ETAJV de jeuxvideo.com

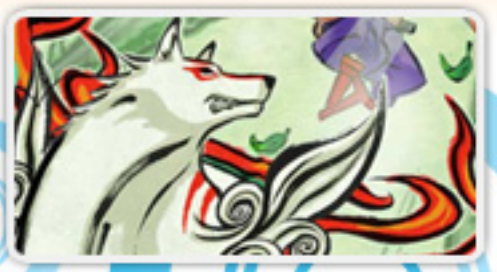
Encyclopédie des Trucs et Astuces de Jeux Vidéo

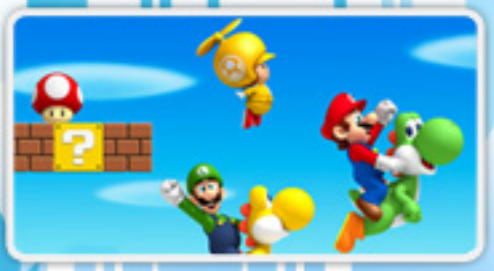
Version 4.98

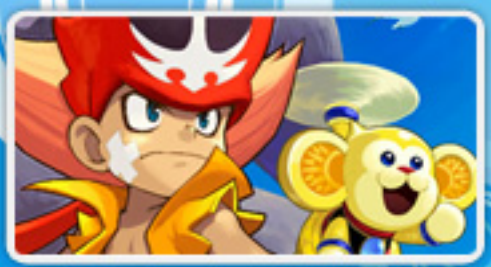
Wii NINTENDO Wii

PRESENTATION | LISTE DES JEUX | A PROPOS

Wii™







© 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 **Wii**. 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

- 101 in 1 Games
- 530 Eco Shooter

A

- A Boy and his Blob
- A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or
- A Shadow's Tale
- ActRaiser
- Adventure Island : The Beginning
- Adventures of Lolo 2
- Agatha Christie : Dix Petits Nègres
- Alex Kidd in Miracle World
- Alien Crush Returns
- Alien Soldier
- Alien Syndrome
- Animal Crossing : Let's go to the City
- Another Code : R - Les Portes de la Mémoire
- Ant Nation
- Arc Rise Fantasia
- Arctic Tale
- Art Style : CUBELLO
- Art Style : LIGHT TRAX
- Art Style : ROTOHEX
- Astérix aux Jeux Olympiques
- Astro Boy : The Video Game
- Attack of the Movies 3D
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Into the Inferno
- Avatar : Le Dernier Maître de l'Air : Le Royaume de la Terre en Feu

B

- Backyard Baseball '09
- Bakugan Battle Brawlers
- Band Hero
- Battle Arena Toshinden
- Ben 10 : Alien Force
- Ben 10 : Protector of Earth
- Bionicle Heroes
- Bit.Trip Beat
- Blast Works : Build Trade Destroy
- Blazing Angels : Squadrons of WWII
- Bleach : Shattered Blade
- Bleach : Versus Crusade
- Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide
- Bob l'Eponge : La Créature du Crabe Croustillant
- Bob l'Eponge : Truth or Square
- Bob l'Eponge et ses Amis : Contre les Robots-Jouets
- Bomberman '94
- Bomberman Blast
- Bomberman Land
- Bonk's Adventure
- Boogie

- Boogie Super Star
- Boom Blox
- Boom Blox Smash Party
- Bratz : The Movie
- Bubble Bobble
- Bully : Scholarship Edition
- BWii : Battalion Wars 2

C

- Cabela's Dangerous Hunts 2009
- Call of Duty 3 : En Marche vers Paris
- Call of Duty : Modern Warfare
- Call of Duty : World at War
- Calling
- Carnival : Fête Foraine
- Cars
- Cars : La Coupe Internationale de Martin
- Cars Race-O-Rama
- Castle of Shikigami III
- Castlevania
- Castlevania : The Adventure Rebirth
- Castlevania III : Dracula's Curse
- Castlevania Judgment
- Cave Story
- Chicken Little : Aventures Intergalactiques
- Code Lyoko : Plongez vers l'Infini
- Contra Rebirth
- Coraline
- Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010
- Crash : Génération Mutant
- Crash of the Titans
- Cratermaze
- Crystal Defenders R1
- Crystal Defenders R2
- Cursed Mountain

D

- Dancing Stage Hottest Party
- de Blob
- Dead Rising : Chop Till you Drop
- Dead Space Extraction
- Deadly Creatures
- Def Jam Icon
- Defend your Castle
- Destroy All Humans ! Lâchez le Gros Willy !
- Détective Conan : Enquête à Mirapolis
- Dewy's Adventure
- Diabolik : The Original Sin
- Disaster : Day of Crisis
- Disney Princesse : Un Voyage Enchanté
- Disney Th!nk Fast
- DJ Hero
- Dokapon Kingdom
- Don King Boxing
- Donkey Kong Jet Race

- Double Dungeons
- Dragon Ball : Revenge of King Piccolo
- Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2
- Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3
- Dragon Blade : Wrath of Fire
- Dragon Quest Swords : La Reine Masquee et la Tour des Miroirs
- Driver : Parallel Lines
- Dungeon Explorer

E

- Earthworm Jim
- Ecco : The Tides of Time
- Ecco the Dolphin
- Endless Ocean
- Escapee Go!
- Excite Truck
- Excitebike : World Rally
- Excitebots : Trick Racing

F

- Family Feud
- Family Ski & Snowboard
- Fantasy Zone
- Far Cry Vengeance
- Ferrari Challenge
- FIFA 08
- Fighting Street
- Final Fantasy Crystal Chronicles : Echoes of Time
- Final Fantasy Crystal Chronicles : My Life as a Darklord
- Final Fantasy Crystal Chronicles : My Life as a King
- Final Fantasy Crystal Chronicles : The Crystal Bearers
- Final Fantasy Fables : Chocobo's Dungeon
- Final Fantasy IV : Les Années Suivantes
- Fire Emblem : Radiant Dawn
- Fragile Dreams : Farewell Ruins of the Moon

G

- G.I. Joe : Le Réveil du Cobra
- Game Party
- Ghost Squad
- Ghosts'n Goblins
- GhostSlayer
- Ghoul Patrol
- Godzilla Unleashed
- Gottlieb Pinball Classics
- Gradius Rebirth
- Groovin' Blocks
- Guilty Gear XX Core
- Guilty Gear XX Core Plus
- Guitar Hero 5
- Guitar Hero : Aerosmith
- Guitar Hero : Metallica
- Guitar Hero : World Tour
- Guitar Hero Greatest Hits
- Guitar Hero III : Legends of Rock

H

- Happy Feet
- Harry Potter et l'Ordre du Phénix
- Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé
- Harvest Moon : Animal Parades
- Harvest Moon : L'Arbre de la Sérénité
- Harvest Moon : Magical Melody
- Hasbro : Best of des Jeux en Famille
- Hasbro : Best of des Jeux en Famille 2
- Heatseeker
- Hidden Mysteries Titanic : Secrets of the Fateful Voyage
- High Voltage Hot Rod Show
- HoopWorld

I

- Icarian : Kindred Spirits
- Indiana Jones et le Sceptre des Rois
- Ivy the Kiwi ?

J

- Jurassic : The Hunted
- Just Dance

K

- Kamen Rider : Dragon Knight
- Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2
- Klonoa
- Kororinpa
- Kung Fu Panda : Le jeu

L

- L'Age de Glace 2
- La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon
- La Légende de Thor
- Là-Haut
- Landstalker : Le Trésor du Roi Nole
- Le Parrain : Pouvoir et Manipulation
- Legend of Sayuki
- Lego Batman : Le Jeu Vidéo
- Lego Harry Potter : Années 1 à 4
- Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale
- Lego Star Wars : La Saga Complète
- Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent
- Les Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut
- Les Enquêtes de Nancy Drew : Le Loup Blanc d'Icicle Creek
- Les Fous du Volant : Battle Party
- Les Rois de la Glisse
- Les Simpson : Le Jeu
- Les Sims 2 : Animaux & Cie
- Les Sims 2 : Naufragés
- Let's Tap
- Line Rider 2 : Unbound
- Link's Crossbow Training
- LIT
- Little King's Story

- Looney Tunes : Acme Arsenal
- LostWinds

M

- M&M's : Kart Racing
- MaBoShi
- Madagascar 2
- Madden NFL 07
- Madden NFL 10
- MadStone
- MadWorld
- Major League Baseball 2K8
- Major League Eating : The Game
- Major Minor's Majestic March
- Manhunt 2
- Marbles! Balance Challenge
- Mario & Sonic aux Jeux Olympiques
- Mario & Sonic aux Jeux Olympiques d'Hiver
- Mario Kart 64
- Mario Kart Wii
- Mario Party 8
- Mario Strikers Charged Football
- Mario Super Sluggers
- Marvel Super Hero Squad
- Marvel Ultimate Alliance
- Marvel Ultimate Alliance 2
- Max and the Magic Marker
- Max et les Maximonstres
- Medal of Honor : Avant-Garde
- Mega Man 10
- Mega Man 9 : The Ambition's Revival
- Metal Slug Anthology
- Metroid
- Metroid : Other M
- Metroid Prime 3 : Corruption
- Metroid Prime Trilogy
- Midnight Pool
- Millennium Championship Paintball 2009
- MLB Power Pros 2008
- Monopoly : Editions Classique et Monde
- Monster Hunter 3
- Monster Hunter G
- Monster Jam
- Mortal Kombat Armageddon
- Mr. Driller World
- Muramasa : The Demon Blade
- Mushroom Men : La Guerre des Spores
- MX vs ATV : Extreme Limite
- My Pokémon Ranch
- MySims
- MySims Agents
- MySims Kingdom
- MySims Party
- MySims Racing
- Myth Makers : Super Kart GP

N

- Namco Museum Remix
- Naruto : Clash of Ninja Revolution - European Version
- Naruto : Clash of Ninja Revolution 2 - European Version
- Naruto Shippuden : Clash of Ninja Revolution III - European Version
- Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX
- Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX 2
- Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX 3
- NASCAR Kart Racing
- NBA 2K10
- Need for Speed Carbon
- Need for Speed ProStreet
- NERF N-Strike
- NERF N-Strike Elite
- Neutopia II
- New Super Mario Bros. Wii
- NHL 2K10
- NHL 2K11
- NHL 2K9
- Nights : Journey Of Dreams
- Nintendo World Cup
- No More Heroes
- No More Heroes 2 : Desperate Struggle
- Nodame Cantabile : Dream Orchestra
- Nouvelle Façon de Jouer ! Donkey Kong Jungle Beat
- Nouvelle Façon de Jouer ! Mario Power Tennis
- Nouvelle Façon de Jouer ! Pikmin
- Nouvelle Façon de Jouer ! Pikmin 2

O

- Obscure II
- Ogre Battle : The March of the Black Queen
- Okami
- One Piece Unlimited Adventure
- One Piece Unlimited Cruise 1 : Le Trésor sous les Flots
- OneChanbara : Bikini Zombie Slayers
- Onslaught
- Opoona

P

- Pangya! Golf with Style
- Phantom Brave
- Phoenix Wright : Ace Attorney
- Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All
- Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations
- Pinball Hall of Fame : The Williams Collection
- Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde
- Pirates PlundARRR
- Planet Pachinko
- Pokémon Battle Revolution
- Pokémon Rumble
- PokéPark Wii : La Grande Aventure de Pikachu
- Potpourrii
- Power Strike
- Powerball

- Prince of Persia : Les Sables Oubliés
- Prince of Persia : Rival Swords
- Pro Evolution Soccer 2008
- Pro Evolution Soccer 2010
- Project Zero : Mask of the Lunar Eclipse
- Punch-Out!!
- Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

R

- Rampage : Total Destruction
- Rapala Tournament Fishing
- Ratatouille
- Rayman contre les Lapins Crétins
- Rayman contre les Lapins encore plus Crétins
- Rayman Prod' Présente : The Lapins Crétins Show
- Rebel Raiders : Operation Nighthawk
- Red Steel
- Red Steel 2
- Resident Evil
- Resident Evil 0
- Resident Evil 4
- Resident Evil : The Darkside Chronicles
- Resident Evil : The Umbrella Chronicles
- Rock Band
- Rock Band 2
- Rock Revolution
- Rogue Trooper : Quartz Zone Massacre
- Rooms : The Main Building
- Rugby League 3
- Runaway : The Dream of the Turtle
- Rune Factory Frontier

S

- S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo
- Safecracker : Expert en Cambriolage
- Sakura Wars : So Long, My Love
- Sam & Max : Saison 1
- Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace
- Samba de Amigo
- Samurai Shodown Anthology
- Samurai Warriors 3
- Samurai Warriors : Katana
- Scarface : The World is Yours
- Scooby-Doo! Opération Chocottes
- SD Gundam G Generation Wars
- Secret Files 2 : Puritas Cordis
- Secret Files : Tunguska
- Secret of Mana
- Sega Superstars Tennis
- Sengoku Basara Samurai Heroes
- Shining Force
- Shining in the Darkness
- Shiren the Wanderer
- Shockman
- Shrek le Troisieme

- Silent Hill : Shattered Memories
- SimAnimals
- SimAnimals Africa
- SimCity Creator
- Sin and Punishment : Successor of the Skies
- Skate it
- SNK Arcade Classics Volume 1
- So Blonde : Retour sur l'Ile
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Sonic and the Secret Rings
- Sonic et le Chevalier Noir
- Sonic Riders Zero Gravity
- Sonic the Hedgehog - Megadrive
- Sonic Unleashed
- SoulCalibur Legends
- Spectrobes Origines
- Speed Racer : Le Jeu Vidéo
- Spider-Man 3
- Spider-Man : Allié ou Ennemi
- Spider-Man : Le Règne des Ombres
- Spider-Man Dimensions
- Splinter Cell Double Agent
- Sports Island
- Spyborgs
- SSX Blur
- Star Trek : Conquest
- Star Wars : Le Pouvoir de la Force
- Star Wars The Clone Wars : Duels au Sabre Laser
- Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République
- Streets of Rage 2
- Strong Bad's Cool Game for Attractive People : Episode 1 : Homestar Ruiner
- Super Castlevania IV
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. 3
- Super Mario Galaxy
- Super Mario Galaxy 2
- Super Mario RPG : Legend of the Seven Stars
- Super Monkey Ball : Banana Blitz
- Super Paper Mario
- Super Smash Bros Brawl
- Super Star Wars
- Super Street Fighter II : The New Challengers
- Super Swing Golf
- Swords & Soldiers

T

- Table Tennis
- Tak and the Guardians of Gross
- Takeshi's Challenge
- Tales of Monkey Island - Chapter 1 : Launch of the Screaming Narwhal
- Tales of Monkey Island - Chapter 2 : The Siege of Spinner Cay
- Tales of Monkey Island - Chapter 3 : Lair of the Leviathan
- Tales of Monkey Island - Chapter 4 : The Trial and Execution of Guybrush Threepwood
- Tales of Monkey Island - Chapter 5 : Rise of the Pirate God
- Tales of Symphonia : Dawn of the New World

- Tamagotchi Party On !
- Tatsunoko vs. Capcom : Ultimate All-Stars
- Tecmo Bowl
- Teenage Mutant Ninja Turtles : Smash-Up
- Tenchu Shadow Assassins
- The Beatles Rock Band
- The Bigs
- The Conduit
- The Grim Adventures of Billy & Mandy
- The House of the Dead 2&3 Return
- The House of the Dead : Overkill
- The Incredible Hulk
- The Incredible Maze
- The King of Fighters Collection : The Orochi Saga
- The Lapins Crétins : La Grosse Aventure
- The Legend of Spyro : The Eternal Night
- The Legend of Zelda : A Link to the Past
- The Legend of Zelda : Majora's Mask
- The Legend of Zelda : Ocarina of Time
- The Legend of Zelda : Twilight Princess
- The Munchables
- The Parallel of Haruhi Suzumiya
- The Price is Right
- The Secret Saturdays : Beasts of the 5th Sun
- The Sky Crawlers : Innocent Aces
- Thrillville : Le Parc en Folie
- Tiger Woods PGA Tour 07
- Tiger Woods PGA Tour 08
- Tiger Woods PGA Tour 09 All-Play
- Tiger Woods PGA Tour 10
- TNA iMPACT!
- Tomb Raider : Anniversary
- Tomb Raider Underworld
- Tomena Sanner
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Tony Hawk's Proving Ground
- Tournament of Legends
- Transformers : La Revanche
- Transformers : Le Jeu
- Trauma Center : New Blood
- Trauma Center : Second Opinion
- Trauma Team
- Twinkle Queen

U

- Ultimate Shooting Collection

V

- Virtua Tennis 2009
- Volt : Star Malgré Lui

W

- WALL-E
- Wario Land : The Shake Dimension
- Wario Ware : Do It Yourself - Showcase

- Wario Ware : Smooth Moves
- Water Warfare
- We Love Golf!
- Wii Fit
- Wii Fit Plus
- Wii Music
- Wii Sports
- Wii Sports Resort
- Wing Island
- Winter Sports 2008 : The Ultimate Challenge
- Wipeout : The Game
- Wonder Boy in Monster World
- WordJong Party
- WWE Smackdown vs Raw 2008
- WWE Smackdown vs Raw 2009
- WWE Smackdown vs Raw 2010

X

- X-Blades
- X-Men Origins : Wolverine
- Xenoblade

Y

- You, Me, and the Cubes
- Ys : Book I & II

Z

- Zack & Wiki : Le Trésor de Barbaros
- Zombie Panic in Wonderland

007 : Quantum of Solace

© Activision / Beenox Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHOIX DU NIVEAU

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

TOUS LES TÉLÉPHONES PORTABLES

DEMEURE DE WHITE (5 à trouver)

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

SIENNE (4 à trouver)

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

OPERA (3 à trouver)

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

GOUFFRE (1 à trouver)

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

MADAGASCAR (3 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES EXTERIEUR (5 à trouver)

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

MUSEE DES SCIENCES INTERIEUR (6 à trouver)

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

AEROPORT (5 à trouver)

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

TRAIN DE MONTENEGRO (5 à trouver)

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

HOTEL CASINO ROYALE (3 à trouver)

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

BARGE (6 à trouver)

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

VENISE (4 à trouver)

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

HOTEL ECO (5 à trouver)

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

101 in 1 Games

© Atlus 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES JEUX

Au menu principal, faites : **Haut, Haut, Haut, A, Droite, Droite, Droite, B, Bas, Bas, Bas, Z, Gauche, Gauche, Gauche et C**.

530 Eco Shooter

© Nintendo / Intelligent Systems 2010

+ D'INFOS FORUM

VOIR LES CRÉDITS

Terminer le mode Challenge pour voir les crédits des développeurs.

A Boy and his Blob

© Majesco / Wayforward Technologies

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFIS

Trouvez les 3 coffres cachés dans chaque niveau pour débloquer des défis accessibles depuis le QG.

CONTENU BONUS

Terminez un défi pour débloquer du contenu supplémentaire accessible depuis le QG.

VRAIE FIN ET NIVEAUX SECRETS

Le jeu ne se termine pas après avoir vaincu le boss du niveau 4-8, contrairement à ce qu'on pourrait penser. Si vous revenez sur la carte du premier monde, vous constaterez que deux niveaux supplémentaires sont désormais accessibles. Les terminer conduit à la véritable fin du jeu ! Vous n'êtes pas obligé d'avoir déniché tous les trésors pour débloquer ces deux niveaux secrets.

A la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or

© Sega / Shiny Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

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

Prélude

Toundra

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

Camp Samoyède

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

Jordan College

Chambre de Lyra

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

Cour

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

Londres

Appartement de Mme Coulter

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

Noorderlicht, le jour

Haute mer

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

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

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

Les Inspecteurs

Les recherches

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

Trollesund

Arrivée

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

Iorek Byrnison

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

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

Epreuve de force

Les quais

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

Magisterium

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

Le Nord

Le camp des gitans

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

Ravin arctique/Pont glacial

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

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

Reine Vala

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

Poursuite des Samoyèdes

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

Embuscade au camp

L'embuscade

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

Bolvangar

La cantine

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

Retour de Mme Coulter

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

Le sauvetage

Assaut de Iorek

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

Cour de Svalbard

Cellule de prison

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

Destin de Svalbard

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

Assaut du Zeppelin

L'attaque

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

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

Lumières du Nord

Crédits

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

Signification des 36 symboles de l'aléthiomètre

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

A Shadow's Tale

© Konami / Hudson Soft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARME CACHÉE

Lorsque vous chargez votre fichier, maintenez enfoncée la touche C du Nunchuk pour obtenir un couteau.

ARME SPÉCIALE

Maintenez la touche Z enfoncée et chargez une partie pour débloquer la Main de Gobelin.

ActRaiser

© Enix / Quintet 2007

+ D'INFOS FORUM

MODE PROFESSIONNEL

Après avoir fini le jeu, appuyez deux fois soit sur Haut ou Bas à l'écran titre. Une option pour le mode professionnel apparaitra en dessous du titre "New Game". Dans ce mode, votre personnage n'a pas de magie et les monstres sont deux fois plus difficiles à éliminer.

VIES SUPPLÉMENTAIRES

Elles peuvent être obtenues ainsi :
-Utilisez la boussole à Fillmore.
-Faites pleuvoir sur le grand lac de Bloodpool.
-Déclenchez un séisme après avoir découvert la pyramide.
-Faites tomber la foudre sur le temple de Northwall.

Adventure Island : The Beginning

© Hudson Soft 2009

EXPLOITS HIGGINS

Maître sans arme

Réussir un niveau sans recourir à aucune arme.

Grand chef

Eliminer 50 DenDen (ennemis de base).

Gladiateur

Eliminer au moins un ennemi de chaque sorte (en dehors des boss).

Pro du haut vol

Voler pendant 10 secondes.

Chasseur de pierre

Détruire 50 rochers roulants.

Roi de l'action

Terminer 10 niveaux différents sans vous faire toucher.

Skateur éclair

Terminer le niveau de skateboard survie en moins de 40 secondes.

Tireur d'élite

Faire un score d'au moins 30 000 au jeu de la hache.

Cueilleur de l'île

Faire un score de 1500 au jeu des fruits.

Chasseur de trésor

Trouver tous les oeufs cachés dans chaque niveau.

Collectionneur d'armes

Améliorer les 3 armes principales et acheter les deux armes additionnelles.

Voleur de pastèques?!

Trouver une pastèque dans 10 niveaux différents. Elles apparaissent lorsque vous ramassez tous les autres fruits d'un niveau.

Monsieur 16 coups

Faire un score d'au moins 16.0 au jeu de tir.

Héros Adventure Island

Battre le boss de fin.

Fou de melon

Trouver les 100 melons dorés.

Pro d'Adventure Island

Terminer le niveau spécial.

Adventures of Lolo 2

© HAL Laboratory 2008

+ D'INFOS FORUM

CODES DE NIVEAUX

Les codes suivants s'effectuent à l'écran "PASSWORD", accessible après l'écran titre.

Accéder au niveau 1 de l'étage 1.

PPHP

Accéder au niveau 2 de l'étage 1.

PHPK

Accéder au niveau 3 de l'étage 1.

PQPD

Accéder au niveau 4 de l'étage 1.

PVPT

Accéder au niveau 5 de l'étage 1.

PRPJ

Accéder au niveau 1 de l'étage 2.

PZPC

Accéder au niveau 2 de l'étage 2.

PGPG

Accéder au niveau 3 de l'étage 2.

PCPZ

Accéder au niveau 4 de l'étage 2.

PLPY

Accéder au niveau 5 de l'étage 2.

PBPM

Accéder au niveau 1 de l'étage 3.

PYPL

Accéder au niveau 2 de l'étage 3.

PMPB

Accéder au niveau 3 de l'étage 3.

PJPR

Accéder au niveau 4 de l'étage 3.

PTPV

Accéder au niveau 5 de l'étage 3.

PDPQ

Accéder au niveau 1 de l'étage 4.

PKPH

Accéder au niveau 2 de l'étage 4.

HPPP

Accéder au niveau 3 de l'étage 4.

HHKK

Accéder au niveau 4 de l'étage 4.

HQKD

Accéder au niveau 5 de l'étage 4.

HVKT

Accéder au niveau 1 de l'étage 5.

HRKJ

Accéder au niveau 2 de l'étage 5.

HBKM

Accéder au niveau 3 de l'étage 5.

HLKY

Accéder au niveau 4 de l'étage 5.

HCKZ

Accéder au niveau 5 de l'étage 5.

HGKG

Accéder au niveau 1 de l'étage 6.

HZKC

Accéder au niveau 2 de l'étage 6.

HYKL

Accéder au niveau 3 de l'étage 6.

HMKB

Accéder au niveau 4 de l'étage 6.

HJKR

Accéder au niveau 5 de l'étage 6.

HTKV

Accéder au niveau 1 de l'étage 7.

HDKQ

Accéder au niveau 2 de l'étage 7.

HKKH

Accéder au niveau 3 de l'étage 7.

QPKP

Accéder au niveau 4 de l'étage 7.

QHDK

Accéder au niveau 5 de l'étage 7.

QQDD

Accéder au niveau 1 de l'étage 8.

QVDT

Accéder au niveau 2 de l'étage 8.

QRDJ

Accéder au niveau 3 de l'étage 8.

QBDM

Accéder au niveau 4 de l'étage 8.

