant de sortir regardez dans l'armoire à pharmacie près du corps et vous découvrirez une trousse de soin. Prenez ensuite le pont, sans omettre l'arme de l'homme qui vous a attaqué et descendez à droite en direction de l'hélicoptère. Tuez les deux ennemis, en vous méfiant des tirs de ce dernier. Puis ouvrez l'armoire au bout du quai. Là vous obtiendrez une autre trousse de soin. Rentrez dans la cabane la plus à gauche. Vous trouverez un colt sur la table, une bouteille sur le bar, ainsi que 8 couteaux de lancer au fond de la pièce. Remontez alors sur la route principale et suivez toujours le pont. Deux hommes arriveront alors à votre rencontre. Faites attention aux deux snipers en haut de la colline bordant le pont. Après la fuite du grand méchant en bateau, vous débouchez sur le port où un homme de main vous attend sur le dernier quai. Tuez-le de l'endroit où vous vous trouvez. Continuez à longer le port. Continuez à longer le port. Sur le tout premier bateau, un voilier, se trouve un 44 magnum. Au bout de la deuxième jetée est amarré un bateau jaune. Sur le tableau de commandes se trouve une trousse de soin. Vous arriverez près d'un hameau de cabanes, où est posté un ennemi... N'oubliez pas de vous saisir de la clé qu'il porte sur lui. Elle vous sera nécessaire afin de démarrer le pick-up. Attention également à la trousse de soin sur la face gauche du bâtiment le plus au Sud, ainsi qu'aux recharges du colt, situées au même endroit. Avancez prudemment vers le véhicule, car un homme se dissimule derrière le capot. Abattez celui-ci et prenez les commandes. Fin de la mission.

Chapitre 2 : New York : Winslow Bank

Arme conseillée : Chaise ou Cendrier pour la première partie puis Colt
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Accéder à la salle des coffres
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Scène 1 : La banque

Cette mission repose sur un principe salvateur de discrétion. En effet, la moindre réaction louche attire l'attention des gardiens. Restez donc prudent. Dès l'entrée dans le bâtiment, rendez-vous au guichet derrière lequel se trouve le banquier habillé de bleu. Montrez-lui votre clé, et suivez-le. Entrez alors dans la salle des coffres. Allez au fond de la pièce afin de découvrir votre casier. Ouvrez-le et vous vous rendrez vite compte qu'il contient une bombe et une mallette. Prenez cette dernière et partez rapidement. Votre vision baisse et tout devient blanc.

Scène 2

Vous vous réveillez dans un bâtiment qui vous est totalement inconnu. Approchez vous de la jeune femme postée près du secrétaire (meuble). Puis suivez-la.

Scène 3 : La banque

Objectifs :
- S'échapper de la banque
- Ne pas tuer le personnel de la banque

Après avoir vu que c'est cette mystérieuse personne qui est responsable de l'engin explosif, vous reprenez vos esprits. Seulement, vous êtes à un mètre de la bombe ! Courez rapidement à l'extérieur. La lourde porte de métal est verrouillée. Revenez sur vos pas, et sortez par l'ouverture nouvellement créée par l'explosion. Allez à droite, jusqu'à un couloir, puis grimpez à l'échelle. Arrivé au niveau du ventilateur, baissez-vous et poursuivez votre chemin. Puis parvenu au bout de ce dédale de passages étroits, brisez la grille endommagée. Descendez. Les choses sérieuses commencent. Un opposant se trouve sur votre passage. Avancez prudemment en longeant les murs. Il s'agit d'un gardien. Approchez-vous de lui et assommez-le. Saisissez-vous de son arme. Montez les escaliers et ouvrez la porte.

L'alarme a été donnée, et l'on cherche un homme armé. Continuez toujours à monter jusqu'à apercevoir une chaise. Faites attention, un gardien se trouve en haut de l'escalier adjacent. Munissez-vous de la chaise, dans le but de vous en servir comme ustensile. Progressez sur les marches en vous concentrant sur le champ de vision du gardien. Une fois la porte dépassée, collez-vous contre le mur. Attendez un moment, puis jetez un coup d'oeil par l'ouverture. Le gardien sera alors de dos, scrutant les environs. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous débouchez alors au premier étage. Servez-vous des colonnes pour vous cacher et saisissez toujours des chaises dans le but de mettre hors d'état de nuire les personnes qui vous cherchent. Faites bien le tour de l'étage, jusqu'à voir un bureau. Néanmoins méfiez-vous, les hommes de la sécurité rôdent, dont un qui se trouve au bout du corridor , avec une vue imprenable sur le meuble en question. Pour plus d'efficacité, un cendrier en fer est la bonne solution. Continuez tout droit, jusqu'à atteindre une porte portant l'inscription "Director". Pénétrez dans cette pièce. Une personne qui ne vous veut pas que du bien se trouve dans la salle contiguë. Faites donc le moins de bruit possible. Malheureusement, la porte pour vous y rendre n'est pas ouverte. Qu'à cela ne tienne, attendez patiemment que le garde accompagnant l'homme dans la salle s'approche de la poignée afin de sortir. Dès que la porte est déverrouillée, assénez-lui un coup de chaise ou de cendrier, selon vos goûts, et entrez. Regardez bien sur le bureau qui fait l'angle au fond de la pièce. Vous y trouverez un kit de soin. Puis ouvrez la porte. La salle est désormais vide. Mais où l'homme est-il passé ? Prenez la porte d'en face. Attention, un gardien se trouve juste derrière, traînant dans le couloir de droite. Laissez-le faire sa ronde afin de pouvoir le surprendre. Ce qui complique la tâche est qu'un autre homme de la sécurité surveille le couloir parallèle. Faites donc votre possible pour suivre celui en face de vous, dans l'axe de droite, sans que celui de gauche ne vous voit. La meilleure façon est de se dissimuler entre deux rangées de bibliothèques, le plus près possible de l'axe de droite. De ce fait vous serez à l'abri (car trop loin) du regard de l'homme de gauche, en étant prêt à fondre sur votre cible. Au bout de vos efforts, au fond de la rangée de droite, vous découvrirez une trousse de soin sur une table. Sautez sur cette dernière, afin de briser une grille et de sortir de cet enfer.

Une fois dans les conduits d'aération, allez tout droit, puis à droite. Vous verrez une nouvelle grille que vous pourrez briser. Descendez. Au fond du couloir dans lequel vous vous trouvez, réside une femme. Prenez-la en otage. Prenez ensuite la carte magnétique sur la table devant laquelle se trouvait votre prisonnière.
Approchez-vous du lecteur de cartes à gauche et passez celle-ci à l'intérieur. Une porte s'ouvre. Allez-y. Dirigez l'otage vers les gardiens afin qu'ils ne vous tirent pas dessus. Marchez donc à reculons, en empruntant le couloir de gauche. Au bout d'une cinquantaine de mètres, un autre lecteur se trouvera à votre gauche. Passez votre carte entrez dans la pièce qui se révèle être un ascenseur. La sécurité tue votre otage. A votre sortie, vous apercevez un garde mort. Un autre homme est entré dans la banque. C'est lui que tout le monde recherche. Allez à gauche. Attention, un homme armé fond sur vous rapidement. Tuez-le. Continuez tout droit. Vous tomberez nez à nez avec un ennemi. Vous ayant repéré, ses collègues se chargent de venir le venger. Au nombre de trois, deux arriveront face à vous, tandis que le dernier surgira dans votre dos. Entrez alors dans la grande pièce à gauche. Vous y trouverez une trousse de soin sur un bureau. Prenez la porte près du paravent afin de découvrir un cadavre sur lequel vous pourrez prendre un fusil à pompe. Ressortez maintenant dans le couloir. Puis, au bout prenez à droite et entrez dans la pièce. Ne descendez pas

les escaliers. Regardez sur votre droite. Un chemin s'offre à vous. Vous parvenez à l'extérieur où un homme vous attend, arme au poing. Continuez. Prenez les escaliers en métal et descendez. Prenez l'échelle. Fin de mission.

Chapitre 3 : QG du FBI

Arme conseillée : Chaise au début, puis colt, voire fusil à pompe après être sorti de l'agence.
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Ne pas tuer d'agents
- Rejoindre Jones sur le toit

Scène 1 : L'interrogatoire

Après une scène d'interrogatoire, la femme que vous aviez aperçue lors de votre évanouissement vous libère. Allez vers elle. Vous devez maintenant vous rendre sur le toit de l'agence. Munissez-vous d'un cendrier, on ne sait jamais. Puis sortez. Vous débouchez dans un couloir. L'allée principale s'étend à gauche. Deux gardes sont en train de discuter. La meilleure chose à faire est d'aller discrètement tout droit dans une petite allée secondaire. Là, baissez-vous afin de briser les grilles. Prenez le conduit. Faites attention en brisant l'autre grille, car des gardes pourraient vous entendre. Rentrez dans la pièce devant vous. Assommez l'agent du FBI et prenez son arme. Trois placards se dressent devant vous. Ouvrez celui du centre (comme d'habitude), pour découvrir des munitions pour votre pistolet, ainsi qu'un médikit (trousse de soin). Sortez dans le couloir. Rentrez dans la pièce en face. Derrière les panneaux électriques, se cache un médikit. Ressortez et continuez à suivre le couloir. Vous tomberez sur un garde apeuré par votre charisme. Assommez-le. Entrez dans la salle. Un garde vous attendait tapis derrière la porte. Un coup de chaise et on n'en parle plus. Tapotez sur les ordinateurs disposés sur le bureau. Vous aurez une petite surprise.

Au fond de la pièce se trouve un amas de caisses. Détruisez les afin de pénétrer encore et toujours dans un conduit. Prenez les pierres. Puis sortez dans le couloir. Neutraliser le garde avec vos cailloux. Puis rouez de coups de poing l'agent du FBI. Revenez ensuite sur vos pas car un autre agent écume le couloir. Assommez-le. Désormais vous êtes libre de visiter tous les conduits de ce couloir. Cependant le meilleur moyen d'en tirer partie est de s'en servir pour approcher les sentinelles sans bruit. Choisissez votre méthode. Continuez donc tout droit et vous assisterez à une à un vol de sbires au travers d'une porte. Allez rejoindre le malheureux, en prenant vos précautions et une chaise. Vous pouvez également passer par la salle de sport droit devant à votre entrée dans les lieux. Mais je ne vous le conseille pas, étant donné que vous vous tiendrez par là même en face d'une porte ouverte dans la ligne de mire d'un colt. Abattez par conséquent l'homme dans la pièce. Un autre surgit par la porte du fond. Réservez-lui le même sort. Sortez. A votre gauche, un autre homme de main vous agresse. Prenez à droite. Au bout du couloir prenez la porte de gauche. Dans la pièce, se trouvent des casiers. Celui de gauche contient un médikit. Ouvrez la porte sur votre gauche. Vous assistez à une fusillade. Attendez que l'un des deux tue l'autre pour user moins de munitions (très terre à terre mais vital). Ouvrez la remise. A vous les recharges de calibre 12 (Fusil à pompe). Ressortez et empruntez le trou dans le mur au fond du couloir.

Scène 2 : Accéder au toit

En haut des escaliers se trouvent une porte. Ouvrez-la avec prudence. La pièce est abandonnée (je vous ai bien eu).Vous n'êtes plus dans l'agence. Continuez dans celle adjacente. Ici par contre, il y a du monde. Retournez dans la salle précédente afin de vous cacher derrière le bar. Vous subirez moins de dégâts. Une fois débarrassé des trois comiques revenez dans la salle où ils se trouvaient et continuez. Vous êtes à nouveau pris dans le feu de trois molosses. Resté accolé à un mur, en attendant qu'ils se montrent. Continuez. Rendez-vous dans la pièce en bas à droite. Approchez du trou béant du plancher de manière à surprendre vos adversaires d'en haut. Faites-vous plaisir. Attention dès que vous aurez tué les deux personnes de la salle du dessous, deux autres viendront vous rendre la pareille de la pièce d'en face. Mettez-vous à couvert d'une sorte de meuble. Revenez dans la pièce précédente et dirigez vous vers la salle du fond. Descendez les escaliers. Dans une armoire vous mettrez la main sur un fusil à pompe et des munitions correspondantes. Revenez dans la salle du trou et longez le mur près de la fenêtre. Une fois en face, allez dans la pièce de gauche. La pièce suivante est remplie de costauds armés de fusils à pompes. Procédez de la

même manière que pour les autres. Continuez jusqu'au fond de la salle puis à droite. Toujours tout droit. Vous débouchez dans un long corridor. Avancez prudemment jusqu'au bout. Puis prenez l'échelle. Fin de la mission

Chapitre 4 : La fuite

Arme conseillée : Fusil à pompe et fusil à lunette
Difficulté : Facile

Objectif :
- Escorter le Major Jones

Votre mission, et vous l'acceptez, est de suivre le major en prenant garde qu'il ne lui arrive rien. Commencez par vous servir du grappin pour monter sur l'immeuble d'en face. Une fois accroché, montez avec le filin, puis une fois arrivé à bonne hauteur, balancez-vous afin d'atteindre sain et sauf la terre ferme. Vous êtes alors attaqué. Descendez votre agresseur posté sur le bâtiment en face du vôtre. Vous avez maintenant accès au fusil sniper. Servez-vous de votre nouvelle acquisition pour protéger votre amie Jones. Cette dernière fait alors choir un pylône qui va vous servir à descendre en rappel. A votre arrivée au sol, vous êtes assailli par deux mauvais bougres. Un truc pour résister plus facilement, essayez d'atterrir sur l'espèce de citerne en contre-bas. De là vous pourrez sniper vos adversaires sans subir le moindre dégât. Le major se cache derrière une grosse bobine de câble électrique. Couvrez-la, car une horde d'ennemis vous assaille. Préférez à ce moment là le fusil à pompe. Les hommes sont au nombre de trois et viennent de la gauche de l'écran. Entrez dans la pièce préalablement fermée dans laquelle deux d'entre eux se trouvaient. Un kit de secours et des munitions pour le fusil à pompe vous attendent. Rejoignez le major au bout de la zone, devant une porte. Entrez. Une fusillade éclate. Les ennemis se sont retranchés derrière une table renversée. Visez la tête. Allez à droite. Suivez le major. Effectuez un grand saut en prenant de l'élan afin de ne pas tomber dans le trou fissurant la plate-forme métallique. Arrivé à une porte, entrez rapidement et tirez sur les trois opposants sans réfléchir. Jouez sur l'effet de surprise. Prenez les fusils à lunettes, et le kit de soin. A votre sortie un combat de tir à distance s'engage. Une fois vos deux adversaires vaincus, rejoignez le major. Un troisième larron s'interpose. Le même sort s'impose. Encore un grand saut du bout du toit. Au pas de course. Vous pénétrez alors sur une sorte de chantier. Quatre imbéciles vous foncent alors dessus, dont un en feu (vous verrez pourquoi). Collectez des munitions et des kit de soin sur leur cadavre. Toujours un grand saut. Vous êtes alors pris au piège dans une salle close. Mais, soudain les ennuis commencent. Six assaillants vous attaquent dont un avec un lance-roquettes. Désactivez ensuite le système de sécurité dans le bâtiment de droite. Le comité d'accueil arrive. Courez vers l'hélicoptère. Deux autres rigolos vous bloquent la route. Montez dans le véhicule. Fin de la mission.

Chapitre 5 : Base militaire Emeraude

Arme conseillée : Arbalète dans les phases d'infiltration, et fusil d'assaut lors de rencontres musclées
Difficulté : Difficile

Objectif :
-Pénétrer dans l'enceinte de la base

Parachuté dans un beau paysage de neige, vous suivez un sentier agréable. Votre premier adversaire se trouve être un soldat d'élite apparaissant de dos. Profitez-en. L'arbalète s'ajoute à votre équipement déjà conséquent. Servez-vous en pour neutraliser les deux gardes à l'entrée. Attention, un troisième se dissimule dans l'angle mort de gauche. Patientez en attendant qu'il vienne de lui même. Aventurez-vous alors vers les grilles bloquant l'énorme porte d'acier. Surprise deux gardes arrivent vers vous d'un pas lent. Ils discutent. Mettez à profit cette faute de concentration. A noter qu'ils arrivent dans votre dos. Soyez prudent. Vous voilà maintenant en possession d'un fusil d'assaut. Entrez dans le bâtiment de vérification des laisser-passer près de l'entrée de la base. Vous y trouverez deux médikits. Revenez sur vos traces en remontant la route principale. Vous tombez alors sur un camion en piteux état. Attention deux gardes se trouve juste derrière. Attendez que l'un d'eux tue son comparse. Continuez. Au loin vous apercevez un béret rouge, ce qui est un mauvais signe. Approchez doucement. Ils ont une très bonne vue. Une balle dans la tête fera l'affaire. Ou une flèche si vous en avez encore à disposition. Ceci aura pour effet d'alerter deux de ses compatriotes. Mais le temps qu'ils

arrivent à vous, leur sort sera scellé. Avancez jusqu'au petit bâtiment près du pont afin de rétablir le courant, mais cela ne fonctionne pas. Un nouvel objectif se greffe alors sur votre feuille de route. Attention aux deux snipers d'en face.

Objectif :
-Remettre le courant

Revenez plutôt sur vos pas et entrez par la porte dérobée que vous avez croisé sur votre chemin. Vous entrez alors dans un complexe où nombre de corps s'amoncellent. Au fond de la pièce se trouve un homme au béret. N'attendez pas qu'il se retourne. Continuez tout droit. Un commando ouvre le feu sur vous. Répliquez rapidement. Regardez attentivement les caisses près de la porte la plus en arrière, à gauche. Vous y découvrirez un casque, ainsi qu'un gilet pare-balles. Allez au fond de la grande salle et vous récolterez une trousse de soin, et des grenades et munitions pour fusil d'assaut. Vous serez alors attaqué par trois hommes arrivant dans votre dos. Deux grenades bien placées vous éviteront de gaspiller de précieux points de vie. Revenez sur vos pas et prenez l'escalier qui monte au premier étage (porte de gauche). Observez bien à gauche lors de votre arrivée à ce dernier. Il y a deux interrupteurs. Actionnez celui de gauche pour remettre le courant. Un garde vous attaque alors. Allez sur la passerelle de gauche et saisissez vous d'un médikit, de grenades, de munitions pour fusil d'assaut, ainsi que pour fusil à pompe. Revenez donc à l'endroit près du pont, où vous avez reçu votre deuxième objectif, afin d'actionner le levier. Vous croisez encore deux soldats en ces lieux. Deux autres vous attendent également juste devant la porte de sortie. Ils sont très bien équipés. Une fois le levier abaissé, le pont se déplie, vous permettant de passer. Approchez vous à pas de velours du bâtiment de tôles, afin de surprendre les habitants. La grenade me paraît bonne conseillère. Vous y trouverez un médikit, un fusil à pompe, une arbalète, et des carreaux. Grimpez alors sur le toit de la construction, via les caisses sur la côté gauche, afin d'utiliser votre grappin sur le crochet au-dessus de vous. Sautez sur la corniche enneigée. Attention deux arbalétriers vous ont pris pour cible. Ils se trouvent près de l'entrée du pont. Une fois la situation calmée, cassez la grille à vos pieds et en avant toutes ! Vous voilà maintenant dans la base. Fin de la mission.