QLDY

Accéder au niveau 5 de l'étage 8.

QCDZ

Accéder au niveau 1 de l'étage 9.

QGDG

Accéder au niveau 2 de l'étage 9.

QZDC

Accéder au niveau 3 de l'étage 9.

QYDL

Accéder au niveau 4 de l'étage 9.

QMDB

Accéder au niveau 5 de l'étage 9.

QJDR

Accéder au niveau 1 de l'étage 10.

QTDV

Accéder au niveau 2 de l'étage 10.

QDDQ

Accéder au niveau 3 de l'étage 10.

QKDH

Accéder au niveau 4 de l'étage 10.

VPDP

Accéder au niveau 5 de l'étage 10.

VHTK

Accéder au dernier niveau.

VQTD

Agatha Christie : Dix Petits Nègres

© The Adventure Company / AWE Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

AVANT PROPOS

Cette soluce a été réalisé sur la version PC mais l'aventure est la même sur Wii. Seules quelques indications de touches pourraient changer.

Malgré le fait que "Devinez qui ?" soit divisé en 10 chapitres, les actions à entreprendre au cours de l'aventure peuvent se faire dans l'ordre choisi par le joueur. Suivant les choix qu'il effectuera, le déroulement du jeu se verra quelque peu modifié. Pensez donc bien à vous référer aux chapitres précédents (ou suivants) si vous ne trouvez pas la clef aux énigmes qui vous posent problème. Enfin, sachez que beaucoup d'actions regroupées au chapitre 3 peuvent être entreprises à d'autres moments du jeu. L'ordre des opérations ne devrait pas changer le déroulement de l'histoire. Toutefois, il existe plusieurs issues. Celles-ci seront détaillées en fin de soluce.

CHAPITRE I

Tous les passagers débarqués, redescendez en direction de la mer. Près du ponton, observez votre canot perdu dans les eaux. Remontez jusqu'à la maison et contez à Rogers vos mésaventures. Dans la maison, commencez par inspecter le rez-de-chaussée et gagnez la salle de séjour. Là-bas, sur la table basse, prenez les trois verres et le shaker à cocktails. Empruntez ensuite les escaliers et frappez à toutes les chambres à l'étage. Fouillez les deux dans lesquelles il vous sera possible d'entrer et récupérez les feuilles d'invitation. Dans la chambre du médecin, observez également la trousse de soin. Dans celle de Blore, essayez de vous saisir du calepin sur sa table de chevet. Allez ensuite regarder par le trou de la serrure de la chambre du général. Gagnez les cuisines et ouvrez la commode sur laquelle se dresse un grand chandelier. Prenez la torche à l'intérieur puis poursuivez par la petite porte. Allez écouter la conversation en collant votre oreille à la porte puis prenez la corbeille à fruits sur la table. Dans la petite remise, prenez la cuiller de métal, l'arroseur de dinde, et le fromage dans la mousseline. En passant par l'inventaire, séparez immédiatement le fromage de la mousseline. Sélectionnez ensuite la cuiller pour piocher dans la farine. Poursuivez votre petite investigation par l'autre porte, et pénétrez à l'intérieur de la chambre des servants. Sur le bureau, ramassez la lettre d'invitation ainsi que le petit paquet d'aiguilles.

Pour trouver une quelconque utilité aux documents, passez par l'inventaire et faites glisser tout ce qui est paperasse sur l'icône de la loupe. Prenez donc l'habitude d'effectuer la même manipulation régulièrement. Ressortez ensuite du couloir, et prenez l'escalier donnant sur le haut. Vous rencontrez alors Miss Rogers. Demandez-lui si elle a besoin d'aide. La sonnette donnant l'ordre d'aller dîner retentira alors. A nouveau, jouez les indiscrets en écoutant aux portes. Remontez ensuite là où vous aviez trouvé Miss Rogers et saisissez les beaux draps en soie dans le placard. Après cela, revenez à l'étage pour fouiller une par une les chambres des hôtes. Dans celle de Wargrave (vous savez dans quelle pièce vous êtes en vous référant au nom sur les lettres d'invitation), prenez la tabatière, le fourreau de pipe et la lettre d'invitation. Dans celle de Blore, prenez son calepin sur la petite table de chevet. Vous apprenez alors en recopiant les notes qu'il est la personne ayant sabordé votre embarcation. Dans la chambre de Lombard, prenez la lettre d'invitation puis passez sur le balcon pour "emprunter" le télescope en laiton, ainsi que son trépied. Dans celle de Vera, prenez la coupure de presse se trouvant sous la trousse de maquillage en plus de la lettre d'invitation.

Dans la chambre d'Emilie Brent, ramassez la lettre d'invitation et la bible. Passez ensuite dans la salle de bain pour y trouver une carte près de l'évier. Dans les quartiers de Mackenzie, vous ne trouverez qu'une lettre d'invitation. Enfin, allez visiter la chambre de Martson pour y prendre le télégramme d'invitation et y découvrir le message codé. Ouvrez ensuite le tiroir de la commode avec le lion sur le dessus, et prenez le livre sur le décodage. Revenez vers les cuisines

et écoutez à nouveau ce qui se trame durant le repas. Une cinématique plus tard, Miss Rogers s'évanouira. Partez donc faire un petit tour dans la chambre d'Armstrong pour trouver puis ramener à ce dernier la mallette de soin (vous retrouverez le docteur dans la chambre des domestiques, au rez-de-chaussée, près des cuisines). Gagnez ensuite la salle de billard et passez par la petite porte. Vous pénétrez alors dans la bibliothèque où bon nombre d'ouvrages vont retenir l'attention de notre héros. Intéressez-vous dans un premier temps au bureau du fond, et approchez celui-ci. Dans les deux tiroirs de droite, récupérez le tampon encreur, l'encreur, la petite carte, et la carte de l'île de l'Epave. Dans le tiroir du milieu, dérobez le rouleau de scotch. Enfin sur le bureau, dérobez la lampe. Dans la bibliothèque sur le mur à gauche de l'écran, prenez le livre se trouvant dans la première rangée. Sur l'autre bibliothèque (du mur à droite de l'écran donc), saisissez-vous des 3 livres suivants : "Naviguer dans les écumes de Panama, A la découverte des Keys de Floride, et Traverser les îles des mers du Sud".

Sur la chaise, prenez l'ouvrage intitulé "Histoire de la côte sud du Devon". Enfin, sur la table basse près des deux fauteuils, empruntez le journal. Passez dans l'inventaire pour prendre des notes sur tout ceci, puis revenez dans la salle de séjour où tous les convives se sont rassemblés. Sur la cheminée, prenez la boîte d'allumettes et lisez la comptine dans le cadre juste au-dessus.
Parlez ensuite à tous les invités et questionnez-les autant que vous le pouvez. Allez ensuite dans le couloir et retirez le disque du gramophone. Vous assistez à une nouvelle cinématique dans laquelle Martson quitte le monde des vivants. Parlez au médecin puis ramassez le verre de Martson et passez par votre inventaire pour vous livrer à une première combinaison d'objets. Sélectionnez la pipette et la farine et faites glisser ces deux éléments dans la petite case plus bas. Cliquez sur l'icône représentant les deux rouages pour parvenir à vos fins. Utilisez ensuite la pipette remplie de farine sur le verre de Martson pour révéler plusieurs empreintes. Enfin combinez le scotch avec le verre pour obtenir le produit final. Repartez vers le couloir et ouvrez le petit tiroir du gramophone pour pouvoir dérober les deux tubes électriques. Revenez dans la salle de séjour et passez en revue tous les invités pour enfin clore ce premier chapitre.

CHAPITRE II

La nuit tombée, prenez la direction des cuisines, et pénétrez à l'intérieur de la petite réserve. A nouveau, fourrez la cuiller de métal dans le sac de farine pour y trouver une pile. Via l'inventaire, combinez votre nouvelle découverte avec la lampe torche que vous possédez déjà. Montez ensuite à l'étage, et visitez chaque chambre qu'il vous sera possible d'investir (certains invités n'ont pas verrouillé la porte de leur chambre). Au petit matin, rendez-vous dans la salle à manger, et la mauvaise nouvelle annoncée, interrogez toutes les personnes présentes sur place.

CHAPITRE III

Commencez par discuter avec le pauvre Rogers, puis sortez par la petite porte vitrée. Suivez le chemin dallé et récupérez le tuyau d'arrosage près du banc. Poursuivez jusqu'à trouver une petite cabane de bois. Pénétrez à l'intérieur de celle-ci et prenez tous les objets suivants : carte, grande pelle, lampe, escabeau, seau. Jetez un coup d'oeil au générateur puis ressortez afin de poursuivre votre exploration des extérieurs. Vous devez rencontrer et vous entretenir avec tous les personnages au dehors de l'île. Miss Brent tricote devant la maison, Vera est sur le grand rocher, le général sur la plage, et Lombard et Blore demeurent sur le chemin juste au-dessus. Partez ensuite en direction du verger. Près des ruches, prenez le panier de pommes fermentées avant d'observer les caisses à abeilles. Poursuivez jusqu'aux pommiers et placez l'escabeau en-dessous de celui de droite afin de pouvoir vous livrer à une petite cueillette improvisée. Poursuivez par les deux chemins suivants (attention un embranchement peu visible est à observer). Allez jusqu'au bout du chemin bloqué par les ronces, puis jusqu'au bout de celui gardé par une chèvre en furie, histoire de repérer les lieux. Reprenez la direction de la villa et une fois le couloir rejoint, retournez le disque en utilisant l'icône de loupe via l'inventaire et écoutez l'autre face sur le gramophone (placez l'aiguillon sur le disque et enclenchez la gâchette. N'oubliez pas de récupérer les tubes avant de repartir).

Rejoignez ensuite la salle de billard. Parlez au juge et à Armstrong puis glissez-vous dans la bibliothèque. Dans les rayons de livres du mur de droite, il va vous falloir procéder à un peu de rangement. Sur l'étagère du haut, placez le livre intitulé "Naviguer dans les écumes de Panama". Dans celle juste en-dessous, mettez en place le livre "À la découverte des Keyes de Floride". Enfin, dans celle encore au-dessous, glissez "La traversée les îles des mers du sud". Un passage secret se révèle alors. Passez par celui-ci. Plus loin, observez la petite radio. Ouvrez son clapet et prenez le tube électrique se trouvant à l'intérieur. Ramassez la carte sur la chaise et jetez un coup d'oeil au grand panneau au-dessous, où figure un hymne anglais. Approchez ensuite de la porte blindée. Il vous faut entrer un code pour pouvoir

déverrouiller le sas. La clef se trouve dans les notes du jeune Narracott, ainsi que dans les documents trouvés précédemment. Pour tous ceux qui n'auraient pas envie de se plonger dans cette fastidieuse lecture, voici la solution sur un plateau : appuyez sur la touche de gauche et positionnez l'aiguille sur 28. En utilisant celle de droite, placez à présent l'aiguille sur le chiffre 11. Enfin, sollicitez à nouveau la touche de gauche pour aller sur 49. Ouvrez la porte en abaissant la poignée pour pouvoir poursuivre. Prenez le canot pneumatique et approchez les tiroirs du fond. Fouillez chacun d'eux pour y trouver divers objets : une carte de plus, une boucle d'oreille, un bout de document, et un microphone. Vous devez ensuite, en interchangeant les boîtes 2 à 2, recréer un code. Celui-ci n'est autre que l'hymne anglais observé sur le panneau dans la salle précédente.

L'écrire sans tenir compte des espaces donne alors ceci : "RULETHEWAVES". Dans la pièce qui suit, abaissez le levier du générateur pour éclairer l'endroit. Avancez et vous déboucherez alors dans une grande caverne. Récupérez l'hélice dans les débris puis prenez les rames derrière les tonneaux. Rentrez dans la cabane du fond. Prenez les pinces abandonnées sur le sol puis observez les lattes du mur du fond. Un nouveau passage se dissimule derrière celles-ci. Dans le couloir souterrain qui suit, vous observerez une bosse sur le sol. Utilisez la pelle à cet endroit précis pour trouver une pompe à air manuelle. Revenez sur vos pas et marchez sur le ponton menant vers les eaux calmes (celui vers lequel vous aviez trouvé l'hélice). En combinant le canot avec la pompe à air, vous gonflez l'embarcation. Placez-la près de l'eau, puis combinez les rames avec celle-ci. Vous voilà parti pour un bref voyage. Rejeté sur la plage, avancez jusqu'à la maisonnette en ruine visible sur le rivage. Un peu plus à gauche, observez la tombe et ramassez la carte à coté. Pénétrez ensuite dans la maison et ouvrez la grosse caisse s'y trouvant. A l'intérieur il y a un filet de pêche emmêlé. Prenez-le sur vous. Ressortez en passant par les portes donnant vers le souterrain. Reprenez le chemin de la résidence puis gagnez les cuisines.

En chemin, récupérez la boîte de dés laissée sur la table de la salle de billard. Dans les cuisines, approchez du pressoir et déposez le torchon au fond. Placez ensuite les pommes dans l'installation, puis glissez un verre vide juste en-dessous.
Il vous manque un dernier élément pour vous livrer à la manipulation que nous voulons entreprendre. Servez-vous alors de l'hélice, et vous obtiendrez un délicieux jus de pommes. Effectuez la même manipulation (en plaçant l'autre verre vide) avec les pommes fermentées pour obtenir cette fois-ci du cidre. Combinez ensuite les pinces avec la corbeille à fruits pour obtenir du fil de cuivre. Tant que vous y êtes, séparez l'enveloppe de tabac de son tabac. Revenez ensuite dans le souterrain et approchez de l'émetteur radio. Branchez le micro dessus, puis ouvrez le clapet pour insérer le tube électrique 305GT et le 807H. Finissez de combiner avec la lampe. Servez-vous ensuite du micro pour tenter d'envoyer un SOS. En regagnant l'extérieur de l'île, passez par le jardin et remplissez le seau à la pompe, à l'endroit où vous aviez embarqué le tuyau d'arrosage. Prenez ensuite le chemin des chèvres et allez là où les ronces vous bloquent le passage. Faites couler le verre de jus de pomme sur la végétation et les chèvres vous libéreront un passage de leur appétit féroce. Poursuivez et récupérez le filet de pêche sur le côté de l'écran. Au loin, un point attire votre attention sur la mer. Utilisez alors la longue-vue (voir chapitre I) pour scruter l'horizon. Ceci étant, rebroussez chemin et allez retrouver la chèvre agitée. Déversez l'eau de votre seau dans l'écuelle pour que celle-ci vous laisse tranquille. En continuant vers l'inconnu, vous découvrez de nouvelles bâtisses abandonnées.

Dans la première, un petit bidon d'essence est à récupérer. Dans la seconde, un harnais de cuir disposé sur une charrette mérite votre attention. La troisième ne comprenant rien de particulier, remontez vers le centre de l'îlot. Montez à l'étage des chambres pour vous livrer à une petite enquête assez spéciale. Visitez la chambre de Martson et approchez l'attaché-case. Grâce à la pipette, appliquez de la farine sur la poignée. Utilisez ensuite le scotch pour obtenir comme pour le verre une empreinte. Comparez les deux empreintes en les combinant dans l'inventaire. Allez ensuite dans les chambres de Vera, Mlle Brent et Armstrong et faites la même chose sur les trousses à maquillage et trousse de soin. Ressortez de la maison et allez voir Miss Brent sous le pavillon. Confiez-lui la ligne de pêche et les aiguilles (vous devez également lui avoir confié le drap). Allez faire un tour, puis revenez voir la femme pour discuter avec elle. En combinant le drap qu'elle vous remet avec le trépied, le harnais et le filet de pêche, vous obtenez alors un magnifique parachute. Montez sur la falaise où se tient Vera et utilisez le parachute dans le vide pour atteindre la bouée. Après une magnifique cascade, vous vous retrouvez en possession d'une superbe balise de navigation allemande. Allez dans la salle de séjour et approchez du poste de radio. Placez les tubes électroniques (à récupérer sur l'émetteur dans le passage secret) dans le compartiment de la machine puis complétez l'installation avec le fil de cuivre. Tournez l'interrupteur pour mettre un peu de musique. Enfin, revenez aux alentours de la petite cabane (sortir par les cuisines et passer par le chemin de droite, sous l'arche) et retrouvez Blore et Lombard.

CHAPITRE IV

Pour ce début de chapitre, commencez par parler à tout le monde. Passez ensuite dans la cuisine pour vous entretenir avec Rogers. Dans la salle de séjour discutez avec Miss Brent. Après la courte discussion, partez pour la salle de bain des servants et discutez avec Blore s'y trouvant. Montez à l'étage et allez à présent trouver Armstrong dans sa chambre. Parlez avec lui puis filez dans la chambre du défunt Mackenzie pour trouver Mr le juge. Gagnez ensuite la salle de billard et entrez dans la pièce derrière les doubles portes. Vous atterrissez dans une salle de projection et surprenez du même coup Vera et Lombard en train de se faire un petit calinou. La nuit tombée, et la jalousie aidant, allez rendre une petite visite à Vera, dans sa chambre. Malheureusement pour vous, Lombard s'y trouve aussi. Le lendemain matin, sortez de la maison et avancez droit devant vous en direction de la mer. Vous croisez alors Miss Brent qui vous invite à aller voir du côté de la vieille cabane. Suivez donc ses conseils pour découvrir le corps inanimé de Rogers.

CHAPITRE V

Retournez près de la petite cabane où le corps de Rogers fut découvert. Blore se trouve déjà sur place, parlez-lui. Rendez-vous ensuite dans la salle de projection et retirez le rideau blanc du mur du fond. Approchez-vous du projecteur et fouillez les tiroirs du meuble sur lequel celui-ci est disposé afin de trouver plusieurs bobines et une ampoule de projecteur. Placez l'ampoule dans le réceptacle adapté de la machine, puis détachez chaque bobine pour trouver une carte et un document. Enlevez la bobine se trouvant déjà sur la machine, et placez-y celle n'ayant pas de titre. Appuyez sur l'interrupteur pour projeter le film. Un indice apparaît alors. Sortez et parlez avec Miss Brent sous le porche du hall. Filez ensuite en direction des ruches, et une fois sur place, passez par l'inventaire afin de combiner le tuyau d'arrosage avec le tabac et la vieille lampe. Placez ensuite votre enfumoir nouvellement obtenu sur la première des ruches à portée, puis mettez-y le feu à l'aide des allumettes. Les abeilles endormies, vous pouvez ouvrir leur "demeure" en toute sécurité. Dérobez un cadre de ruche et mettez-le dans le shaker. Retournez ensuite au manoir et allez jeter un coup d'oeil par la serrure de la chambre du docteur. La scène d'après, Lombard s'affole et sonne l'alerte. Partez pour les ruches.

CHAPITRE VI

Réuni avec quelques convives dans la salle de séjour, parlez avec Vera, le juge et le docteur. Montez ensuite à l'étage afin de vous rendre dans la chambre de Lombard. Redescendez et gagnez la salle au billard afin de surprendre une petite conversation entre le docteur et Wargrave. Le dîner terminé, Vera monte seule à l'étage. Alors qu'un cri se fait entendre, partez immédiatement la rejoindre. Là-haut, vous êtes victime d'une agression. A votre réveil, rendez-vous dans la salle à manger où vous retrouverez le juge mort. Sortez de la maison et prenez la direction des ruches. Passez celles-ci et regardez attentivement au sol. Près du dernier piquet des rambardes se trouve un flacon. Celui-ci contient l'antidote qu'il vous faut. Buvez-le. Rendez-vous ensuite à la petite cabane après le court sentier vers les cuisines. A l'intérieur se trouve le générateur. Approchez la machine et remplissez son réservoir d'essence. Appuyez sur l'interrupteur pour finir.

CHAPITRE VII

Comme pour quasiment chaque début de chapitre, commencez par parler avec toutes les personnes présentes sur les lieux. A savoir : Blore, Armstrong, Lombard, et Vera. Montez ensuite à l'étage des chambres et frappez aux portes de Vera et de Lombard. Rendez-vous ensuite dans celle de Wargrave et observez le lit vide en effectuant un clic gauche sur celui-ci. Redescendez et poursuivez votre enquête dans les cuisines où vous jetterez un coup d'oeil sur les 3 petits mousses restants. Après cela, remontez à l'étage et à nouveau, allez frapper à la chambre de Vera. La demoiselle ne vous ouvrira pas mais vous orientera alors vers le rocher de l'épave. Rendez-vous sur place pour vous rendre compte qu'un feu de joie y a été établi. Revenez dans la demeure et parlez avec Blore, Lombard et Vera devant la porte de cette dernière.

CHAPITRE VIII

Dans un premier temps, il vous faut retrouver le cadavre du juge Wargrave. Cherchez dans la salle de projection pour le trouver. Sortez ensuite de la demeure et contournez le baraquement par la droite. En dessous du balcon donnant sur la

chambre de Vera gît le cadavre de Blore. Examinez celui-ci puis ramassez les restes de marbres à proximité. Après l'altercation avec la Miss, rejoignez la plage et dirigez-vous vers la droite une fois sur place. Rejetez par les flots, vous découvrez alors le cadavre d'Armstrong.

CHAPITRE IX

Frappez à la porte de Vera. Celle-ci refuse de vous laisser entrer. Un choix de scénario s'offre alors à vous à ce moment-là de l'histoire. Soit vous foncez directement sur le rocher de l'épave et vous sauvez Lombard d'une mort certaine. Soit vous traînez en chemin et patientez un peu avant d'aller rejoindre l'individu. Vous devriez alors le retrouver mort lorsque vous atteindrez le rocher.

CHAPITRE X

Ce dernier chapitre rend compte des diverses fins possibles.

Vera, Narracott et Lombard sains et saufs :
Si lors du chapitre précédent vous êtes venu en aide à Lombard, montez à l'étage et observez la scène d'explication entre Vera et Owen. Utilisez alors les débris de marbres sur le meurtrier.

Seul Lombard et Narracott s'en sortent :
Au lieu d'utiliser le marbre pour désarmer le meurtrier. Partez simplement.

Seul Narracott et Vera s'en sortent :
Il suffit d'avoir laissé mourir Lombard lors du chapitre précédent et de secourir Vera la scène finale venue.

Seul Narracott s'en sort :
Il suffit d'avoir laissé mourir Lombard lors du chapitre précédent et de partir au lieu de secourir Vera lors de la dernière scène.

Fin originale des 10 Petits Nègres :
Après avoir assisté à l'une des 4 fins disponibles, on vous propose de résoudre une dernière énigme rendant compte fidèlement de la véritable fin du roman d'Agatha Christie. Allez dans la salle à manger et récupérez le dernier petit mousse sur la grande table. Rendez-vous ensuite dans la salle de projection et approchez du projecteur. En observant le dessus du meuble, on peut apercevoir une drôle d'encoche... Glissez-y le petit mousse en votre possession et le premier tiroir du meuble sera alors déverrouillé. Ouvrez-le pour y trouver une bobine. Placez celle-ci sur la machine, et une fois la toile de projection rabaissée sur le mur du fond, il ne vous restera plus qu'à visionner le film de la fin originale du roman. N'oubliez pas les pop-corn et bonne séance !

FINS ALTERNATIVES

Fin 1

Sauver Lombard, et attaquer le meurtrier pour sauver Claythorne.

Fin 2

Sauver Lombard, et ne pas attaquer le meurtrier.

Fin 3

Ne pas réussir à sauver Lombard, et attaquer le meurtrier pour sauver Claythorne.

Fin 4

Ne pas réussir à sauver Lombard, et ne pas attaquer le meurtrier.

Alex Kidd in Miracle World

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM

COMBINAISONS BOSS

Boss #1 : Pierre-Ciseau
Boss #2 : Ciseau-Feuille
Boss #3 : Pierre-Ciseau
Boss #4 : Feuille-Feuille
Boss #5 : Pierre-Pierre
Boss #6 : Pierre-Ciseau
Boss #7 : Feuille-Feuille

Alien Crush Returns

© Nintendo / Hudson Soft

ACTION BALLS

Reverse Ball

Terminer le jeu en mode Facile.

Tractor Ball (à télécharger)

Terminer le mode Histoire.

Alien Soldier

© Sega / Treasure 2007

CODES DE NIVEAUX

Entrez les codes suivants dans l'écran "Passwords".

Niveau 1

1985

Niveau 2

3698

Niveau 3

0257

Niveau 4

3745

Niveau 5

7551

Niveau 6

8790

Niveau 7

5196

Niveau 8

4569

Niveau 9

8091

Niveau 10

8316

Niveau 11

6402

Niveau 12

9874

Niveau 13

1930

Niveau 14

2623

Niveau 15

6385

Niveau 16

7749

Niveau 17

3278

Niveau 18

1039

Niveau 19

9002

Niveau 20

2878

Niveau 21

3894

Niveau 22

4913

Niveau 23

2825

Niveau 24

7406

Niveau 25

5289

Alien Syndrome

© Sega / Totally Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES DE DIFFICULTÉ BONUS

`Mode Difficile :` Terminez le jeu en mode Normal
`Mode Expert :` Terminez le jeu en mode Difficile

CONSEIL

Pour terminer le jeu plus rapidement, choisissez de jouer en tant que "Seal", car ce personnage utilise un laser comme arme principale et n'a donc pas besoin de munitions spécifiques.

CONSEIL

Pour terminer le jeu plus rapidement, choisissez de jouer en tant que "Seal", car ce personnage utilise un laser comme arme principale et n'a donc pas besoin de munitions spécifiques.

Animal Crossing : Let's go to the City

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DE LA BANQUE

Carte de shopping

Déposer 10 000 clochettes à la banque.

Mouchoirs en papier

Déposer 100 000 clochettes à la banque.

Carte Gold

Déposer 1 million de clochettes à la banque.

Banque Cochon

Déposer 10 000 000 clochettes à la banque.

Plume verte

Déposer 100 000 000 clochettes à la banque.

Plume bleue

Déposer 200 000 000 clochettes à la banque.

Plume jaune

Déposer 300 000 000 clochettes à la banque.

Plume rouge

Déposer 400 000 000 clochettes à la banque.

Plume violette

Déposer 500 000 000 clochettes à la banque.

Plume blanche

Déposer 600 000 000 clochettes à la banque.

Plume arc-en-ciel

Déposer 700 000 000 clochettes à la banque.

ABD

Déposer 999 999 999 clochettes à la banque.

DONATIONS

Plume verte

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 100 000 000 clochettes.

Plume bleue

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 200 000 000 clochettes.

Plume jaune

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 300 000 000 clochettes.

Plume rouge

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 400 000 000 clochettes.

Plume violette

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 500 000 000 clochettes.

Plume blanche

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 600 000 000 clochettes.

Plume arc-en-ciel

Faites une donation à la mairie d'une valeur de 700 000 000 clochettes.

EVOLUTION DE LA MAISON

Vous trouverez ici la liste des sommes que vous devrez donner à Tom Nook pour obtenir les agrandissements pour votre maison.

Maison de départ

Donnez 19 800 clochettes à Tom Nook.

1er agrandissement

Donnez 120 000 clochettes à Tom Nook.

2ème agrandissement

Donnez 248 000 clochettes à Tom Nook.

3ème agrandissement

Donnez 368 000 clochettes à Tom Nook.

Dernier agrandissement

Donnez 598 000 clochettes à Tom Nook.

OBJETS AMÉLIORÉS

Hache d'argent

Lancez une hache normale dans la fontaine.

Hache d'or

Lancez une hache normale dans la fontaine. Vous aurez une petite chance qu'elle soit en or et non pas en argent.

Canne à pêche d'argent

Vendu chez Tom Nook.

Canne à pêche d'or

Attrapez toutes les espèces de poissons.

Filet d'argent

Vendu chez Tom Nook.

Filet d'or

Attrapez toutes les espèces d'insectes.

Pelle d'argent

Obtenu au centre de surveillance de Resetti.

Pelle d'or

Enterrez une pelle normale et déterrez-la 24h plus tard.

Lance-pierres d'argent

Vendu chez Tom Nook.

Lance-pierres d'or

Percez 8 ballons pour avoir une chance de faire tomber un cadeau contenant cet objet.

Arrosoir d'argent

Achetez 50 sacs de graines chez Tom Nook.

Arrosoir d'or

Obtenez un score parfait (300 arbres et 200 fleurs) pendant 15 jours, puis parlez à Pelly à la mairie.

PRIX SPÉCIAUX DE TOM NOOK

Un point est obtenu à chaque fois que vous dépensez 100 clochettes chez Tom Nook.

Banane

Obtenez 500 points chez Tom Nook.

Triple carapace

Obtenez 800 points chez Tom Nook.

Oeuf de Yoshi

Obtenez 1 000 points chez Tom Nook.

Moustache

Obtenez 2 500 points chez Tom Nook.

Chapeau de Toad

Obtenez 3 000 points chez Tom Nook.

Ombrelle de Peach

Obtenez 4 000 points chez Tom Nook.

Habits de héros, combinaison Varia ou casquette de Wario

Obtenez 5 000 points chez Tom Nook.

Cape de héros, masque de Majora ou masque de Samus

Obtenez 6 000 points chez Tom Nook.

Masque de Midona

Obtenez 6 500 points chez Tom Nook.

Kart

Obtenez 10 000 points chez Tom Nook.

DONATIONS POUR LA VILLE

Construire une fontaine

Faites une donation de 500 000 clochettes.

Construire un pont

Faites une donation de 200 000 clochettes.

Construire un moulin ou un phare

Faites une donation de 1 000 000 clochettes.

TROPHÉES

Trophée Insecte

Attrapez le plus grand insecte durant la compétition.

Trophée Poisson

Pêchez le poisson le plus long durant la compétition.

GÂTEAU D'ANNIVERSAIRE

Allez parler aux voisins le jour de votre anniversaire.

CADEAUX DE JINGLE

Si vous attendez le 24 décembre à 20h (ou que vous modifier l'horloge interne de la console), Jingle viendra vous rendre visite pour vous proposer divers accessoires, du mobilier et des nouvelles tenues.

FIGURINE DE LA MAIRIE

Attendez un an après avoir emménagé pour recevoir une lettre de Tortimer accompagnée d'une figurine de la mairie.

T-SHIRT DU NOUVEL AN

Rendez-vous à la mairie pour parler à Tortimer le jour du nouvel an.

CADEAUX MARIO

Vous pouvez trouver des objets divers issus de l'univers de Mario en visant les ballons à l'aide du lance-pierres vendu chez Tom Nook. Vous pourrez trouver par exemple des champignons, des 1-Up, des pièces, des carapaces, etc.

BONNET DE PIKMIN

Activez la connexion Wii entre le 25 mars et le 1er avril pour recevoir une lettre de Nintendo contenant le couvre-chef Pikmin. La date renvoie à la réédition de Pikmin sur Wii.

GAGNER UNE DSI

Jouez à la date du 3 avril pour trouver Pete devant votre maison et recevoir une DSi.

EXPRESSO

Parlez à Tortimer le 21 juin pour recevoir une machine à café.

CADEAUX OFFERT PAR L'ACADÉMIE DES JOYEUX DÉCORATEURS (AJD)

Maquette d'une maison un étage

Obtenez 70 000 points.

Maquette d'une maison deux étages

Obtenez 100 000 points.

Maquette d'une villa:

Obtenez 150 000 points.

Another Code : R - Les Portes de la Mémoire

© Nintendo / Cing 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Souvenirs soudains

Après le vol de son sac, Ashley se retrouve seule et sans un sou donc impossible de revenir à la maison. Comme l'avait prévu Ashley, son père lui envoie un texto l'informant qu'il ne pourra pas venir la chercher à la station de bus. Il vous demande d'aller vous inscrire au bureau d'accueil. Avancez alors dans le parc et lisez le panneau pour apprendre qu'il faut un passe pour entrer dans le parc. Avancez encore pour réaliser que le bureau d'accueil est fermé. Continuez d'avancer jusqu'à la porte fermée aussi. Revenez et prenez le chemin de droite pour trouver le garde forestier. Il s'appelle Dan Maxwel. Parlez-lui et pour indiquer la taille de votre sac, choisissez la fenêtre de gauche qui montre un gros sac. Terminez ensuite la conversation jusqu'au bout et revenez au bureau d'accueil qui est maintenant ouvert.

Entrez et regardez en face de vous, en direction du store. Tournez la poignée pour ouvrir le store et apercevoir quelqu'un à l'intérieur. Parlez ensuite à Tomy pour recevoir votre passe. Terminez la conversation et tournez-vous à gauche. Repérez les dépliants et prenez-en un. Il s'agit de la carte de la zone. Tournez encore à gauche pour repérer la pierre violette. Prenez-la en photo et allez vers la sortie. Avant de sortir, Ashley doit revenir vers Tommy pour demander l'emplacement du campement de son père. Terminez la conversation et sortez.

Allez vers la porte du campement et glissez votre passe sur le lecteur pour entrer. Après le flash back, avancez jusqu'à rencontrer deux personnes qui ont perdu un baladeur. Avancez et tournez à droite pour vous rendre au campement de votre père. Discutez avec lui ensuite prenez la canette qui se trouve au dessus de la glacière et buvez-la. Après la deuxième conversation avec votre père, quittez le campement et allez à gauche. Allez ensuite vers la machine à recycler et placez la canette vide à l'intérieur. Abaissez le levier pour obtenir un jeton. Revenez alors vers le bureau d'accueil et mettez le jeton dans le distributeur de chewing-gum. Tournez la manivelle pour recevoir un chewing-gum rouge. Vous gagnez alors un pin's J&L. Revenez ensuite voir votre père au campement.

Après la longue conversation, prenez le baladeur et le TAS. Vérifiez le baladeur pour réaliser qu'il manque des piles. Regardez sur la table et repérez la pile. Prenez-la et mettez-la dans le baladeur pour le mettre en marche.

Sortez ensuite du campement et allez au bureau d'accueil. Ouvrez encore une fois les stores pour voir l'enfant qui tient votre ours en peluche accompagné d'un chien. Dirigez-vous vers la porte et utilisez le TAS pour trouver le code puis entrez-le en appuyant sur les boutons correspondant sur la manette. Entrez ensuite dans la remise de l'accueil qui est vide. Allez à droite et sortez par la porte arrière. Allez à droite jusqu'au grillage. Le chien garde le passage (la petite ouverture dans le grillage). Ramassez le boeuf séché et utilisez-le pour éloigner le chien vers la droite. Lancez ensuite le morceau de boeuf par le trou pour éloigner le chien. Mais avant de continuer, Tommy vous interpelle et vous accuse d'avoir volé de la nourriture dans la remise. Une fois de retour dans la remise, regardez le sol près de la porte arrière pour trouver des empreintes et plus précisément celles ses pattes du chien que vous utiliserez comme preuve pour votre innocence. Montrez ces empreintes à Tommy qui demande plus de preuves. Regardez ensuite vers la bouteille qui se trouve par terre. Il y a une empreinte d'enfant sur la bouteille. Cette preuve mettra fin aux soupçons de Tommy. Après la conversation, prenez le charbon et revenez vers votre père, au campement.

Ce dernier vous informe qu'il doit se rendre en urgence au labo. Ashley décide donc de se remémorer tout ce qui c'est

passé. Les réponses à choisir sont ; le DAS, Dan et un garçon avec un ours en peluche. Choisissez ensuite la photo du bas ; celle qui représente J.C Valley.

Chapitre 2 : La rencontre avec Matthew

Parlez avec Ryan puis versez le charbon dans le barbecue. Allez vers la tente blanche et prenez les allumettes. Revenez au barbecue et utilisez les allumettes pour mettre le feu au bout de papier. Allez ensuite à la tente verte et prenez le chapeau qui se trouve devant l'entrée. Utilisez-le comme éventail pour raviver le feu.

Après le repas et la conversation, Elizabeth Alfred débarque. Parlez-lui avant qu'elle n'emmène Ryan avec elle. Votre père vous envoie un message vous demandant de rapporter son sac au cottage. Allez alors à la tente verte et prenez le sac de votre père et la mallette de Ryan. Sortez du campement pour croiser Dan. Parlez-lui puis continuez votre chemin. Vous allez apercevoir Ryan et Elizabeth. Allez parler à Ryan et donnez-lui sa mallette. Continuez ensuite votre route vers le lac pour avoir un flash back. Vous ferez ensuite la rencontre de Matthew. Parlez-lui avant qu'il ne puisse s'enfuir à nouveau. Poursuivez-le alors et parlez encore une fois à Dan. Prenez ensuite le chemin de gauche. Allez vers la maison abandonnée et soulevez la porte puis déplacez-la à gauche. Il vous faudra plusieurs essais pour dégager le passage et entrer.

Avancez vers la pièce suivante et inspectez-la pour trouver, à droite, des bouteilles d'eau récemment utilisées. Sortez par la porte arrière et allez à gauche. Allez vers le puits et ramassez votre ours en peluche. Ouvrez ensuite le verrou du puits pour libérer Matthew. Parlez ensuite avec ce dernier qui vous affirme que votre sac se trouve près de la maison incendiée. Après la conversation, entrez dans la maison et allez vers les caisses qui se trouvent devant le chien. Essayez d'atteindre le baladeur avec votre main mais vous n'y arriverez pas. Essayez alors de soulever la caisse mais elle est lourde et difficile à déplacer. Tournez-vous alors à droite et ramassez la barre de fer. Utilisez-la pour essayer d'atteindre le baladeur mais il n'y a rien à faire et même le chien abandonne et quitte les lieux.

Prenez le chemin vers la maison incendiée et sortez du campement. Allez vers la maison et utilisez le TAS pour ouvrir le portail.

Appuyez simultanément sur les boutons qui s'affichent pour ouvrir ce dernier. Entrez ensuite et avancez vers les décombres. Repérez et prenez vos partitions. Vous trouverez un heurtoir sous les partitions. La vue de cet heurtoir déclenche un flash back. Parlez ensuite à Matthew avant de recevoir un message de votre père vous demandant de le rejoindre dans le cottage. Matthew disparait pendant ce temps.

Prenez alors le chemin du cottage pour tomber sur Tommy et Sam. Parlez avec eux ensuite reprenez votre route vers le lac. Allez à droite, cette fois, pour voir un clocher. Ce clocher déclenche un autre flash back chez Ashley. Continuez votre chemin jusqu'à croiser Matthew. Parlez avec lui ensuite demandez-lui de faire un tour. Pendant ce temps, utilisez votre TAS pour ouvrir la porte. Pour entrer le numéro 3 qui n'existe pas sur la manette appuyez sur 1+2. Une fois la porte ouverte, appelez Matthew et entrez. Regardez à droite et prenez la canette vide qui se trouve sur le bureau. Tournez-vous ensuite vers l'armoire et repérez les traces de pas. Sortez par la porte qui donne sur la jetée et allez à droite pour apercevoir un sac flottant que vous devez repêcher. Revenez au hangar et entrez dans la remise. Prenez la corde qui se trouve sur l'étagère, derrière la boite. Revenez au hangar et prenez la bouée de sauvetage qui se trouve derrière la table. Vous trouverez un bracelet qui réveille un souvenir enfoui en vous. Parlez encore une fois avec Matt puis sortez et allez sur le pont. Attachez la bouée à la corde et lancez-la sur le sac. Tournez le treuil pour récupérer la bouée et le sac.

Dès que Matt échoue en essayant d'ouvrir le sac, entrez le code LAKE dans le cadenas pour l'ouvrir. Fouillez le sac pour trouver une disquette, une petite voiture, un kit d'analyse d'eau et un album photo. La première photo déclenche un flash back et vous serez rejoint par Dan.

Après la longue conversation, Ashley fera le point de la situation. Les réponses à ses questions sont ; Matthew, un heurtoir représentant deux lions et le sac du père de Matthew. Choisissez ensuite la photo avec la porte aux armoiries.

Chapitre 3 : Aveu

Sortez du hangar, recyclez la canette et allez à droite. Tournez encore à droite pour atteindre l'ancienne chaumière. Entrez et allez vers la table. Ouvrez le livre et photographiez les deux dernières photos. Interposez-les ensuite avec votre DAS. Regardez ensuite les traces de pas qui se trouvent au sol. Ce sont les traces d'un adulte et d'un enfant. Entrez dans la chambre et regardez près du lit où se trouve une trappe fermée. Revenez à la salle précédente et allez dans le coin cuisine. Ouvrez le placard de gauche et actionnez le levier. Revenez ensuite à la trappe. Descendez alors dans la cave et parlez à Matt. Prenez ensuite le papier à dessin qui se trouve dans le tiroir. Sélectionnez le papier et utilisez-le avec la plaque métallique. Bougez le papier à dessin pour faire apparaitre tout le dessin. Dès que la lumière s'éteint, tâtonnez au milieu de l'écran pour trouver le disjoncteur ou faites une photo en utilisant le flash et consultez la photo pour le localiser. Activez l'interrupteur pour rallumer la pièce. Regardez ensuite la photo de vos parents. Elle déclenchera un flash back.

Sortez ensuite de la chaumière et allez à droite jusqu'à la rencontre avec Elizabeth. Après l'arrivée de votre père et la fuite de Matt, allez à la recherche de ce dernier. Rejoignez donc l'arbre isolé qui se trouve à gauche du hangar. Parlez à Matt puis partez à la recherche de son trésor. Avancez de 16 pas vers la gauche et fouillez près de la pierre. Matt va déterrer le trésor, il s'agit d'une boite contenant une lettre de sa mère. Avancez ensuite le long du chemin de gauche jusqu'à atteindre la mine.

Vous trouvez le chien de tout à l'heure fixant une caisse. Inspectez cette dernière pour trouver le mouchoir d'Elisabeth. Revenez ensuite à la maison abandonnée où se trouve le baladeur. Soulevez la caisse pendant que Matt récupère le baladeur. Rebroussez chemin et allez à droite vers le cottage de votre père. Poursuivez ensuite l'homme mystérieux jusqu'à la statue de la sirène et regardez le flash back. L'homme en question s'appelle John Smith et il s'agit d'un journaliste qui enquête sur les événements qui se sont déroulés il y a 5 ans. Après la conversation, inspectez l'eau qui est à gauche pour trouver une canette vide. Ramassez-la et allez au clocher. Examinez la porte du clocher pour déclencher un flash back. Suivez ensuite le chemin de droite jusqu'à atteindre la cabane dans laquelle se cache Matt. Amenez-le avec vous et allez vers le pont. Ouvrez la porte du pont avec votre TAS. Tournez votre TAS à gauche et appuyez sur la touche indiquée puis tournez-le vers la droite et appuyez sur la touche indiquée. Continuez votre chemin en progressant à droite et allez à la première maison. Sonnez à la porte pour que votre père vous ouvre.

Après les conversations avec votre père et Matt, montez les escaliers et entrez dans la chambre. Allez vers le bureau, prenez la canette vide et utilisez l'ordinateur portable. Utilisez la DAS avec l'ordinateur et cliquez sur l'icône internet. Après quelques recherches le téléphone qui se trouve sur la table de nuit sonne. Allez répondre et parlez à Jessica. Revenez ensuite au lap top et cliquez sur les icones Note et Water. Essayez ensuite de lire le mail mais il vous faut un mot de passe. Laissez l'ordinateur et fouillez dans le tiroir de droite. Prenez le kit d'analyse d'eau. Ouvrez ensuite le tiroir gauche pour trouver un bout de papier froissé. Pliez-le pour obtenir le numéro 1690.

Il s'agit du mot de passe pour la boite mail. Revenez alors au lap top et ouvrez la boite mail avec le nouveau code. Consultez tous les mails et laissez le lap top. Sélectionnez ensuite la DAS et allez dans Connexion pour consulter les images de la caméra de surveillance.

Après toutes ces découvertes, Ashley décide de faire le point et se remémore les récents événements. Les réponses sont ; Gilbert Moss et Au clocher. La première photo à sélectionner est la statue de la sirène, la deuxième est celle de l'homme portant une casquette.

Chapitre 4 : Le secret du lac

Quittez la maison et allez vers la statue de la sirène. Repérez le poteau blanc qui abrite à son sommet une caméra de surveillance. Demandez à Matt d'aller près de la statue ensuite consultez votre DAS et entrez dans Connexion pour voir l'image de Matt. Allez ensuite vous mettre à sa place et, après quelques tests, vous remarquerez que la DAS brouille la caméra de surveillance. Prenez ensuite le kit d'analyse d'eau et allez à gauche de la statue pour faire des prélèvements. Versez des gouttes du réactif jusqu'à la jauge rouge ensuite mélangez le tout délicatement sans le renverser. La solution devient rouge ce qui indique que l'eau est acide.

Allez ensuite vers l'ancienne chaumière et repérez la flaque d'eau. Refaites la même analyse pour trouver encore une fois une eau acide donc polluée. Vous recevez ensuite un message de votre père vous indiquant que Dan a retrouvé votre sac et il vous le ramène au cottage. Revenez alors à la maison et attendez Dan. Quand il arrive et après la conversation, vérifiez le contenu de votre sac. Il manque votre boite à médiator. Lorsque Dan s'en va, appelez Matt (qui se trouve aux toilettes) pour qu'il sorte de sa cachette. Discutez longuement avec lui. Vous décidez alors d'aller au chantier ou l'on a trouvé votre sac.

Sortez de la maison et allez à droite jusqu'à atteindre le chantier et y croiser John Smith. Parlez-lui ensuite suivez-le en compagnie de Matt. Poursuivez Matt jusqu'aux serres pour être chassé par une vieille dame. Revenez donc au chantier et inspectez la bouche d'égout. Au fond se trouve la boite de médiators d'Ashley. Impossible de l'atteindre pour le moment. Allez alors à gauche et prenez le tuyau. Revenez à la bouche d'égout et raccordez le tuyau au robinet et ouvrez l'eau pour essayer d'augmenter le niveau de l'eau dans les égouts. Le tuyau est plein de trous et ne vous sera pas utile pour le moment. Revenez alors au cottage de votre père et montez à la chambre. Prenez le ruban adhésif qui se trouve dans le tiroir gauche du bureau et revenez au chantier. Utilisez le ruban adhésif pour réparer le tuyau. Raccordez-le au robinet et ouvrez l'eau pour faire flotter la boite de médiators. De cette façon elle devient accessible et vous pouvez enfin la prendre.

Allez ensuite au restaurant pour trouver Tommy et Sam. Parlez avec eux jusqu'à l'arrivée de Bob. Après la conversation, commandez un croque-saumon pour Matt. Pendant que Bob prépare la commande regardez le tableau sur lequel sont accrochées les photos. Vous aurez encore une fois un souvenir de votre mère. Prenez ensuite le repas de Matt et sortez.

Prenez la canette qui se trouve près du camion de Bob et recyclez-la pour avoir un jeton spécial. N'utilisez pas ce jeton pour le moment et conservez-le pour plus tard. Revenez ensuite au cottage de votre père.

Montez à la chambre et donnez à manger à Matt. Demandez-lui ensuite de ranger la chambre. Inspectez les livres pour trouver une revue de neurologie. Lisez-la et cherchez l'article sur J.C Valley. Dès que Matt remet de l'ordre dans la chambre, descendez voir qui sonne. Il s'agit de Ryan. Il vous invite chez lui pour vous donner plus d'information sur J.C Valley et sur Crusoe resort. Parlez à Matt avant d'aller voir Ryan. Sortez de la maison allez à droite. Passez le rond point et tournez à droite à nouveau. Allez vers la maison verte et sonnez à la porte. Entrez et parlez à Rayan. Suivez-le dans la chambre et regardez le kaléidoscope qui se trouve sur le meuble (à gauche de Ryan). Regardez dedans puis prenez-le. Quittez ensuite le cottage en direction de celui de votre père. En chemin vous rencontrez Elizabeth et sa cousine Janet qui est votre copine de classe. Continuez ensuite vers le cottage et entrez parler à Matt. Répondez ensuite au téléphone et acceptez l'invitation de Janet. Prenez aussi le passe qu'utilisait Matt.

C'est le moment de mettre un peu d'ordre dans les idées d'Ashley. Les réponses à ses questions sont ; Une boîte de médiators, un kaléidoscope et Janet. Choisissez ensuite la photo du kaléidoscope.

Chapitre 5 : Un clocher silencieux

Sortez de la maison et allez à droite vers la maison suivante. Sonnez à la porte ensuite entrez. Montez avec Janet à la chambre de Liz. Regardez et tournez la manivelle de la boite à musique trois fois. Ouvrez ensuite le couvercle et écoutez la mélodie. Après que la boite à musique tombe de vos mains, essayez de la réparer. Essayez de remettre le

couvercle mais quelque chose le bloque. Retournez-le et enlevez le bout de papier qui se trouve dessus. Remettez ensuite le couvercle à sa place. Liz arrive et vous chasse de sa chambre. Parlez à son père puis descendez rejoindre Janet. Entrez dans la cuisine qui se trouve à gauche. Parlez à Janet pour essayer de trouver un moyen d'aider Liz. Sortez ensuite de la cuisine et entrez dans la pièce d'en face. Parlez à Liz avant qu'elle ne fouille le tiroir. Après avoir lu une lettre, elle va s'enfuir. Remettez le tiroir et les lettres en place ensuite examinez les photos. Celle avec Rex vous rappelle quelque chose. Sortez ensuite de la chambre et revenez voir Janet pour lui donner les affaires de Liz.

Sortez de la maison et revenez au cottage de votre père. Montez à l'étage et entrez dans la chambre à la recherche de Matt. Regardez sur la table de chevet pour trouver le mot laissé par Matt. Sortez donc et avancez à gauche. Bob vous appellera pour discuter un peu avec vous. Princesse (la chienne) viendra aussi vers vous. Parlez avec elle et donnez-lui la note de Matt pour qu'elle la sente et vous indique le chemin. Allez ensuite au clocher pour retrouver Matt. Parlez avec lui puis prenez le chemin du cottage quand il commence à pleuvoir. Abritez-vous sous le pont avant de revenir à la maison. Quand Matt tombe malade, cherchez dans les tiroirs de la table de chevet pour trouver des médicaments. Descendez ensuite en bas et allez à la salle de bain. Fouillez les tiroirs mais vous ne trouverez rien. Allez à la cuisine et ouvrez le réfrigérateur à la recherche de glaçons mais en vain. Vous décidez donc d'aller voir Bob.