Chapitre 6 : Les SPADS

Arme conseillée : Arbalète dans la majeure partie des cas, et fusil d'assaut (grenades)
Difficulté : Difficile

Objectifs :
- Empêcher les SPADS de déclencher l'alarme
- Trouver un passage et infiltrer la base

Scène 1 : L'usine électrique

Vous trouverez, dès votre arrivée, une arbalète posée contre les quatre caisses situées sous la bouche d'aération. Il vous faut avant toute chose désactiver le courant général. En effet les échelles ont été électrifiées. Le champ paraît libre devant vous, mais avancez prudemment. Cachez-vous le plus souvent possible derrière les caisses. Sur le côté gauche du terrain, en plein milieu de ces dernières rôde un garde. Placez-vous de manière adéquate, sans qu'il vous voit, et dégommez son béret d'une flèche. Extirpez-vous doucement de votre cachette afin de ne pas attirer l'attention. Faîtes un repérage des lieux. Rendez vous à l'habitation en tôle. Déverrouillez la serrure avec votre rossignol. Changez d'arme pour prendre votre fusil d'assaut. Ouvrez la porte très vite, et lancez une grenade à l'intérieur. Ce qui aura pour effet de détruire les ennemis et le premier des quatre générateurs. A l'intérieur, vous trouverez des couteaux de lancer. Ressortez. Avancez toujours prudemment à couvert. Au bout d'une quinzaine de pas, un autre militaire entre en scène. Observez bien sa ronde grâce à ses bruits de pas et déportez-vous entre deux caisses, relativement éloignées, pour le tuer à son prochain passage. Utilisez bien sûr l'arbalète. Vous apercevez à nouveau un cabanon, allez-y. Normalement, de là où vous êtes il vous est possible de voir un homme faire sa ronde devant une grande porte. Exécutez-le. Ce sera toujours une sécurité.

Préparez-vous à pénétrer dans la bâtisse. Fort heureusement, il n'y a personne. Ouvrez les placards, afin de trouver, dans le désordre, des couteaux, un kit de soin, et un casque léger. Allez maintenant dans le petit édifice miniature près de la grosse devanture. Il n'y a toujours personne (décidément), mais vous tombez sur un fusil à pompe ainsi que sur le deuxième générateur à déconnecter. Longez maintenant le mur pour aller visiter l'autre côté du terrain. Restez toujours

accroupi, tout en continuant à longer la base. Approchez-vous du camion, et partez ramper près du mur en face. Rejoignez alors le bâtiment masqué derrière les caisses. Étant donné les bruits de pas, il est habité. Ouvrez la porte lorsque le garde s'éloigne. Puis reculez jusqu'à atteindre les caisses. Tapissez-vous et attendez que celui-ci croise votre viseur. Un autre édifice se dresse devant vous. Procédez d'une manière plus brutale cette fois-ci. Défoncez la porte et videz votre chargeur (c'est une expression bien sûr) sur le pauvre hère se trouvant à l'intérieur. Une fois entré, emportez la trousse de soin et les couteaux. Sortez prudemment et remarquez les échelles.

Vous pouvez à présent vous rendre au grand bâtiment central. Débloquez la porte et reculez-vous, afin de voir ce que vous réserve l'avenir. Commencez à vous glisser derrière les bâtiments de droite, en prenant garde au soldat du milieu. Muni de votre arbalète, exécutez le premier militaire que vous rencontrez. Reculez un tantinet et rasez le mur derrière vous. Un autre homme va surgir à votre gauche. Réservez-lui le même châtiment. Dépêchez-vous de vous remettre de ces émotions pour abattre le prochain personnage qui va très rapidement se douter de quelque chose. Un bon timing est de rigueur. N'oubliez d'ailleurs pas de dissimuler les corps, le tout n'en sera que plus simple. Finissez alors par éliminer le dernier opposant en faction, qui devrait se trouver en amont. Assurez-vous cependant qu'il n'a pas été témoin de votre de massacre. Le cas échéant, courez vers lui avec votre fusil d'assaut, afin qu'il ne déclenche pas l'alarme, signe d'échec de la mission. Revenez de suite à l'entrée de ce camp et pénétrez dans le bâtiment de gauche. Vous y trouverez une arbalète et un médikit. Faites-en le tour discrètement, car un ennemi effectue sa ronde derrière. Placez-vous de manière à apercevoir un bout de son crâne, et abattez-le d'un carreau. Entrez alors dans le petit local fermé à clef. Encore un générateur à déconnecter. Plus qu'un.

Marchez jusqu'à la dernière habitation de la rangée de gauche et entrez-y. Vous pourrez prendre de ce fait un fusil à pompe, ainsi que des carreaux. Grimpez jusqu'au petit bâtiment en haut à gauche. Forcez la serrure et faites une entrée fracassante muni d'une grenade, ou simplement en ouvrant le feu avec votre fusil d'assaut. Visez juste. L'alarme est à portée de main. Une fois les deux hommes tués, désactivez le dernier générateur. Revenez alors à l'endroit où sont disposées les échelles et montez sur le toit du complexe.
Pensez bien toujours à ramasser sur les cadavres, armures et autres objets utiles. Grimpez sur l'échelle. Arrivé en haut, restez à découvert derrière le muret. Un personnage fait une ronde. Observez ses mouvements, puis décochez lui une flèche. Avancez. Vous voilà en vue d'un crochet qui va vous permettre de descendre en rappel. Arrivé à destination, brisez la grille conduisant dans le système de ventilation. Fin de la mission.

Chapitre 7 : Le Général Carrington

Arme conseillée : Arbalète dans la première partie, et fusil d'assaut (plus les grenades) lors de la fuite avec Carrington.
Difficulté : Difficile en étant discret, moyenne en attaquant de front.

Objectif :
- Libérer le Général Carrington

Vous commencez le niveau dans les conduits d'aération. Avancez, jusqu'à apercevoir deux hommes qui discutent.

Objectif :
- Espionner la conversation

Demeurez dissimulé, jusqu'à ce que les deux personnes aient terminé de palabrer. Puis continuez d'avancer.

Objectif :
- Trouver la cellule du Général Carrington

Parcourez votre chemin jusqu'à croiser la route d'une grille. Brisez-la et entrez dans la pièce. Approchez-vous de la table au fond de la pièce, à gauche et utilisez l'ordinateur. Vous prenez le contrôle d'une caméra, et visualisez l'emplacement de certains gardes, et par là même du cachot de votre ami le militaire. Sortez. A votre droite, se trouve un sbire faisant sa ronde. Saisissez votre arbalète et tuez-le. Vous pouvez également attendre, pour plus de prudence de voir son cheminement. Une fois débarrassé de lui, courez à sa rencontre, et cachez son cadavre dans la salle ayant la porte ouverte à gauche. Ressortez. Dépêchez-vous alors de rentrer par la porte à votre droite. Vous arriverez dans

des toilettes. Dissimulez-vous dans le WC de gauche en laissant la porte ouverte. Attendez que l'homme de main sorte de celui du milieu et décochez-lui une flèche. Emportez son fusil à pompe. Revenez à la salle où vous avez mis le premier corps. Regardez en face. Une autre pièce s'offre à vous. En entrant tournez-vous vers la gauche et observez la caisse verte. Vous obtiendrez des grenades et un médikit. Ressortez. Accroupissez-vous et avancez lentement jusqu'au deux bidons au début du couloir central. Jetez un coup d'oeil. Si personne ne vous scrute, rampez jusqu'à la porte de l'endroit où vous avez utilisé l'ordinateur. Fermez-la, puis avancez jusqu'aux caisses devant vous. En vous fiant aux pas, attendez que le garde du fond s'éloigne, et que celui qui passe juste devant vous entre dans la pièce à gauche. Méfiez-vous toutefois, car le soldat du fond fait deux allers-retours, pendant que le plus proche de vous n'en fait qu'un. Glissez vous furtivement dans la pièce de droite, dont la porte est ouverte. Cachez-vous derrière cette dernière et patientez jusqu'à l'arrivée du sbire. Décochez une flèche. Vous trouverez également un fusil d'assaut. En faisant attention au militaire qui reste, rendez-vous dans la pièce à droite, de l'autre côté du couloir. Vous y trouverez une armure et un casque dans les placards situés à votre droite en entrant. Prenez la chaise, puis toujours en vous aidant des pas, avancez silencieusement derrière la sentinelle et assommez-la. N'utilisez pas l'arbalète, car les soldats ayant un casque, n'y sont pas sensibles. Le premier coup casse leur casque et ils vous repèrent.
Le fond du couloir fait un coude à droite. Un garde est posté dans cet angle. Approchez-vous de manière à dépasser un tantinet du coin, sans que l'homme vous aperçoive, et utilisez votre pistolet pour lui tirer dans la tête. Voilà, une économie de balles et de santé. En effet, libre à vous de faire cela façon Steven Seagal en tuant tout le monde à la mitraillette. Cela marche fort bien, mais vous y perdrez pas mal de vie et de munitions. Prenez l'ascenseur. Un soldat vient de se faire tuer sous vos yeux. Restez donc prudent. Avancez jusqu'à apercevoir un second cadavre. Arrêtez-vous et observez les bruits de pas. Un SPADS rôde. Cachez-vous derrière les barricades entourées de bandes jaunes et noires. Lorsque le garde s'éloigne, décalez-vous et tuez le silencieusement. Continuez tout droit jusqu'au coin du mur. Vérifiez que le garde soit de dos ou qu'il s'éloigne et avancez jusqu'à l'empilement de caisses. Montez et brisez la grille. Vous pouvez tuer le garde, mais ce n'est pas indispensable. Toutefois, si vous désirez vraiment le faire, attendez qu'il se trouve de dos ou alors revenez en arrière prendre la chaise près de la vitre, suivez-le, et assommez-le. Vous arrivez alors dans un lieu minuscule. Montez à l'échelle. Avancez dans le conduit. Brisez la grille et sortez dans une espèce de réacteur électrique. Neutralisez le soldat tout en bas d'une flèche. L'autre militaire sera alerté, mais c'est mieux que d'avoir les deux. Munissez-vous de votre grappin et descendez à l'intérieur.

Faites bien attention aux décharges électriques. Attendez leur arrêt pour passer. Une fois presque arrivé à la sortie de cette sorte de tube, ne vous posez pas immédiatement au sol. Demeurez à la limite nécessaire vous permettant d'apercevoir la sentinelle.
Une fois que vous savez où elle se trouve, continuez à descendre et laissez-vous tomber. Courez vous dissimuler derrière un des gros ordinateurs, et de votre cachette, tentez de découvrir l'angle idéal vous permettant de tuer votre adversaire sans que lui ne vous touche. Explorez la salle. Près d'une échelle bordée de noir et de jaune, vous avez la possibilité de prendre un médikit. Allez ensuite près de la rangée d'ordinateurs à gauche. Passez derrière et vous aurez la chance de posséder un pistolet 9mm. Revenez sur vos pas, et prenez la porte. Sur votre gauche en entrant, vous trouverez des grenades. Au fond de la pièce se trouve un bureau. Allez-y jeter un coup d'oeil. Vous obtenez une carte magnétique. Néanmoins deux bérets rouges vous attaquent. Sortez de la pièce, et revenez dans la précédente. Utilisez votre carte sur le lecteur situé à côté de la porte massive en fer. Les deux hommes vous ayant attaqué précédemment vous attendent. Ouvrez le feu d'abord à droite où se trouve le premier, puis à gauche
où réside le second accompagné d'un collègue. Abritez-vous grâce aux murs.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, vous êtes revenu à l'endroit duquel vous avez eu accès à la grande échelle. Prenez le sas, sur le mur sud. Ouvrez-le à l'aide de votre carte. Vous pénétrez dans un hangar. Rampez vous mettre à couvert derrière les caisses sur la gauche. Vous aurez en plus un kit de soin. Continuez à longer ces dernières jusqu'au coin du mur. Demeurez-y jusqu'à ce que le garde passe devant vous s'en vous voir. Une fois de dos, tuez-le silencieusement. Rentrez dans la salle suivante. Faites attention aux bruits de pas. Le couloir adjacent est occupé. L'homme dispose d'un casque. Saisissez-vous donc de la chaise traînant dans la salle, suivez-le et faites le taire. Allez tout droit. (Note : Vous pouvez également pénétrer dans la salle se trouvant sur votre gauche dans ce même couloir. Sachez qu'elle est habitée de trois gardes, et que vous y trouverez en fouillant dans les placards et en visitant un tantinet, un fusil à pompe, des grenades à main, un 9mm, des grenades pour le fusil d'assaut, un document important, et un kit de secours). Poursuivez jusqu'à la salle du fond. Vous mettrez la main sur un médikit. Sautez sur les caisses empilées et entrez dans le conduit. Allez à droite au premier embranchement. Prenez encore à droite à la première grille que vous verrez après la scène cinématique. Encore à droite. Continuez et vous parviendrez à un cul-de-sac, comprenant également un kit de soin et un casque lourd. Rebroussez chemin, jusqu'à l'entrée, puis continuez tout droit,

en la dépassant. Brisez la grille de droite. Descendez. Vous avez trouvé le Général. En face de vous sur les caisses vous découvrez une armure lourde et un kit de secours. Ouvrez à votre supérieur.

Objectif :
- Escorter Carrington vers la sortie.

Sur les ordres du militaire, placez-vous face à lui de l'autre côté de la porte, afin de surprendre le garde qu'il vient d'appeler pour faire diversion. Couvrez-le coûte que coûte. Les ennemis surgissent de toutes parts, il ne va pas falloir chômer. Prenez votre fusil d'assaut et suivez votre ami. Utilisez vos grenades lorsque vous êtes submergé par les soldats vous tirant dans le dos. En effet, si vous vous occupez d'eux avec votre arme conventionnelle, Carrington ne vous attendra pas et se fera tuer. Méfiez-vous également des tireurs postés dans les escaliers. Un conseil, suivez la direction du bas de la bulle lorsque le Général hurle, vous le retrouverez plus facilement. Fin de la mission.

Chapitre 8 : Le téléphérique

Arme conseillée : Arbalète pour les gardes sans casque, fusil d'assaut pour les autres
Difficulté : Facile

Objectifs :
- Utiliser le téléphérique pour quitter la base
- Le Général Carrington ne doit pas mourir

Commencez par suivre le Général. Au moment où il s'arrête près d'un sapin, imitez-le. Il faut descendre deux sentinelles, pendant que lui contacte Jones. Demeurez à couvert des sapins en avançant tout droit sur le côté gauche du terrain, et neutralisez avec une flèche le soldat effectuant sa ronde devant de grands grillages, en face des cibles du champ de tir. Tournez-vous vers la droite et vous apercevrez un autre ennemi, déambulant à l'avant d'un bunker. Ne tentez rien, il dispose d'un casque. Revenez en arrière, jusqu'à un chemin verglacé. Il se sépare en deux bras, de chaque côté d'un gros bloc de neige. Allez à droite. Vous tombez alors sur un cabanon près d'un camion abandonné. C'est apparemment ici que se trouve le fusible, mais l'entrée du bâtiment est protégée par un lecteur de carte. Faites le tour du local et placez-vous à droite de la grosse poutrelle métallique couchée au sol. D'ici vous pourrez aisément éliminer le militaire se promenant, sans attirer les soupçons. Avancez en longeant les rochers sur votre droite, jusqu'à être hors de vue de l'autre garde.

Cassez une vitre afin de pénétrer dans le complexe. Vous arrivez dans une salle, dans laquelle se trouve un kit de soin, sur une table. Attention au son des pas. Quelqu'un marche derrière la porte. Attendez qu'il s'éloigne, ouvrez la porte et décochez lui une flèche tandis qu'il vous présente son dos. Regardez sur les meubles du fond de la pièce. Un kit de secours s'y trouve. Sur le mur ouest se trouve un panneau électrique. Ouvrez-le. Il manque un fusible. A vous de le trouver. Mais vous savez où il réside. Sortez de la salle. Vous débouchez dans un couloir. Prenez la deuxième porte. En faisant attention au garde, ouvrez-la. Reculez jusqu'à obtenir un angle de visée très restreint. Vous verrez alors l'un des deux soldats passer. Il s'arrête quelques secondes et repart. A ce moment-là, décochez-lui une flèche lorsqu'il se trouve à peu près à mi-chemin. Il s'écroulera, mais ne sera pas découvert par son collègue, car masqué par des barrières de métal. Éliminez l'autre en vous fiant à ses pas, comme d'habitude. Rendez-vous alors à la porte la plus près du téléphérique. Baissez-vous, car il y a de nombreuses vitres, et entrez. De là où vous êtes, et car il n'y a plus personne pour vous gêner, attendez que le militaire casqué soit, de dos, et envoyez-lui une bonne rasade de munitions émanant du fusil d'assaut. Vous obtenez la carte magnétique. Retournez au cabanon, à l'extérieur, et entrez. Prenez le fusible.

Objectif :
- Placez le fusible sur le disjoncteur

Revenez dans la pièce où se trouvait le disjoncteur, afin d'y déposer votre fusible. Mais avant cela, vous allez encore devoir protéger Carrington. En avant ! Suivez-le tout le temps, et méfiez-vous des attaques dans le dos. Une fois arrivé devant le complexe, le Général vous ordonne de remettre le courant. Vous pouvez y aller tranquillement, étant donné que vous avez éliminé toute menace préalablement. Prenez la grande porte devant lui, et faites votre travail. Une fois tout en place, un nouvel objectif s'offre à vous.

Objectif :
- Activer le téléphérique

Retournez dans la salle aux nombreuses vitres. Celle où vous avez neutralisé le garde détenant la carte. Une fois arrivé en ce lieu, montez les escaliers. Une fois sur le toit, pénétrez dans le petit local et actionnez le levier.

Objectif :
- Rejoindre Carrington devant la cabine du téléphérique

Redescendez dans la salle principale et rendez vous auprès de Carrington. Deux hommes vous attaquent alors du haut des marches. Répliquez en prenant garde à votre supérieur. Il vous fait du coup cadeau d'un fusil à lunette. Montez dans le téléphérique. Fin de la mission.

Chapitre 9 : Protection

Arme conseillée : Fusil sniper et Fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Escorter Carrington jusqu'à l'hélicoptère du Major Jones

Alors là, il va y avoir de l'action. La cabine dans laquelle vous vous trouvez menace de se décrocher. Pendant que le Général tente une sortie, couvrez-le avec votre fusil sniper, en abattant deux hommes en contrebas. Puis montez rapidement sur le toit du téléphérique. Accrochez votre grappin sur le crochet noir et jaune à l'avant du véhicule. Maintenant, laissez vous descendre. Dès votre arrivée, vous êtes pris en chasse. Suivez Carrington. Deux soldats foncent sur vous. Tuez-les avec votre fusil d'assaut. Un troisième muni d'un lance-roquettes vous attaque du haut de la colline d'en face. Tirez-lui dans la tête avec votre fusil à lunette. Poursuivez Carrington. Vous vous retranchez dans une grotte. Cependant trois hommes, vous prennent au piège, en bloquant la sortie. Abattez-les avec votre fusil sniper. Sortez avec le général. A peine avez-vous fait dix mètres, qu'un SPADS, vous tire dessus du haut d'une bute à votre droite, Éliminez-le. Continuez votre chemin vers le Général. Lorsque vous arrivez près de lui, il vous crie de faire attention au lance-roquette. Zoomez alors très rapidement sur la tête de l'homme détenant une telle arme, sur la colline face à vous. Profitez-en pour vous occuper également de son coéquipier. Allez-y. Un militaire saute juste derrière vous, tuez-le avec le fusil d'assaut. Un autre apparaît en haut de la bute d'où le précédent s'est jeté. Un petit tir de précision est de rigueur. Puis vous tombez dans une embuscade. Utilisez alors de nouveau le fusil d'assaut, contre vos trois assaillants. Si Carrington n'est pas décédé, c'est bon. Mais ce n'est pas terminé pour autant. Vous devez à présent à l'aide d'une mitraillette lourde, défaire une bonne douzaine d'ennemis, afin de protéger Jones et le Général. Lâchez l'arme, si vous avez besoin de vous guérir. Maintenant, montez dans l'hélicoptère. Fin de la mission.

Chapitre 10 : Le chalet

Arme conseillée : Colt pour la précision, et le fusil à pompe pour l'efficacité
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Trouver le chalet

Vous débutez sur une route enneigée. Dès le départ vous avez le choix de prendre à gauche ou à droite. Commencez par la gauche. Avancez prudemment jusqu'à apercevoir au loin un groupe de personnes en train de discuter. Deux hommes s'approchent alors de vous, tandis que deux autres partent vers la droite. Baissez-vous alors, et attendez derrière le petit monticule de neige près de vous. Dès que l'un d'eux montre sa tête, tirez. Le second va accourir, faites de même. N'allez pas fouiller les corps en courant. En effet, un autre larron vous guette du haut d'un promontoire neigeux. Montrez-vous rapidement, et attendez qu'il vienne à vous. Réservez-lui un sort identique. Mais un quatrième rentre en jeu. Procédez encore de façon semblable. Attirez-le à vous. Allez encore vers la gauche. Approchez

prudemment du lac, en demeurant caché dans les sapins. Malheureusement, on s'attend à votre visite et deux hommes font feu sur vous d'un bateau en contrebas. Une fois débarrassé d'eux (de préférence avec le colt, plus précis) allez voir dans leur embarcation, vous trouverez un kit de secours. Remontez par le petit passage à gauche. Avancez à couvert. Vous voyez alors un groupe qui fait un bonhomme de neige (?!). Rampez vers eux, et faites rapidement feu sur les trois premiers. Puis servez-vous des arbres pour vous protéger des deux autres cachés un peu plus loin. Préférez le fusil à pompe au colt ou au fusil de chasse. Prenez à droite.

Vous arrivez à un chalet, dans lequel vous trouverez un kit de secours. Un homme surgit alors dans votre dos et vous attaque. Servez-vous du chalet comme d'un mur. Attendez que les salves s'arrêtent, et sortez en courant. Une fois cet homme mort, volez-lui son pistolet mitrailleur et redescendez derrière le chalet. Arrivé au lac, sautez de bloc de glace en bloc de glace, afin de rallier l'autre berge. A votre grande surprise deux rigolos vous attendent de l'autre côté. Servez-vous du fusil à pompe. Grimpez la côte, prenez à droite en arrivant au sommet. Profitez du fait que l'ennemi soit de dos quand vous arrivez. Sinon, dissimulez-vous et attendez qu'il fasse volte-face. Une fois sur la rambarde en bois suivez la bute de droite. Deux hommes discutent. Accroupissez-vous et suivez toujours la droite du décor. Vous verrez des silhouettes à l'horizon. Approchez-vous silencieusement par la gauche, afin de profiter du refuge qu'est le tas de bois. Mais horreur, tout était trop calme pour être naturel. Vous voilà encerclé. Défendez-vous de toutes vos forces. Occupez-vous de celui sur la bute en dernier, c'est le moins dangereux, car il n'a pas de fusil à pompe. Une fois les cinq opposants éliminés, continuez tout droit. Vous voilà à la cascade. Longez le rebord près de la chute d'eau, et passez sous les flots. Continuez en prenant garde de ne pas tomber. Soudain un homme vous attaque du rocher en face de vous. Répliquez avec le colt si possible. Poursuivez. Montez, puis prenez à gauche dès que vous en aurez l'occasion. Fin de la mission.

Chapitre 11 : Le chalet (2)

Arme conseillée : Arme dissimulée dans le coffre exclusivement, ou Kalachnikov à la rigueur
Difficulté : Difficile (très même)

Objectifs :
- Trouver le chalet
- Couvrir la fuite de Kim Rowland

Avancez jusqu'au chalet. Ouvrez la porte. Après une scène cinématique, vous êtes assailli par les SPADS. Courez vite vers la bibliothèque, afin de prendre des munitions, des armes, ainsi que des protections. Restez coûte que coûte dans le chalet et éliminez les ennemis. L'épreuve est rude, car ils se révèlent très nombreux. Surtout prenez l'arme cachée au fond à droite du chalet, dans l'espèce de banc. Restez le plus souvent à couvert, et tirez par les fenêtres. Laissez entrer des ennemis, ils sont plus faciles à neutraliser à un mètre de vous. Éliminez rapidement les hommes armés de lance-roquettes. Au bout d'un moment, un hélicoptère arrive. Attendez qu'il soit bien devant l'habitation, et détruisez-le. Une nouvelle salve de molosses arrive. Tuez les personnes postées en hauteur, puis le reste des imbéciles fortement armés. A la suite d'un certain nombre de gens éliminés, l'un deux fera exploser l'arrière de la maison, vous permettant de sortir. Et là, c'est le drame. En effet, cinq assaillants fondent sur vous pendant que vous tentez de rejoindre Jones. Ne réfléchissez et arrosez ce vaste monde avec votre arme surpuissante. Un conseil, saisissez le kit de secours dans le petit four en bois à votre droite dès la sortie du chalet. Vous finissez dans un cul-de-sac, où vous perdez connaissance. Fin de la mission.

Chapitre 12 : La prison

Arme conseillée : Couteaux et fusil sniper, et à la rigueur pistolet durant les fusillades
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Fuir la prison de haute-sécurité

Suivez tout d'abord les gardiens, sans tenter de fuir. Dans le cas échéant, vous subirez des coups de matraque

dévastateurs. Une fois arrivé dans les douches, approchez-vous d'un prisonnier, habillé de orange. Après un gémissement plaintif de ce dernier, les geôliers vont se mettre dans l'idée de s'amuser avec vous. Saisissez une bouteille et assommez le premier. Un balai ou vos poings suffiront pour le second. Une fois ces problèmes comportementaux réglés, subtilisez les clés à un de vos bourreaux. Ouvrez alors le placard à balais, situé au fond de la pièce, près des deux tables misent bout à bout. Grimpez sur les caisses et cartons empilés dans ce local, brisez la grille et sortez sur la tuyauterie. Attention à ne pas tomber. Continuez jusqu'à arriver à une deuxième grille endommagée. A ce moment là regardez aux alentours. Vous verrez une ouverture dans le mur en face de la grille prête à se rompre. Allez y et vous découvrirez des couteaux et des pavés. Revenez maintenant casser la grille. Vous entrez alors dans une salle où se trouve un garde en contrebas. Tuez-le à l'aide d'un des couteaux, en visant la tête. Puis descendez en vitesse afin de profiter de l'effet de surprise vis à vis des deux hommes derrière le poste de garde. Subtilisez avant tout l'arme de poing de la sentinelle à terre avant d'entamer le combat. Une fois tout ce petit monde défait, fouillez la pièce et vous trouverez un kit de secours sur une étagère. N'oubliez pas de prendre les clefs sur les cadavres. Puis empruntez la porte. N'allez pas jusqu'au fond du couloir, vous ne pourriez pas déverrouiller la serrure. A l'entrée du corridor, regardez sur votre droite. Un petit passage se découvre. Prenez-le.

Montez l'escalier et servez-vous d'une des clés. Vous débouchez dans le bloc G. Tout d'abord continuez tout droit afin de visiter la prison. Allez tout droit, puis prenez la première à droite, puis une nouvelle fois à droite. Vous trouverez un kit de soin, dissimulé sous un lit. Revenez sur vos pas. Prenez encore une fois la première à droite. Poursuivez le long du couloir et ouvrez la remise. A gauche en entrant vous trouverez un casque léger, et à droite un document important, et un kit de secours. Repartez à l'entrée du bloc, et montez les escaliers les plus à droite. Vous êtes maintenant dans le bloc F. Attendez avant de vous lancer dans l'ouverture de la grille. Un garde déambule. Restez caché le long du mur et attendez qu'il se retourne pour le tuer avec un de vos couteaux. Cependant, arrangez vous pour mettre fin à ses jours assez près de vous. En effet, deux autres personnes surveillent les alentours au fond du bâtiment. Leur champ de vision est limité mais assez étendu tout de même. Faites donc attention. Prenez le corps, et cachez-le dans le petit renfoncement à droite. Attrapez la clé, et continuez. Longez toujours le mur droit en étant accroupi, et dissimulez vous dans la seconde niche. Profitant du fait que les deux gardes disparaissent en même temps de votre champ de vision à un moment donné, courrez vous abriter à gauche. Approchez furtivement, et quand le garde vous tourne le dos, lancez lui une de vos lames. L'autre sbire ne verra rien, étant trop loin. Dès lors continuez à raser les murs afin de vous approcher au plus près de la porte de gauche. En effet, celle-ci contient un fusil sniper des munitions pour le fusil à pompe et des grenades. Équipez-vous de celui-ci et nettoyez la zone en silence et furtivement. Vous pouvez aussi assommer le garde, mais dans ce cas bonne chance. La porte de droite contient un kit de secours. Prenez maintenant l'ascenseur.

Dès votre arrivée, accroupissez-vous et mettez fin aux jours de la sentinelle que vous apercevez à peine tout en haut de l'écran grâce au sniper. Ensuite, tuez le garde qui patrouille devant la grille. Courrez vers cette dernière et dépêchez-vous de vous occuper du deuxième garde qui accompagnait le premier. Levez alors les yeux et vous apercevrez une autre sentinelle sur les hauteurs. Occupez vous rapidement de cette dernière. Vous aurez peut être déclenché un tout petit moment l'alarme, mais vous aurez réduit vos dommages de manière significative. Faites le tour du bâtiment central en faisant bien attention de ne croiser personne. Servez-vous du fusil à lunette pour vérifier. Allez à gauche jusqu'à l'entrée du secteur A. Faites attention, car un garde est en faction derrière. Fiez-vous à ses pas, et surprenez-le de dos. Il vous sera difficile de réussir cela, car son attention s'enflamme dès que la porte s'entrouvre.
Il faut vraiment le faire au bon moment. Vous pénétrez alors dans une cellule où se trouve une chaise électrique. Ouvrez la porte. Suivez la ligne rouge. Vous entrez alors dans une salle bardée de panneaux électriques. Baissez-vous et passez dans le conduit devant vous. Vous allez tomber nez à nez avec un pensionnaire de l'asile munis d'une arme à feu. N'ayez pas de pitié, tuez-le. Poursuivez à gauche. Vous parvenez alors à un trou béant. Saisissez l'échelle et descendez. Vous atterrissez alors dans une retenue d'eau. Regardez bien alentour, vous verrez un passage. Prenez-le, et montez sur l'échelle à votre disposition. Fin de la mission.

Chapitre 13 : La prison (2)

Arme conseillée : Pistolet 9 mm avec silencieux, fusil à pompe pour le docteur
Difficulté : Difficile

Objectifs :

- Trouver un moyen de quitter l'asile
- Ne pas tuer le personnel médical

Vous commencez dans un vestiaire. Ouvrez la porte et sortez. Avancez jusqu'au bout du couloir et continuez en prenant la porte. Puis entrez dans la pièce de droite. Vous y trouverez un kit de secours, ainsi que des ordinateurs vous permettant de voir ce que filment les caméras. Sortez maintenant par la porte de gauche. Vous aurez une cinématique. Revenez sur vos pas et prenez la deuxième porte à droite. Attention, un garde se trouve derrière. Profitez que ce dernier cherche ses verres de contact, pour l'assommer (si vos poings ne suffisent pas, il y a une chaise). Prenez la carte magnétique se trouvant à côté de lui. Revenez à l'endroit de la cinématique, et passez la carte dans le lecteur. Rentrez dans la salle prudemment, en vous méfiant de l'infirmière à son bureau. Baissez-vous et passez devant elle. Vous passerez inaperçu. Dès qu'elle se détourne, foncez mettre votre carte dans le lecteur situé sur les grilles en face de vous. Entrez et restez accroupi, pour ne pas attirer les regards. Il y a un garde derrière chaque porte. Attention donc lors de vos entrées.

Commençons par la porte juste en face de l'entrée de la grille. Attendez que le garde soit éloigné, grâce à ses pas, puis ouvrez la porte et dégainez rapidement pour le neutraliser avec votre pistolet silencieux (vous trouvez ce dernier en assommant la sentinelle détenant la carte). Vous trouvez de plus des munitions diverses sur la table de droite. Restez à terre, à cause de la vitre. Ressortez. Allez au fond du couloir, toujours baissé, et passez par la double porte.
Méfiez-vous des gardes très zélés. Je vous conseille d'attendre que le garde qui fait la plus grande ronde, d'un bout à l'autre du couloir, soit presque au bout de ce dernier. Pour ce faire, servez vous des caméras, ou jetez un coup d'oeil furtif de derrière la porte. Une fois que celui-ci est hors de vue, ouvrez la porte et glissez-vous contre le mur de droite. Approchez vous doucement de la porte de droite, sans que le garde en face ne vous voit. Si vous restez baissé et contre le mur, cela devrait aller. Avant d'ouvrir la porte, assurez-vous que le garde derrière soit situé assez loin. Abattez-le dans le dos d'une balle (s'il se sauve, empêchez-le d'actionner l'alarme). N'oubliez pas de vous servir du silencieux.

Vous rencontrez alors un médecin, ne le tuez pas. Assommez-le avec le balai dans le coin droit de la pièce. Continuez dans la salle suivante. Vous trouverez un kit de secours sur une étagère. Alors c'est après que cela se gâte. Il existe de nombreuses manières de passer sans se faire voir. Personnellement, j'ai ouvert la porte de la salle où j'étais, un garde a trouvé cela étrange, est entré et je l'ai exécuté. Puis je me suis occupé de celui en amont, étant donné que celui qui restait ne pouvait pas me voir du fait de son éloignement. Je cache le corps. Puis j'ai attendu que le deuxième effectuant une grande ronde repasse, j'ai ouvert une porte (peu importe la salle), derrière lui, et je l'ai tué. Il y a bien d'autres manières. A vous d'essayer. La méthode que je vous propose est assez difficile. Continuez dans le couloir, jusqu'à atteindre une grande porte. Ouvrez-la puis allez à droite. Passez la porte surmontée d'une icône représentant une flamme. Une fois à l'intérieur, vous verrez une sorte de grosse machine. Pressez le bouton rouge. Une porte coulisse, et à vous le kit de secours. Sortez de la pièce. Baissez-vous, car ce couloir donne sur le bureau de l'infirmière. Entrez furtivement à l'intérieur. Ne tuez pas les deux personnes s'y trouvant. Assommez-les avant qu'ils ne hurlent. Une chaise et un balai feront l'affaire. Attention toutefois aux gardes qui vont normalement rappliquer. Ils sont au nombre de deux. Une fois ceci fait, dirigez-vous vers l'armoire du fond. Ouvrez les tiroirs qui le permettent, de façon à vous fabriquer des marches dans le but d'atteindre la grille située en hauteur. Brisez cette dernière et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez alors dans les combles.

Frayez-vous un chemin entre les câbles et là, c'est le drame. Le plafond s'écroule et vous tombez face à face avec votre ami le docteur. Le combat s'amorce. Essayez d'éviter au possible les couteaux que vous lance le docteur. Utilisez votre fusil à pompe. Radical mais bien utile. Méfiez-vous également du sérum que le savant essaie de vous injecter. Votre vision s'affaiblirait et vos mouvements deviendraient lents et désordonnés. Une fois ce combat terminé, dirigez-vous vers les éviers présents dans la pièce.
Vous y trouverez des kits de secours, ainsi que des couteaux. De même, fouillez près de la personne alitée, et vous découvrirez également des lames sur un plateau en fer. Puis rendez-vous derrière le bureau du docteur afin d'assister à une scène flash-back. (Tant que vous y êtes, actionnez le portrait du docteur, situé sur le mur et vous obtiendrez un document important).

Objectif :
- Utiliser l'otage pour passer le poste de contrôle

Regardez bien derrière le bureau, et vous verrez un coffre-fort. Ouvrez-le. Vous trouverez un autre document important, votre grappin, votre "rossignol" et enfin votre h-f. C'est Noël. Libérez l'infirmière dans la cellule de gauche et prenez-la en otage. Revenez en direction de l'entrée du complexe avec elle. Allez toujours tout droit, et ne vous retournez qu'en ultime recours. Arrivé devant le bureau de l'infirmière du début, avancez jusqu'à la grande grille derrière vous. Le garde se trouvant derrière va alors l'ouvrir. Lâchez de ce fait l'otage et faites-vous plaisir. Une fois ces grilles dépassées vous serez libre. Fin de la mission.

Chapitre 14 : Le désert

Arme conseillée : Le fusil à lunette et le bazooka, sinon le colt peut faire l'affaire
Difficulté : Facile

Objectif :
- Trouver l'entrée des mines, et rejoindre Jones

Regardez derrière l'infirmière, et vous trouverez un kit de secours. Quittez-la et continuez tout droit. Vous arrivez alors dans un cul-de-sac. Prenez votre grappin et visez le crochet juste au-dessus de vous. Une fois au sommet du monticule, balancez-vous et bondissez dessus. Puis laissez-vous descendre de l'autre côté. Attention, dès votre arrivée, un comique vous attend avec une kalachnikov. Mais ce n'est pas le plus dangereux. Sur la montagne d'en face, bien placé, un sniper tente de mettre fin à votre aventure. Tuez-le avec votre fusil à lunette, s'il vous reste des balles, ou avec votre colt. Avancez prudemment, car un autre tireur d'élite se tient sur une arcade rocheuse à droite de vous. Dissimulez-vous à l'abri de la paroi rocheuse et déportez-vous légèrement afin de vous aligner sur sa tête. Reculez d'une trentaine de pas, et vous apercevrez un autre malandrin au loin. Réservez-lui un sort identique. Ensuite, agrippez-vous au crochet situé plus en hauteur. A votre arrivée, un cadeau vous est offert. Une armure et un casque lourd, ainsi qu'un kit de soin. Mais à côté de cela, un homme en face de vous vous envoie des roquettes. Un petit coup de fusil à lunette devrait suffire. Avancez un peu dans le défilé, et vous apercevrez un autre larron à votre droite. Opérez de la même façon. Seulement voilà, un troisième apparaît au sommet d'un petit mont sur votre gauche. Vous savez quoi faire. Contournez ensuite le bas du rocher à votre droite. Il se cache en ce lieu un autre homme de main. Surprenez-le grâce à ses pas.

Grimpez la pente prudemment. En face de vous se trouve un tueur muni d'un fusil de gros calibre. Vous connaissez la marche à suivre. Rejoignez son cadavre. Grimpez en haut de l'espèce d'arche près duquel le "bad guy" se trouvait. Regardez sur votre gauche et sautez sur l'autre arche. Montez vers la caisse. Vous trouverez dessus des belles grenades. Continuez. Une sentinelle rôde approchez-vous doucement. Par chance vous la surplombez, donc pas d'inquiétude. Occupez-vous plutôt des snipers vous ayant pris pour cible, sur la colline d'en face. Approchez-vous du pylône sur votre droite et validez. Vous glisserez alors en face. Suivez la corniche et vous verrez un chariot renversé. A l'intérieur se trouvent des munitions pour fusil à pompe et fusil à lunette, plus une armure et un casque lourd. Descendez alors en vous aidant du relief. Le comique qui se trouvait en dessous de vous, s'impatiente. Réglez-lui son compte. Passez sous la voûte rocheuse fort basse, puis continuez. Entrez dans la grotte. Dès votre sortie, les ennuis commencent (à noter un kit de secours sur le chemin à votre gauche). Une personne se trouve en face de vous et visiblement ne vous aime pas. Puis une autre sur la droite qui est équipée d'un bazooka. Montez en vitesse à l'endroit où celui-ci se trouvait. Prenez le kit de secours, et mitraillez votre adversaire de la colline d'en face, en vous abritant du chariot. Avancez un tantinet pour vous rendre compte qu'une autre personne vous en veut. Réagissez vite.