Allez donc au restaurant et parlez à Bob. Ce dernier vous conseille d'aller voir Charlotte la vieille dame qui vis dans les champs. Allez vers sa maison et frappez à la porte qui porte la même armoirie que la porte du clocher. Revenez alors à la serre et parlez à la dame. Prenez ensuite la recette, le mortier et le pilon. Entrez ensuite dans la serre et prenez l'herbe rouge qui se trouve sur la table gauche. Sortez et revenez au cottage de votre père. Allez à la cuisine et prenez le pichet vide qui se trouve à gauche de l'évier. Sortez ensuite et allez à la maison abandonnée. Restez sur le pont situé sur le ruisseau. Analysez l'eau ensuite remplissez votre pichet et rentrez à la maison.

Combinez les herbes et le mortier/pilon pour les écraser. Ensuite mettez le tout dans la marmite qui se trouve à droite du réfrigérateur.

Ajoutez ensuite l'eau et laissez bouillir le mélange. Quand le remède est prêt, prenez une tasse et allez vers Matt pour le convaincre de boire la potion. Donnez-lui ensuite la recette. Laissez-le dormir et allez voir la vieille dame. Parlez à sa nièce avant de frapper à la porte. Entrez ensuite et parlez à Charlotte. Dites-lui que vous voulez visiter le clocher pour savoir ce qu'il s'est passé il y a 13 ans. Prenez ensuite la clé et allez à l'atelier qui se trouve à gauche de la maison.

Entrez et allez vers la table qui se trouve à droite. Examinez la machine pour voir les clés du clocher. Essayez de résoudre l'énigme du mécanisme en plaçant le poids mais cela ne suffit pas. Ouvrez alors le deuxième tiroir qui se trouve à droite et prenez la pièce. Tournez ensuite à droite et prenez les poids qui se trouvent dans la boite. Revenez alors à la machine. Utilisez en plus des poids un jeton (un jeton commémoratif ou un pin's). Retirez ensuite les clés et allez voir Charlotte.

Entrez dans la chambre d'Olivia et fouillez le petit placard. Regardez l'album photo et prenez la lettre qui s'y trouve. Revenez voir charlotte qui vous demande de lui lire la lettre. Elle vous donnera alors la troisième clé qui se trouvait dans la lettre.

Ashley décide de faire un récapitulatif avant d'aller au clocher. Les réponses à ses questions sont ; une boite à musique, la photo d'une partie de pêche et dans l'album photo de Gilbert Moss. Choisissez ensuite la photo de Rex dans le flash back.

Chapitre 6 : La découverte de la réalité

Revenez à la maison de votre père pour vous rendre compte que Matt va beaucoup mieux. Amenez-le avec vous et allez au clocher. Utilisez les clés et entrez. Allez vers la table de travail située à droite et ouvrez le troisième tiroir pour

prendre les clous. Allez ensuite vers la boite à outils qui se trouve dans le meuble de gauche et ouvrez-la pour prendre le marteau. Ouvrez ensuite le placard pour trouver un livre. Lisez-le puis allez réparer l'escalier en utilisant les clous et le marteau. Avant de monter, regardez la peinture qui se trouve près de la fenêtre.

Montez ensuite jusqu'au sommet. Allez vers le mécanisme de l'horloge et ouvrez-le. Insérez ensuite les trois clés selon l'ordre ; épée, lune et rose et tournez la clé de la lune une fois. Tournez celle de l'épée quatre fois et celle de la rose six fois. Le mécanisme se remet en marche. Matt vous indique qu'il existe une boite à musique dans le mécanisme. Essayez de l'attraper avec vos mains mais vous réalisez que la manoeuvre est dangereuse. Allez alors dans le coin où se trouve le petit meuble et ramassez la raclette. Prenez aussi le badge et revenez au mécanisme. Utilisez la raclette pour pousser la boite à musique et la faire tomber. Quittez enfin le clocher et dirigez-vous vers la maison de Charlotte. Parlez à Liz puis à Tommy et poursuivez votre route.

Entrez voir Charlotte puis suivez-la dans sa chambre. Ouvrez le troisième tiroir qui se trouve à droite du miroir. Prenez le filtre du kaléidoscope et combinez-le avec votre kaléidoscope. Revenez ensuite au salon et passez par la porte de derrière pour rejoindre les locaux de Crusoe Resort. Avancez jusqu'à la clôture des bureaux mais la porte est fermée. Allez à droite et regardez le rat qui passe devant vous. Allez à droite et repérez les bouches d'aération. Vous allez revoir le même rat. Demandez alors à Matt d'inspecter la première bouche d'aération. Matt surgira de l'autre coté du grillage mais vous n'y arrivez pas. Après avoir entendu un bruit, regardez votre DAS pour voir que le rat a renversé une caisse à outil. Montrez la photo à Matt pour qu'il aille chercher la scie. Utilisez cette dernière pour couper la corde et entrez.

Utilisez ensuite votre TAS pour entrer le code. Faites-le en vitesse parce que le code change rapidement. Entrez ensuite dans les locaux. Inspectez le hall puis visitez le secrétariat. Regardez le tableau pour que des souvenirs surgissent dans la tête de Matt. Fouillez ensuite le carton qui se trouve sur la table. Prenez la clé et sortez. Utilisez la clé pour ouvrir la porte de la salle de documentation. Fouillez le casier sur lequel se trouve un autocollant représentant un ours. Vérifiez encore une fois ce casier après que Matt vous ait confirmé qu'il y a bien caché la poupée de sa soeur. Tournez l'étagère pour retrouver la poupée. Fouillez ensuite la deuxième rangée de casiers pour trouver un bout de journal dans le premier. Revenez ensuite vers Matt, parlez-lui et donnez-lui la poupée. Après l'apparition de Kelly, parlez encore une fois à Matt.

Sortez ensuite pour vous retrouver nez à nez avec Greg Davis. Discutez avec lui ensuite montrez-lui le rubik's cube musical pour qu'il vous donne la note de Michael. Parlez encore une fois à Matt pour que ce dernier s'échappe encore une fois. Rejoignez-le près de la butte qui est à proximité du lac. Persuadez-le de continuer les recherches ensuite sortez le cube musical pour essayer de l'ouvrir grâce aux notes. Résolvez le rubik's cube pour que les cotés soient de la même couleur que les notes indiquées sans commettre d'erreurs sous peine de recommencer.

Prenez ensuite le rapport et donnez-le à Greg qui vous a suivi. Donnez-lui ensuite le badge. Quand il vous quitte, vous recevrez un message de votre père vous demandant de le rejoindre dans le labo. Allez à l'entrée de J.C Valley et approchez-vous de la porte qui est fermée. Utilisez l'interphone mais personne ne répond. Rebroussez alors chemin pour que Gina sorte de l'ascenseur et vous appelle.

Après les présentations, c'est le moment de remettre de l'ordre dans vos idées. Les réponses sont ; cube musical, un filtre avec des papillons et la poupée de Kelly. Pour les photos, choisissez celle du clocher ensuite celle du pendentif.

Chapitre 7 : Tromperie et trahison

Après la longue conversation entrez dans l'ascenseur. Avancez ensuite à droite et regardez la pancarte pour avoir le plan du labo. Suivez ensuite Gina jusqu'à la salle de réunion et entrez. Attendez l'arrivée de votre père. Vous recevez alors un message de ce dernier vous conseillant de rentrer à la maison au plus vite. Allez ensuite vers la table et utilisez la télécommande pour allumer l'écran. Allez ensuite à la porte et essayez d'utiliser la TAS, ses batteries sont vides.

Sélectionnez votre TAS dans le menu et retournez-la pour enlever la pile Prenez alors la télécommande de l'écran et vérifiez la batterie. Elles ne sont pas identiques donc il faut chercher une autre batterie. Allez alors au bureau et prenez le téléphone sans fil. Tournez-le et prenez sa batterie et mettez-la dans la TAS. Quand vous essayez de l'utiliser vous remarquez que la pile est déchargée aussi. Remettez-la dans le téléphone et posez ce dernier dans le chargeur. Quand elle sera chargée, remettez-la dans la TAS et revenez vers la porte. Entrez le numéro de la chambre qui est le 101 en appuyant sur 1 ensuite entrez 1-1 et enfin appuyez sur 1 à nouveau.

Sortez de la salle et allez à gauche puis entrez dans la réception. Regardez le panneau avec le logo pour avoir un flash back avec votre mère. Regardez les écrans qui se trouvent derrière le logo pour voir votre père. Regardez ensuite le calendrier. Tournez à gauche et regardez le portrait du fondateur qui se trouve à gauche pour avoir un autre flash back. Tournez ensuite à gauche et allez vers la porte. Le dispositif situé à gauche de la porte est recouvert de rouge à lèvres. Vous devez le nettoyer avant d'essayer de composer le code. Revenez alors à la salle 101 et regardez à droite de la table. Ouvrez l'étagère d'en bas pour prendre le détergeant et le vaporisateur. Revenez à la réception et allez au dispositif taché par le rouge à lèvres. Prenez la bouteille de détergeant, secouez-la ensuite appliquez-en sur le dispositif. Entrez ensuite la date sur le calendrier, le code est le 08252007. Entrez alors dans la salle de sécurité.

Regardez les écrans de surveillances ensuite regardez le panneau situé à gauche. Appuyez sur le bouton avec le nom de votre père dessus. Parlez à votre père qui modifie la source d'image pour que vous puissiez voir les caméras à l'intérieur des labos. C'est là que votre père se fait attaquer. Essayez de le recontacter puis consultez les images sur votre DAS pour le voir par terre. Appuyez ensuite sur le bouton de la salle 103 où se trouve la taupe de Greg. Parlez-lui avant qu'il ne vous rejoigne. Après la conversation quittez la réception pour aller dans son labo (le numéro 103). Allez tout au bout à droite et entrez.

Allez au bureau du fond et examinez le badge de Gina. Ce n'est pas la femme qui vous a enfermé dans la salle de réunion. Allez au deuxième bureau et regardez le cadre avec une photo. Mike vous rejoindra enfin. Donnez-lui le vaporisateur à la fin de la discussion. Essayez de sortir de la salle pour avoir un appel de la véritable Gina. Sofia, celle qui se faisait passer pour Gina entre dans le bureau mais se sauve rapidement. Vous devez maintenant quitter la salle et allez à l'ascenseur qui se trouve au bout du couloir. Allez donc à droite et montez dans l'ascenseur. Allez à droite pour voir Sofia s'enfuir et abaisser le rideau de fer. Allez au bureau de votre père et utilisez votre TAS pour ouvrir la porte.

Pour entrer le code, inclinez la Wiimote à droite et appuyez sur + puis appuyez sur 2. Eloignez la Wiimote pour voir apparaitre le code suivant. Appuyez sur A et 2 simultanément. Enfin appuyez sur 1. Entrez pour voir Mike par terre. Secouez-le pour le réveiller. Regardez ensuite sur le bureau qui est derrière lui et lisez le mail inachevé de votre père. Sortez alors de la salle et allez à la 201. Utilisez la TAS pour ouvrir la porte. Les lettres indiquent les directions Nord, Sud, Est et Ouest. Pour le Nord appuyez sur la flèche " haut ", pour le Sud appuyez sur " bas " etc... Avant d'entrer allez au fond à droite et examinez l'espace qui se trouve sous le rideau de fer. Revenez à la porte ouverte et entrez.

Prenez le miroir qui se trouve sur le bureau de droite et revenez au rideau de fer. Placez le miroir sous le rideau mais vous n'arrivez toujours pas à voir le verrou. Revenez à la salle 201 et allez au bureau de gauche pour prendre la cane à pêche. Revenez vers le rideau de fer et poussez le miroir avec la cane. Modifiez ensuite l'angle et utilisez ensuite le TAS. Entrez le code suivant A, B, 2+1 et AAA. Avancez alors et prenez le badge de votre père.
Vous devez ensuite entrer dans le bureau de Sophia. Utilisez la TAS et suivez la rotation des lettres avant d'appuyer dessus. Entrez ensuite pour voir Gina par terre. Sofia débarque et vous enferme dans le bureau. Secouez Gina pour la réveiller. Parlez-lui puis utilisez le visiophone pour appeler Mike qui se trouve dans le bureau de votre père. Regardez ensuite à droite de la porte (en bas) pour voir un boitier. Ce boitier permet d'ouvrir la porte en cas d'urgence. Pour l'ouvrir utilisez un médiator. Glissez le médiator dans la fente puis pivotez-le pour ouvrir le boitier. Revenez vers Mike et indiquez la couleur du voyant qui clignote soit en désignant votre t-shirt si c'est le rouge ou votre pantalon si c'est le bleu. Revenez vers les voyants et appuyez sur le bouton qui se trouve sous le voyant qui ne clignote pas.

Sortez ensuite et allez à l'ascenseur. Rendez-vous à la salle 103 et aidez Gina à déchiffrer le message de Sofia. Utilisez

le stylo scanneur selon un ordre bien établi en commençant par le haut à gauche.

Après la découverte du message, Ashley décide de se remémorer les événements récents.

Les réponses à ses questions sont : Sofia, la visioconférence et un style scanneur. Choisissez ensuite la photo de Fitzgerald le fondateur de J.C Valley.

Chapitre 8 : Pour ma fille adorée

Parlez à Gina et à Ryan ensuite sortez. Allez à l'ascenseur et descendez au deuxième sous-sol. Allez au bout du couloir (à droite) pour rencontrer Ryan. Allez en sa compagnie dans son bureau et après la conversation, allez au visiophone pour parler avec votre père.

Sortez du bureau en utilisant la TAS. Entrez le code suivant 1, 1, 2 - 2 et 2. Allez à la porte du bureau de Rex et entrez le code. Ce dernier est long mais facile à insérer. Entrez et parlez longuement avec Sofia. Quand elle sort, allez vers le bureau et feuilletez le livre. Photographiez les deux dernières photos et superposez la blanche et la noire. Déplacez ensuite la photo pour voir les lettres A, G et X apparaitre. Vous remarquerez aussi les différentes positions des statues qui entourent les lettres (selon la lettre qui apparait). Allez ensuite derrière le bureau et observez le globe avec les deux lions. Vous aurez alors un autre flash back. Vous pouvez le revisionner pour l'utiliser.

En suivant les images des lettres, positionnez les deux lions vers la gauche pour positionner la roulette des lettres sur le A, vers la droite pour le G puis au centre pour le X. le compartiment secret s'ouvre et vous trouvez la boite du pendentif de votre mère. Parlez ensuite à Rex et sortez du labo.

Allez à droite et montez dans l'ascenseur. Allez ensuite jusqu'au labo et utilisez le récepteur biométrique. Entrez pour retrouver votre père inconscient et Ryan derrière la console de commande. Acceptez ensuite la demande de Ryan. Quittez le labo et allez au bureau de votre père. Fouillez le troisième tiroir (à droite) pour trouver du chocolat. Cherchez trois fois pour trouver une boite et un filtre. Combinez le filtre avec le kaléidoscope et distinguez trois formes. Revenez à la boite et appuyez simultanément sur les trois boutons qui représentent les trois formes vues dans le kaléidoscope. Prenez ensuite l'appareil blanc. Il réagit avec la TAS. Combinez-le avec cette dernière et accrochez alors la Nunchuk à la Wiimote. Enlevez ensuite le Nunchuk pour avoir le message de votre mère. Revenez ensuite au labo pour retrouver votre père.

C'est le moment de faire le point après tous ces bouleversements. Les réponses aux questions sont : Une horloge ornée de deux lions, Le souvenir du jour de ma naissance et Un module TAS de mise à niveau.

Chapitre 9 : Les portes de la mémoire

Acceptez de prendre part à l'expérience de Ryan. Pendant l'expérience, choisissez toujours vos souvenirs et non pas ceux de votre mère pour faire échouer l'expérience et mettre en rogne Ryan. Après la fuite de ce dernier, allez à la salle de contrôle. Utilisez la TAS avec la commande centrale. Mettez-la à la verticale et attendez que le dispositif se mette en marche. Récupérez ensuite l'ordinateur portable qui se trouve dans la salle de contrôle. Dessinez ensuite la lettre J sur le portable pour le débloquer. Après les révélations trouvées sur le portable, partez à la recherche de Ryan.

Entrez dans la salle de contrôle et appelez Gina en utilisant le visiophone. Prenez ensuite l'ascenseur qui se trouve à droite. Avancez dans le tunnel de droite jusqu'à la porte fermée. Revenez en arrière et prenez l'autre chemin bloqué par les rochers. Votre père se chargera de dégager le passage qui mène à la forêt. Avancez et tournez à droite vers la source. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au quai. Embarquez sur le bateau et poursuivez Ryan. Une fois sur l'îlot,

avancez vers la droite jusqu'à retrouver l'homme que vous cherchez. Vous découvrez alors que ce dernier est le commanditaire du meurtre de votre mère.

Félicitations, vous venez de résoudre l'énigme et de finir Another Code : R !

Ant Nation

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM

GAIN DE NIVEAUX

Examinez un insecte à la loupe pendant au moins 5 secondes pour le voir s'enflammer et monter de niveau.

Arc Rise Fantasia

© Marvelous Entertainment / Image Epoch

COSTUMES SECONDAIRES

Tenues de L'Arc

Maillot de bain bleu

Parlez au Kopin sur le bateau après avoir combattu le boss de Mandelro Coast.

Débardeur

Restez à l'auberge de Finite Sparkle à Antrax Parish.

Tenues d'Adele

Déléguée de classe

Parlez à l'apprenti Kopin au village Kopin.

Chemise de nuit noire

Restez à l'auberge de Finite Sparkle à Antrax Parish.

Chemise à pois

Parlez au Kopin sur le bateau après avoir combattu le boss de Mandelro Coast.

Tenues d'Alf

Maillot de bain cacao

Parlez au Kopin sur le bateau après avoir combattu le boss de Mandelro Coast.

Pyjama en coton

Restez à l'auberge de Finite Sparkle à Antrax Parish.

Délégué de classe

Parlez au visionnaire Kopin au village Kopin.

Tenues de Ryfia

Chemise de nuit iris

Restez à l'auberge de Finite Sparkle à Antrax Parish.

Robe blanche

Parlez au Kopin sur le bateau après avoir combattu le boss de Mandelro Coast.

Tenues de Niko

Maillot de bain rétro

Parlez au Kopin sur le bateau après avoir combattu le boss de Mandelro Coast.

Tenues de Leslie

Maillot de bain tropical

Parlez au Kopin sur le bateau après que Leslie ait rejoint votre équipe en tant que personnage jouable.

Arctic Tale

© Destination Software / Zoo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHANGER D'ANIMAL

Pour passer d'un animal à un autre, vous devez soit passer sous une arche magique, soit toucher leur symbole de défi (dans le cas des animaux marins). Attention, vous devrez avoir accumulé suffisamment de médailles pour débloquer tous les animaux.

10 médailles	Renard arctique
20 médailles	Ours adulte
30 médailles	Orque
40 médailles	morse

Art Style : CUBELLO

© Nintendo / Skip 2008

+ D'INFOS FORUM

MODE ENDLESS

Jouez pendant 12 tours.

CRÉDITS

Terminez le niveau 6-A

Art Style : LIGHT TRAX

© Skip

+ D'INFOS FORUM

MODES À DÉBLOQUER

Des checkpoints bonus dans le mode Freeway

Après avoir débloquer les "Hyperlight Tours", suivez la route depuis la zone finale jusqu'à Lumina dans le mode Freeway.

Mode Croisière

Finir premier de toutes les courses.

Hyperlight Tours

Remporter les 5 Light Tours.

Art Style : ROTOHEX

© Nintendo / Skip 2008

MODES BONUS

Mode Endless

Compléter l'Hex vert foncé en mode Solo.

Mode Sprint

Compléter l'Hex bleu clair en mode Solo.

Crédits

Compléter l'Hex bleu clair en mode Solo.

Astérix aux Jeux Olympiques

© Atari / Etranges Libellules 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

La cueillette aux sangliers

Après une brève cinématique qui explique l'histoire de nos amis, vous commencez la partie avec Astérix. Vous débutez par une partie didacticiel, suivez les instructions données par Obélix. Une fois que vous avez sauté l'arbre, vous entamez une chasse aux sangliers. Tuez en 5 pour obtenir tous vos boucliers.

Sautez ensuite sur le chemin de gauche quand il y a le tronc d'arbre. Dirigez-vous vers le village et là, vous apercevez un Romain qui court. Après la cinématique, évitez les 2 nuages noirs et à l'entrée du village, brisez les 2 charrettes, il y a des casques de Romains à l'intérieur. Entrez ensuite dans le village.

Arrivée au village olympique

Vous voici devant le stade de Olympie, dirigez-vous sur la gauche pour trouver l'homme qui s'occupe des certificats. Détruisez la première cage de pigeon et prenez ensuite le chemin à droite, il y a de la magnésie. Grimpez sur le mur à l'aide des corniches sur la gauche et libérez 3 pigeons sur le toit. Empruntez ensuite le chemin montant, il y a 2 pigeons sur la gauche puis allez à droite sous les tentes romaines.

Une petite troupe de Romains garde 3 pigeons, débarrassez-vous d'eux pour libérer les pigeons. Allez voir l'homme qui délivre les certificats pour qu'il vous valide puis, dirigez-vous ensuite à droite pour atteindre les tests d'aptitudes. Pour la première salle, il suffit de briser tous les tonneaux qui bloquent la porte de droite.

Vous entrez dans la 2ème salle, grimpez sur les blocs de gauche et entrez dans la cabane. Astérix lancera une corde puis avec Obélix, vous devez le guider sur la gauche. Vous atteindrez une barre de traction, exécutez quelques séries pour atteindre la salle suivante.

La troisième salle est un peu plus complexe, il faut prendre le bloc au centre de la pièce et le monter sur la dalle de gauche. Placez ensuite Astérix et Obélix sur une dalle et la porte s'ouvrira. Ce test est à présent terminé.

Une fois le test et le certificat en main, allez à la porte principale pour avoir votre accréditation. Dès que vous êtes à l'intérieur du village olympique, derrière vous se trouve 2 pigeons. Récupérez en haut des escaliers le bouclier puis, dirigez-vous vers les 2 gardes à droite.

Réussissez les 3 épreuves éliminatoires pour allumer les 3 flambeaux qui contrôlent la porte.

Une fois les épreuves terminées, dirigez-vous vers les tentes, il y a un bouclier et un pot de glu. Alafolix va se faire attaquer, vous devez balancer les Romains dans la cible pour ouvrir la porte. La porte s'ouvrira lorsque l'horloge au-dessus sera entièrement blanche.

Le char d'Alafolix est détruit, vous devez le réparer. Dirigez-vous sur la gauche, il y a 2 pigeons. Ressortez du stade et revenez là où vous avez trouvé la magnésie. En haut, orientez le miroir solaire vers le prochain. Dirigez-vous ensuite là où Alafolix répare son char. Grimpez dans la cabane un peu plus haute, puis à l'aide d'Obélix, amenez Astérix au miroir solaire. Orientez le miroir vers un des flambeaux au-dessus de la grande porte. Dirigez-vous ensuite vers la porte centrale, sautez sur l'oeil bleu lorsqu'il s'illumine. La porte va s'ouvrir et vous avez accès à une autre cour.

Activez le cube musical à droite et détruisez-le pour ouvrir la porte de gauche. Placez ensuite le gros cube de pierre juste après la porte que vous venez d'ouvrir. Après, avec Astérix, placez-vous devant les fenêtres à côté de la fontaine. Il y a des rebords pour grimper, atteignez ainsi le dernier miroir solaire.

La porte est enfin ouverte, parvenez à la cabane et avec Obélix, amenez Astérix sur la dalle de gauche. Vous ouvrirez une porte et derrière, vous aurez un point de sauvegarde. Tuez les Romains qui vous arrivent dessus et après la cinématique, allez vers les 3 cyprès rouge.

Les 3 cyprès rouges

Faites monter le bloc avec l'oeil bleu et montez le chemin. Vous avez un petit concert à jouer à partir de la boîte musicale. Empruntez la porte de droite, sauvez les 2 pigeons en haut de la tour et entrez dans la cabane. Avec Obélix, guidez Astérix jusqu'à l'interrupteur et ramassez le pot de glu sur le chemin.

Prenez ensuite le chemin où les ballons de basket géant dégringolent. Une fois en haut, libérez les pigeons puis donnez 4 ballons à Obélix qui doit les tirer dans le cercle bleu gardé par des Romains. Renvoyez 2 ballons à Obélix, et empruntez ensuite le chemin à droite de la tour, il y a un autre but. Une fois le but enterré, récupérez la magnésie sur le chemin et atteignez la porte du haut.

L'antre de Docteurmabus

Vous voilà dans une sombre pièce, gardée de plusieurs Romains. Pour ouvrir la première porte, envoyez 2 Romains jaunes dans la cible de gauche et 2 bleus dans la cible de droite. Avec Obélix, passez par la porte de droite et placez-vous sur la dalle. Une corniche sortira et vous pouvez maintenant envoyer Astérix dans la porte jaune vers les corniches. Libérez le pigeon avant ce parcours.

Empruntez donc les corniches pour atteindre la seconde dalle, les dernières corniches sont fragiles, ne perdez pas de temps. Prenez ensuite le prochain chemin de corniches, aidez-vous des poutres, puis une fois arrivé sur la structure tournoyante, allez libérer le pigeon à l'aide de la poutre de droite. Un peu en dessous, il y a la 2ème dalle, enclenchez-la et avec Obélix, atteignez maintenant le bloc de pierre. Astérix vous rejoindra de lui-même, poussez le bloc et atteignez la porte.