Allez vers le pylône près de l'éolienne, validez l'action, et accrochez-vous ! Faites de même dans l'autre sens. Vous trouverez un kit de secours, un lance roquettes, et une armure lourde. Revenez à votre premier pylône. D'ici, refaites un voyage. Une fois arrivée à votre destination, au lieu de prendre à gauche, allez à droite jusqu'à un autre pylône, en suivant le rebord. Un homme et des roquettes vous attendent. Utilisez le nouveau poteau, et lancez-vous. A peine descendu, approchez-vous prudemment du bord de la falaise. Un petit fourbe vous attend en contrebas avec un lance-missiles. Montrez-lui qu'un fusil sniper est plus utile. Puis descendez afin de récupérer un bazooka ainsi que des munitions, disposées sur une caisse. Avancez jusqu'à un petit promontoire. Et à ce moment, c'est une véritable armée qui vous assaille. Au minimum vingt mercenaires. Ne réfléchissez-pas, utilisez votre nouvel ami le lance-roquettes, ainsi que des grenades. Une fois la zone plus calme, continuez. Accédez à la caisse et prenez l'armure légère. Escaladez la colline. Une fois au sommet vous serez attaqué par deux hommes. Un à droite et l'autre à l'opposé. Grâce à votre

rutilante lunette, le tout sera vite remis à niveau. Continuez jusqu'au poteau, et faites encore une fois des acrobaties. Pénétrez dans la mine et prenez le chemin ascendant. Fin de la mission.

Chapitre 15 : L'avion

Arme conseillée : Fusil à lunette, Bazooka, et si besoin est kalachnikov
Difficulté : Moyenne

Objectif :
- Trouver l'avion que Jones a planqué

Sortez tout d'abord de la grange. Vous arrivez alors sur une plate-forme. Des voix s'entendent en bas de la falaise. Libre à vous alors de faire un carnage au fusil à lunette du haut de votre promontoire. Éliminez en priorité les deux détenteurs d'un bazooka. Les balles ne vous atteignent presque pas. Une fois ceci fait, jouez encore une fois à Indiana Jones. Emportez les roquettes et le kit de secours. Descendez au creux du canyon par les rails. Une fois en bas, avancez. Vous serez pris dans le feu d'un tireur d'élite. Vengez-vous. Avancez jusqu'à un rebord et laissez-vous tomber. Au détour d'un virage, un homme vous attend dans l'angle intérieur. Retirez-vous derrière la barrière rocheuse, afin de bien ajuster votre tir. Attention il possède un bazooka. Continuez. Deux rigolos vous repèrent alors du haut de leur cachette. Occupez-vous en premier lieu de celui à l'arme lourde puis de son compatriote. Regardez au-dessus de votre tête. Un crochet vous tend les bras. Une fois à la bonne hauteur, sautez sur la corniche. Commencez par aller à gauche. Vous tomberez sur un kit de secours, ainsi que des munitions pour gros calibre. Revenez sur vos pas et avancez. Lorsque vous serez en vue des corps de ceux que vous avez froidement assassinés, deux autres personnes surgiront sur la gauche. Rendez-vous à l'endroit d'où vos assaillants ont fait feu. Sautez en face. Continuez. Vous êtes attaqué par un rude gaillard. A l'abri de l'espèce de rocher devant vous, faites un pas de côté afin d'observer l'un des mercenaires faire sa ronde. Vous pouvez l'avoir au moment où sa tête dépasse légèrement. Décalez-vous encore un peu et son collègue vous apparaîtra. Un autre sbire, marche sur le chemin passant sous votre forteresse de pierres. Approchez-vous du bord et annihilez-le. Deux autres répliquent plus bas. Le bazooka s'impose.

Cherchez maintenant des reliefs dans le but de descendre sans se casser une jambe, ou les deux. Vous trouverez cela un peu avant votre point de visée sur la gauche. Continuez sur le rebord. Débarrassez-vous du petit teigneux au fond du canyon, et poursuivez vers la droite, jusqu'à trouver une nouvelle fois les grosses marches de granit. Descendez. Allez au bout du défilé. Servez-vous des échelles. Une fois quasiment arrivé au sommet de la seconde, arrêtez-vous et grimpez doucement. Un homme vous attend sur le plateau. Tirez-lui dessus avant qu'il ne vous voit. Ensuite, un sniper, à votre droite, ainsi qu'un mercenaire aimant les bazookas, en haut à gauche des ruines s'en prennent à vous. Privilégiez le côté gauche. Mais leurs amis ne l'entendent pas de cette oreille et vous prennent en sandwich dès votre arrivée au deuxième niveau. Continuez en empruntant l'échelle cachée dans la maison décrépie à gauche. Avancez à couvert du mur et faites feu sur la personne qui surgit face à vous. Entrez dans le reste de bâtiment d'où votre ami venait de sortir. Une fois sur place baissez vous, et brisez les planches sur votre gauche. Continuez votre périple dans la grotte. Rejoignez l'avion. Un méchant monsieur vous attaque du haut du rempart rocheux de droite. Fin de la mission.

Chapitre 16 : Le camp SPADS

Arme conseillée : Arbalète
Difficulté : Moyenne

Objectifs :
- Infiltrer le camp SPADS
- Ne pas se faire repérer

Vous commencez dans l'eau. Évoluant la plupart du temps sous la surface, tentez de visualiser les lumières émanant des projecteurs. Nagez tout à droite, et pénétrez dans le conduit d'évacuation des eaux usées. A votre sortie, allez vous placez sous l'une des piles du pont afin de vous soustraire aux regards des gardes. Une fois que ceux-ci ont terminé leur discussion et que vous les avez entendu fermer une porte, agrippez-vous au crochet situé à côté du pont. Une fois

à l'étage, dirigez-vous vers l'amas de caisses. Juste à côté, vous trouverez un levier à actionner afin d'ouvrir le deuxième canal relié aux égouts. Méfiez-vous du garde qui va rappliquer à cause du bruit. Saisissez la chaise à votre gauche, baissez-vous et attendez qu'il se retourne. Une fois celui-ci dans le monde des rêves, prenez son arme, et passez par le nouveau conduit aquatique. Continuez jusqu'à la première ouverture à droite. Cachez-vous alors dans un coin sombre sous l'un des soubassements du ponton. Vous êtes obligé de passer par ici, afin de reprendre votre souffle. Attendez alors que les gardes se retirent. Une fois cela fait, repartez dans le conduit et rejoignez la sortie en ligne droite.

Lors de votre premier pas sur la terre ferme, vous pouvez observer deux ponts face à vous. Munissez-vous de ce fait de votre arbalète. Exterminez le premier garde, oeuvrant sur le pont le plus proche de vous. Puis, dans un même élan, réduisez au silence l'adversaire situé sur la construction la plus éloignée. Regardez au-dessus de vous. Un crochet demeure esseulé. Agrippez-vous à lui avec votre grappin, et accédez à la saillie de verdure le long de la paroi rocheuse à votre droite. Ne vous balancez pas outrageusement, ce n'est pas la peine. Le simple fait de vous être cramponné de loin, suffira à vous amener à bon port. Une fois sur cette corniche, vous voyez un nouveau crochet. Faîtes de même qu' auparavant, en essayant d'atterrir sur le renfoncement de gauche. Rentrez alors dans la grotte, et montez à l'air libre. Vous avez droit à une pause cinématique. Puis longez la paroi rocheuse de droite au-dessus de la grotte jusqu'à un trou d'où s'exhale de la fumée. D'ici, vous devriez apercevoir le garde en contrebas, à travers le grillage. Zoomez consciencieusement à l'aide de l'arbalète. Tuez-le. Approchez-vous ensuite de l'espèce de cheminée. Cassez la grille et pénétrez dans la canalisation. Fin de la mission.

Chapitre 17 : Espionnage

Arme conseillée : Arbalète et pistolet 9 mm
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Planquer le micro-espion dans la tente de Mc Call
- Supprimer discrètement les SPADS aux abords de la tente beige.

Avancez tout droit dans le canal puis arrivé pratiquement au bout, plongez. Nagez jusqu'à apercevoir une échelle sur votre gauche. Montez. Vous arrivez dans les douches. Après un flash-back, prenez la porte devant vous. Vous aboutissez dans les vestiaires. Dans l'armoire du milieu, en face de vous, vous trouvez un silencieux pour le 9 mm. Regardez alors sur la droite. L'armoire de droite contient une recharge de carreaux. Plutôt que de sortir par la porte, tournez vous à gauche, et sortez par la fenêtre. Regardez à gauche une fois dehors. Il s'y trouve des caisses. Suivez le chemin passant derrière. Une fois arrivé au bout, baissez-vous et tournez-vous dans la direction opposée. D'ici, vous devriez voir le garde arriver au coin du mur, deux bâtiments plus loin. Tuez-le d'une flèche. Rejoignez ensuite son cadavre en vous méfiant que l'on ne vous voit pas entre les maisons. Une fois en place, approchez-vous de la cabane des gardes à gauche. Observez les grands containers près du hangar. Un homme s'en approche et s'arrête devant. Attendez un instant. Il reprend sa marche puis effectue un nouvel arrêt. C'est à ce moment précis que vous devez lui régler son sort. En effet, son corps sera soustrait aux regards, grâce aux obstacles qui l'entourent. Ensuite mettez fin aux jours du garde présent dans le mirador à droite du hangar. Puis brisez le projecteur. Retournez alors prendre le corps de votre première victime, et placez-le à l'intérieur du petit local près duquel vous vous trouvez. Puis, de votre poste, observez les rondes des deux gardes restant. L'un d'eux tourne à droite à un moment donné. Faites rapidement de même parallèlement en rasant le mur adjacent à la cabane des sentinelles et attendez. Dès qu'il pointe son crâne, tuez-le. Revenez ensuite devant la porte du local des gardes. Regardez donc le dernier sbire. Débarrassez-vous de lui dès qu'il est immobile tout simplement. Libre à vous désormais de prendre le kit de secours et le document important dans la cabane des surveillants. Vous pouvez avoir accès aux caméras grâce aux ordinateurs. Puis dirigez-vous maintenant vers le grand hangar.

Mais avant de rentrer, faites attention. Un SPADS se meut en ces lieux. Vous le remarquez à ses pas lourds. Patientez jusqu'à ce qu'il s'éloigne, puis offrez-lui un carreau dans le crâne lorsqu'il se trouve de dos. Ouvrez la porte et sortez. Vous voilà maintenant face à un nouveau détachement de gardes. Procédez de manière analogue à la situation rencontrée précédemment, sachant que l'espace s'avère plus réduit. Profitez des obstacles naturels pour assassiner les SPADS. Un conseil, ne tirez surtout pas sur le premier à votre droite. Un autre le suit de près. Attendez plutôt que leur ronde les éloigne. Agissez vite et furtivement, et cette étape ne devrait pas vous poser de problèmes majeurs. Il reste

sinon la solution de foncer dans le tas, mais je ne vous la conseille pas. Ouvrez alors la porte en fer située sur le mur d'enceinte. Vous entrez dans un couloir. Autant vous prévenir, désormais les choses vont se corser de manière très significative. La moindre alarme déclenchée signifie quasiment votre mort.

Baissez-vous en prévision de l'action à effectuer. Ouvrez la porte et sortez. Visualisez les caisses devant vous. Hâtez-vous de vous dissimuler derrière. Jetez un coup d'oeil furtif une fois arrivé au bout de la rangée de boîtes. Si le garde s'en va en vous tournant le dos, c'est bon. Déplacez-vous rapidement en longeant le flanc de la colline. Dès que vous apercevrez le chemin s'étendant entre l'arrière de la tente en face de vous et la falaise, arrêtez-vous. Visez (avec le zoom x8) alors ce dernier et patientez. Une fois que le garde montre son visage, tuez-le. Dirigez-vous alors vers sa dépouille, et d'où vous êtes, tuez la sentinelle sur le mirador. De ce fait, rendez-vous sous le mirador. Remarquez le muret qui l'entoure. Positionnez-vous sur le côté gauche, ou ouverture gauche si vous préférez. Décalez-vous un tant soit peu afin d'avoir en vue la ronde des deux surveillants, sans que ceux-ci ne vous remarquent. De cette manière vous pourrez mettre fin à leur jour sans bouger de votre position. De votre place, vous voyez sûrement un baraquement bleu, et un tas de caisses. Il reste un garde chauve et un moustachu. Votre première cible est le chauve. Attendez patiemment que monsieur daigne aller se poster tout au fond de l'écran, derrière les caisses jaunes. Tel le chasseur, tirez un carreau. Son copain trop occupé à sa ronde, ne voit pas sa dépouille.
Le chevelu continue son chemin. S'arrêtant à la hauteur de l'autre muret juste en face de vous, accolé à la tente bleue à gauche, il se dirige à présent dans votre direction. C'est à ce moment qu'il faut l'abattre d'un carreau bien placé. Soyez vif. Maintenant, courez à l'opposé de votre position, derrière les bâtiments en face. Une fois à destination, longez furtivement la montagne vers la droite. Vous allez arriver en vue d'une autre cabane de garde.

Par chance, un homme s'y trouve de dos. Lâchement, ajustez votre visée et tirez. Entrez afin de consulter les caméras. De l'endroit où vous vous trouvez, vous avez en mire une grande construction de couleur bleue. Dirigez-vous en ce lieu. Il s'avère que cela prend la forme d'un garage. Sur le banc à gauche en entrant, vous découvrirez des munitions pour le pistolet 9 mm, ainsi qu'un kit de secours. Sortez par la porte du fond. Abritez-vous immédiatement derrière les caisses en face de vous, près du grillage. De votre place, il vous est possible d'apercevoir entre ces dernières, la tour de garde. Ajustez votre tir et réduisez la sentinelle à néant. Un SPADS fait des allers-retours devant votre cachette. Attendez qu'il passe devant vous, puis, lorsqu'il repart, plantez-lui un carreau dans le crâne. N'attendez pas trop, étant donné que plus vous le tuerez près de votre refuge, et plus son corps sera rapidement dissimulable. Allez le chercher et mettez-le en lieu sûr. Toujours à l'abri derrière vos cartons, repérez le camion près de l'empilement de barils explosifs. Exécutez un agrandissement avec votre lunette en sa direction. Vous allez voir un garde s'approcher du véhicule. Dès que celui-ci décide de prendre une pose à cet endroit, neutralisez-le. Longez le mur du hangar d'où vous venez de sortir en direction du camion, tout en gardant votre vision fixée sur l'habitation du colonel Mc Call. Une fois quasiment parvenu à l'engin, arrêtez-vous. Prenez l'arbalète, et effectuez un zoom sur le côté droit de la tente. Vous tombez sur un beau soldat posté probablement en tant que videur. (Si tu as un tatouage, tu rentres pas).

Une fois celui-ci hors d'état de nuire, cachez-le derrière les caisses près du camion (et oui c'est loin). Puis revenez vers votre objectif. Entrez par la gauche de la tente (l'ouverture la plus proche du mirador). Vous trouverez sur la droite en pénétrant à l'intérieur, un document important, ainsi qu'un kit de secours. Ressortez et revenez à l'entrée principale de cette habitation de fortune. Placez le micro sur l'interphone, et courrez vous dissimuler derrière la tente noire dans votre dos, et de préférence du côté droit. En effet, les dignitaires passent à gauche. La réunion se tient alors immédiatement.

Objectif :
- Récupérer le dossier militaire de Steve Rowland et plastiquer le hangar à munitions

Après la réunion, tout le monde sort de la tente beige. Restez bien, non plus à côté de votre cachette, mais derrière. Car deux gardes sortent à gauche, et les invités à droite (lorsque l'on regarde la tente de Mc Call). Dès que ces derniers s'approchent par trop prés de vous, rampez à gauche délicatement. De là, tuez rapidement la sentinelle devant l'entrée avec une flèche, puis dépêchez-vous de réserver le même sort à son collègue venant à votre gauche. Il s'approche en effet dangereusement. Rentrez une nouvelle fois chez le Colonel Mc Call, et emportez le dossier, ainsi qu'une carte magnétique. Allez au grand bâtiment muni de deux projecteurs au fond du terrain. Passez votre carte dans le lecteur, et entrez. Traversez la pièce. Trois gardes se trouvent derrière. Ne faites rien et abritez-vous du mur. Une fois leur discussion terminée, regardez méticuleusement où ils se rendent. L'un d'eux, à gauche, prend position dans le local des sentinelles. Une fois immobile et de dos, exécutez-le d'une flèche. Profitez-en également pour éliminer le garde du mirador à droite. Restez en place. Remarquez le garde derrière ses fortifications près du mirador, en vous décalant

légèrement sur la gauche. Abattez-le d'une flèche. Il sera masqué par les sacs de sable. Maintenant allez vous dissimuler derrière la porte ouverte du hangar (l'endroit d'où vous venez). Un garde s'approche. Grâce à ses pas, attendez qu'il s'éloigne, puis investissez le petit "garage" couvert de tôles sur la droite. Ensuite la patience est de mise. En effet, un soldat se rend lors de sa ronde près de ce petit entrepôt, du côté gauche. Attendez donc de voir les onomatopées de ses pas. Une fois que celui-ci est arrivé, il s'arrête et vous tourne le dos. Profitez-en pour lui administrer deux balles de 9 mm dans la tête. Cachez ensuite le corps à l'endroit de votre méfait.

Rendez-vous alors au local des surveillants, en longeant prudemment (accroupi) le mur grillagé de gauche.
Vous voyez l'espèce de maison en ruines juste à côté, et bien entrez à l'intérieur en vous faufilant dans les hautes herbes. Il y a un trou dans le mur, juste au niveau du cou d'un des SPADS. De ce fait, vous pouvez voir la ronde de son collègue, tout en étant prêt à faire feu. Une fois son compatriote retiré derrière les tentes , tuez votre cible de deux balles de 9 mm (il est silencieux). Une fois celui-ci mort, faites le tour des baraquements où l'autre sentinelle déambule, dans le même sens qu'elle, afin de la surprendre. Deux coups de feu feront l'affaire. Rendez-vous au grand hangar à côté du camion sur lequel est indiqué "flammable". Ne vous affolez pas, et ne cavalez pas directement vers la porte d'entrée. Deux hommes sortent prendre l'air, et ce n'est pas le moment de leur demander du feu. Demeurez derrière le camion. Seul l'un d'eux part en repérage. Assurez-vous de son chemin grâce au son de ses pas. Suivez-le discrètement et neutralisez-le avec votre 9 mm. Dépêchez-vous avant qu'il ne trouve les cadavres que vous avez sans doute laissé traîner. Prenez bien garde à toujours dissimuler vos meurtres. L'entrée de la base se trouve derrière les caisses. Mais attention, un garde se trouve devant la porte. Le seul moyen est de surgir rapidement, et de placer un tir précis, afin de le mettre hors d'état de nuire le plus rapidement possible. Entrez. Une sentinelle fait sa ronde juste à ce moment là. Baissez-vous, et juste lorsque sa tête dépasse, tirez-lui dessus. Évitez si possible qu'il se sauve pour déclencher l'alarme. Regardez sur la caisse à droite de l'entrée. Vous trouvez un M-60, des munitions 9 mm et deux casques lourds. Longez les machines et ouvrez la porte. Placez l'explosif sur la caisse devant vous. Fin de la mission.

Chapitre 18 : Évacuation

Arme conseillée : M-60, grenades, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile

Objectif :
- Quitter le camp

Tuez le garde devant vous, puis allez à droite, prendre le contrôle de la mitrailleuse lourde. Une fois vos assaillants mis en charpie (c'est le mot), courez vers le hangar. Ouvrez la porte, et faites un carnage. Puis rejoignez l'autre hangar (le garage). Jones vous annonce qu'il vous faut trouver un autre moyen de quitter le camp que votre bateau. Continuez tout droit, jusqu'aux baraquements du fond. Une conversation s'engage près d'une habitation. Une fois celle-ci terminée, allez à gauche, vous verrez une porte dans la montagne. Allez-y. Avancez toujours jusqu'au troisième hangar. Un combat contre Mc Call s'engage alors. Le meilleur moyen de le tuer est de lui lancer les grenades que vous avez trouvées sur les corps des SPADS durant votre course folle. Si vous voulez un peu de vie, il y en a à votre disposition dans le local des gardes. Les grandes portes du camp, autrefois fermées, sont désormais ouvertes. Elles se trouvent du côté droit, en regardant le hangar. Entrez-y. Ouvrez la petite porte bleue sur votre droite, en entrant. Fin de la mission.

Chapitre 19 : Le sous-marin

Arme conseillée : pistolet 9 mm, fusil d'assaut
Difficulté : Difficile (inhumaine si vous ne voulez jamais vous faire repérer)

Objectif :
- Infiltrer le sous-marin avant son départ

Avancez, et attendez que les gardes passent devant la porte. Ouvrez cette dernière une fois que ceux-ci sont de dos, et réglez leur leur compte, grâce à votre fidèle pistolet 9 mm. Allez à gauche et descendez les escaliers. Avancez dans le couloir, mais arrêtez-vous avant la fin de ce dernier, car deux gardes sont stationnés dans le coin gauche du virage.

Approchez-vous doucement. Abattez le premier en vous décalant légèrement du coin du mur afin de voir son beau béret. Surgissez alors dans l'embrasure de la porte à gauche, cachée par le mur , conduisant dans la salle où se trouve l'autre larron. Tuez-le. Vous trouverez également dans cette pièce, deux kits de secours, des carreaux, un casque lourd, une armure lourde, et un document secret. Avancez jusqu'au fond du couloir. Prenez la porte. Attention, dès son ouverture planquez-vous sur le mur de gauche, car une patrouille passe à dix centimètres de vous. Une fois les comiques passés, accédez au grand sas. Là, si vous regardez bien en face de vous, vous verrez une grille rouge. Brisez-la et entrez. Vous atteignez un cul-de-sac. Levez les yeux, et remarquez le crochet au-dessus de vous. Prenez votre grappin, et hissez-vous jusqu'à une autre grille. Cassez-la et sortez. Vous arrivez sur un promontoire. En bas, un béret rouge fait sa ronde. Expédiez-lui une flèche, lorsqu'il se trouve le plus à droite possible, pour que son ami, oeuvrant près de la voiture jaune à gauche, ne puisse le voir. Lorsque ce dernier s'arrête près du véhicule, vous savez quoi faire.

Agrippez-vous au crochet au-dessus de vous et laissez-vous descendre. Vous trouverez des munitions de M-60 près du véhicule jaune de gauche. Un autre crochet apparaît au loin. Agrippez-vous à lui et balancez-vous de manière à accéder à la plate-forme à votre droite, où se trouve une nouvelle grille à fracturer. Entrez et servez-vous de votre grappin, lorsque votre avancée est difficile. Montez. Vous accédez à une autre grille. Cependant toute la troupe SPADS passe devant. Attendez que tous les soldats aient atteint le haut des escaliers. Patientez encore un tantinet pour être sûr qu'ils ne reviennent pas. Un béret rouge monte la garde. Cassez la grille rapidement et mitraillez-le. Ce n'est pas très fin, mais le meilleur moyen. Montez les escaliers. Puis arrivé dans la salle suivante, descendez de nouveaux escaliers. Une fois arrivé quasiment en bas, arrêtez-vous et écoutez. Lorsque vous aurez entendu une porte se fermer vous pourrez sortir en sécurité. Mettez-vous bien au coin du mur de façon à apercevoir un bout du casque du garde de gauche(donc pas de flèche) et tuez-le, puis celui de droite va rappliquer vers votre personne afin de vous occire. Mais que nenni, vous aurez déjà dégainé votre fusil d'assaut. Forcez la porte rouge sur votre droite. Vous accédez alors à une autre porte. Faites de même. Allez tout de suite vous dissimuler à l'avant du camion. Longez le pare-choc vers la droite. D'ici visez avec l'arbalète. Vous apercevez deux hommes coiffés de casquettes. Tuez un des deux à l'aide de l'arbalète, et préparez-vous au combat. Visez l'autre et tentez de l'abattre avant qu'il n'appelle des renforts. Si c'est le cas, ne restez pas stoïque, car ces derniers aiment les grenades.

Une fois tout ce petit monde plus calme, continuez. A signaler des grenades pour fusil d'assaut, et deux fusils d'assaut sur les caisses à droite du premier camion. Prenez la porte en face de vous et montez les escaliers (vous trouverez un kit de secours derrière les caisses à votre droite). Vous êtes attendu. Mais deux grenades feront l'affaire. Montez à l'étage, et avancez tout droit jusqu'à une porte à votre droite. Poussez-la. Sortez en rampant, car il y a beaucoup de monde en contrebas. Longez le mur de gauche, et utilisez votre grappin soit pour descendre soit pour monter. Alors en fait si vous descendez, vous devrez vous frayer un chemin au travers de la multitude de gardes présents. Mais avec l'aide des nombreuses caisses, le passage devrait être faisable. Restez le plus possible à droite, à l'abri des différents obstacles du lieu. Il vous faudra atteindre une échelle, dissimulée entre des caisses sur la droite, qui vous conduira à une grille. La deuxième solution est de ne pas prendre le même crochet. En effet il y en a un autre un peu avant celui qui vous permet de descendre. Il vous octroie la possibilité de grimper sur les poutrelles. Avant de commencer l'ascension, vérifiez bien que personne ne vous observe.
Actionnez alors votre grappin. Une fois au sommet, balancez-vous subtilement vers la poutrelle métallique, afin de ne pas tomber à côté, ce qui serait dommage et mortel. Continuez à avancer à pas feutrés, pour éviter que les comiques du dessous ne vous repèrent. A un moment donné, la charpente de fer s'arrête net. Mais un crochet pointe dans les hauteurs, en face de vous. Avant de jouer à tarzan, regardez en bas si personne n'est à même de vous voir. Par précaution, éliminez la sentinelle dont la ronde est la plus grande. Cependant vous êtes quasiment sûr de vous faire repérer, contrairement au déplacement au sol. Accrochez-vous et balancez-vous en direction des caisses les plus hautes à gauche.

Une fois l'atterrissage réussi, continuez à avancer jusqu'au bout de la pile de caisses. Tout semble être terminé pour vous, mais si vous levez la tête, vous verrez un troisième crochet. Hissez-vous donc à hauteur de la tuyauterie. Balancez-vous prudemment afin de rallier les gros tuyaux. Puis continuez tout droit jusqu'à atteindre la grille. Ouvrez-la. Avancez, puis au bout faites attention, il demeure un trou très profond. Levez les yeux, vous verrez un crochet. Agrippez-vous et descendez en faisant attention au garde en-dessous. Une fois à terre, offrez à ce dernier deux balles de 9 mm. Puis prenez votre fusil d'assaut, et partez à l'abordage. Jusque-là, tout était fait pour s'infiltrer sans attirer l'attention, mais à ce moment, le temps vous est compté. En effet l'écoutille du sous-marin est en train de se refermer. Éliminez les gardes de droite et tous ceux qui vous barrent la route. Sautez à l'eau, et grimpez sur l'engin par l'échelle

sur son flanc droit, en bout de coque. Entrez à l'intérieur. Fin de la mission.

Chapitre 20 : Infiltrer le sous-marin

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète, et pistolet 9 mm

Objectifs :
- Trouver le poste de radio et contacter Jones
- Se cacher dans la cabine du sous-officier
- Ne pas se faire repérer

Vous êtes maintenant sous les flots. Prenez la porte de droite. Puis descendez dans la cale par l'échelle. Vous voilà alors face à une autre échelle. Mais un matelot vous attend à son pied. Lancez-lui une flèche et descendez. Vous aurez alors des munitions pour fusil d'assaut sur le corps du malheureux. Remontez. Prenez la porte de droite. La voie semble libre, mais c'est oublier les deux étages d'un sous-marin. En effet, un garde marche au-dessus de vous. Il peut vous voir très facilement. Le seul moyen est alors celui-ci. Restez à couvert de la paroi afin qu'il ne s'aperçoive pas de votre présence. Attendez qu'il arrive au-dessus de vous, puis lorsqu'il repart, suivez-le accroupi jusqu'à la porte. Essayez toutefois d'arriver à la sortie avant qu'il ne se retourne. Et voilà. Vous devrez agir tout le temps de cette manière. Ouvrez la porte. Vous entrez dans une pièce minuscule, pourvue d'une seule porte. Avant de l'ouvrir, méfiez-vous. Une sentinelle rôde derrière. Fiez-vous à ses pas. D'autre part, un matelot marche au-dessus de vous. Le système change un peu. Suivez le matelot lorsqu'il s'en va. Méfiez-vous car la sentinelle se cache entre les deux containers rouges du milieu, sur votre gauche. Abattez-la très rapidement de deux balles de 9 mm, puis continuez votre chemin de l'autre côté (là où était le garde) en passant furtivement sous le matelot, qui bien qu'allant dans le sens opposé ne vous verra pas si vous vous dépêchez. Ouvrez la porte. Cette pièce ne contient rien, sortez. Passez sous le matelot qui ne regarde pas dans la bonne direction, furtivement, tout en faisant attention à la ronde du garde d'en face. Lorsqu'il regarde tout droit ce n'est pas grave, mais il pivote pour aller en sens inverse. C'est à ce moment précis que vous êtes vulnérable. Ouvrez la porte, et montez à l'échelle. Ouvrez la porte. Un garde se tient droit, en regardant l'horizon. Attendez que celui de la passerelle d'en face se trouve derrière le gros cylindre au fond et exécutez son collègue d'un carreau. Miraculeusement celui faisant sa ronde ne se rend compte de rien. De ce fait, lorsqu'il passe toujours derrière l'espèce de grosse turbine, suivez-le de votre côté de manière à vous dissimuler. Puis ce dernier repart dans l'autre sens. Restez où vous êtes, et reculez un peu de manière à conserver votre invisibilité. Puis, lorsqu'il part encore dans l'autre sens, allez en sens inverse sans qu'il vous voit bien sûr et placez-vous de manière à pouvoir lui administrer une flèche. A peu près à mi-chemin du couloir. Pour vous aider, arrangez-vous pour pouvoir lui décocher une flèche dans le dos, lorsqu'il se trouve en haut à droite, derrière la "turbine". Continuez.
Vous arrivez alors dans une pièce avec deux portes en face de vous. Elle débouche sur une même passerelle qui fait un angle droit. Elle est de plus gardée par une sentinelle. Postez-vous à l'une ou l'autre des portes et ouvrez-en une lorsque le garde s'est éloigné. Baissez-vous et collez-vous tout au fond de la pièce. Vous verrez alors le garde s'arrêter et regarder dans votre direction. Ce n'est rien, ne vous inquiétez pas. Décochez-lui une flèche ce sera plus prudent. Avancez. Prenez la voie de gauche. Dans cette pièce un flash-back vous assaille encore. Dirigez-vous du côté droit de la pièce, et actionnez la radio. Puis sortez par la porte de gauche. Prenez à nouveau la porte de gauche, mais attention, un garde traîne par ici. Ouvrez la porte lorsqu'il s'éloigne, puis collez-vous contre le fond de la pièce. Tirez une flèche dans son joli béret. Avancez ensuite prudemment, car vous vous trouvez dans les dortoirs. Entrez alors dans la pièce de droite (Officer's cabin). Puis, rentrez dans le petit espace masqué par un rideau sur votre gauche en entrant. Fin de la mission

Chapitre 21 : Torpilles

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades)

Objectifs :
- Repéré ! Fuir par le sas des torpilles

- Trouver la clé du lance-torpilles

Dès votre réveil, un mousse vous surprend. Tuez-le froidement. Puis avancez jusqu'au bord du couloir en vous arrêtant pour ramasser les fusils d'assauts dans le présentoir sur votre gauche. A droite, vous avez également une armure et un casque lourds, ainsi qu'un kit de secours. Mais avant d'aller chercher ces remontants, tuez le garde qui vous attend dans la salle contiguë. Il se cache sur la gauche. Avancez alors en tirant sur toutes âmes qui vivent. Dans la pièce, prenez le kit de secours près des plans de navigation. Continuez jusqu'aux échelles, et là, descendez au plus bas. Une fois en ce lieu sombre, prenez le médikit à droite, et sortez par la gauche. Attention aux mercenaires, qui sont souvent aux pieds des échelles. Vous allez être pris en tenailles à gauche puis à droite par quatre mousses. Continuez, peu importe le côté. Vous arrivez dans une salle avec deux portes devant vous. Repérez le kit de secours à droite, et passez par la porte située sur le même axe. Vous arrivez dans les cuisines. Deux moussaillons vous font votre fête. Allez à gauche prendre le kit de secours, en haut d'un placard. Prenez la porte du côté identique. Passez à droite après une autre échauffourées. Vous rencontrez numéro VII.

Il vous envoie tout d'abord deux sbires avant de s'en prendre à vous. Utilisez vos grenades à distance contre lui. Le lieu étant exigu, il ne pourra rien faire. Finissez votre travail avec le fusil d'assaut. Vous avez maintenant une clé. Allez au fond de la salle et vous trouverez un kit de secours sur les ordinateurs. Revenez au centre de la pièce. Il y a une échelle aboutissant à une écoutille. Grimpez et ouvrez avec votre clé. Montez le plus haut possible Vous trouverez sur un bureau, un document important. Redescendez d'un étage et passez par la gauche. Vous débouchez dans un couloir donnant dans la cabine de commandement. Entrez vivement et battez-vous pour sortir vivant de ce règlement de compte. Prenez la voie de droite. Vous arrivez dans une petite pièce. Allez alors à gauche, dans la cabine du capitaine. Prenez le harpon et les clés du sas des torpilles sur le bureau près de l'entrée. Revenez dans la salle du combat avec numéro VII. Repérez un objet saillant rouge sur la droite et insérez votre clé. Vous êtes alors attaqué par deux hommes armés. Défaites-vous d'eux et empruntez le tube de droite, désormais déverrouillé. Fin de la mission.

Chapitre 22 : Le hangar

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Fusil d'assaut (grenades), et arbalète ou 9mm

Objectif :
- Ouvrir les vannes et quitter le hangar.

Atteignez en nageant l'échelle face à vous. Une fois sur le bord, approchez-vous de la grande entrée. Attention, une sentinelle fait sa ronde. Procédez comme suit : Tout d'abord, cachez-vous derrière la première grosse caisse devant vous. Prenez la pelle à vos pieds et repérez le manège de la sentinelle autour du container central. Profitez qu'elle soit de dos pour l'assommer, mais sur la droite. A gauche, vous seriez vu. Continuez du côté droit. Soudain une porte s'ouvre devant vous, c'est un SPADS. Tirez-lui dessus immédiatement deux balles de 9 mm. Puis une fois cela fait, continuez jusqu'à parvenir au fond de l'entrepôt. Là, rasez les caisses de l'arrière plan, vers la gauche, et vous apercevrez un garde de dos. Tuez-le de la même manière que celui d'avant. Allez maintenant vers les fûts rouges du fond. Puis, passez derrière. Un homme vous reçoit. Le 9 mm est votre meilleur ami. Prenez l'échelle. Un béret rouge se trouve sur les coursives. Identifiez bien sa promenade, et tuez-le lorsqu'il se trouve de dos. Une fois libre sur ce promontoire, sautez sur les amas de caisses en contrebas. Vous découvrirez dans le désordre un kit de secours à gauche, des grenades pour fusil d'assaut derrière vous, et vers le kit de secours, ainsi que des grenades à main et un harpon sur la rangée du milieu. Sortez alors au fond à droite sur les quais et avancez. Vous arrivez à un autre hangar. Vous ne pouvez pas faire cette portion discrètement. Mais vous pouvez par contre limiter les dégâts.

En entrant, repérez la ronde du garde, et exécutez-le une fois éloigné. Puis avancez jusqu'à sa dépouille. A votre droite, se trouvent des caisses, et derrière, un membre des SPADS. Surgissez donc devant lui, et ne lui laissez pas le temps de répliquer. Observez la caisse à ses côtés. Prenez tout ce qui réside sur cette dernière, à savoir des grenades, des munitions, et un médikit. Revenez devant l'entrée et avancez tout droit. Un comité d'accueil est présent. Un Spads et deux sbires vous attendent, très bien armés. Soyez prudent. Tout d'abord, allez voir la caisse à côté de l'entrée, vous y trouverez des grenades. Puis en passant derrière les caisses rouges à votre droite, rejoignez le mur d'en face. Avancez jusqu'à la caisse, adjacente au mur, qui doit être en face de vous et prenez l'armure lourde et son casque d'appoint.

Continuez tout droit. Il va falloir âtre vif. Baissez-vous et foncez vers la caisse du milieu du chemin, contenant des grenades et des munitions pour fusil d'assaut. Éjectez alors une ou deux grenades vers vos opposants retranchés derrière des obstacles, face à vous. Méfiez-vous, car en pleine action, un soldat va surgir à votre droite. Puis rapidement, un nouvel ennemi fait son entrée sur la rambarde au-dessus de vous, de ce même côté. Mon conseil et de demeurer accroupi, et de ne tenter une sortie que pour lancer une grenade, ou faire feu rapidement. Avancez jusqu'au bout du hangar, puis prenez l'échelle à votre droite.

Continuez à progresser jusqu'à une porte ouverte sur votre gauche. Pénétrez dans cet interstice, et nettoyez l'étagère de son arbalète et de son kit de secours. Sortez et prenez l'autre échelle. Dès votre arrivée au sommet, une personne que vous ne connaissez même pas, en plus, vous tire dessus. Mitraillez, et avancez. A droite se trouvent des leviers. Abaissez celui en surbrillance. Cela a pour effet de faire venir à vous un objet porté par une grue, mais aussi des adversaires coriaces aux alentours du bâtiment vitré, en hauteur. Ils sont au nombre de quatre, et vous arrosent littéralement de plombs. Servez-vous de votre arbalète, en vous abritant derrière la poutrelle métallique à droite. Une fois les lieux plus sereins, montez sur l'engin que vous avez actionné. Tournez-vous vers la droite, et brisez les vitres du local. Puis regardez vers le ciel, avant de remarquer un crochet. Une fois agrippé, balancez-vous de manière de manière à pénétrer dans le bâtiment sus-cité. Une fois en sécurité, allez dans salle du fond prendre l'armure lourde et le kit de secours. Retournez dans la pièce principale, et pressez le bouton indiqué.