Il y a un point de sauvegarde un peu plus bas. Prenez les escaliers, et trouvez le bloc de pierre. Placez-le sous les marches et atteignez une dalle en haut. Placez Obélix sur la pierre qui se soulève et faites tomber le bloc. Dirigez-vous ensuite dans la cabane puis grâce à Obélix, guidez Astérix jusqu'à la boîte à musique. Jouez l'air et sortez de cette grotte.

A la poursuite de Docteurmabus

Vous voici de retour devant le stade, éliminez tous les Romains avant que la charrette de droite soit toute rouge. Une fois la charrette sécurisée, vous commencerez une course de char contre Docteurmabus. Pensez bien à le bloquer contre les obstacles et récupérez les caisses qui peuvent vous donner de la vie en plus.

Le lendemain matin

Vous voici de retour à Olympie, allez réussir les nouvelles épreuves pour avoir accès à la chambre de Brutus. Dirigez-vous dans la 2ème cour, en passant par le mécanisme de l'oeil bleu. Ici, vous devez amener l'homme qui soulève les pierres au fond à droite jusqu'à la grenouille sur le tambour. Placez ensuite 3 ballons dans le rond bleu en face de la porte par laquelle vous arrivez.

A l'aide de la balançoire, ouvrez la porte de gauche puis, devant le podium, éliminez tous les Romains. Atteignez enfin

les appartements VIP. Une fois dans ces beaux quartiers, enclenchez les 2 interrupteurs pour accéder à une partie bien surveillée. Suivez les Romains et tuez les vagues pour arriver à faire assez de série sur la barre. Attention lorsque vous réactivez les cibles, des Romains verts viennent détruire les barres et vous devez tout recommencer. Soyez vigilant en restant proche de la barre.

Pour la 2ème cible, vous devez envoyer les Romains dans la cible en sautant afin d'éviter les barrières. Il faut aller très vite car des Romains bleus viennent briser votre travail. Laissez Astérix en haut pour tuer le romain. Soyez vigilant. Une fois ces 2 cibles remplies, la porte s'ouvre.

A la recherche de Brutus

Vous allez arriver devant l'entrée de Brutus. Amenez l'homme avec les pierres sur la croix jaune à gauche à côté de la colline. Montez avec Astérix puis réparez la barre, le pont se met en place. Vous devez ensuite aller sur la butée de gauche. Placez Astérix sur la dalle et avec Obélix, faites le plein de Romains. Pour les envoyer dans les nuages, attrapez-les sans les faire tournoyer puis appuyez sur la touche action spécial pour qu'ils finissent dans les nuages.

Ouvrez la porte et atteignez les appartements de Brutus. Une fois à l'intérieur, placez Astérix dans la cabane et aidez le à ouvrir la porte à l'aide de la dalle. Vous êtes proche de la porte, allez sous la cible et placez le bloc de pierre sur le petit banc devant le cabanon. Allez ensuite en haut faire tomber le 2ème bloc et placez-le devant pour grimper sur le cabanon. Après un petit parcours de corniches, descendez pour activer la boîte musicale, une porte s'ouvrira ensuite. Atteignez le treuil du haut puis, accompagnez Astérix jusqu'à la cible bleue.

Vous devez envoyer des Romains bleus à Astérix, puis, les envoyer dans la cible. Une fois terminé, prenez le cabanon et allez à la 2ème cible pour reproduire l'action. La porte de Brutus est maintenant accessible.

Perdu dans les souterrains

Vous voici sous les décombres, dirigez-vous sur la gauche là où Idéfix aboie. Mettez Astérix sur la dalle pour qu'Obélix se place devant la cible. Tirez ensuite 3 ballons dans la cible. Partez avec Obélix à l'étage du dessus, placez-vous sur la dalle. Des corniches sont maintenant disponibles pour Astérix. A mi-chemin, il manquera des corniches, enlevez Obélix de la dalle pour basculer les possibilités. Vous arrivez devant une barre qui, une fois enclenchée, vous ouvre toutes les portes.

Malheureusement les passages de ce genre ne sont pas encore terminés. Placez Obélix sur la dalle de droite et avec Astérix, passez par la dalle qui vient d'être déployée puis, atteignez les corniches. Vous atteindrez une barre qui sortira un pont. Allez ensuite mettre Astérix sur la dalle du bas puis, Obélix sur celle juste après. Faites grimper Astérix puis Obélix, placez-les ensuite sur les 2 dalles.

Cette prochaine pièce demande de la rapidité et de la précision. Placez-vous sur la dalle et traversez le pont en évitant les scies, mais dépêchez-vous, le pont se retire au bout de quelques secondes. Faites passer Astérix et enclenchez la barre pour arrêter les pièges.

Vous voilà enfin sorti de ces souterrains, prenez les escaliers en face et activez la boîte musicale. Pour le dernier Romain, le rouge, vous devez attraper le Romain gris et le lancer sur le rouge. Il descendra de son perchoir et vous pourrez alors le tuer.

Face à Brutus

Vous voilà enfin dehors, sortez d'ici, placez le bloc de pierre à droite de la cabane. Vous pouvez ainsi atteindre la pelouse et la crinoline. Placez la pierre blanche à côté du toit et accompagnez Astérix en empruntant les toits.

Apres un long parcours, vous arrivez devant un grand trou, placez un bloc de chaque côté pour réduire l'écart du trou.

Prenez les corniches en haut et activez la dalle. La porte s'ouvre et vous vous approchez de la course de char.

Vous voici dans la course de char contre Brutus. Une fois gagné, vous devez encore lui courir après. Grimpez sur la tour et atteignez la balançoire, elle vous mènera facilement à la dalle qui contrôle la porte. Prenez le chemin pour vous retrouver en face de Brutus et de son immense armée... vous voici face à 100 000 Romains. Utilisez la twister pour vaincre cette armée. Une fois cette bataille gagnée, le jeu sera terminé.

Astro Boy : The Video Game

© D3 Publisher / High Voltage 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Changer de costume

2, Haut, 1, Haut, Bas, 2

Dash infini

2, 2, 1, 2, Gauche, Haut

Invincibilité

Haut, Bas, Bas, Haut, 1, 2

Niveaux débloqués

Haut, 1, Droite, 1, Bas, 1

Stats au maximum

Gauche, Gauche, 2, Bas, Bas, 1

Supers désactivés

1, 1, 2, 2, 1, Gauche

Supers illimités

Gauche, 1, Droite, 1, Haut, Bas

Attack of the Movies 3D

© Majesco / Panic Button 2010

+ D'INFOS FORUM

ARME CACHÉE : DUAL CHAIN GUN

Allez dans le menu Pickups en bas de l'écran et faites défiler le menu jusqu'à trouver l'objet qui est verrouillé. Sélectionnez-le et entrez le code **MEGASHOT** pour le débloquer.

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

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

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Après avoir terminé le premier niveau du jeu, choisissez Ember Island comme destination sur la carte. Dirigez-vous vers la gauche, passez le filet de volleyball et entrez dans le petit bâtiment. Là, vous pourrez saisir les codes suivants et les valider pour activer leurs effets.

27858343	Croquis de développement
34737253	Tous les objets dispo à l'achat
52993833	Tous les chapitres
66639224	Maximum de pièces

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

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Sur l'écran des mots de passe du menu principal, appuyez sur Gauche et saisissez les codes suivants.

`28260`	Déshonneur (1 coup)
`99801`	Tous les jeux bonus
`85061`	Tous les artworks
`90210`	Dégâts doublés
`65049`	Energie infinie
`89121`	Niveau maximum
`66206`	Attaques spéciales illimitées

Backyard Baseball '09

© Atari / Humongous Entertainment

+ D'INFOS FORUM

BABE RUTH

Faites une partie en mode Season et atteignez le Grand Slam avec n'importe quelle équipe pour débloquer Babe Ruth.

Bakugan Battle Brawlers

© Activision / Now Production 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR EMPOCHER DES BP

Entrez l'un des codes suivants en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie pour empocher le nombre de BP correspondant.

33204429	1 000 BP
42348294	5 000 BP
46836478	10 000 BP
18499753	100 000 BP
26037947	500 000 BP

WARRIUS BRONZE

Entrez le code suivant en guise de nom lorsque vous créez une nouvelle partie : **44982493**.

Band Hero

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Adam Levine

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "She Will Be Loved" (Maroon 5)

Adrian Young

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

Frankenrocker

En mode Carrière, réussir le défi bonus de diamant sur le morceau "Sugar, We're Goin' Down" (Fall Out Boy)

Gwen Stefani

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

Shadow Character

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Let's Dance" (David Bowie)

Taylor Swift

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Love Story" (Taylor Swift)

Tom Dumont

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Just A Girl" (No Doubt)

Tony Kanal

En mode Carrière, faire un concert sur le morceau "Don't Speak" (No Doubt)

CODES DIVERS

All Slider Gems

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Styx - Mr. Roboto"

Auto Kick

En mode Carrière, réussir le défi bonus d'or sur le morceau "Duran Duran - Rio"

Air Instruments

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Aly & AJ - Like Whoa"

HUD Mode Libre

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Alphabeat - Fascination"

Personnages invisibles

En mode Carrière, réussir le défi bonus de platine sur le morceau "Filter - Take A Picture"

CHEAT CODES

Entrez ces codes depuis le menu de Triche de l'écran des options.

V = Vert
R = Rouge
J = Jaune
B = Bleu

B, J, B, R, R, J, V, J	Air Instruments
R, V, B, V, B, V, R, V	Tous les HO/PO
J, V, J, J, J, R, B, R	Slide permanent
J, V, J, B, B, R, B, R	Auto Kick
B, B, R, J, R, J, B, B	Electrika Steel débloquée
J, J, V, V, R, R, B, B	Mode Focus
V, R, V, R, J, B, V, R	Mode HUD libre
V, R, J, V, J, B, J, V	Personnages invisibles
B, J, V, J, R, V, R, J	(presque) tous les personnages débloqués
J, J, B, V, B, R, R, R	Mode Performance

Battle Arena Toshinden

© Takara Tomy / Takara

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Ces personnages se débloquent pour tous les modes en dehors du mode Story.

Dan

Terminer le mode Story en Difficile.

Lilith

Terminer le mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté.

Moritz

Terminer le mode Story dans n'importe quel niveau de difficulté.

Shouki

Terminer le mode Story en Difficile.

DÉBLOQUER FACILEMENT TOUS LES PERSONNAGES

Pour débloquer Dan et Shouki sans avoir à terminer le jeu en Difficile, procédez de la manière suivante. Terminez le mode Story en Facile mais n'écrasez pas votre sauvegarde. Vous aurez déjà débloqué Lilith et Moritz. Allez dans les options et mettez le jeu en Difficile. Lancez une partie en mode Story en choisissant Continuer (ne créez pas de nouvelle partie !). Vous reverrez alors la séquence de fin et les crédits comme si vous aviez terminé le jeu en Difficile, et vous aurez débloqué les deux derniers personnages.

Ben 10 : Alien Force

© D3 Publisher / Monkey Bar Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section triche du menu Bonus.

Aliens infinis

Ben, Swampfire, Gwen, Big Chill

Invincibilité

Kevin, Big Chill, Swampfire, Kevin

Level Lord

Gwen, Kevin, Big Chill, Gwen

Tous les combos

Swampfire, Gwen, Kevin, Ben

Ben 10 : Protector of Earth

© D3 Publisher / High Voltage 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Appuyez sur Start lorsque vous êtes sur l'écran de la carte pour afficher les options, puis allez dans la section de saisie des codes.

Héros Dark

Cannonbolt, Cannonbolt, Fourarms, Heatblast

Force ADN

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt

Invincibilité

XLR8, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Maîtrise totale

Cannonbolt, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Tous les aliens

Wildvine, Fourarms, Heatblast, Wildvine

Tous les combos

Cannonblot, Heatblast, Fourarms, Heatblast

Toutes les destinations

Heatblast, XLR8, XLR8, Cannonbolt

Bionicle Heroes

© Eidos Interactive / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CINÉMATIQUE CACHÉE

Pour débloquer une cinématique cachée, vous devez terminer le jeu à 100%.

DÉBLOQUER VEZON

Pour débloquer ce personnage, vous devez terminer le jeu au moins une fois.

Bit.Trip Beat

© Aksys Games / Gaijin Entertainment 2009

NIVEAUX BONUS

"Descent"

Terminez le niveau "Transition" et obtenez un score supérieur à 500 000 pour entrer votre nom dans les meilleurs scores.

"Growth"

Terminez le niveau "Descent" et obtenez un score supérieur à 500 000 pour entrer votre nom dans les meilleurs scores.

Blast Works : Build Trade Destroy

© Majesco / Budcat 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TUMIKI FIGHTERS

Terminez les cinq campagnes du jeu dans n'importe quel mode de difficulté pour pouvoir jouer à Tumiki Fighters.

CHEAT CODES

Cheat : hyper vitesse

Terminez la campagne N°1 en mode Arcade (difficulté As).

Cheat : Flip

Terminez la campagne N°2 en mode Arcade (difficulté As).

Cheat : fil de fer

Terminez la campagne N°1 en mode Arcade (difficulté Pilote).

Cheat : noir & blanc

Terminez la campagne N°2 en mode Arcade (difficulté Pilote).

Cheat : code virtuel

Terminez la campagne N°3 en mode Arcade (difficulté Pilote).

Cheat : choisir le vaisseau

Terminez la campagne N°4 en mode Arcade (difficulté Pilote).

Son : tirs bonus

Terminez la campagne N°5 en mode Arcade (difficulté Pilote).

Cheat : Vitesse de tortue

Terminez la campagne N°1 en mode Campagne (difficulté Pilote).

Cheat : 99

Terminez la campagne N°2 en mode Campagne (difficulté Pilote).

Torus Trooper

Terminez la campagne N°3 en mode Campagne (difficulté Pilote).

Gunroar

Terminez la campagne N°4 en mode Campagne (difficulté Pilote).

TUMIKI

Terminez la campagne N°5 en mode Campagne (difficulté Pilote).

Son : hit bonus

Terminer le mode Campagne (difficulté Pilote).

Paramètres : skin bonus

Terminer le mode Campagne (difficulté Pilote).

DÉBLOQUER RROOTAGE

Terminer le mode Arcade.

Blazing Angels : Squadrons of WWII

© Ubisoft / Ubisoft Bucarest 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX ET TOUS LES AVIONS

Dans le menu qui suit celui de la sélection du pilote, appuyez et maintenez - et +, puis avec la croix directionnelle, faire Gauche, Droite, puis 1, 2, 2, 1. Un message apparaît alors en haut de l'écran et confirme que le code a bien été entré.

CHEATS

`Invincibilité` Faire une pause pendant le jeu puis en maintenant la touche (-) appuyez sur 1, 2, 1, 2. Un message apparaîtra alors.
`Dégâts améliorés` Maintenez la touche (-) puis appuyez sur 2, 1, 1, 2. Un message apparaîtra alors.

Bleach : Shattered Blade

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Aizen Sousuke

Terminez le mode Arcade avec Ulquiorra.

Arturo Plateado

A débloquer en mode Story.

Grimmjow Jaggerjack

Terminez le mode Arcade avec Aizen Sousuke.

Hinamori Momo

A débloquer en mode Story.

Hisagi Shuuhei

A débloquer en mode Story.

Ichimaru Gin

Terminez le mode Arcade avec Matsumoto Rangiku.

Kuchiki Rukia

A débloquer en mode Story.

Kurotsuchi Mayuri

Terminez le mode Arcade avec Ishida Uryuu.

Kusajishi Yachiru

Terminez le mode Arcade avec Yumichika Ayasegawa.

Kyouraku Shunsui

Terminez le mode Arcade avec Sado Yasutora.

Madarame Ikkaku

A débloquer en mode Story.

Shihouin Yoruichi

Terminez le mode Training.

Soi Fon

A débloquer en mode Story.

Tousen Kaname

Terminez le mode Arcade avec Komamura Sajin.

Ukitake Juushiro

Terminez le mode Arcade avec Kyouraku Shunsui.

Ulquiorra

Terminez le mode Arcade avec Ichimaru Gin.

Urahara Kisuke

Terminez le mode Arcade avec Kurotsuchi Mayuri.

Yamada Hanatarou

Terminez le mode Episode avec Youshiro Hitsugaya.

Yamamoto Genryuusai Shigekuni

Terminez le mode Arcade avec Ukitake Juushiro.

Yumichika Ayasegawa

Terminez le mode Arcade avec Madarame Ikkaku.

NOUVELLES TENUES

Hitsugaya (uniforme)

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Toushiro Hitsugaya.

Ikkaku (uniforme)

Terminer le mode Arcade (10 combats) avec Madarame Ikkaku après avoir débloqué tous les personnages.

Komamura masqué

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Komamura Sajin.

Matsumoto (uniforme)

Après avoir débloqué la tenue d'Inoue Orihime, remportez 15 combats en Arcade avec Matsumoto Rangiku.

Orihime (uniforme)

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Inoue Orihime.

Renji (uniforme)

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Abarai Renji.

Rukia (uniforme)

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Kuchiki Rukia.

Shihouin Yoruichi (costume Shunpo)

Terminer le mode Arcade (15 combats) avec Shihouin Yoruichi et terminer le Tutorial.

Urahara Kisuke (costume Shinigami)

Tout débloquer. L4acheter ensuite dans la boutique Urahara.

Yumichika (uniforme)

Terminer le mode Arcade (10 combats) avec Ayasegawa Yumichika après avoir débloqué tous les personnages.

NIVEAUX SECRETS

Arturo Battle

Vaincre Arturo Plateado dans le dernier niveau du mode Episode.

Ice Haven

Terminer le mode Episode de Hitsugaya.

Bleach : Versus Crusade

© Sega / Treasure

PERSONNAGES CACHÉS

Shinji

Terminer le chapitre 3

Yami

Terminer le chapitre 6

Grimmjaw

Terminer le chapitre 10

Noitora

Terminer le chapitre 26

Aaroniero

Terminer le chapitre 27

Ulquiorra

Terminer le chapitre 29

Szayel

Terminer le chapitre 32

Zomari

Terminer le chapitre 36

Nel

Terminer le chapitre 41

Ichimaru Gin

Terminer le chapitre 47

Aizen

Terminer le chapitre 49

Bob l'Eponge : Bulle en Atlantide

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mini-jeu : "Dodge The Splodge"

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

Niveau 1 (commentaire)

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

Niveau 1 (Plankton Smash)

Dépenser 2 jetons dans la boutique.

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 : Truth or Square

© THQ / Heavy Iron Studios

+ D'INFOS FORUM

CODES DE TRICHE

Composez les codes suivants sur le téléphone pour débloquer les codes associés.

3141	500 pièces
2626	Tous les costumes
6647	Mode noir et blanc

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

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Ces codes sont à saisir dans la section Codes du menu Extras.

456645	Dégâts de boost
313456	Invincibilité
118147	Lobber goo illimité
971238	Scatter goo illimité
854511	Splitter goo illimité
691427	Exo-Huggles 9000
654168	Jouer avec Mr. Huggles
2481724	Fée première classe

Bomberman '94

© Hudson Soft

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	Zone 5
Niveau 1	2200	6800	5120	7420	
Niveau 2	4501	8111	7421	1051	3351
Niveau 3	4502	8112	7422	1052	3352
Niveau 4	6803	0513	9723	3353	5653
Niveau 5	8114	2814	1134	5654	7954
Fin	0515				

SOUND TEST

A l'écran titre, faites **Droite, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite** pour accéder au Sound Test.

Bomberman Blast

© Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM

MIIS EN MODE BATTLE

Pour débloquer les têtes de vos Miis en mode Battle, vous devez avoir joué sur toutes les arènes de combat.

Bomberman Land

© Rising Star Games / Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Champion	Terminer le mode Story
Dancing Queen	Terminer le mode Story
Directeur	Terminer le mode Story
Garde du corps 1	Terminer le niveau Energy Zone
Garde du corps 2	Terminer le niveau Star Zone
Garde du corps 3	Terminer le niveau Diamond Zone
Garde du corps 4	Terminer le niveau Delta Zone

Bonk's Adventure

© Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM

LEVEL SELECT ET SOUND TEST

A l'écran principal, faites : Bas, gauche, A, B, Select et Start. Utilisez ensuite la touche Select pour passer du Level Select au Sound Test.

Boogie

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUSIQUES

Terminez les modes Story de tous les personnages pour débloquer de nouvelles musiques dans les modes Karaoké et Dance.

Boogie Oogie Oogie

Terminer le Story Mode de Bubba

Dancing in the Street

Terminer le Story Mode de Julius

Love Shack

Terminer le Story Mode de Lea

SOS (Rescue Me)

Terminer le Story Mode de Jet

Tu y Yo

Terminer le Story Mode de Kato

NIVEAU SPÉCIAL (BIG DUB HUSTLE CLUB)

Terminer les 5 Story Modes.

Boogie Super Star

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MORCEAUX EXCLUSIFS

Ces codes sont à saisir depuis l'écran des icônes.

"Dance, Dance" (Fallout Boy)

Carreau, Coeur, Coeur brisé, Cerises

"Pieces of Me" (Britney Spears)

Etoile filante, Pique, Sucette, Symbole de paix

Boom Blox

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Sur l'écran titre, faites : **Haut, Droite, Bas et Gauche** avec la croix directionnelle pour ouvrir le menu de triche. Saisissez ensuite les codes suivants.

Maestro

Change les blocs de base en blocs sonores.

Pouvoir de la fleur

Transforme les effets d'explosion en gerbes de fleurs.

Codes pour les versions anglaise et américaine :

Blox Time

Jeu ralenti en mode solo.

Critter Litter

Débloque tous les personages en mode Création.

Flower Power

Transforme les effets d'explosion en gerbes de fleurs.

Nonstop Props

Débloque tous les appuis en mode Création.

Pandoras Blox

Débloque tous les niveaux.

Tool Pool

Débloque tous les jouets en mode Création.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Défis Exploration Expert

Obtenir une médaille d'argent sur tous les Défis Exploration.

Défis Exploration Maître

Obtenir une médaille d'or sur tous les Défis Exploration.

Boom Blox Smash Party

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, faites : **Haut, Droite, Bas et Gauche** avec la croix directionnelle pour accéder à l'interface de saisie des codes. Entrez ensuite l'un des codes suivants.

`Bailout`	Obtenir 1 million de Boom Bux
`Rainbow Blox`	Débloquer les Blox colorés

Bratz : The Movie

© THQ / Blitz Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÊTEMENTS CACHÉS

Pour débloquer de nouvelles séries de vêtements, dirigez-vous vers l'ordinateur portable près des autres ordinateurs dans le bureau des Bratz et entrez les codes suivants :

Collection Feelin'	PRETTY
Collection Hollywood	MOVIES
Collection Lycéenne	SCHOOL
Collection Passion Pour La Mode	ANGELZ
Collection Sweetz	SWEETZ

Bubble Bobble

© Taito 2007

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

BACCF	Commencer avec 99 vies
DDFFI	Choix du niveau
EECFG	Aller à la fin
EGJIJ	Niveau B4 pour Super Bubble Bobble
EGJJJ	Niveau B4
GEJIJ	Niveau 99 pour Super Bubble Bobble
GEJJJ	Niveau 99
HEAGD	Choix du niveau pour Super Bubble Bobble

CODES DES NIVEAUX

BCCCB	Niveau 10
AFFFB	Niveau 20
AGJJJ	Niveau 30
IGGGB	Niveau 40
FFIFG	Niveau 50
FCEEG	Niveau 60
JEEEB	Niveau 70
CCCCB	Niveau 80
CBIIB	Niveau 90
GEJJJ	Niveau 99
CJGEG	Niveau A0
GBFIJ	Niveau A9
GAFIJ	Niveau B0
GAIFJ	Niveau B1
EECJJ	Niveau B2
GHCCB	Niveau C6
HBGBD	Niveau E6
HJFAB	Niveau F5

CODES DES NIVEAUX (SUPER BUBBLE BOBBLE)

BCEIB	Niveau 10
AFAJJ	Niveau 20
AGJAJ	Niveau 30
IGJAI	Niveau 40
FIBCJ	Niveau 50
FCEIJ	Niveau 60

JECBJ	Niveau 70
CCEIB	Niveau 80
CBIEB	Niveau 90
GEJAJ	Niveau 99
GJGBG	Niveau A0
GBCFB	Niveau A9
GACFB	Niveau B0
GAJIG	Niveau B1
EECFG	Niveau B2

Bully : Scholarship Edition

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHAPEAU DE PIRATE

Rendez-vous sur la plage pour aller nager et avancez jusqu'à ce que vous ne puissiez pas aller plus loin. Tournez à droite en direction de l'île pour apercevoir un bateau près duquel se trouve un pirate que vous devez battre pour obtenir son chapeau.

BONUS

Boule rebondissante

Trouvez tous les élastiques.

Casque BMX

Terminez toutes les courses de vélo.

Casque Crash

Remportez la première série de courses de Go-Kart.

Casque de pompier

Tirez l'alarme incendie 15 fois.

Citrouille

Ecrasez toutes les citrouilles.

Masque de voleur

Cassez 15 casiers sans vous faire prendre.

Mo-Ped

A acheter au carnaval pour 75 tickets.

Tenue de ninja

Prenez en photo tous les élèves de Bullworth.

Tickets Double Carnaval

Collectez toutes les cartes G & G.

BWii : Battalion Wars 2

© Nintendo / Kuju Entertainment 2008

BONUS

Galeries

Terminez toutes les campagnes avec un rang S pour débloquer tous les artworks.

Archives

Terminez toutes les campagnes avec un rang A pour débloquer tous les dossiers.

Toutes les missions Wi-Fi

Obtenez un rang S sur toutes les missions solo pour que les missions du multijoueur deviennent accessibles dans tous les modes.

Cabela's Dangerous Hunts 2009

© Activision

+ D'INFOS FORUM

ARME BONUS

Allez dans la section des codes du menu Extras et entrez le code **101987** pour débloquer le fusil d'assaut ".470 Nitro Express".

Call of Duty 3 : En Marche vers Paris

© Activision / Treyarch 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES EXTRAS

A l'écran de sélection du chapitre, maintenez la touche '+' et appuyez rapidement sur Droite, Droite, Gauche, Gauche, 2 et 2.

PLUS DE GRENADES

Cette astuce vous permet d'augmenter le nombre de grenades maximum que vous pouvez avoir en votre possession, et qui est habituellement limité à 6. Lorsqu'un ennemi vous envoie une grenade, récupérez-la et au lieu de la relancer, mettez-la en réserve en appuyant sur la touche '-' une deuxième fois. Cette opération vous permet d'en stocker autant que vous voulez.

INTERVIEWS

Terminer le jeu pour débloquer des interviews de vétérans.

Call of Duty : Modern Warfare

© Activision / Treyarch 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES D'OR (MULTIJOUEUR)

Voici la liste des armes d'or que vous pouvez obtenir en complétant tous les challenges relatifs aux armes.

Défis Pistolet (niveau 55 commandant) : **Desert Eagle**
Défis Pistolet Mitrailleur : **Mini Uzi**
Défis Fusil d'assaut : **AK-47**
Défis Fusil à Pompe : **Benelli M1014**
Défis Fusil Mitrailleur : **M60E4**
Défis Fusil sniper : **Dragunov**

CHEAT CODES

Pour débloquer l'option des codes de triche, vous devez d'abord terminer la campagne une fois. Allez ensuite dans le menu de triche accessible via les options du menu pause lors d'une campagne, et activez les codes pour lesquels vous avez collecté suffisamment de renseignements.

Liste des codes :

`CoD Noir`	Trouver 2 renseignements
`Négatifs photo`	Trouver 4 renseignements
`Super contraste`	Trouver 6 renseignements
`Paintball`	Trouver 8 renseignements
`Bombes à fragmentation`	Trouver 10 renseignements
`"A bad year"`	Trouver 15 renseignements
`Ralenti`	Trouver 20 renseignements
`Munitions infinies`	Trouver 30 renseignements

MODE ARCADE

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer le mode Arcade.

Call of Duty : World at War

© Activision Blizzard / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DU MULTIJOUEUR

Atteignez un certain niveau en multijoueur online pour débloquer les bonus suivants.

Récompense	Niveau
Colt M1911	Niveau 3
Arisaka	Niveau 4
BAR	Niveau 4
MP40	Niveau 10
Clan Tag	Niveau 11
DP-28	Niveau 13
M1 Garand	Niveau 17
Mosin-Nagant	Niveau 21
Type 100	Niveau 25
Fusil à canon double	Niveau 29
MG42	Niveau 33
STG-44	Niveau 37
Kar98k	Niveau 41
FG42	Niveau 45
357 Magnum	Niveau 49
PPSh-41	Niveau 53
PTRS-41	Niveau 57
Browning M1919	Niveau 61
Carabine M1A1	Niveau 65
Classe perso. Slot 6	Niveau de prestige 1
Classe perso. Slot 7	Niveau de prestige 2
Classe perso. Slot 8	Niveau de prestige 4
Classe perso. Slot 9	Niveau de prestige 7
Classe perso. Slot 10	Niveau de prestige 10

MODES CACHÉS

Mode Vétéran

Atteindre le niveau 32 pour débloquer ce nouveau mode coopératif plus difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Semper fi

Cette mission est un tutorial qui vous permettra de mieux appréhender les bases du jeu. Vous incarnez Miller, votre mission débute dans un camp ennemi. Sortez de la cabane. A votre droite, vous trouverez deux armes un M1 Garand et un type 100. Optez pour celle qui vous convient le mieux et suivez le groupe d'assaut.

Vous êtes maintenant en face d'un bâtiment en feu, commencez par éliminer ennemis qui sont en bas. Pour liquider les ennemis planqués derrière les caisses, utilisez vos grenades, puis visez et tirez sur les ennemis en hauteur. Passez maintenant derrière le bâtiment en feu, une poignée d'ennemis vous y attendent. N'avancez qu'une fois que vous les aurez descendus. Continuez tout droit, prenez ensuite à gauche et continuez votre route vers la cabane. Eliminez les ennemis qui l'occupent. Une fois à l'intérieur, vous vous retrouvez nez à nez avec une mitrailleuse.

Avancer légèrement, prenez à gauche et planquez-vous dans l'angle pour que les tirs de la mitrailleuse ne puissent vous atteindre. Accroupissez-vous, visez et éliminez les ennemis qui débarquent et descendez. Retournez-vous et dirigez-vous vers la cabane derrière le camion, éliminez les ennemis qui s'y cachent et prenez à droite. Continuez d'avancer, quelques ennemis sont encore présents, utilisez une grenade pour vous en débarrasser. Vous êtes maintenant à coté d'une cabane avec une mitrailleuse, lancez à nouveau une grenade pour la réduire en cendres.

Objectif accompli

Vous êtes maintenant derrière vos alliés, progressez dans la forêt, des ennemis vont apparaître en bas, éliminez-les jusqu'au dernier.

Astuce : Pour attaquer plusieurs cibles le plus rapidement possible, visez la première cible, puis, une fois celle-ci descendue, relâchez la touche de visée et appuyez à nouveau dessus pour prendre la seconde automatiquement en cible, etc.

Longez maintenant la rivière. Au bout de celle-ci à votre gauche, de nouvelles cibles vont apparaître progressivement, restez accroupi et descendez-les. Avancez ensuite tout en éliminant les ennemis qui apparaissent sur les côtés. Vous avez atteint désormais le camp ennemi, approchez-vous du camion. Plusieurs ennemis apparaîtront, élimine-les, et dirigez-vous vers le bunker sur votre gauche. Descendez et plantez des explosifs, courez ensuite et passez à droite du bâtiment derrière le camion.

Mission accomplie

Mission 2 : Faible résistance

Vous attaquez les ennemis depuis la plage. Dès que vous touchez le sol, visez la ligne des arbres en face de vous et envoyez des roquettes. Avancez maintenant tout en éliminant les ennemis qui apparaissent.

Astuce : Profitez de vos alliés pour qu'ils vous aident, restez derrière eux pour vous protéger et essayez de viser les ennemis qu'ils ne parviennent pas à éliminer en utilisant votre type 100.

Vous êtes maintenant devant un bunker, tirez une roquette pour le détruire. Continuez maintenant tout droit tout en éliminant les ennemis en chemin. Prenez ensuite à gauche pour entrer dans le tunnel et utilisez vos grenades pour anéantir l'ennemi. Une fois à l'extérieur du tunnel, éliminez les deux ennemis cachés dans l'herbe et lancez une grenade pour éliminer les ennemis avant même qu'ils n'attaquent.

Cachez-vous derrière le camion et demandez un tir de roquette pour détruire la mitrailleuse. Une fois la cible détruite, vous devrez prendre l'ennemi par derrière en passant par le bunker. Descendez et éliminez tous les ennemis tout en progressant. Restez sur vos gardes et attendez que l'ennemi avance pour l'éliminer. Sortez maintenant du bunker, à votre droite il y'a une mitrailleuse japonaise qui pénalisent l'avancée de vos allies, détruisez-la en demandant un tir de

roquette. Vous devez maintenant entrer le bâtiment qui contient une mitrailleuse, prenez l'échelle à droite. Une fois en haut, demander un tir de roquette pour détruire les chars ennemis. Servez-vous ensuite de cette mitrailleuse pour éliminer les ennemis près du Mortar et devant le camion. Retournez-vous et allez près de vos camarades.

Mission accomplie

Mission 3 : Atterrissage forcé

Vous êtes en plein milieu de la forêt, vous devez avancer lentement avec vos camarades pour atteindre les débris d'un avion détruit. C'est une embuscade de l'ennemi. Prenez position près de l'arbre à gauche et tirez avec votre " Bar " à gauche de l'avion pour descendre la première vague d'ennemis. Tirez à droite de l'avion pour tuer ceux encore en vie que vos camarades n'ont pas encore éliminés. Continuez votre chemin, à l'endroit où se termine la rivière, une seconde embuscade s'impose, gardez votre position et visez les cibles qui quittent leurs position pour vous attaquer. Vous devez maintenant franchir les défenses japonaises pour arriver aux bunkers.

Prenez le Type 100 et éliminez les ennemis à droite. Avancez et profitez des caisses ou même des arbres pour vous mettre à couvert des tirs ennemis. Choisissez le bon timing et jetez une grenade derrière le barrage qui couvre les soldats japonais. Une fois ces ennemis définitivement éliminés, vous êtes devant les bunkers.

Astuce : Prenez le Type 100 à la place du Bar, il existe plusieurs Type 100 à terre qui vous permettant de recharge durant l'embuscade du bunker.

Eliminez les mitrailleurs et ceux situés à leur droite. Sortez du bunker et avancez avec vos camarades. Passez par le bâtiment détruit à votre droite pour pouvoir vous approcher de l'infanterie japonaise et descendez-la pour aider vos amis à avancer.

A la sortie du bâtiment vous verrez des mitrailleuses en face de vous. Levez-vous et courez pour vous couvrir près de vos camarades à droite. Une fois que les tirs des mitrailleuses auront cessé, courez vers le lance-flammes à gauche et incendiez le bunker. Eliminez enfin, les deux derniers soldats qui sont encore dans ce bunker.

Objectif accompli

Vous devez maintenant aller en direction de la piste d'atterrissage. Une première embuscade s'impose, éliminez tous les ennemis sans oublier ceux qui se cachent dans les arbres.

Continuez votre route tout en éliminant les ennemis qui débarquent pour atteindre la piste d'atterrissage. Un combat de chars aura maintenant lieu. Collez-vous à vos camarades et avancez tout en éliminant quelques soldats japonais. Une fois les tunnels atteints, descendez-y, prenez à droite puis allez tout droit pour atteindre l'arme anti-chars. Prenez-la, équipez-vous en et visez trois des chars ennemis.

Avancez maintenant avec vos camarades en direction du bunker anti-aérien, servez-vous des camions comme couverture, ils vous permettront de progresser plus facilement. Eliminez les ennemis tout en progressant. Une fois que vous serez en bas des canons AA, prenez à droite, éliminez les deux ennemis en chemin et tournez à gauche. Avant d'avancer, éliminez le soldat à votre gauche et lancez une grenade sur la tourelle à droite. Continuez votre chemin lentement, éliminez les deux ennemis en bas et emparez-vous du premier canon AA. Visez maintenant les deux canons AA devant vous à droite et à gauche, détruisez-les. Descendez du canon AA et avancez vers le dernier. Cachez-vous derrière la caisse de gauche afin d'éliminer les ennemis qui vous barrent la route. Une fois à destination, tuez les deux derniers soldats sur le dernier canon. Des renforts vont arriver, repartis en deux groupes ainsi que des chars en plein milieu du combat. Prenez la mitrailleuse de gauche et tirez sur les ennemis qui débarquent par la gauche. Prenez ensuite celle de droite lorsque les deux camions arrivent et éliminez les soldats japonais avant même qu'ils ne prennent position.

Astuce : Quand vous verrez les chars débarquer, pensez à profiter de la présence du canon AA à votre gauche pour les détruire avant même qu'ils ne puissent prendre position. Ainsi, vous éviterez les dégâts qu'ils pourraient vous infliger.

Mission accomplie

Mission 4 : Vendetta

Vous êtes un maintenant un soldat russe survivant. Rampez tout droit en direction du Sergent Reznov et suivez-le. Il vous donnera son fusil. Attendez que les avions passent pour couvrir le bruit des coups de feu et abattez tous les Allemands présents dans la rue.

Avancez maintenant et cachez-vous près du sergent Reznov, derrière le véhicule allemand. Attendez quelques secondes et suivez-le sans jamais le perdre de vue. Si vous vous en éloignez de trop, vos ennemis vous découvriront et Reznov sera tué par votre faute.

Continuez de le suivre jusqu'au dernier building. Là, vous devez abattre le sniper qui vous a tiré dessus. Essayez de garder votre calme et de vous positionner dans des endroits sombres. Regardez avec attention le bâtiment en face depuis le coin gauche de la pièce où vous êtes. Ce bâtiment comporte un drapeau allemand à sa gauche. Le sniper ennemi changera de position et d'étage après chaque tir. Patientez pour le repérer. Une fois que vous l'aurez localisé, abattez-le ! Vous êtes maintenant repéré par l'ennemi, suivez Reznov et évitez de longer les murs ou d'y rester trop près. Continuez de le suivre jusqu'à ce que vos camarades viennent vous prêter main forte. Avancez un peu, et prenez l'échelle à votre droite, montez et suivez Reznov pour découvrir des ennemis en bas. Attendez le signal puis éliminez le maximum d'ennemis pour faciliter l'embuscade de vos camardes. Tuez ensuite les deux soldats qui viennent en renfort par le balcon de gauche et éliminez le soldat derrière la mitrailleuse en haut. Montez sur le toit en compagnie de Reznov et éliminez les ennemis qui s'opposent à votre progression. Servez-vous d'une grenade pour vous en débarrasser facilement. Une fois le devant le second bâtiment remplis d'ennemis face à vous, commencez par éliminer la mitrailleuse du véhicule en bas à droite passez ensuite à la mitrailleuse du haut. Ceci fait, débarrassez-vous des deux soldats en haut, sur le balcon de gauche. Eliminez maintenant le maximum d'ennemis pour faciliter la progression de vos camarades et laissez-les achever leur mission.

Continuez de suivre Reznov, vous devriez vous trouver devant un balcon détruit. Le Général ennemi passera en bas devant vous, vous devez le descendre. Il se cachera derrière la carcasse du char, derrière le camion enflammé puis derrière la pièce d'artillerie pour finalement monter dans le véhicule dans lequel il tentera de fuir.

Suivez-le. Une fois qu'il sera sorti de l'une de ses cachettes et qu'il commencera à courir, abattez-le. Evitez maintenant de lancer des grenades, contentez-vous de courir et suivez Reznov pour atteindre le bout du building. Sautez alors dans la rivière.

Mission accomplie

Mission 5 : Leur pays, leur sang

Vous êtes maintenant emprisonné, devant vous trois soldats ennemis. Reznov arrive et vous libère, suivez-le avec vos amis. Brûlez tout sur votre passage et prenez à droite tout en continuant de suivre Reznov. Vous arrivez devant une rivière et derrière elle des troupes ennemis s'opposent, prenez position et éliminez-en le maximum. Traversez maintenant la rivière, prenez à droite et continuez à progresser tout en laissant la rivière sur votre gauche. Eliminez toutes les cibles potentielles qui s'opposent à votre passage.

Vous allez découvrir un passage au milieu du chemin, prenez-le et montez avec vos camarades. Eliminez les soldats en chemin ainsi que ceux situés au-dessus de la route. Une fois arrivé en haut, éliminez les trois soldats qui vous font face et avancez légèrement pour vous placer juste avant les barrages, là ou vous pourrez voir les ennemis près de la mitrailleuse en hauteur. Brûlez tout maintenant avec vos cocktails Molotov. Ceci fait, continuez votre chemin en bas, sautez les barrages et rampez. Avancez lentement et éliminez les ennemis qui sont encore sur place. Vos camarades vous suivront. Dépassez maintenant la mitrailleuse et continuez tout droit. Suivez Reznov.

Eliminez l'infanterie allemande et continuez tout droit, vous ferez alors face à un champ très vaste. A votre droite, vous découvrirez une maison. Votre tâche sera alors d'éliminer trois chars. Juste devant la maison à votre droite, vous trouverez une arme anti-chars, prenez-la et avancez jusqu'au bout de la maison avant de tirer. Veuillez également à

changer de position de façon à esquiver les tirs du char. Tirez une nouvelle fois sur lui pour le détruire. Utilisez cette technique pour éliminer le second char.

Avancez maintenant vers le troisième, suivez vos camarades, le char est à côté d'un bâtiment remplis d'ennemis, prenez votre arme secondaire descendez le premier soldat qui vous fait face à la première entrée du bâtiment. Prenez son arme, entrez dans le bâtiment, liquidez tous les ennemis en vue. Revenez en arrière, récupérez votre arme anti-chars et détruisez le char.

Avant de rejoindre Reznov, revenez en arrière pour récupérer des munitions anti-chars. Dirigez-vous maintenant vers Reznov. Un autre char vous attaque, prenez votre arme anti-chars et finissez-le.

Continuez votre chemin, toujours en suivant Reznov, passez près des chars et avancez. Entrez dans le camp allemand et prenez les munitions pour l'arme anti-chars à votre gauche, détruisez les deux camions contenant des soldats avant qu'ils ne se déploient et éliminez le reste des soldats dans le camp. Allez maintenant en direction du coin gauche vers le poste de surveillance et descendez en bas.

Détruisez le camion, avancez entre les tentes et éliminez tous les ennemis alentour. Visez maintenant les deux postes de surveillance et liquidez les deux soldats qui les occupent. Continuez votre chemin, vous devriez voir une poignée d'ennemis sortir de la dernière tente. Eliminez-les avec vos grenades, continuez ensuite à suivre Reznov pour atteindre l'extrémité du camp.

Mission accomplie

Mission 6 : Qu'ils brûlent !

Vous disposez maintenant d'un lance-flammes et de quelques camarades près de vous. Allez tout droit, prenez à droite et bougez rapidement pour éviter les mitrailleuses. Prenez maintenant à gauche, plusieurs ennemis vous bloquent la route, incendiez les tous et continuez tout droit. Des ennemis à couvert derrière des caisses et des barils vous tiennent la dragée haute, incendiez les tous et continuez tout droit pour vous présenter devant l'entrée d'un petit bunker. Brûlez les deux soldats à l'intérieur et revenez en arrière. Continuez tout droit et prenez à gauche. Continuez maintenant tout droit, des ennemis passeront au dessus de vous, incendiez-en au maximum. Prenez ensuite à gauche et tuez les deux ennemis en face ainsi qu'un autre situé à droite. Continuez tout droit, brûlez les ennemis qui essayeront de vous surprendre ainsi que ceux situés en hauteur. Prenez ensuite à gauche, continuez tout droit tout en faisant attention aux tirs ennemis. A votre droite, encore un bunker, entrez-y rapidement et enflammez tout ce qui s'y trouve. Ressortez et continuez votre chemin pour atteindre l'entrée du dernier bunker. Vous devez pour ce faire franchir un long chemin et éliminez les ennemis qui interviennent. Prenez maintenant à droite, des soldats ennemis sont à couvert derrière les caisses et vous bloquent le passage. Utilisez vos grenades pour éliminer le plus d'ennemis possible. Ensuite prenez votre lance-flammes et tuez les ennemis qui pourraient être encore en vie. Vos camarades vous rejoignent, à votre droite : le dernier site de Mortar. Sortez et attaquez directement les soldats qui l'occupent pour achever cette mission.

Astuce : Dans cette mission les soldats ennemis sont très nombreux et les tirs fusent de partout. Dans une dizaine de situations, vous pourrez même vous retrouverez au milieu d'un nuage de balles. La meilleure des solutions est alors de vous coller aux bordures du chemin pour éviter ces tirs L'ennemi situé en hauteur ne pourra alors pas vous voir et vous pourrez facilement en venir à bout avec votre lance-flammes.

Mission accomplie

Le véhicule qui guide votre convoi est détruit par une arme anti-chars. Vous disposez d'un M1919 et d'un fusil Arisak alors que des soldats ennemis vous barrent la route. Ils se situent à droite et au centre dans les bois et à gauche dans la plaine. Avancez un peu vers la gauche et prenez position, Déployez votre M1919 et éliminez le maximum de soldats ennemis. Un de vos camarades sera toujours avec vous. Continuez d'avancer et servez-vous de votre Arisak pour éliminer les ennemis à longue distance. Une fois que vous serez à une vingtaine de mètres du premier site anti-chars, déployez votre M1919 et tuez tous les soldats qui l'occupent. Remettez ensuite votre Arisak et éliminez maintenant les ennemis qui sont derrière le site.

Astuce : Juste derrière le canon anti-chars, vous découvrirez un bunker rempli d'armes et de munitions. Profitez-en pour prendre ce dont vous avez besoin.

Une fois le premier site nettoyé, continuez tout droit, un passage vous mène vers une position ennemie fortifiée. Elle est juste devant vous. Avant de vous lancer à l'assaut, prenez le temps de vous mettre à gauche, dans la plaine, prenez votre fusil et éliminez le maximum d'ennemis possible. Descendez maintenant et avancez. Servez-vous des caisses pour vous mettre à couvert et pour lancer vos grenades vers la position ennemie. Reprenez votre fusil, éliminez les soldats aux abords du site ennemi et avancez. Dépassez ce site pour découvrir juste devant vous un poste avec deux soldats ennemis qui vous gênent grandement dans votre progression. Vos camarades comptent sur vous pour les en débarrasser. Prenez à droite et coupez à travers les arbres pour profiter de la couverture qu'ils vous offrent. Vous vous trouvez maintenant juste devant le poste ennemi, prenez votre fusil et attendez que les deux soldats se lèvent pour les abattre. Vos camarades peuvent désormais continuer leur progression. Suivez-les.

Vous êtes au site anti-chars, une baraque en feu est à votre droite, avancez un peu, déployez votre M1919 et éliminez tous les soldats qui vous foncent dessus. Prenez votre fusil et éliminez les ennemis encore en vie. Vos camarades avancent, suivez-les et montez sur le site, si des soldats sont encore vivants, éliminez-les pour remplir votre objectif.

Objectif accompli

Suivez maintenant votre escouade en courant rapidement. Arrivé au sommet de la colline, vous découvrirez en contrebas des lignes défensives ennemies, ne descendez pas tout en bas, prenez une position qui vous laisse un champ de vision clair, prenez votre fusil et éliminez tous les soldats qui apparaissent dans votre champ de vision.

En bas à droite du camion, plusieurs ennemis se rassembleront, envoyez une grenade pour vous en débarrasser, descendez ensuite et enfoncez les lignes ennemies. Un char lance-flammes allié débarquera alors. Eliminez maintenant le reste des soldats près du camion, avancez avec le char, tout en laissant une distance d'une dizaine de mètres. L'infanterie ennemie apparaîtra à droite et à gauche, vous pourrez les éliminer facilement. Suivez toujours le char allié, une poignée d'ennemis utilise des sacs de sable à votre gauche, pour se mettre à couvert. Eliminez les un par un. Allez ensuite à droite de votre char, éliminez le dernier soldat à l'entrée de la grotte et entrez.

Vous devez atteindre les pièces d'artillerie au bout de la grotte, pour se faire vous devrez traverser toute la grotte, mais attention le chemin est long et dangereux. Prenez votre fusil et n'en changez plus, avancez lentement lorsque vous apercevrez des tirs, arrêtez-vous, visez et éliminez vos ennemis. Vous atteindrez une première pièce où l'infanterie ennemie utilise des caisses pour se couvrir, éliminez les soldats que vous pouvez voir en vous servant de votre fusil et éliminez ceux qui sont à couvert avec vos grenades. Continuez maintenant votre chemin, vous êtes maintenant devant un endroit qui contient des pièces d'artillerie, attendez que vos camarades lancent des fumigènes et courez. Mettez-vous à couvert derrière l'obstacle à votre droite. Balancez des grenades pour éliminer les ennemis qui occupent le milieu de la pièce et avancez. A votre droite les derniers soldats à proximité de la pièce d'artillerie, achevez-les.

Mission accomplie

Mission 7 : Sang et fer

Vous contrôlez maintenant un char, votre mission consistera alors à éliminer l'artillerie ennemie. Avancez, plusieurs soldats ennemis sont en place, utilisez votre lance-flammes pour vous en débarrasser. Continuez d'avancer, sans vous arrêter afin d'éviter les tirs ennemis, un anti-tanks est à votre gauche, éliminez-le et continuez votre chemin. Un second anti-tanks vous fait face un peu plus loin, il est situé à gauche dans la plaine, détruisez-le également. Continuez maintenant votre chemin, des chars ennemis vous feront face, éliminez les un par un, commencez par celui au milieu ensuite celui à droite, puis celui de droite au fond pour finalement vous débarrasser du dernier qui vous fera face en direction des anti-tanks. Une fois les chars neutralisés, avancez vers les anti-tanks sans vous arrêter, passer à droite de l'anti-tank situé à droite et détruisez-le. Attaquez ensuite le second par derrière.

Astuce : Quand votre char est endommagé, inutile de continuer à chercher à progresser, revenez plutôt à un endroit sécurisé et attendez quelques instants pour que votre char ne soit plus endommagé. Une fois en bon état, vous pourrez revenir sur le champ de bataille.