Objectif :
- Saboter le sous-marin

Vous avez ouvert les vannes. Maintenant sautez directement dans le canal. Vous tombez juste à côté de l'hélice du sous-marin. Posez la charge, remontez à la surface, et éloignez-vous le plus possible. Une fois l'explosion effectuée, plongez en longeant le submersible vers l'entrée de la base. Vous allez rencontrer des plongeurs. Ils ne sont pas du tout pacifiques. Servez-vous de votre harpon.
Ils évoluent indépendamment des deux côtés de l'engin. A vous d'anticiper. De toute façon, ils ne sont pas dangereux, car une seule flèche suffit à les tuer. Prenez de l'air aussi souvent que possible, quitte à essuyer deux ou trois balles perdues. Sachez que les seuls endroits à l'air libre sont le nez et la queue du sous-marin. Il vaut mieux donc attirer les hommes-grenouilles vers vous afin d'avoir une réserve d'air sous la main. Une fois à l'avant de l'engin, regardez droit devant. Deux conduits sont visibles. Prenez en un des deux, puis montez à la surface par l'échelle au-dessus de vous, au bout du tunnel. Fin de la mission

Chapitre 23 : Le quai 33

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Arbalète, fusil d'assaut , et bien sûr bazooka

Objectif :
- Retrouver Carrington sur le quai 33

Montez tout d'abord sur les caisses devant vous, afin de parvenir à atteindre le toit en tôle. Rentrez dans le bâtiment par la fenêtre de gauche. Vous ne pourrez pas être furtif, mais évitez tout de même les mauvais coups. Dans un premier temps, descendez l'échelle à votre gauche. Une fois en bas, baissez-vous en ouvrez les armoires de gauche. La première contient des munitions pour fusil d'assaut, et la deuxième un kit de secours. Tournez-vous et scrutez la pièce. Une étagère près de l'échelle vous propose des munitions pour le fusil d'assaut, ainsi qu'un second kit de secours. Sortez par la porte. Longez alors le mur de droite jusqu'à aboutir à une échelle, tout en restant baissé. Grimpez. Une fois sur la coursive, dépassez la poutrelle de fer, et rapprochez-vous de la porte en face de vous. De votre position, décochez un carreau à l'un des deux gardes en contrebas en visant entre les barreaux. Tout les autres vont venir à son secours, mais vous êtes idéalement placé pour refreiner leur ardeur. Entrez ensuite dans la pièce de droite. Actionnez le levier en surbrillance, puis sortez à droite. Ramassez les carreaux sur les caisses devant vous. Des renforts arrivent de la grande porte au fond du hangar. Occupez-vous d'eux d'une manière analogue à celle précédemment citée. Faites surtout attention au béret rouge à droite, disposant d'une arbalète. Mais vous pourrez le tuer plus facilement dans l'explication qui va suivre.

Sautez de la rambarde sur le container rouge le plus à droite. Levez les yeux, vous voyez un crochet. Balancez-vous alors jusqu'à l'empilement de containers devant vous. Une fois dessus, rappelez-vous du garde à l'arbalète. Occupez-vous de lui ici. Il existe encore une accroche au-dessus de vous. Balancez-vous en direction de la gauche vers l'amas relativement élevé de containers. A peine arrivé, regardez vers les hauteurs. Un autre crochet fait son apparition. Rejoignez par la voie des airs l'empilement de caisses rouges à droite. D'ici, devinez ce que l'on trouve. Et bien oui un crochet. Agrippez-vous et atterrissez sur le container suspendu devant vous. Et à cet endroit, c'est fête. Vous découvrez un bazooka, des roquettes, et un kit de secours. Regardez maintenant en bas à gauche, sous l'habitation dans laquelle vous êtes entré au début. Vous apercevez une pièce grillagée. Accrochez-vous alors au crochet au bord du container et descendez au sol. Allez par conséquent dans la pièce vue précédemment. Vous trouverez une armure lourde, un casque léger, ainsi que des munitions et un kit de secours. Sortez et longez le mur à droite sous la rambarde. Vous trouverez des munitions pour fusil d'assaut. Atteignez ensuite la sortie du fond du hangar en passant devant le local des gardes. Entrez-y afin de mettre la main sur un fusil d'assaut, ainsi que des munitions.
Ressortez, et dirigez-vous vers le camion garé à la sortie. Longez le pare-choc, puis continuez en vous collant au mur de droite, derrière les caisses. Attention à la sentinelle se promenant dans le mirador, face à vous. Repérez bien sa ronde de loin, ce la vous servira pour la suite. Avancez alors jusqu'à la caisse devant vous. Vous y trouverez des grenades. Avancez encore un tantinet sans dépasser la rangée, jusqu'à l'endroit où deux caisses sont empilées. Visualisez les containers face à vous. Un grand vide vous sépare d'eux. Tant que vous êtes dissimulé, observez attentivement la ronde de la sentinelle en hauteur grâce au bruit des ses pas. Un seul "Tap" à gauche, signifie que la voie est libre. Dépêchez-vous de passer en face. Une fois derrière les containers rouges, vous êtes quasiment en sécurité. Avancez toujours, en longeant le mur de droite. Attention toutefois aux interstices entre ces derniers. Un garde pourrait vous voir. Une fois au bout de la rangée, tournez à gauche. Mais arrêtez-vous avant de dépasser la dernière caisse. Grâce aux pas des gardes, passez en face vers les autres containers lorsque vos adversaires se sont éloignés. Puis, regardez à droite. Une caisse s'offre à vous. Un kit de secours et moult grenades s'y trouvent. Longez toujours le mur. Une fois au bout, tournez-vous vers la gauche et attendez le doigt sur la gâchette. Dès qu'un béret apparaît dans l'intervalle entre le mur et le container, tirez une flèche. Une fois ceci fait, approchez-vous du cadavre sans vraiment quitter la protection des containers. Tuez l'autre garde à gauche d'un carreau. Puis avancez en longeant la face avant des containers, en direction de la gauche. Il n'y a pas de vitres à la tour de garde de ce côté, donc pas d'inquiétude. Dirigez-vous donc dans sa direction, et entrez par la porte. Montez l'échelle, et mitraillez la sentinelle. Prenez le M-60 près de la table, ainsi que le kit de secours, dans l'armoire de gauche, près de l'échelle. Pressez le bouton mis en évidence.

Un container fonce vers un mur, et le fait s'écrouler. Rendez-vous sur les lieux. Montez sur les caisses de façon à entrer dans l'entrepôt. Prenez l'échelle à votre droite. Vous trouverez un bazooka près de l'amas de caisses sur la droite en montant. Avancez et ouvrez la porte. Snipez les deux sentinelles en contrebas, et tenez-vous prêt à faire de même pour les renforts qui ne devraient pas tarder. Deux hommes face à vous, et deux autres en bas. Descendez. Dirigez-vous vers le local au fond du hangar. A droite de la porte, vous voyez un établi sur lequel vous trouvez des munitions. Puis entrez à l'intérieur. Vous découvrez un bazooka sur le bureau. Tournez-vous. Vous pourrez prendre un document important dans l'armoire de gauche, et un kit de secours dans celle de droite. Sortez alors par l'autre porte. En face de vous se trouve une pièce grillagée. Entrez-y pour trouver des roquettes. Allez à l'avant de l'hélico, du côté droit. Remarquez du même côté une échelle qui vous tend les bras. Montez. Continuez tout droit, et entrez dans la pièce devant vous. Sur le bureau à droite en entrant, vous trouvez une carte magnétique. Une autre échelle se trouve devant vous, servez-vous en pour monter à l'étage. Vous trouvez une armure lourde et un casque du même acabit. Redescendez au rez-de-chaussée, et avancez en direction de la queue de l'hélicoptère, en longeant le mur de gauche. Continuez jusqu'aux caisses. Derrière elles se trouve une porte. Passez votre carte dans le lecteur et sortez. Vous avez gagné le gros lot. Un hélicoptère de combat vous en veut personnellement.

Courez derrière les caisses à droite, où se trouve un kit de secours. Voici comment mener à bien ce combat. Restez tout le temps derrière les caisses, pendant que l'engin utilise sa mitraillette. Puis lorsqu'il se décide à arrêter ce petit manège, (cela s'entend facilement), sortez rapidement de votre cachette. En effet, il se prépare à vous envoyer deux missiles. Néanmoins, c'est le seul moment où il se stabilise et où vous pouvez l'endommager facilement. Lancez lui alors une roquette (seule cette arme provoque des dégâts), et déportez-vous rapidement à gauche ou à droite suivant l'endroit où se trouve l'appareil. Toujours du côté opposé bien sûr. Vous éviterez alors les deux missiles. Dissimulez-vous à nouveau, car il va recommencer à vous mitrailler. Procédez de manière identique jusqu'à la fin. Si les roquettes vous font défaut, vous en trouverez quatre sur une caisse en suivant le mur à gauche. Sachant qu'en les ayant toutes ramassées dans le niveau, vous n'en aurez que 8, et que l'hélicoptère en nécessite 7, prenez garde à bien

viser. Rejoignez la carcasse fumante. Fin de la mission.

Chapitre 24 : La réunion secrète

Difficulté : Moyenne
Arme conseillée : Chaises ou 9 mm pour l'infiltration, pistolets mitrailleurs pour Willard, et colt pour Winslow

Objectif :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Espionner la réunion depuis la chambre 41

Dès votre arrivée, prenez la première porte sur la droite. A l'intérieur se trouve un balai. Prenez-le. Ressortez, et continuez sur votre droite. Arrivé à l'angle du mur, vous apercevez une femme traversant le couloir. Courez vers elle et frappez-la rapidement. Si votre timing est bon, elle n'aura pas le temps de réagir, ni de vous repérer. Cachez le corps dans la remise à linge (là ou était le balai).Un conseil, fermez toujours les portes derrière vous. Retournez au carrefour, et allez à droite. Ouvrez la première porte à droite. Prenez le balai et sortez. Avancez jusqu'à la deuxième double-porte sur la gauche. Ouvrez-la violemment, et jetez-vous sur le garde juste en face de vous afin de l'assommer sans qu'il n'ait le temps de compter les poils du balai. Portez son corps dans la lingerie pile en face de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, comme précédemment. Prenez la chaise qui s'y trouve et retournez dans la salle précédente. Passez par la porte de gauche en entrant. Dès que vous y aurez pénétré, courez vous placer derrière la porte en face de vous. En effet, une femme l'ouvre l'instant d'après. Vous montrant son dos, la seule manière de la remercier et de lui donner un coup de chaise. Regardez dans les placards à gauche, et vous trouverez un kit de secours. Ceux de droite vous réserve par contre des munitions. Partez dissimuler le corps, et revenez. Passez dans la pièce suivante. Dans les casiers à votre gauche, se trouvent des munitions pour pistolet 9 mm. A droite, prenez la clé de la chambre 41 sur le tableau à clefs. Vous débouchez ensuite dans un couloir tout en satin rouge. Que c'est beau. Le couloir fait un angle vers la gauche. Méfiez-vous, car un sbire fait des allers-retours dans ce couloir perpendiculaire au votre. Collez-vous contre le mur de gauche, et longez-le quelque mètres. Attendez. Grâce aux bruits de pas, vous avez une idée précise du chemin emprunté par votre adversaire. Une fois parvenu au bout de sa route, il se tourne. Sortez votre 9 mm et administrez-lui deux balles dans la tête. Cachez le corps et revenez. Rejoignez désormais la chambre 41 qui se trouve non loin de là sur la gauche

Objectif :
- Enregistrer la conversation

Prenez votre micro-espion à main, et approchez-vous de la fenêtre en face de vous. Effectuez un zoom sur l'homme que vous apercevez dans la pièce du bâtiment d'en face. Restez en position. Suivez ses mouvements. Vous êtes repéré !

Objectifs :
- Willard et Winslow ne doivent pas fuir
- Couper l'alimentation des ascenseurs !

Dès votre sortie précipitée de la chambre, un homme essaie de vous tuer sur la droite. Prenez votre colt et rendez-lui la pareille. Retournez-vous. Un autre homme survient. Tuez-le et avancez dans sa direction. Sur votre gauche, une fois l'angle du couloir passé, se trouve le local électrique. Entrez-y et coupez l'électricité au compteur sur votre droite.

Objectif :
- Aider les agents du FBI

Sortez du local. Un troisième larron surgit, mais est tué par un agent fédéral. Ce dernier vous indique que Willard est dans la salle de billard. Suivez-le. La porte à laquelle il vous mène est fermée. Qu'à cela ne tienne, revenez dans la grande salle principale vers un autre agent , qui vous somme de passer par la cage d'ascenseur sur le mur de droite. Entrez dans la cage.

Objectif :
- Eliminez Winslow

Prenez l'échelle à votre droite et montez. Brisez la grille et entrez dans le conduit. Avancez jusqu'à une autre grille. Entrez dans la pièce où se trouve une gigantesque verrière au sol. Votre rencontre avec numéro IX s'annonce mouvementée. Restez dans la pièce dans laquelle vous vous trouvez, et faites feu avec votre colt vers Winslow. Puis prenez votre 9 mm et déchaînez-vous sur sa personne depuis votre position surélevée. Une fois votre arme vide, prenez le colt et finissez votre besogne. Puis saute dans la pièce du bas, et mitraillez son garde du corps. Vous trouverez sur le cadavre de numéro IX, le document que le FBI vous a demandé, une clé, un document important, des munitions et un fusil à pompe. Sortez de la salle.

Objectif :
- Eliminez Willard

A peine arrivée dans le couloir, un agent subit le feu de Willard, se tenant dans le couloir perpendiculaire au vôtre. Rendez-vous à sa rencontre. Mais une fois face à lui, ce couard se sauve. Equipez-vous de vos pistolets mitrailleurs et poursuivez-le. Attention, il utilise les portes à son avantage, en vous surprenant par derrière.
Guettez bien ses bruits de pas, et prenez-le à son propre jeu. Méfiez-vous tout de même, car ses attaques sont dévastatrices. Bougez tout le temps et essayez de viser la tête si possible. Numéro V maintenant décédé, la corde autour du cou de numéro I se resserre. Fin de la mission.

Chapitre 25 : Le Sanctuaire

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Arbalète et kalachnikov

Objectifs :
- Supprimer les gardes sans donner l'alerte
- Infiltrer le sanctuaire

Avancez vers le camion, une fois près du pare-choc avant, regardez à droite dans les feuillages. Une partie possède une couleur différente. Baissez-vous, écartez les plantes et entrez dans le dédale de végétation. Avancez prudemment à droite en étant accroupi. Vous allez alors voir un garde qui téléphone dans la rangée devant vous. Attendez qu'il repasse devant votre personne pour le tuer d'un couteau entre les deux yeux. Prenez son corps et cachez-le juste au-dessus, près d'un petit banc blanc. Redescendez le chemin, et prenez à droite. Vous arrivez dans un virage. De là vous apercevez un garde faire sa ronde. Equipez-vous de votre arbalète et attendez qu'il sorte de votre champ de vision sur la gauche. Puis lorsqu'il revient, décochez-lui un carreau, dès que sa tête dépasse le mur. Prenez son cadavre, dissimulez-le à votre gauche près d'un banc. Revenez sur vos pas, et prenez à gauche. Vous arrivez dans un premier tournant, puis dans un second. Arrêtez-vous à l'intérieur de ce virage car deux gardes veillent. Fiez-vous à leur pas. Dès que celui de droite s 'est éloigné à son maximum, décalez-vous un peu sur la gauche, et tuez celui de gauche d'une flèche. Avancez jusqu'à apercevoir votre méfait. Sortez du virage et tournez-vous très rapidement sur la droite ou l'autre garde doit être encore de dos. Un couteau fera l'affaire. S'il est de face, utilisez le 9 mm. Dissimulez les corps sur la droite, près du banc. Vous y trouverez aussi un pistolet 9 mm. Repartez de cet endroit bucolique, et prenez la première à droite. Vous aboutissez dans un virage, au sommet d'escaliers en colimaçon. Attendez tout simplement, collé au mur de droite un peu avant le tournant. Prenez votre 9 mm, et dès que la sentinelle passe devant vous, neutralisez-la. Vous parvenez à l'entrée de la propriété.

Vous êtes ici à la vue de tous. Vos moindres gestes sont donc épiés. Avancez furtivement sur la droite, en longeant la haie. Visualisez alors la grande porte d'entrée sur la gauche, une fois que vous avez avancé suffisamment , et dépassé la fontaine du centre. Abattez alors le garde devant cette grande entrée, et courez vers la fontaine avec votre fusil d'assaut. Tuez le garde qui immédiatement après votre premier méfait, tente d'appeler ses amis. Soyez rapide. Puis, un troisième ennemi va sortir par la petite porte*. Réservez-lui le même sort. Visualisez la lourde double-porte. Près de cette dernière*, vous découvrirez des carreaux d'arbalète. Rendez-vous vers le petit banc blanc*. Vous y trouverez des munitions de 9 mm. Prenez-les, et rejoignez la petite porte. Montez l'escalier, puis descendez en direction du point

d'eau en contrebas. Pénétrez dans l'eau, et nagez vers le grille située au fond. Brisez cette dernière, et pénétrez dans le conduit. Vous débouchez dans une sorte de puit. Le problème réside dans le fait que deux sentinelles rôdent autour de la construction. Tant que vous êtes sous l'eau, observez les bruits de pas des deux gardes avant de vous lancer à l'assaut. Etant donné qu'ils sont très proches l'un de l'autre (pas au niveau sentimental), vous ne pourrez pas vous contenter de vous servir de votre arbalète. Une fois que vous vous êtes assuré que la voie est libre, grimpez à l'échelle devant vous. Arrêtez-vous à mi-chemin. De votre poste, exécutez vos deux adversaires grâce à la kalachnikov pendant qu'ils discutent, quitte à sortir rapidement de votre cachette l'arme à la main le cas échéant. Seule importe la célérité de votre action. Passez ensuite entre les deux barrières écartées.

Rejoignez la mer. Longez le bord du grand large, et servez-vous de votre grappin afin de dépasser le trou créé visiblement par un éboulement. L'accroche se trouve juste en face de vous. Une fois de l'autre côté, escaladez les rochers en forme de grosses marches, et rendez-vous dans la direction de la végétation. Regardez attentivement. Les arbustes peuvent être cassés. Jouez au bûcheron, et continuez. Vous tombez alors sur une association de deux allées. Une à votre droite, et l'autre en face de vous. Deux hommes font leur ronde. Il va falloir mettre de l'ordre dans vos mouvements. Surveillez tout d'abord le comique de droite. Equipez-vous de l'arbalète, et décochez une flèche à ce dernier lorsqu'il se trouve relativement proche de vous. Dépêchez-vous de vous aligner sur l'allée face à vous. Un garde s'avance nonchalamment. Tuez-le quand il viendra à s'arrêter. Une erreur de trop. Retournez alors vers l'escalier que vous aviez aperçu en passant. Regardez attentivement les deux rampes.
Vous découvrez une bouteille reposant sur le côté gauche. Prenez-la, et méfiez-vous. Un garde fait les cents pas. Vous avez du le remarquer grâce au bruit de ses pas. Observez bien la ronde de celui-ci. Une fois qu'il passe la porte, dépêchez-vous de bondir à l'opposé, dans l'espèce d'angle formé par les deux murs. Vous êtes désormais dissimulé. Attendez de ce fait qu'il revienne vers vous, et assommez-le. Vous avez dorénavant le choix. Soit vous poursuivez le chemin vers la suite directement, soit vous désirez un petit plus. Dans ce cas là, voilà où le trouver. Revenez de l'autre côté de la grande porte de la cathédrale. Deux sbires déambulent en ces lieux. Saisissez votre fusil d'assaut, et faites un carnage. Vous trouvez ainsi un kit de secours, et de précieuses fléchettes. Revenez sur vos pas. Une fois dans la zone précédente, empruntez le seul chemin possible. Passez sous les deux arêtes. Vous avez le droit à un flash-back. Visualisez bien l'autel. Rendez-vous derrière, et cassez la croix. Regardez alors vers le bas, puis brisez la pierre gravée sur le sol. Une brèche apparaît alors. Pénétrez à l'intérieur, et utilisez l'escalier.

Objectif :
- Trouver les documents

Montez l'échelle et pénétrez dans le couloir. Vous apercevez une porte en face de vous. Rendez-vous devant. Puis regardez par la lucarne intégré à cette dernière. Un garde effectue sa ronde, allant du fond de la pièce à la porte. Attendez qu'il se retourne, puis ouvrez silencieusement la porte. Décochez-lui une flèche. Tout de suite après, éliminez la seconde sentinelle, en vous décalant légèrement vers l'avant. Votre timing est serré, attention. Rejoignez l'autre porte au fond de la salle. Allez alors dans le couloir et dirigez-vous vers la porte derrière laquelle une discussion semble avoir lieu. Ouvrez la porte en vous fiant aux pas du garde, et neutralisez-le lorsqu'il se trouve de dos. N'oubliez pas de cacher les corps, en bon agent que vous êtes. Scrutez les environs, et vous tomberez sur un balcon. Grimpez-y, en faisant attention à la sentinelle patrouillant sur la rambarde en face de vous. Le meilleur moyen d'esquiver son regard, est de vous dissimuler derrière la colonne de droite. Une fois la discussion entre les deux hommes en contrebas terminée, patientez jusqu'à que le garde suscité vous tourne le dos. A ce moment là, rejoignez la colonne à votre droite. Soudain, un homme débouche d'un couloir, arrivant tout guilleret sur le balcon où vous vous trouvez. Aiguisez vos réflexes en lui administrant un lancé de couteau rageur. En effet si vous vous servez de votre 9 mm, l'imbécile d'en face vous remarquera. Prenez votre arbalète, et occupez maintenant de celui-ci. Rendez-vous alors à sa dépouille. Lorsque vous la rejoindrez, un nouvel ennemi arrivera à votre gauche. Utilisez votre arbalète pour le tuer. Pénétrez dans le couloir d'où venait le dernier ennemi et ouvrez la porte. Observez à couvert le garde dans le couloir qui s'apprête à sortir par une porte. Retournez en arrière, et patientez, jusqu'à ce que ce petit malin vous apparaisse sur le balcon en face de vous. Une fois qu'il s'est arrêté, servez-vous de l'arbalète.
Rejoignez son cadavre, et emparez-vous de sa jolie clé. Ouvrez alors la grille, et entrez dans le bureau. Prenez la carte magnétique dans le tiroir du bureau, et revenez sur vos pas. Redescendez par l'escalier et entrez par l'une des portes à votre disposition. Une fois dans le couloir, marchez sur votre droite afin de passer votre carte dans le lecteur de la porte massive. Deux personnes parlent ensemble. Ne vous en occupez pas, et descendez l'escalier le plus proche de vous. Collez-vous contre le mur de gauche, et avancez jusqu'à l'escalier en colimaçon. D'ici, repérez le garde en bas des marches. Utilisez votre grande amie l'arbalète. De votre poste, décalez-vous vers la droite. Vous devriez avoir vue sur

l'alarme. Un ennemi pointe son nez devant. Neutralisez-le rapidement.
Puis approchez-vous de son corps. Une pièce s'offre à vous. Entrez. Repérez le passage dans un angle de la salle, afin d'acquérir un kit de secours. Puis allez au fond à droite de la pièce. Enfoncez les pierres. Une ouverture se découvre. Prenez le document important ainsi que la pierre. Des hommes vous attaquent immédiatement après. Dégainez votre fusil mitrailleur et répliquez. Au nombre de deux, l'un vous assaille directement, tandis que l'autre s'est placé dans la pièce principale, sur la droite. Faites une entrée à la Belmondo et réglez son compte au garde. Dirigez-vous alors vers la stèle et placez la pierre dans l'emplacement adéquat. Une porte secrète se dévoile, un peu comme la bat-cave. Prenez l'escalier, et descendez.

Rejoignez la salle emplie de colonnes et partez dans l'autre sens afin de trouver un angle de tir idéal.
. Un garde évolue dans le couloir suivant. Utilisez votre arbalète. Dépassez la rigole, et rejoignez le mur de manière à le longer. Patientez en attendant la fin du dialogue. Attendez ensuite que le garde derrière le mur s'éloigne de vous. Vous le remarquez aux bruits de ses pas. Abritez-vous au coin du mur, un choisissant un angle de vue qui vous permette d'apercevoir la sentinelle sans que cette dernière ne vous remarque. Eliminez-la silencieusement. Retournez alors au point d'eau. Entrez dans les flots et rejoignez la salle adjacente. Faites attention, un garde rôde. Appliquez la classique technique du carreau dans la tête tandis que votre adversaire vous tourne le dos. Continuez jusqu' à atteindre une nouvelle salle. Si vous manquez de munitions, saisissez-vous de la pelle que vous ne manquerez pas de croiser. Alors à ce moment là, il n'y a pas quarante solutions. Tout repose sur vos réflexes. Cavalez dans le corridor, puis une fois arrivé au bout, prenez à gauche et continuez à courir vers le garde. Assommez-le surtout avant qu'il ne rentre dans la pièce dans laquelle il se rendait. Un homme s'y trouvant, vous auriez l'air bête. J'ai essayé d'autres solutions, mais celle-ci demeure la meilleure. Partez vite cacher le corps, car une sentinelle arrive depuis le fond du couloir . Etant suffisamment loin, équipez votre arbalète et abattez-le furtivement.
Levez-les yeux. Vous apercevez un crochet. Agrippez-vous avec votre grappin. Une fois au sommet balancez-vous jusqu'à la terre ferme. Une fois dans le couloir, arrêtez-vous et attendez. Un homme va sortir d'une pièce. Tuez-le d'un carreau. Avancez jusqu'à lui, et prenez votre temps pour prospecter dans toutes les salles. Continuez jusqu'au bout du couloir et prenez à droite.
Continuez par le chemin en pierre, et regardez au-dessus de vous. Prenez votre grappin et rejoignez le côté opposé. Allez au bout de la corniche. Vous trouverez un kit de secours. Prenez l'escalier et entrez dans les deux pièces que vous croisez. Des merveilles vous attendent à l'intérieur. Vous voyez désormais un escalier. Prenez-le. Une fois en hauteur, occupez-vous des deux soldats en contrebas, en essayant de faire vite. Cherchez le bon angle pour réussir ce tour de force. Repérez le rebord et bondissez dessus afin de vous saisir du kit de secours. Puis descendez dans la salle qui vous tend les bras un peu plus bas. Prenez la porte sous le renfoncement rocheux. Vous pénétrez alors dans un couloir. Au bout de ce dernier se trouve une pièce contenant des colonnades. N'avancez pas tout de suite. En effet, deux larrons se cachent au fond à droite. Vous pouvez essayer de les tuer en passant en force. Cela marche, mais n'est pas très intéressant. La chose à faire, est d'avancer prudemment à couvert des colonnes. Surveillez bien les deux hommes, et tout devrait bien se passer. N'essayez pas d'aller trop vite. Stoppez le plus souvent possible. Une fois en face, vous aurez le droit à une leçon de choses de votre ami le gradé. Entrez par la porte et montez les escaliers. Une autre porte se dévoile, gardée par un binôme peu aimable. Vous pouvez, si vous êtes doué, décimer l'équipe grâce à l'arbalète, en encaissant un minimum de dégâts. Le cas échéant, essayez de vous approcher rapidement, en neutralisant les deux compères à l'aide du fusil mitrailleur. Ne faites pas cela comme un barbare, et visez la tête. Moins vous gaspillez de balles et plus vous agissez rapidement, moins vous subirez de dommages. Je vous conseille tout de même la première solution. Prenez à gauche. Dans cette pièce se trouve une armure légère. Revenez sur vos pas, et prenez l'escalier. Ouvrez la porte, en prenant garde à l'homme caché derrière. Réservez-lui votre meilleure flèche. Poursuivez dans les escaliers. Bondissez en contrebas, puis continuez. Vous devez maintenant évacuer ces lieux.

Objectif :
- Fuir la propriété

Une cloche se trouve à votre portée. Servez-vous du grappin, et descendez dans la salle sous votre personne. Dès votre arrivée, un comité d'accueil vous prend sous un feu nourri. Protégez-vous grâce au plu grand obstacle, à savoir la table. Les deux hommes au fond vous en veulent. Procédez comme d'habitude dans ces situations. Souvenez-vous du hangar. Une grenade et c'est terminé. Puis deux mercenaires vous surprennent du haut de la pièce. Utilisez de préférence votre arbalète. Vous voyez une porte au fond de la pièce. Ouvrez-la et entrez. Continuez dans le couloir jusqu'à la seconde entrée. Ouvrez-la. Deux sbires rôdent sur votre gauche. Restez assez loin, et jouez au sniper en avançant furtivement. Repartez alors sur les hauteurs de la pièce principale. D'ici, utilisez votre grappin sur l'accroche

du plafond, afin de traverser par la voie des airs.
Poursuivez dans le couloir. Une sentinelle fait les cent pas dans le corridor suivant. Approchez-vous silencieusement et éliminez-la. Préparez-vous à en défaire deux autres avant d'atteindre la sortie du bâtiment. Repérez celui oeuvrant à votre niveau. La solution est la même que dans la prison. Avancez un tantinet pour vous faire voir, dans le but que votre adversaire vienne vous rendre visite. Suivez sa course de votre viseur, et abattez-le. Soudain, son compatriote vous tire dessus du haut du promontoire. Utilisez encore une fois votre arbalète. Continuez jusqu'à apercevoir une accroche nécessaire à votre ascension. Utilisez le grappin et rejoignez le sommet de la falaise. Dès votre arrivée un homme tente de vous éliminer. Procédez de manière analogue aux autres. Avancez. Un homme surgit alors. Placé fort loin, il vous sera difficile de le voir. Il se trouve dans la direction obtenue en regardant en direction de la paroi de la falaise, vers les hauteurs. Utilisez l'arbalète. Poursuivez votre périple, jusqu'à visualiser un mât. Un ennemi se dissimule derrière. Occupez-vous en. Traversez le gouffre avec le câble. Deux adversaires accourent au loin, accompagnés d'une femme se prenant pour un lance-grenades. Dépêchez-vous de les neutralisez avec l'arbalète. Prenez garde aux explosions. Rendez-vous au câble suivant. Néanmoins deux comiques fondent sur vous de l'autre côté . UN petit coup d'arbalète s'impose. Puis équipez-vous d'une arme conséquente. Glissez sur le câble. Deux adversaires vous attendent. Tirez le plus tôt possible de manière à éviter les coups. Une fois ceux-ci morts, les renforts arrivent. Débarrassez-vous de tout ce petit monde. Mais cela ne s'arrête pas là ! Quatre hélicoptères vous assaillent à la suite. Pour les détruire, tirez sur les personnes à bord, ou plus pratique dans l'hélice. Faites attention à votre santé. Puis vous devrez effectuer une cascade afin de saisir l'échelle de l'engin du FBI. Sautez, et saisissez la corde. Fin de la mission.

Chapitre 26 : La base secrète

Difficulté : Difficile
Arme conseillée : Ustensiles (chaises, bouteilles , etc), puis fusil d'assaut

Objectif :
- Pénétrer à la réception de Walter Sheridan
- Ne vous faites pas repérer

Commencez par suivre Walter Sheridan. A un moment donné, on vous signalera le fait que vous ne pouvez pas continuer votre chemin. Du coup, suivez le soldat qui vous raccompagne à la première porte. Vous remarquerez alors en vous baladant dépité dans le couloir, qu'une porte est demeurée ouverte .Approchez-vous. Vous venez de découvrir les vestiaires du bâtiment. Prenez garde, car un soldat en sort pour se rendre au distributeur de boissons. Entrez. Assurez-vous d'avoir fermé la porte, et remarquez les deux gardes présents. Saisissez un des objets du vestiaire pour chacun d'eux. Vous avez le choix des armes. Une fois ceux-ci neutralisés, partez ouvrir la double-porte. Pénétrez dans le couloir et derrière la porte en face de vous, il y a un soldat à assommer également. Une fois votre méfait perpétré, rangez le cadavre en lieu sûr (dans les vestiaires par exemple) et retournez chercher la carte magnétique que vous aviez omis de prendre dans la pièce précédente. Puis pressez le bouton rouge en surbrillance, afin de déverrouiller les portes. Retournez dans le couloir et allez à l'autre bout. Ouvrez la porte en passant la carte magnétique dans le lecteur. Saisissez-vous du balai entreposé à cet endroit. Cela peut toujours servir. Entrez dans la salle suivante. Dès votre entrée, courez vous placer le long du mur à votre droite. De cet endroit vous pourrez aisément entendre les bruits de pas du garde et visualiser sa ronde. Lorsque ce dernier parvient pratiquement à votre hauteur, bondissez de votre cachette et assommez-le violemment. Dissimulez une nouvelle fois le corps, et retournez dans la salle imposante. Prenez maintenant à gauche. Vous verrez alors une porte blindée. Ouvrez-la grâce à votre carte magnétique. Un escalier vous attend. Descendez.

Attention ! Un garde se meut juste en bas des marches. Patientez. La sentinelle fait un aller. Laissez-la faire. Puis elle repasse. A ce moment précis, passez dans son dos discrètement, afin de vous approprier la chaise en face de vous. Attendez qu'il soit de nouveau à votre portée, et assommez-le. Toutefois méfiez-vous du danger principal, les caméras. Cette zone en est truffée. Ne restez jamais à bailler aux corneilles devant, et laissez une bonne marge entre elles et vous. Entrez ensuite dans la salle des générateurs. Remarquez la chaise qui ne demande qu'à servir. Emportez-la, et avancez dans le couloir adjacent. Au bout de ce dernier, se trouve un garde. Attendez qu'il s'approche de vous. Ne vous affolez pas, il va se retourner. A ce moment là, foncez vers lui et neutralisez-le. Poursuivez dans le couloir. Vous voyez une chaise au passage. Emportez-la. Avancez ensuite, en passant devant la deuxième salle de générateurs. Devant vous, le mur fait un angle, arrêtez-vous y. Patientez jusqu'à ce que le garde soit de votre côté et qu'il soit de dos pour

vous occuper de ses maux de tête. Cachez soigneusement le corps dans la pièce à votre gauche. En effet, un homme ne tarde pas à arriver par le couloir duquel vous sortiez. Dépêchez-vous de rejoindre le coin droit de la pièce, juste à côté de la porte. Le garde présent ne vous verra en aucune manière. De ce fait, fermez la porte et regardez à côté de vous. Il y a un balai abandonné. Vous savez quoi faire avec. Il existe de même une belle chaise dans cette salle. Volez-la et rendez-vous à la porte face à vous. Une sentinelle se trouve dans la pièce suivante. Fiez-vous à ses pas, et ouvrez la porte lorsqu'elle s'éloigne. Une fois de dos, elle ne résistera pas à votre belle construction de bois. Un gros bouton rouge vous attire. Appuyez dessus. Prenez la porte à l'autre bout du couloir. Puis, lors de votre passage devant une chaise, prenez-la. Ouvrez la porte de verre.
Un ascenseur se dévoile à vous. Montez dedans, et il vous conduira à l'étage inférieur. Lorsque vous serez arrivé à bon port, scrutez les environs. Un soldat épie les environs, d'une espèce de checkpoint. Méfiez-vous en. Allez à droite.

Regardez bien face à vous. Vous apercevez normalement une double-porte. Baissez-vous et entrez. Continuez toujours à pas feutrés dans le corridor. En effet, une vitre donne sur ce passage. Au bout d'un moment, vous verrez un homme pénétrer dans une pièce qui s'avère être les vestiaires. Suivez-le furtivement, et prenez le balai situé un tantinet avant lui. Mettez-lui un grand cou sur la tête. Regardez aux alentours. Une grille vous accroche le regard. Brisez-la et entrez dans le conduit. Une fois parvenu au bout, ne sortez pas immédiatement.
Un soldat effectue sa ronde vraiment très près. Grâce à ses pas qui vous renseignent, attendez qu'il s'éloigne. Brisez alors cette grille. N'étant complètement idiot, il va se demander ce qui se passe. Patientez jusqu'à ce qu'il redevienne sûr de lui. Mais entre temps, vous aurez fait un aller-retour au vestiaire, afin de prendre une arme. Emportez une bouteille, par exemple, car les objets trop gros ne passent pas dans les conduits. Cassez la grille qui s'y trouve et engagez-vous dans le conduit. Retournez auprès du garde. Attendez qu'il se retourne, puis sortez rapidement de votre cachette. Eliminez-le. Retournez cacher le cadavre dans les vestiaires, en vitesse. Il y a un effet un garde plus loin que celui que vous venez de réduire au silence. Il vaudrait mieux qu'il ne vous voit pas.
Tant que vous y êtes, prenez un second petit objet dans la salle où vous êtes. Retournez alors dans le conduit. Procédez de la même façon que pour l'ennemi précédent. Attendez qu'il se tourne, et courez vers lui en longeant le mur à droite. Cachez-vous derrière l'armoire. Attendez qu'il se retourne une nouvelle fois, et atteignez la deuxième armoire. Il va se retourner encore ne fois. Celle-là sera de trop. Assommez-le. Allez maintenant sur votre gauche. Prenez encore et toujours une chaise, et partez vers la double-porte au fond du couloir. Repérez la machine à café. Attendez que le garde s'y rende et entrez. Allez alors sur votre gauche. Cet imbécile se tient devant vos yeux. Passez par la porte en verre, et réglez-lui son compte. Cachez son corps sérieusement. L'espèce de bloc de béton s'avère assez pratique de ce côté là. Des gardes sortent soudain de leur salle de repos. Cachez-vous derrière le gros poteau en béton, où vous avez mis le corps. Les sentinelles semblent s'éloigner, mais l'une d'elles vient vers vous. Elle ne vous verra même pas. C'est décevant. Apparemment prise d'une grosse envie, elle soulage sa vessie près de vous. Un balai est à votre portée, profitez-en (vous pouvez aussi prévoir et en prendre un avant). Cachez le cadavre dans les toilettes (restons classiques) et emportez l'arme à poils se trouvant sur place. Approchez-vous de la salle de repos. Une fois le garde dans une position optimale, rentrez et faites-lui regretter d'être venu en pause. Prenez maintenant la porte du fond.

Objectif :
- Libérez le président

Mais avant de sortir, prenez la chaise ou le balais dans la pièce et assommez le garde dans le couloir. Cachez le corps dans la salle précédente. Profitez-en pour vous saisir d'une autre arme ridicule. Ressortez dans le corridor. Observez le manège du garde restant. A chaque fin de ronde, il s'arrête pile à la limite de vote couloir. Opérez comme le précédent, dans le dos et discrètement, et vous n'aurez pas de problème. Mais il en reste un troisième. Là, cela devient plus difficile. En effet, un quatrième opère dans une salle dont la porte est vitrée. Il faut en fait assommez le troisième quand il se trouve de vôtre côté et que le quatrième est loin de l'action, sur la gauche. Il vous faut être très rapide et précis. Après cet interlude inhumain, partez vous occuper du quatrième. Approchez-vous discrètement de sa porte. Attendez qu'il passe devant cette dernière, puis ouvrez-la immédiatement. Assommez-le vivement. Vous trouverez en sus dans cette pièce, un kit de secours, une armure lourde, un fusil à pompe, un pistolet mitrailleur, et des grenades pour fusil d'assaut.
Mais ne vous reposez pas sur vos lauriers. Equipez-vous tout de suite du fusil d'assaut car les SPADS vont bientôt prendre le président en otage et chercher à vous tuer.
Pénétrez alors dans la salle de conférence. Et là, c'est l'orgie romaine. Arrivé à la moitié de la salle, vous allez être pris en tenaille par les comiques du SPADS. Ils vont venir vous taquiner par la droite, la gauche, et par les doubles portes en face de vous. Le meilleur moyen pour réussir est de vous débarrasser de l'un des ennemis qui sort par une des portes

de chaque côté, et de prendre sa place pour tenter de vous protéger un tant soit peu. En effet, si vous demeurez à découvert, vous ne durerez pas cinq minutes. Attention toutefois à ne pas rester trop loin d'eux, car ils vous enverront des grenades que vous aurez beaucoup de difficultés à éviter convenablement. D'autre part, un ennemi pourra surgir par la porte se trouvant dans le renfoncement où vous vous trouvez. C'est à dire dans votre dos, ce qui n'est pas très pratique en soi. Abusez des grenades du fusil d'assaut. Au nombre de cinq, ils ne sont que des mises en bouche avant le combat contre Numéro III, alias Standwell. Attendez-vous à une épreuve de force. Etant donné l'absence significative de kit de secours dans ce niveau, il va falloir être économe.
Le moyen le plus sûr, et de vous placer derrière un angle de la salle de conférence ne disposant pas de vitres, afin de ne pas vous faire surprendre. Servez-vous de vos grenades pour fusil d'assaut, afin de commencer le travail . Puis continuez à tirer à l'aide de votre fusil d'assaut. Profitez de ses moindres moments de faiblesse. Vous trouvez une clé sur lui. Elle vous sert à libérer le président. Partez lui ouvrir sa cellule. Dès votre arrivée, il s'évanouira. Vous apercevez un bouton rouge mis en relief. Pressez-le et emportez le président sur vos épaules. Avancez jusqu'à la double porte. Ouvrez-la et posez le corps au sol. Continuez jusqu'à l'angle du couloir. Vous observez une cinématique. Revenez sur vos pas. Vous allez devoir vous battre contre trois SPADS. Une fois ceux-ci défaits grâce à votre fusil mitrailleur , attendez le quatrième qui surgira par la porte en face de vous.
Puis, une fois la zone plus calme, entrez par la porte à votre droite. Vous apercevez alors une porte vitrée. Approchez-vous furtivement et patientez jusqu'à ce qu'il offre un angle d'attaque intéressant. Tuez-le. Entre alors dans la pièce, récupérez l'équipement présent sur la table. Sortez, et continuez dans le couloir en direction de la porte du fond. Attention, une sentinelle rôde. Fiez-vous à ses pas, comme d'habitude, et profitez de son inattention. Fouillez attentivement les casiers, et vous découvrirez un kit de secours et une armure légère. Repartez désormais chercher le président. Rendez-vous alors dans le corridor où les SPADS avaient désiré s'amuser avec vous. Un militaire vous demande alors de posez le président à terre à un endroit précis. Faites-le. Puis il vous faut alors venir en aide à deux autres soldats. Des ennemis vous assaillent et sont au nombre de quatre. Entrez alors par la grosse porte métallique, se trouvant non loin de vous.