Objectif terminé

Dirigez-vous maintenant vers la tourelle radio, sur votre chemin à gauche un anti-tank vous fera face, détruisez-le. Avancez et prenez à droite, deux chars seront présents. Commencez par le premier qui est devant vous. Attaquez ensuite le second, reculez et laissez-le avancer, Détruisez-le alors. Juste devant la tourelle radio trois autres chars seront présents. Eliminez le premier, progressez vers le second et détruisez-le également, visez la plaine à votre gauche où se trouve le troisième char et canardez-le. Finissez vos tâches en vous focalisant sur la tourelle. Orientez vous au nord, trois autres chars et un anti-tanks vous attendent, contournez-les pour poursuivre votre objectif.

Objectif accompli

Vous devez maintenant percer les lignes ennemies, les chars qui vous feront face sont tellement nombreux qu'il est inutile de vouloir les compter, vouloir tous les détruire ne fera qu'empirer les choses, Continuez votre chemin et esquiver le plus de tirs possible. Vous devriez ainsi arriver à destination sans aucun problème.

Mission accomplie

Mission 8 : Anneau d'acier

Cette nouvelle mission commence lorsque le véhicule qui transporte votre escouade arrive à destination. Descendez et allez rejoindre vos amis, attendez le tir du Katiuska et une fois que le bâtiment d'en face sera détruit, courez. Progressez maintenant tout en vous mettant à couvert derrière le char allié. Quand il s'arrête, entrez dans le building à sa droite, passez et éliminez tous les ennemis qui vous barrent la route. Suivez maintenant votre escouade, entrez dans l'immeuble en leur compagnie et suivez-les. Une fois dans l'impasse, attendez que le char débarque et détruise le mur pour vous laisser progresser.

Votre tâche maintenant et de pénétrer dans l'asile, continuez de progresser sur la route tout en repoussant les soldats ennemis, servez vous de votre fusil pour éliminer ceux qui essayent de se couvrir. Une fois au bout de la route, descendez en bas et allez aider vos camarades à éliminer les ennemis à proximité. Vous avez deux mitrailleuses devant vous, une à l'angle gauche au premier étage et l'autre en bas à votre gauche, courez et mettez-vous à couvert derrière l'arbre, prenez vos cocktails Molotov et éliminez la première mitrailleuse ainsi que le reste des soldats qui avancent. Suivez maintenant vos camarades et entrez dans le bâtiment. Allez au premier étage et restez toujours derrière vos camarades, vous arrivez devant une pièce avec un mur détruit en son centre, une embuscade y aura lieu. Dirigez-vous légèrement à droite et lancez des cocktails Molotov au centre de la pièce et près de la porte en face de vous.

Une fois que vous en aurez fini avec ces soldats, continuez votre chemin, prenez la mitrailleuse et éliminez les ennemis en face. Allez à l'avant à droite prenez le bazooka et tuez les deux soldats en face sur le toit. Continuez maintenant votre chemin, une mitrailleuse bloque la progression de l'escouade, courez vite et glissez-vous sous les caisses, lancez une grenade pour vous débarrasser du soldat. Entrez maintenant dans la pièce, lancez une grenade à travers la fenêtre devant vous, puis une deuxième au fond pour éliminer le dernier mitrailleur. Suivez maintenant votre escouade et éliminez les derniers soldats à la sortie du bâtiment. Vos chars sont là, poursuivez le plus d'ennemis possible, avancez avec vos camarades et éliminez tout ce qui bouge.

Mission accomplie

Mission 9 : Expulsion

Dès le début de cette mission, vous devrez nettoyer le bâtiment. Suivez votre escouade, passez par le toit et entrez dans le bâtiment suivant. Eliminez les ennemis qui vous font face, puis ceux qui vous barrent la route. Utilisez les grenades et lancez-les sur les murs afin de liquider les ennemis qui essayent de se mettre à couvert. Une fois sorti de cette pièce, continuez tout droit puis à gauche toujours en suivant votre escouade. Balancez une grenade pour éliminer les deux ennemis au fond du hall. Avant d'avancer, lancez une grenade à droite de façon à ce qu'elle tombe en bas pour éliminer le soldat qui vous attend dans l'espoir de vous surprendre.

Avancez, prenez à droite pour descendre. Deux ennemis sont en face de vous à droite, surprenez-les et tirez tant qu'ils ne regardent pas dans votre direction. Allez maintenant à l'endroit où se trouvaient les deux soldats. En face de vous, plusieurs soldats ennemis sont à couvert derrière des murs et des sacs de sable. Balancez trois grenades, une à droite, une au milieu, une à gauche et éliminez le reste des survivants.

Suivez maintenant votre escouade, face à vous, de l'autre côté de l'étage plusieurs soldats ennemis sont présents, prenez à droite. Eliminez les deux soldats qui sont devant la porte où se trouve un drapeau. Lancez ensuite une grenade en direction du passage d'en face, avancez un peu plus, tournez à gauche, éliminez les deux ennemis, prenez à droite, un dernier ennemi se cache derrière les débris, tuez-le. Prenez maintenant à gauche, à droite et descendez. Suivez vos camarades. Progressez ensuite tout en éliminant l'ennemi qui vous fait face, pour atteindre la sortie, faites attention aux grenades qui vous seront jetées. Lorsque ce flot de grenade s'arrête, rampez et sortez. Prenez votre fusil et éliminez le plus de soldats ennemis possible. Descendez, dirigez-vous vers les chars alliés, servez-vous en comme couverture et progressez avec vos camarades.

Après les tirs de Mortar, vous devrez emprunter les souterrains pour trouver une vous de sortie. Dirigez-vous tout droit, prenez à droite, continuez tout droit jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant une poignée d'ennemis à côté des wagons qui progressent lentement. Eliminez ici toute sorte de résistance tout en faisant attention aux tirs de la mitrailleuse. Essayer de descendre le mitrailleur avec votre fusil. Ceci fait, entrez dans la pièce sur votre droite et ressortez par la gauche. Eliminez les ennemis puis progressez pour enfin descendre après le dernier wagon. Couvrez le Sergent Reznov le temps qu'il ouvre la porte.

Mission accomplie

Mission 10 : Allumette et chalumeau

Vous commencez votre mission avec un lance-flammes à la main ainsi que quelques explosifs. Dès le début, essayez de ne pas trop apparaître, avancez lentement afin d'éviter les surprises et incendiez tous les ennemis qui essayent d'engager un combat corps à corps. Allez maintenant tout droit puis à droite. Une mitrailleuse vous barre la route, jetez un premier fumigène devant vous vers la gauche, avancez et mettez-vous à couvert derrière. Lancez un second fumigène et continuez d'avancer. Lancez maintenant un troisième fumigène sous la mitrailleuse. Continuez maintenant votre route avec vos camarades, dirigez-vous vers le premier bunker, lancez des grenades qui brûleront tous les ennemis puis une charge dans le bunker pour le faire sauter. Faites de même pour le deuxième bunker.

Pour le troisième, approchez-vous des soldats, lancez une grenade afin de carboniser tous les ennemis qui seront montés sur la colline. Incendiez les ennemis encore en vie en haut et faites exploser le bunker. Tournez à gauche et avancez. Eliminez les ennemis, traversez, continuez d'avancer pour trouver un char allié.

Avancez maintenant avec le char allié. En face, vous trouverez un bunker, passez à sa droite, équipez-vous de votre lance-flammes et éliminez l'ennemi. Restez coller au bunker pour éviter les mitrailleuses tout en incendiant les ennemis qui débarquent sur votre gauche. Continuez de progresser pour trouver l'entrée du bunker. Continuez d'avancer jusqu'au camions, vous la trouverez. Entrez et incendiez tous les ennemis en chemin.

Poursuivez votre route afin de suivre votre camarade. Montez la première échelle, tuez tout le monde. Sur votre gauche, empruntez la seconde échelle, incendiez tout le monde et continuez d'avancer. Dirigez-vous à droite, laissez votre camarade à votre gauche puis nettoyez le bunker. Monter maintenant la troisième échelle et incendiez les soldats qui occupent le site.

Astuce : Pour cette mission, utiliser des fusils et tuer tous les ennemis n'est pas une mince affaire, essayez alors de ne tuer que les ennemis qui vous barrent la route et courez le plus souvent possible pour éviter de faire face aux centaines de soldats ennemis. Le lance-flammes est la meilleure arme pour ce genre d'embuscades.

Mission accomplie

Mission 11 : Point de rupture

La mission débute alors que les ravitaillements débarquent, courez avec vos camarades et prenez le fusil sniper. Ces ennemis vous attaquent, reculez et descendez tout ce qui bouge, n'oubliez pas de liquider également le sniper dans l'arbre. Une fois que vos camarades commencent à courir suivez-les et dirigez-vous vers le tunnel, descendez et continuez votre chemin. Des soldats ennemis seront devant vous, choisissez le bon moment et tuez-les un par un puis sortez du bunker et rejoignez vos camarades.

Vous devrez maintenant attaquer le château. Restez derrière vos amis, attendez que l'ennemi attaque puis tuez les soldats ennemis qui ont avancé. Suivez ensuite vos camarades, allez à droite et prenez votre fusil. Avancez lentement et tuez tous les ennemis. Lorsque la majorité d'entre eux sont à terre, vos amis vont avancer. Suivez-les et prenez à droite en direction du château. Tuez les ennemis sur le toit ainsi que tous ceux que vous voyez. Entrez ensuite dans le château. Balancez une grenade pour vous débarrasser du reste des soldats. Prenez ensuite à gauche et montez à l'escalier. Suivez vos camarades, vous devez maintenant éliminer les artilleurs de mortiers. Continuez de suivre vos camarades. Une fois devant un bâtiment dans lequel se trouvent des ennemis, allez à droite prenez votre fusil et tuez le plus d'ennemis possible. Visez maintenant les artilleurs de mortiers qui sont devant le bâtiment à droite et à gauche et passez ensuite l'escalier. Suivez vos camarades.

A votre gauche, juste devant le bâtiment est se trouve le dernier mortier, débarrassez-vous en et traversez ce bâtiment. Eliminez tous les ennemis sur votre passage. Pénétrez ensuite dans le bâtiment suivant, suivez vos camarades, utilisez la mitrailleuse pour éliminer les ennemis qui gênent l'avancée de vos amis. Suivez votre escouade et descendez dans les tunnels, avancez légèrement, lancez une grande pour faire exploser les barils et éliminez les ennemis. Ceci fait, continuez votre progression.

Restez toujours avec vos camarades, progressez avec eux et éliminez les ennemis qui vous font face. Une fois arrivé au dernier bâtiment, il vous fera demander des frappes aériennes pour détruire les bâtiments sud et est. Positionnez-vous à l'angle nord-ouest, demandez la première frappe aérienne, reprenez votre arme et défendez-vous jusqu'à ce que le compte a rebours prenne fin. Demandez à nouveau une frappe aérienne pour détruire le dernier bâtiment.

Mission accomplie

Vous êtes à nouveau Dimitri, un soldat soviétique. Votre mission commence en sortant du tunnel souterrain. Suivez votre troupe, allez au fond à gauche, puis prenez à droite. En face de vous vous trouverez une première ligne de résistance allemande, utilisez des grenades pour éliminer un maximum d'ennemis. Prenez maintenant votre fusil et éliminez ceux qui sont encore en vie. Continuez ensuite à gauche et prenez à droite, vous allez entrer dans le bâtiment en face de vous, passez lentement et éliminez tous les soldats ennemis à droite. Levez maintenant la tête et visez les soldats qui sont au dessus de vous. Continuez maintenant votre chemin, sortez du bâtiment et rapprochez-vous de la construction suivante. Deux soldats ennemis sont à l'entrée, chassez-les. Avancez ensuite et éliminez les ennemis au fond de la salle, prenez maintenant à droite et lancez une grenade pour liquider les ennemis qui se cachent derrière les caisses. Avancez, prenez à droite puis à gauche pour faire face aux des ennemis présent, ceux la même qui étaient planqués derrière les caisses. Eliminez-les et sortez du bâtiment. Suivez vos camarades. Vous devez maintenant détruire les blindés qui barrent la route à vos chars. Il y en a quatre, un à droite, un à gauche, un au fond à gauche et un au fond à droite. Commencez par aller voir celui de gauche. Eliminez tous les soldats qui vous font face, plantez des explosifs et faites sauter l'anti-char. Faites de même pour celui à droite.

Allez maintenant au centre, passez à la seconde partie de la place et faites de même. Eliminez le maximum de soldats, allez rapidement planter vos explosifs et faites sauter l'anti-chars.

Continuez maintenant en direction du Reichstag, collez-vous à droite et progressez. Eliminez les ennemis derrière les sacs de sable en utilisant vos grenades et d'autres avec votre fusil. Une fois devant la bâtisse ou un soldat s'est positionné tout en haut à la fenêtre, éliminez le soldat en bas, montez à l'échelle, éliminez le second et montez la dernière échelle. Tuez le dernier soldat qui empêche la progression de vos camarades. Redescendez en bas et continuez votre chemin vers le Reichstag, prenez position près des sacs de sable pour vous mettre à couvert et éliminez le maximum d'ennemis.

Mission accomplie

Mission 12 : Chute

Vous êtes maintenant dans le Reichstag, votre mission est de le prendre d'assaut. Suivez vos camarades jusqu'à ce que vous arriviez dans un grand hall ou l'ennemi s'est déjà positionné en face de vous. Allez à gauche et cachez-vous, prenez votre fusil et éliminez l'ennemi au dessus de vous. Lancez maintenant quelques grenades pour vous débarrasser de plus d'ennemis. A votre gauche, un passage mène à une autre pièce, prenez-le et éliminez les deux soldats en face de vous puis reprenez à droite. Vous êtes maintenant au milieu du hall, éliminez tous les ennemis en face avant de monter les escaliers. Une fois les ennemis en bas anéanti, montez les escaliers et lancez une grenade pour éliminer les ennemis rassemblés puis supprimez ceux qui sont encore en vie. Suivez vos camarades, vous devez aider les troupes en bas à progresser, prenez à droite et aller au bout du balcon. Prenez le sniper, rampez et abattez le maximum d'ennemis jusqu'à ce que Rasnov vous ordonne de descendre en bas soutenir les soldats qui essayent de contrôler la salle du parlement. Descendez alors, avancez légèrement, positionnez-vous derrière un des bancs et éliminez l'ennemi. Dirigez-vous maintenant à la dernière rangé de bancs, éliminez tous les ennemis qui vous font face, avancez, prenez le Panzerchreck et revenez derrière le banc. Prenez position et visez les mitrailleuses. Ceci fait, reprenez votre avancement, rampez et avancez tout en éliminant les ennemis pour atteindre le fond de la salle. Prenez maintenant des cocktails Molotov et éliminez les derniers soldats à gauche et à droite. Montez les escaliers et suivez vos camarades qui se chargeront d'ouvrir la porte. Poursuivez maintenant votre chemin, un dernier attroupement d'ennemis vous empêche de sortir vers le drapeau, rampez alors et tuez les deux premiers soldats juste devant vous à droite. Courez et dirigez-vous près des murs détruits vers les soldats pour leur faire face, surprenez-les et tuez-les. Reprenez maintenant à droite et lancez quelques grenades pour repousser la contre-attaque allemande. Une fois cette contre-attaque calmée, courez à droite et éliminez le dernier ennemi. Sortez maintenant vers le drapeau avec vos camarades. Bravo vous venez d'accomplir votre dernière mission.

Mission accomplie

EMPLACEMENT DES CARTES DE MORT

Calling

© Konami / Hudson Soft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : La possession - Shin Suzutani

Après votre réveil, regardez autour de vous puis approchez-vous de la commode. Récupérez le téléphone portable, lisez les instructions et la porte s'ouvrira. Avancez à gauche dans le couloir jusqu'à la porte du fond et essayez de l'ouvrir. Celle-ci étant verrouillée, revenez en arrière puis retournez-vous afin qu'un fantôme apparaisse. Lisez les inscriptions, agitez rapidement la manette pour l'esquiver et la porte devrait s'ouvrir.

Entrez, récupérez la lampe torche par terre et examinez la poupée. Avancez au fond de la pièce, ouvrez les portes coulissantes, regardez à travers la brèche et examinez le corps au sol. Ensuite, retournez-vous et regardez à nouveau la porte coulissante.

Tout de suite après, courez vers la porte et forcez-la pour sortir. Repoussez le fantôme dans le couloir, revenez vers la chambre et répondez au téléphone.

Chapitre 2 : L'éveil - Rin Kagura

Ouvrez la porte qui se trouve près de la télé et sortez de la salle. Ensuite, avancez à gauche puis à droite, récupérez le téléphone portable par terre et répondez-y.

Ensuite, poursuivez le long du couloir, tournez deux fois à gauche et atteignez la pièce 3 - 2. Regardez à travers la fissure de la vitre, examinez les élèves qui sont à gauche puis tournez-vous et faites attention au fantôme qui vous attaque. Courez dans le couloir, repoussez-le une seconde fois et prenez la sortie des escaliers sur la droite.

2ème étage

Après la courte scène, lisez l'inscription sur la porte et avancez à gauche du couloir. Regardez une autre courte scène et continuez à avancer jusqu'à ce qu'une lampe torche tombe d'un casier. Mettez-vous accroupi, récupérez-la puis descendez de deux étages (Rez-de-chaussée).

Rez-de-chaussée

Repérez le chat sur votre gauche, approchez-vous des casiers et pénétrez entre ces derniers pour qu'une scène suive. Revenez en arrière, avancez à droite des marches et entrez dans la salle du concierge.

Approchez-vous du bureau, ouvrez le second tiroir et récupérez la note.

Ensuite, repérez le coffre fort qui se trouve dans le mur à gauche de l'entrée et examinez-le. Il vous faut un code pour l'ouvrir. Pour cela, examinez le calendrier qui se trouve près du bureau et lisez la note qui indique " semaines, date et Total ". Effectuez le total des dates de la semaine qui n'est pas effacé, ajoutez zéro au début (car il faut un code à quatre chiffres) et obtenez ainsi le code 0175. Ouvrez le coffre fort, récupérez la clé à l'intérieur, sortez de la pièce et retournez au 2ème étage.

2ème étage

A présent, retournez dans la salle informatique et ouvrez la porte grâce à la clé. Entrez, examinez l'ordinateur qui est en marche et regardez la scène qui suit. Par la suite, sortez de la salle et suivez le fantôme qui descend les marches. Puisque le chemin est bloqué, remontez les marches et faites le tour de l'étage pour prendre les escaliers qui sont de l'autre côté.

Suivez le fantôme jusqu'à la salle des arts, entrez et regardez la scène qui suit. Après la discussion, tentez de sortir de la salle, regardez une autre scène puis sortez.

A présent, suivez le chat et allez au rez-de-chaussée. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de l'infirmière. Retrouvez le garçon peureux, discutez avec lui puis prenez son téléphone. Sortez de la salle, répondez au téléphone et regardez la photo de la porte que Makoto vous envoie.

Par la suite, prenez les escaliers et remontez au 2ème étage. Faites le tour de l'étage, prenez les escaliers qui se trouvent au nord et montez au 3ème étage.

3ème étage

Allez d'abord sauvegarder votre progression puis approchez-vous de la salle 3 - 2. Regardez la porte de plus près et jetez un portable à travers le trou.

Une fois à l'intérieur de la salle, approchez du tableau pour qu'une icône d'enregistrement apparaisse, ouvrez le téléphone et enregistrez le bruit. Ensuite, allez près de la table du milieu et examinez le magazine. Regardez le numéro de téléphone sur la page et mémorisez-le car vous devez le composer pour fuir les fantômes qui vous attaqueront par la suite. Repoussez-les et composez rapidement le numéro 997-494-582 pour achever ce chapitre.

Chapitre 3 : L'errance - Rin Kagura

Internet Café

Vous vous retrouvez dans un cybercafé. D'abord, regardez par terre et récupérez le téléphone portable. Lorsque le fantôme disparait, regardez le mémo qu'il laisse sur la chaise et examinez-le.

Regardez à droite, examinez la boite et tournez les boutons jusqu'à ce que vous obteniez le chiffre 29. Fouillez l'intérieur de la boite, récupérez la carte de visite et appelez le numéro 997-818-662.

Maison

Examinez le corps au sol et discutez avec la vieille femme. Après la discussion, repérez le téléphone par terre et tentez de le prendre. Examinez les photos des poupées, rappelez-vous de leur ordre et approchez-vous de la porte. Touchez les poupées dans l'ordre, ouvrez la porte et entrez.

Ouvrez la porte, avancez dans le couloir et ouvrez la première porte à droite. Entrez, récupérez le téléphone près du lit et affrontez le fantôme de Shin.

Ensuite, sortez dans le couloir et affrontez le fantôme de Shin à nouveau jusqu'à ce qu'il disparaisse. A ce moment, retournez dans la chambre remplie de cheveux et répondez au téléphone.

Enfin, retournez dans la chambre des poupées, examinez la poupée qui se trouve devant le fantôme et entrez dans le dressing des poupées. La vieille femme a disparu mais elle vous a laissé une note par terre. Récupérez-la, composez le numéro affiché (997-618-252) dans la note et atteignez ainsi l'hôpital.

L'hôpital

D'abord, récupérez le téléphone et le bloc note d'un patient sur le lit. Approchez-vous du lavabo, enregistrez le bruit

avec votre portable et sortez de la pièce.

Repérez l'infirmière, allez d'abord à gauche pour sauvegarder puis allez à droite pour monter au 1er étage. Entrez dans la chambre 204, enregistrez le bruit et récupérez une notice sur le lit de droite. Composez le numéro qui s'affiche (997-082-196) et revenez ainsi à la maison.

Maison

Prenez le téléphone portable sur la table, sortez de la pièce et entrez dans la cuisine qui est juste à proximité (à droite). Récupérez les allumettes sur la plaque et sortez. Montez les escaliers qui sont au fond du couloir, avancez jusqu'à la porte coulissante et regardez à travers l'ouverture. Ouvrez la prochaine porte coulissante, entrez et ouvrez une autre porte se trouvant sur la gauche.

Entrez dans cette pièce, allumez la bougie dans le placard de droite puis saisissez-la. Une fois la bougie est entre vos mains, approchez-vous de la table et observez la photo. Ensuite, récupérez la notice et retournez à la pièce précédente. Ouvrez le placard qui est en face, récupérez la pièce de puzzle en bois et sortez.

A présent, retournez à l'étage précédent et répondez au téléphone. Ensuite, avancez dans le couloir et repérez la porte coulissante en tournant à gauche. Ouvrez-la, entrez et examinez la boite délaissée par le fantôme. Résolvez le puzzle pour l'ouvrir, prenez la lettre de Kyoko à l'intérieur et regardez la scène qui suit.

Chapitre 4 : Le retour - Chiyo Kishibie

Sortez de la pièce en suivant la lumière blanche et atteignez ainsi la forêt. Ensuite, suivez le fantôme jusqu'à ce que vous arriviez à l'hôpital.

L'hôpital

Avancez dans le corridor, sauvegardez au comptoir et tournez à gauche. Avancez jusqu'aux escaliers et montez au 2ème étage. Avancez dans le couloir et entrez dans la porte de droite (la cafétéria). Regardez la scène cinématique, sortez et allez au comptoir dans le coin. Entrez derrière le comptoir, ouvrez la porte et répondez au téléphone dans la pièce.

Ensuite, sortez et descendez au 1er étage. Avancez dans le couloir, suivez le fantôme et entrez dans la pièce 204. Récupérez la vieille photo et le téléphone portable sur le lit puis regardez la scène cinématique qui se déclenche.

Chapitre 5 : Les lamentations - Rin Kagura

De retour à Rin Kagura, ouvrez la lettre de Kyoko et composez le numéro de téléphone qui est inscrit (997-116-286). Vous serez transporté une nouvelle fois à l'hôpital.

Hôpital

D'abord, examinez l'armoire de la télévision, ouvrez les tiroirs et récupérez le téléphone portable. Répondez à l'appel, regardez derrière vous et sortez de la salle.

Suivez le fantôme de l'infirmière, sauvegardez près du comptoir et entrez dans la pièce derrière ce dernier. Avancez à droite de la pièce, repérez l'infirmière une nouvelle fois et récupérez le journal de Kyoko sur la table.

Après la scène, sortez de la salle, observez le jouet et retournez dans le corridor. Sauvegardez et dirigez-vous vers les escaliers. Affrontez le fantôme de la petite fille plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle disparaisse.

Ensuite, descendez au 1er étage et longez le corridor jusqu'au fond à droite. Repérez la radio qui se trouve sur la chaise roulante, examinez-la puis retournez-la et récupérez les piles.

Maintenant que la torche est allumée, remontez au 2ème étage et entrez dans la cafétéria. Repérez l'infirmière, observez le meuble près du distributeur et récupérez le journal de Kyoko n°5. Revenez dans le couloir, entrez dans la chambre 301 et récupérez le journal de Kyoko n°6 sur le lit. Ensuite, sortez de la chambre et sauvegardez puis redescendez au 1er étage.

Entrez dans la chambre 204, récupérez le journal de Kyoko n°4 sur la table de nuit à gauche et sortez. Avancez dans le couloir, entrez dans la salle des opérations sur votre droite et récupérez le journal de Kyoko n°3 dans le chariot.

Sauvegardez par la même occasion et sortez. Entrez dans la chambre 202 en face, récupérez le journal de Kyoko n°2 sur le lit de gauche et sortez. Maintenant, retournez dans la chambre 204 et enregistrez le bruit avec votre téléphone portable. Sortez et montez au 2ème étage.