Objectif :
- Libérez les otages

En face de vous, vous voyez une double-porte. A votre arrivée dans la zone, vous apercevez Shéridan et deux personnes en discussion derrière une baie vitrée. Rendez-vous en face de l'endroit où les trois imbéciles. Vous arrivez à une porte. Ouvrez-la. Continuez jusqu'à une autre entrée. Poussez la porte. Vous tombez sur le rêve de tout héros de jeux vidéos qui se respecte. Une salle remplie d'équipements divers et variés, agrémentés de plusieurs kits de secours vous attend. Revenez sur vos pas, jusqu'au couloir. Une autre double-porte vous tend alors les bras. Entrez alors dans la pièce. Cette scène va vous remémorer les bons souvenirs du camp SPADS. Vous vous rappelez la fuite, se soldant par un massacre un règle ? Et bien il en est ici de même. D'ailleurs votre rutilant M-60 va vous servir de manière plus que bénéfique. Dépassez la grande porte devant vous, et continuez dans le couloir jusqu'à l'entrée de la salle principale. Et c'est maintenant que le spectacle commence. Ne réfléchissez pas et déversez votre haine. Au moindre problème, abritez vous des murs de chaque côté de la porte par laquelle vous êtes entrée. Une fois la première salve décimée, les renforts arrivent. Effectuez une action semblable, et vengez-vous bassement de toutes ces souffrances endurées. Pénétrez alors dans la salle. Méfiez-vous néanmoins des deux soldats postés au-dessus de vous dans votre dos. Rejoignez alors l'escalier au fond de la pièce, sur votre gauche. Dès votre arrivée à l'étage, les ennuis redoublent. Laissez aller vos instincts bestiaux. Visualisez la salle sur les hauteurs. L'homme à l'intérieur décide de s'immoler, non sans avoir activé l'autodestruction du bâtiment. Rejoignez son cadavre. Vous trouverez alors une carte magnétique. Revenez ensuite sur vos pas, dans la salle du combat général. Une fois arrivé, repérez la porte juste à côté de la double-porte par laquelle vous étiez entré. Pénétrez-y et vous trouverez les otages. Maintenant, suivez Walter Shéridan et attendez d'arriver à une porte en fer. Dès que ce dernier l'aura ouverte, rentrez.

Objectif :
- Quittez la base avant l'explosion

Cette mission doit se dérouler en temps limité. Courez jusqu'à la rambarde. Vous voyez un levier. Actionnez-le. Rendez-vous alors au bout de cette coursive métallique, puis utilisez votre grappin pour rallier la terre ferme en face. Une fois en face, pénétrez dans le couloir, jusqu'à une porte qui se ferme devant vos yeux pleins de larmes. Pour la peine, prenez la porte de gauche. A l'intérieur, saisissez-vous du kit de secours, ainsi que du casque. Passez la petite à gauche et prenez la trousse de soins et le casque. Observez les lieux sur votre gauche. Une porte apparaît. Prenez-la.

Vous aboutissez alors à une salle comprenant de nombreuses munitions et armes. Retournez sur vos pas, et sortez de la pièce où vous avez découvert le casque.
Regardez au fond de la salle, où vous vous trouvez. Une porte vous appelle. Prenez-la et vous aboutirez dans un vestiaire. Près de la porte, dès votre entrée, vous découvrez deux kit de secours dans une armoire à pharmacie semblable à celles du premier niveau. Avancez alors tout droit, jusqu'à découvrir une grille. Brisez-la et avancez et pénétrez dans le conduit. Puis, une fois arrivé à la sortie, cassez la grille vers le bas. Une fois à l'air libre, vous apercevez un escalier. Une fois en haut des marches, ouvrez la porte. Puis dans la salle suivante, prenez la porte de gauche. Puis vous arrivez en vue d'une grille. Détruisez le cadenas. Dans la foulée, faites exploser les ordinateurs situés derrière cette grille sous vos coups de feu. Cela aura pour effet de stopper le compte à rebours. A présent, dépêchez-vous de sortir.
Entrez dans le couloir, et rendez-vous sur votre gauche. Vous parvenez dans un second corridor. Au bout de ce dernier, vous trouverez un levier. Abaissez-le et continuez tout droit vous voyez une échelle. Descendez. Une fois en bas, vous allez rencontrer votre ennemi de toujours, la Mangouste. Vous allez participer à un majestueux jeu de cache-cache entre des missiles. La meilleure solution est de profiter des protections que vous octroient les ogives. Servez-vous tout d'abord de vos grenades, comme à l'accoutumée, afin de retirer une grande partie de la barre de vie de votre adversaire. Puis utilisez votre fusil d'assaut afin de montrer à cet homme vil qui commande. Au bout d'un moment, le missile du milieu, va commencer à s'enfoncer. A ce moment là, tournez-vous et jetez un oeil au missile situé à l'opposé de ce dernier, en diagonale. Ici surgira la Mangouste. Bénéficiant d'un sens de l'humour à toute épreuve, la Mangouste déclame une petite phrase avant de se montrer. Il vous dira : " Surprise ". Prenez alors votre fusil d'assaut, ou votre M-60, plus radical, pour écourter vos retrouvailles. Une fois celui-ci annihilé , continuez jusqu'au Major Jones. Pour se faire, grimpez sur l'échelle que vous n'aviez pas emprunté pour descendre. Marchez jusqu'à elle et suivez-la. Fin de la mission.

Chapitre 27 : Le bateau

Objectif :
- Rencontrer Shéridan

Dès votre arrivée, grimpez sur le bateau. Puis dans un élan d'altruisme, parlez à Shéridan. Rejoignez alors Jones, et ensuite allez voir Carrington. Soudain l'avant du bateau explose. Tout le monde étant en émoi, il vous faut retrouver Walter Shéridan. Allez sur l'autre bord du bateau, et prenez la porte en face de vous. Continuez et prenez sur votre gauche. Vous voyez une porte. Entrez. Un escalier vous tend les bras. Descendez les marches, et vous déboucherez dans un bureau, au fond du corridor. Votre rencontre avec Numéro I n'est plus qu'une question de secondes. Qui est-il ? Je vous laisse le découvrir. Fin.

Yu-Gi-Oh! L'Empire des Illusions

© Konami 2004

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DE PIÈCES

Faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A sur un emplacement isolé en cours de missions pour entendre un rire. Vous gagnerez des pièces à chaque fois que vous ferez cela.

JOUER AVEC JOEY

Terminez le jeu avec Yugi et Kaiba pour pouvoir choisir Joey comme personnage jouable lorsque vous chargerez le jeu.

OBTENIR LE DRAGON BLANC AU YEUX BLEUS

Battre Lord of D. dans le Burrow du niveau 14.

DÉBLOQUER LE MODE CHALLENGE

Compléter les trois histoires.

Zapper : Le Criquet Ravageur !

© Infogrames / Blitz Games 2003

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES CHEATS

Terminez un niveau en ramassant 100 lucioles pour débloquer un cheat code.

TROUVER LES PASSAGES SECRETS

Suivez les directions données par vos amis pour trouver les passages secrets.

VOLER

Terminer le premier niveau avec plus de 400 points pour apprendre à voler.

CHEAT MODE

Mettez la pause pendant le jeu, maintenez la gâchette gauche enfoncée et effectuez les manipulations suivantes.

Tous les niveaux

Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Haut

Vies infinies

Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Bouclier infini

Haut, Bas, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut

Zatchbell! : Mamodo Battles

© Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Débloquer Maestro
Gagnez 300 fois en Time Attack. Maestro va vous défier. Battez-le pour le débloquer en perso jouable.

Débloquer Zeon/Deufo
Terminez le mode histoire de Zeon (niveau 35-43) pour débloquer Zeon/Deufo en perso jouable.

Zatchbell! : Mamodo Fury

© Namco 2006

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

B = Brago
K = Kanchome
N = Naomi
P = Ponygon
S = Suzy
T = Tia
V = Volcan 300
Z = Zatch

Hyde (mode Arcade)

S, S, S, T, S, T, T, T

Mode VS

T, T, T, S, T, S, S, S

Naomi (Galerie)

N, Z, N, Z, N, Z, N, V

Ponygon (mode Arcade)

T, S, S, K, Z, Z, Z, P

Ponygon (mode VS)

V, P, Z, T, N, N, Z, V

Suzy (Galerie)

Z, T, K, S, S, V, N, P

Victoream (mode VS)

Z, Z, Z, Z, Z, P, Z, Z

Volcan 300 (mini-jeux)

V, Z, T, Z, Z, T, Z, V

Zeno (mode VS)

B, B, Z, B, Z, B, B, B

Zoids Versus

© Atari / Takara Tomy

NOUVEAUX PERSONNAGES

Au menu principal sélectionnez "Config". Choisissez "Voice" et jouez les sons dans l'ordre indiqué selon le personnage désiré. Le personnage pourra ensuite être acheté dans la boutique.

Cyclope

5, 60, 66, 60, 11, 60, 25, 60, 60

Cyclope Type-1

3, 39, 74, 21, 28, 43, 79, 82, 91, 61, 69, 32, 96, 25, 4, 66, 49.

Diablo Beta

89, 17, 8, 29, 31, 58, 93, 81.

Diablo Tiger

2, 37, 2, 36, 2, 38, 2.

Zoocube

© Acclaim / PuzzleKings 2002

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN

Terminez le niveau Océan Pacifique en Difficulté normale pour débloquer le niveau de difficulté Gold et le niveau bonus du Golf du Mexique

VITESSE WARP

Terminez le niveau Pacific Ocean en difficulté Platinium.

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) :

Abdessamad AFAKIR
Adam Chiasson-Duguay
Adrien BARDET
Adrien DENELE
Adrien DENIAUD
Adrien FUCHS
Adrien GOHY
Ahmet BALCI
Alex BONGIOANNI
Alex CARTON
Alexandre ARMONT
Alexandre BAILLY
Alexandre DESMAZIERES
Alexandre DROLET
Alexandre DUVERGER
Alexandre LESAGE
Alexandre PERRIN
Alexandre WEILL
Alexis GAUTHIER
Alexis Murciano
Alexis VINOGRADENKO
Alexy GAUTHIER
Alix Lejeune
Alvin HADDADENE
Amiar SYFAL
André GROCHOLSKI
André YANN
Andy RAMORASATA
Anthony BEDOURET
Anthony LECOMTE
Anthony LOMBARDO
Antoine ASSAYAS
Antoine THERIAULT RICHER
Antoine VIGNEAULT
Arnaud DAMMAN
Arnaud HEYNEMANS
Arnaud SCHORR
Arnaud SONNTAG
Arthur GIULIANO

Augustin BAURET
Aymeric POCHARD
Baptiste GODIE
Baptiste MANSON
Baudouin AUFFRET
Benjamin ACHOUR
Benjamin ANGELETTI
Benjamin BOULMIER
Benjamin CORNAGLIA
Benjamin GUIZELIN
Benjamin LEMOUZY
Benjamin SIRIGU
Benjamin THIRIET
Benoit GAUTIER
Benoît LIEVIN
Benoit RAOULT
Bobby MAYHUE
Boris ASSOULINE
Boris CAMPAN
Bryan HERAUD
Cédric CECE
Chandara SIHACHAKR
Charles CARDON
Charles L'ABBE
Charles LEFEBVRE-DULUDE
Charles PEZE
Charles-Emmanuel DETRY
Christian CORDERO
Christophe PATERNOSTER
Christophe Rudler
Clément BOSSUT
Clément DUBOC
Clément PAYRAT
Colin VERBEKE
Damien JALLAS
Damien PESME
Daniel GRACIA
Daniel MACAUD
Dany POITRAS
David JONES
David MARCK
David MERLO
David WALLIMANN
Debby BEGUA
Denis NADEAU
Didier MADELAINE
Edouard BOULANGER
Edouard POURCHET
Elisa PARISI
Elsa RODIER
Emeric MEYER
Emmanuel MONGE
Erick MENDOZA
Erwan PILLET
Etienne BERTHOZ

Etienne JACOT-DESTOMBES
Etienne VIALLET
Fabien SCHNUR
Fabien SCHWEBEL
Fabien SEGNARBIEUX
Felipe ROQUE
Félix BASTRASH
Félix BURG
Florian DUVAL
Florian MELKI
Francis GRENIER
Francissuster BIGO
François MONDON
François THIMON
François THOUMIE
Frédéric ESPIAU
Frédéric FAU
Frédéric GILLES
Frédéric PROULX-FAUCHER
Frédéric WITTOM
Gabriel PELLETIER
Gary COUNE
Gauthier ISTIN
Gautier LE FUR
Geoffroy BURY
Germain ELOKAN
Greg LEBOSS
Guillaume BERRIER
Guillaume PIPON
Hugues DESMAREST
Jason MASETA
Jean-Baptiste KOCH
Jean-Baptiste THUILLIER
Jean-Christophe LACROIX
Jean-claude PRUDHOMME
Jean-François HANUS
Jean-Hugues JEROME
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Michel SERIN
Jean-Philippe COUSIN
Jean-Pierre CHAUDEL
Jérémy COUTELLE
Jérémy PLUVINET
Jérémy VYLS
Jerôme CATOIRE
Jerome D'HEYGERE
Jérôme JENTGEN
Jim BATNAIN
Jimmy VUIDART
Joachim HUGONOT
Joffrey BOUCHARD
Jofrey VIOLETTE
John DOE
John FLORES
Jonas RIGUET

Jonathan BRONNER
Jonathan JACOBY
Jonathan SIMON
Jonathan SZYSKOWSKI
Jonathan VEILLEUX
Julie NORMAND
Julien BRICOGNE
Julien KEITH
Julien KLEIN
Julien LEVY
Julien MARSAULT
Julien SAGY
Kévin CHING
Kévin COHEN
Kief KARN
Laurent BONADUCE
Laurent MASSABO
Léo MARADAN
Léonard DECOUT
Link JAVAUX
Lionel RICHOU
Lisman AVORY
Loïc ARKAM
Loïc GRANCHER
Loïc LALOYER
Loïc POMIER
Loick GERARD
Loïs POIX-DAUDE
Luc PELLETIER
Ludovic WEBER
Manuel CARMAGNANI
Manuel GRANVISIR
Marc PELATAN
Marc ROSELLE
Marc-André BERTHELOT
Marc-Antoine SIMARD
Marine BECKER
Mathieu BERTRAND
Mathieu CHAUVEINC
Mathieu GIROUX
Mathieu PAPINEAU
Mathieu PUSSIAU
Mathieu VERGER
Matthias COILLOT
Matthieu CRAMPON
Matthieu CROMBET
Matthieu DUMONT
Matthieu SERGENT
Max CULIVAN
Maxime CROST
Maxime DADOUA
Maxime DRAPEAU
Maxime LAMINE
Maxime ROUQUET
Maxime TESSIER

Michaël RUBBO
Michaël VEUILLET
Micheal CHIARROTO
Mickaël BREST
Mickael DAYANE
Mickaël DION
Mickaël PHAM
Mickaël TALON
Mickael TRENTIN
Miguel DIAS
Mohamed RACHEL
Morgan DEUS
Nicolas CHAMBERLAND
Nicolas CHARCIAREK
Nicolas FORTAT
Nicolas GIRARD
Nicolas GOELZER
Nicolas SIMON
Nicolas SUBIRADA
Nicolas WOLF
Offspring DINENDAL
Olivier FOURNIER
Olivier GRAFF
Olivier LAUMONIER
Olivier LECLAIR
Olivier THEVENY
Olivier Tribout
Paul GILLEN
Paul KURCZ
Perceval BASSE
Philippe ANTOINE
Philippe SIGIER
Philippe ST-JEAN
Pier-Olivier CARON
Pierre BICHET
Pierre BRUNETTI
Pierre CANONICA
Pierre KULAS
Pierre LAMBERT
Pierre MAUGEIN
Pierre SONET
Pierre-François LEGRAIN
Pierre-Louis COUDERCY
Pierre-Yves SOREL
Pierrick BOUTRUCHE
Prescillia Seroussi
Pryce McCARDONNE
Quentin DELOLME
Quentin HALLAY
Quentin HEDDEBAUX
Régis FONTENAY
Régis PEYLET
Rémy STEFANINI
Renaud LEFEVRE
Richard BOUVIER

Robin BARBACETTO
Robin CHAVIGNAT
Robin VLERICK
Roger THIBAULT
Romain CALLIER
Romain DEBORRE
Romain JAVAUX
Romain PIASECKI
Romain PROU
Romaric Trottet
Safouane BAKKALI
Sebastien BRESSY
Sébastien CAPRON
Sébastien COULON
Sébastien PISSAVY
Shawn PAULIN
Simon BOSSE
Simon DE SAINT DENIS
Simon GRATIEN
Simon JANISZ
Simon RIENDEAU
Stéphane DESBONNET
Stéphane HAUSS
Stéphane MAURIN
Stéphane VAILLANT
Sylvain DUMAS
sylvain GUERET
Thibault KARL
Thierry THARREAU
Thierry Vitu
Thomas BROUWERS
Thomas FOUSSADIER
Thomas HODEIGE
Thomas MIGNARD
Thomas NOZIERE
Thomas PAGANO
Thomas PUNS
Tristan MEYER
Tristan ROSSANINO
Valérie PRECIGOUT
Vincent GIMENEZ
Vincent LE COZ
Vincent QUINTELA
Vivien NORMAND
William GUELOU
Xavier FUCHS
Xavier PICOT
Yani GHEMMOUR
Yann CRASSIN
Yann TOMAKA
Yannick DAFFAUD
Yannick FORTIN
Yannick LE FUR
Ygan HAENEL
Yoann CRESCENCE

Yves PARES
Yvon GUILLAUME

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.