Entrez dans la cafétéria, approchez-vous de la fenêtre qui est en face et enregistrez le bruit. Ensuite, sortez et allez à la réception. Entrez par la porte qui se trouve derrière le comptoir et répondez au téléphone.

Tout de suite après, regardez à gauche pour apercevoir l'infirmière et allez récupérer la carte de visite qu'elle laisse par terre. Composez le numéro de téléphone 997-447-619 et atteignez ainsi le Rez-de-chaussée.

Rez-de-chaussée

Approchez-vous du bureau du directeur, ouvrez le tiroir au milieu et faites attention au fantôme qui apparait. Repoussez-le, récupérez le téléphone dans le tiroir et sortez. Sauvegardez votre progression, allez devant la salle de traitement sur la droite et enregistrez le bruit avec votre téléphone.

Après la scène cinématique, affrontez le fantôme qui apparait, repoussez-le plusieurs fois et entrez dans la pièce située derrière la réception.

Allez devant le placard, ouvrez les deux portières et récupérez le journal de Kyoko n°8. Ensuite, sortez de la pièce et retrouvez le journal de Kyoko n°9 sur les étagères de la réception, en face.

Avancez à droite de la réception (vers la sortie) et enregistrez le bruit qui apparait. Ensuite, revenez en arrière et entrez dans la salle de traitement. Récupérez le journal de Kyoko n°10 sur l'élément et sortez.

Avancez à gauche vers la réception et repérez le fantôme de l'infirmière près de l'ascenseur. Allez récupérer la clé qu'elle a laissé par terre puis retournez sauvegarder la partie.

Maintenant que vous avez ces clés, vous devez retourner au 1ème étage et entrer à l'infirmerie. Pour cela, composez le numéro 997-116-286 et atteignez ainsi le 2ème étage.

D'abord, récupérez le téléphone par terre et sortez. Prenez les escaliers pour descendre au 1er étage, passez derrière la réception et ouvrez la porte. Entrez, récupérez le journal de Kyoko n°7 sur la table puis regardez l'ordinateur. Lisez la conversation à l'écran, regardez la scène et sortez.

Suivez l'infirmière, montez au 2ème étage et entrez dans la salle d'informatique. Après la courte scène cinématique, lisez toute la conversation dans la salle de chat et sortez. Avancez à droite, sauvegardez votre progression et appelez le 997-619-619 pour retourner au rez-de-chaussée.

Prenez le téléphone portable sur le comptoir et allez à l'entrée de l'hôpital pour qu'une scène se déclenche. Par la suite, suivez rapidement le fantôme de la petite fille et remontez au 2ème étage. Enfin, entrez dans la chambre 302 et regardez la scène cinématique de la fin.

Après la scène, sauvegardez votre progression et chargez-la pour commencer le chapitre déverrouillé.

Chapitre 6 : L'abysse Mnémonique - Makoto Shirae

Chambre de Geek

A présent, vous incarnez Makoto Shirae et vous obtenez le carnet de Sadao 1 après la scène. Une fois que vous avez le contrôle de Makoto, examinez le lit et déplacez l'oreiller pour récupérer le téléphone portable.

Ensuite, observez les posters des personnages animés et rappelez-vous du nom de la fille au milieu. Activez l'ordinateur, tapez le nom du personnage (MAKO) dans la barre de mot de passe et lisez la conversation. Rappelez-vous du numéro de téléphone qui se trouve à la fin de la conversation (997-684-771) et appelez-le.

Salon de beauté

Dans ce salon de beauté, allumez l'interrupteur près de la porte puis récupérez le mémo de Sadao qui tombe par terre.

Récupérez le téléphone portable sur la table, ouvrez le premier casier à droite et récupérez le mémo errance 9.

Sortez de la pièce et récupérez le mémo errance 10 sur l'étagère du comptoir. Ensuite, avancez à gauche et récupérez une clé dans l'élément en forme de plusieurs carrés. Retournez dans la pièce précédente, ouvrez le deuxième casier à gauche et récupérez une lampe torche.

A présent, sortez de la pièce, repérez le fantôme de Sadao et récupérez le carnet 2 qu'il laisse sur le fauteuil. Revenez dans la pièce, ouvrez le réfrigérateur et regardez en-dessous puis récupérez le mémo de Sadao 2. Vous obtenez également deux autres numéros de téléphone. Composez d'abord le numéro 997-118-029 et téléportez-vous ainsi à l'hôtel.

Hôtel

Récupérez le mémo hôtel sur le lit, approchez-vous de la télévision et ouvrez les tiroirs de l'élément. Repérez le fantôme, récupérez le mémo de Sadao 3 et examinez la valise à droite. Ouvrez-la en entrant le chiffre 369 et récupérez le téléphone portable qui est à l'intérieur.

Entrez dans la salle de bain, ouvrez les rideaux et obtenez le Carnet de Sadao 3. Ensuite, forcez la porte et affrontez le fantôme qui apparait. Revenez près des rideaux, prenez le téléphone et enregistrez le bruit avant d'appeler le second numéro du bloc note (997-494-582).

Internet café

Récupérez le téléphone par terre, le carnet de Sadao 4 sur l'étagère au-dessus de l'ordinateur et regardez le message qui arrive. Ensuite, retournez-vous, enregistrez le bruit puis observez l'écran de l'ordinateur. Repoussez le fantôme qui vous attaque et appelez le 997-916-785 pour retourner dans la chambre de Geek.

Chambre de Geek

Reprenez le téléphone sur le lit, retapez le mot de passe pour accéder au menu du chat et lisez toute la conversation. Appelez le nouveau numéro (997-657-281) et rejoignez ainsi l'école.

Ecole

Après la courte scène, ouvrez toues les portes des toilettes puis récupérez le téléphone portable près des miroirs. Sortez des toilettes, regardez le message reçu et prenez les escaliers à gauche pour descendre au 2ème étage.

Avancez à gauche, suivez le couloir et regardez la courte scène. Ensuite, prenez les escaliers et descendez au 1er étage.

Avancez à droite, entrez dans la pièce 1 -6 et sauvegardez. Enfin, retrouvez la salle des arts et entrez. Allez à gauche, récupérez le carnet de Sadao 5 entre les statues et regardez la scène qui suit.

A la fin de ce chapitre, refaites rapidement les deux premiers chapitres avec Rin puis commencez un nouveau chapitre avec Makoto.

Chapitre 7 : Le vestige - Makoto Shirae

Lorsque vous reprenez le contrôle de Makoto, vous vous retrouvez à l'école. Sortez de la pièce, suivez le fantôme de Sadao et descendez au rez-de-chaussée.

Avancez à droite puis à gauche, entrez dans le bureau du proviseur et examinez-le. Ouvrez le tiroir de gauche, récupérez le Carnet de Sadao 6 et sortez. Repoussez les deux fantômes dans le couloir et remontez au 2ème étage.

Faites le tour de l'étage, entrez dans la salle d'informatique et examinez l'ordinateur. Ensuite, ouvrez la porte de sortie pour que Sadao réapparaisse et réexaminez l'ordinateur pour récupérer une carte de visite. Enfin, sortez de la pièce et descendez au rez-de-chaussée.

Allez dans le bureau de l'infirmière, entrez et regardez la scène. Tout de suite après, récupérez les trois graphes infirmerie par terre et avancez près des lits. Regardez près du dernier lit à droite et récupérez un bout de papier contenant un numéro de téléphone.

Par la suite, sortez du bureau de l'infirmerie et suivez le fantôme de la fille jusqu'au 3ème étage. Faites très attention car elle vous attaquera en chemin.

Une fois que vous êtes au 3ème, allez devant la chambre 3 - 2 et regardez à travers le trou dans la vitre. Forcez la porte pour entrer, récupérez le bloc note que le fantôme laisse tomber et récupérez le magazine Samsara sur la table. Ensuite, regardez à nouveau à travers le trou dans la vitre et déplacez le curseur à droite pour apercevoir une fille habillée en rouge.

Sortez, allez vers la salle de musique, sauvegardez en chemin et regardez la scène qui suit. Tout de suite après, mettez-vous accroupi et avancez derrière les tables. Lorsque la musique s'arrête, arrêtez-vous et attendez qu'elle reprenne. Avancez jusqu'au pupitre du milieu, attendez que la musique recommence, approchez-vous rapidement du piano et récupérez le téléphone portable.

Ensuite, fuyez la pièce, courez dans le couloir jusqu'aux marches qui sont au nord, repoussez les fantômes et descendez au 2ème étage. Enfin, appelez le numéro de Jun Kundo (997-894-516).

Maison de Jun Kundo

Après la scène cinématique, récupérez le téléphone près de la porte coulissante et sortez. Avancez jusqu'à la chambre remplie de cheveux et tentez d'ouvrir la porte. Vous devez d'abord couper les cheveux. Pour cela, vous devez vous rendre au salon de beauté en appelant le 997-684-771.

Salon de beauté

D'abord récupérez le téléphone sur la table et ouvrez la porte. Examinez le chariot près du miroir et regardez la scène qui suit.

Fuyez rapidement le fantôme et retournez dans la pièce précédente. Attendez que le calme revienne, ouvrez la porte à nouveau et récupérez les ciseaux collés sur cette dernière. Enfin, appelez le numéro de Kundo et retournez chez lui.

Maison de Kundo

Prenez le téléphone portable qui est par terre, examinez la porte puis ouvrez-la et entrez. Examinez l'élément sur lequel se trouve le point de sauvegarde, ouvrez le tiroir en haut à gauche et récupérez le Carnet de Sadao 8. Vous obtenez également une carte de visite contenant le numéro de téléphone du directeur de l'hôpital. Prenez votre téléphone et appelez-le (997-447-619).

A la fin de ce chapitre, recommencez les chapitres Errance et Le Retour puis commencez un nouveau chapitre avec Makoto.

Chapitre 8 : La connexion - Makoto Shirae

Hôpital

D'abord, récupérez le téléphone portable sur la petite table et ouvrez les tiroirs du placard pour trouver le Carnet de Sadao 9. Ensuite, sortez du bureau et affrontez un fantôme. Allez dans le couloir, sauvegardez et avancez à gauche jusqu'aux escaliers. Suivez le fantôme, descendez et repérez un objet délaissé par terre. Vous ne pouvez pas le récupérer pour l'instant, donc rebroussez chemin et montez au 1er étage.

Consultez le message que vous recevrez et montez au 2ème étage. Avancez dans le couloir, entrez dans la pièce 301 et approchez-vous du lit qui est au fond à gauche. Examinez la boite à musique, tournez-la et récupérez les piles qui s'y trouvent.

Maintenant que votre torche est allumée, redescendez les escaliers et atteignez le sous-sol. Récupérez l'objet que le fantôme a laissé, revenez au rez-de-chaussée et entrez dans le bureau du directeur. Examinez-le, ouvrez le tiroir du milieu et récupérez le Carnet d'adresse 1 et le mémo du directeur.

Par la suite, sortez et remontez au 1er étage. Entrez dans le cabinet d'infirmerie se trouvant derrière la réception et récupérez la feuille des Contacts médicaux sur la table. Repoussez le fantôme de l'infirmière et sortez.

A présent, entrez dans le menu des fichiers et assemblez la suite des deux numéros à partir du Carnet d'adresse 1 et de l'un des Contacts médicaux (Hina Hidaka 997-521-884). Appelez ce numéro et téléportez-vous à l'infirmerie du 2ème étage.

Saisissez le téléphone sur la table, sortez et descendez au 1ème étage. Avancez jusqu'à la réception, récupérez un second téléphone par terre et consultez le message reçu. Ensuite, allez à gauche des toilettes et examinez le conduit des poubelles. Ne jetez pas le portable pour l'instant et descendez au rez-de-chaussée.

Entrez dans la salle de traitement, avancez à gauche et récupérez le Coton médicinal.

Sortez, remontez au 1er étage et entrez dans la salle des opérations. Récupérez le journal de Kyoko 12 sous le point de sauvegarde, entrez dans la pièce adjacente et récupérez les pansements sur l'étagère.

Maintenant que le téléphone est protégé par le coton, remontez au 2ème étage et approchez du conduit des poubelles. Jetez le téléphone dans le conduit et appelez le numéro de Hina Hidaka pour vous téléporter vers le sous-sol.

Sous-sol

Reprenez le téléphone et sortez de la pièce. Avancez dans le couloir et entrez dans la morgue, à gauche. Examinez le cadavre et sortez.

Allez dans la salle des données du sous-sol, récupérez le rapport 1 sur la table puis ouvrez le second tiroir et prenez le rapport 2.

Avancez à gauche, prenez le rapport 3 sur une autre table et continuez à gauche. Récupérez le rapport 5 dans une étagère et le rapport 4 au fond du couloir, par terre.

Enfin, ouvrez la porte de sortie et apercevez l'infirmière à nouveau. Suivez-la, récupérez le certificat et le carnet d'adresse qu'elle laisse puis composez le numéro inscrit sur la notice (997-674-681).

Une fois que ce chapitre est fini, refaites le chapitre Lamentations et continuez avec le chapitre suivant.

Chapitre 9 : La malédiction - Makoto Shirae

Lorsque vous regagnez le contrôle de Makoto, observez l'élément qui est sous la télévision et récupérez le journal Yuko Asagiri. Repérez le petit robot par terre, examinez-le de plus près et trouvez la clé USB.

Ensuite, avancez vers la cuisine et récupérez un téléphone portable sur la table. Approchez de la grande armoire et ouvrez les tiroirs, en bas à gauche.

Pour ouvrir le cadenas, appuyez sur le carré au milieu, en haut à gauche, en haut à droite, en bas à droite et en haut à gauche. Obtenez ainsi le journal d'Asagiri 2 et un mémo. Par la suite, prenez votre téléphone et appelez le numéro de Yoshi Kuromiya (997447-619). Tout de suite après, vous serez attaqué par un fantôme et vous devez le repousser à plusieurs reprises. Une fois que ceci est fait, reprenez votre téléphone portable et regardez la scène.

A présent, prenez le portable qui est près de la télévision, examinez la photo de famille de Sadao sur une étagère et remarquez que l'ordinateur de Sadao s'est allumé. Accédez à cet ordinateur, entrez le numéro de téléphone qui se trouve sur la carte de Sadao dans la barre de mot de passe (997-754-862) et lisez toute la conversation.

Chapitre 10 : L'attache - Rin Kagura

Après la scène, sortez de la salle et répondez au téléphone. Ensuite, prenez la feuille que Makoto laisse et suivez-le jusqu'aux escaliers. Descendez jusqu'au rez-de-chaussée, suivez le fantôme de Makoto puis essayez de prendre le téléphone sur le comptoir de la réception. Affrontez le fantôme qui apparait, tentez de prendre le téléphone une nouvelle fois puis allez à la réception.

Après la scène cinématique, suivez le fantôme de Kurenko jusqu'au 2ème étage et ouvrez la porte de la chambre 302 pour voir la scène cinématique de la fin. Félicitations ! Vous avez complété Calling !

Carnival : Fête Foraine

© 2K Play / Cat Daddy Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EPREUVES BONUS

Pour débloquer les épreuves bonus, vous devez échanger vos prix jumbo sur chacun des stands du jeu.

CRÉDITS

Pour voir les crédits, cliquez sur "Games" au-dessus de la tête du Ringmaster à l'écran du choix des modes solo ou multi.

Cars

© THQ / Incinerator 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

Cars : La Coupe Internationale de Martin

© THQ / Rainbow Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

0TO200X	Accélération max
BUYTALL	Galerie complète
MATTEL07	Tous les véhicules
NCEDUDZ	Peintures de Flash McQueen
PAINTIT	Toutes les peintures
PLAYALL	Toutes les courses et mini-jeux
VRYFAST	Difficulté Expert
ZZOOOOM	Boost infini

Cars Race-O-Rama

© THQ / Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Triche du menu Options.

CARSHOW	Toutes les peintures
EVRYBDY	Tous les amis de Lightning McQueen
GOLDKEY	Tous les défis du mode Story
GR8MODS	Tous les kits de Lightning McQueen
SLVRKEY	Tous les défis du mode Arcade

Castle of Shikigami III

© PQube / Alfa System

+ D'INFOS FORUM

OPTIONS EXTRA

Terminez le jeu une fois pour débloquer ce mode dans le menu des Options. Vous pourrez altérer différents paramètres comme la vitesse du jeu.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

A chaque heure de jeu que vous accumulez, vous gagnez un Continue supplémentaire.

Castlevania

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VAINCRE LA MORT

Ce boss étant l'un des plus difficiles, sinon le plus difficile du jeu, vous devez déjà commencer par atteindre la fin du niveau sans perdre de vie et en récupérant le double tir. Armez-vous de la hache en ayant un maximum de coeurs pour pouvoir l'utiliser, et récupérez le triple tir dans la salle du boss. Ne vous souciez pas des faucilles tournoyantes que la Mort vous envoie, placez-vous au milieu de la plate-forme, et balancez sans relâche des haches dans la direction du boss. Attention, car même lorsque vous l'aurez vaincu, vous devrez absolument éviter les faucilles lorsque vous irez récupérer la perle.

Castlevania : The Adventure Rebirth

© Konami 2010

+ D'INFOS FORUM

JOUER À L'ANCIENNE

Terminez le jeu une fois pour pouvoir activer la fonction "style classique" dans les options. Vous ne pourrez plus changer de direction pendant les sauts.

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, placez le curseur sur Start Game et maintenez enfoncée la touche Droite de la croix directionnelle pendant quelques secondes (la Wiimote est tenue à l'horizontale). Vous pourrez alors accéder au niveau de votre choix parmi ceux que vous avez déjà terminés et dans le même niveau de difficulté.

ESCALIER INVISIBLE

Au stage 6, dans la salle qui précède le combat contre Dracula, cassez la petite horloge et montez dessus. En appuyant vers le haut, vous verrez qu'il existe un escalier invisible qui mène à une cachette remplie de bonus.

Castlevania III : Dracula's Curse

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Entrez l'un des codes suivants comme nom de joueur en début de partie.

AKAMA	Seconde quête
FUJIMOTO	Commencer avec Grant
HELP ME	Commencer avec 10 vies
OKUDA	Commencer avec Alucard
URATA	Commencer avec Syfa

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu une fois.

Castlevania Judgment

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES SCÉNARIOS

Histoire d'Eric

Terminer le scénario de Maria

Histoire de Carmilla

Terminer le scénario d'Eric

Histoire de Cornell

Terminer le scénario de Carmilla

Histoire de Sypha

Terminer le scénario de Simon

Histoire de Grant

Terminer le scénario de Sypha

Histoire de Golem

Terminer le scénario de Grant

Histoire de Maria

Terminer le scénario d'Alucard

Histoire de Shanoa

Connecter le jeu avec Castlevania : Order of Ecclesia sur DS.

Histoire de Trevor

Terminer les scénarios de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha et Cornell

Histoire de Death et Shanoa

Terminer le scénario de Trevor

Histoire de Dracula

Terminer les scénarios de Simon, Alucard, Maria, Eric, Carmilla, Grant, Golem, Sypha, Cornell, Trevor, Death et Shanoa

Histoire d'Aeon

Terminer le scénario de Dracula pour débloquer le mode True Story (l'arrière-plan de l'écran du choix des personnages aura changé). Terminez ensuite le mode True Story avec n'importe quel personnage et battez Time Reaper pour débloquer l'histoire d'Aeon.

PERSONNAGES CACHÉS (MODES ARCADE, VERSUS, CASTLE, SURVIVAL)

Cette astuce permet de débloquer les personnages suivants dans les modes autres que le mode Story.

Aeon

Terminer le mode "True Story" avec Aeon (vous devez donc terminer le mode Story avec tous les personnages, puis le mode True Story avec le personnage de votre choix et battre Time Reaper, puis refaire le mode True Story avec Aeon). Ou bien connecter le jeu avec Castlevania : Order of Ecclesia sur DS.

Death

Terminer le mode "True Story" avec Death.

Dracula

Terminer le mode "True Story" avec Dracula.

Shanoa

Terminer le mode "True Story" avec Shanoa. Ou bien connecter le jeu avec Castlevania : Order of Ecclesia sur DS.

MODE TRUE STORY

Terminez le mode Story avec Dracula pour débloquer le mode True Story. Il s'agit d'un mode Story alternatif (l'arrière-plan de l'écran du choix des personnages est différent) où l'on a deux combats supplémentaires en fin de partie : un affrontement contre Aeon et un autre contre Time Reaper. Vous devez le vaincre pour débloquer Aeon en mode Story.

MODES DE DIFFICULTÉ

Hard

Terminer le mode Story en Normal.

Brutal

Terminer le mode Story en Hard.

BONUS DE CONNEXION

En connectant Castlevania Judgment (Wii) et Castlevania : Order of Ecclesia (DS), vous pourrez débloquer les bonus suivants.

Personnages (hors mode Story) :

-Shanoa
-Aeon

Accessoires :

-Skull Spider
-Wings of Darkness

Scénario du mode Story :

-Histoire de Shanoa

Données :

-Voix de Shanoa

RÉCOMPENSES DU MODE ARCADE

Terminez le mode Arcade dans le niveau de difficulté de votre choix pour débloquer les bonus suivants.

Galerie musicale :

-Ecran du choix des personnages
-Elemental Tactician

Accessoires :

-Devil Tail
-Fluffy White Rabbit Tail
-Black Persian Cat Tail
-Spirit Mask
-Ram Horns

Cave Story

© Nicalis

+ D'INFOS FORUM

FIN ALTERNATIVE

Après avoir construit la fusée censée vous emmener à la dernière caverne, ne parlez pas Momorin. Vous découvrirez ainsi des dialogues et des portraits différents pendant les crédits.

Chicken Little : Aventures Intergalactiques

© Buena Vista Interactive / Avalanche Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Ces codes sont à entrer dans la partie Cheats.

Tous les niveaux

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut.

Toutes les armes

Droite, Bas, Droite, Gauche.

Bouclier illimité

Droite, Bas, Droite, Bas, Droite.

Code Lyoko : Plongez vers l'Infini

© The Game Factory / Neko Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Config A

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : 2, Z, 1, Z, C, Z.

Config B

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : C, C, 1, C, Z, C.

Dommages accrus

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : 1, Z, Z, C, C, C.

Energie infinie

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : 2, 2, Z, Z, 1, 1.

Gagner 900 000 points

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : 2, 1, C, Z, 2, 1.

Tous les bonus

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : 1, 2, C, 2, 2, 2.

Tous les goodies

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : C, 2, 2, Z, C, Z.

Toutes les spécialités

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : Z, C, Z, C, C, C.

Vitesse accélérée

En cours de jeu, appuyez sur + et faites : Z, 1, 2, 1, 1, 1.

Contra Rebirth

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX PERSONNAGES

Tsugu-Min

Terminer le jeu en Facile.

Plissken

Terminer le jeu en Normal.

DIFFICULTÉ NIGHTMARE

Terminer le jeu en Difficile.

MENU DE TRICHE

A l'écran titre (affichage du nom du jeu), appuyez en même temps sur : **+, 1 et 2**. Vous pourrez alors accéder au menu de triche pour choisir votre niveau de départ ainsi que le personnage et l'arsenal de votre choix. Vous pourrez également désactiver les dommages et accéder au Sound Test.

Coraline

© D3 Publisher / Papaya Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Triche du menu Options.

Cheese	Oeil en forme de bouton

Coupe du Monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010

© Electronic Arts / EA Sports 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS COCA-COLA

Au menu principal, allez dans la section de saisie des codes du mode EA Extras et entrez les codes suivants.

Code 1 : ZTSMBDRGJLQBUMSA
Code 2 : XRNPAQSDMCYIWTRY
Code 3 : QCZCGTXKWYWBNPJK
Code 4 : VXYJZLXTRPBZUXXJ
Code 5 : BNDIPYYTCDZVJCCN
Code 6 : NLGAHWCHCCUCTNUH
Code 7 : YMEOCBDOIWYUEVQN
Code 8 : TLHDMYMCUITLAYJL

EQUIPE WORLD CLASSIC XI

Jouer avec l'équipe World Classic XI

Obtenir au moins une médaille de bronze contre toutes les équipes du mode Zakumi's Dream Team.

Utiliser l'équipe World Classic XI

Battre l'équipe World Classic XI (2 matches sur 3) pour la débloquer dans le mode Hit the Pitch.

PACKS CÉLÉBRATION

Pack n°1

Remporter la coupe du monde en ayant l'un de vos joueurs élu meilleur buteur de la coupe.

Pack n°2

Passer en tête en marquant dans les 5 premières minutes de n'importe quel match.

Pack n°3

Marquer moins de 5 minutes après avoir marqué une première fois.

Pack n°4

Totalisez 100 buts.

Pack n°5

Réalisez un Hat Trick ou marquez 3 buts avec le même joueur dans un même match.

Crash : Génération Mutant

© Sierra / Radical Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

En cours de partie (mode Story), **mettez le jeu en pause et maintenez le bouton de garde**, puis entrez les codes suivants avec la croix directionnelle le plus rapidement possible.

Toucher paralysant

Bas, Bas, Bas, Haut.

Crash devient une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite.

Quad Damage (laissé par les ennemis)

Haut, Haut, Haut, Gauche.

Fruit spécial (laissé par les ennemis)

Haut, Bas, Bas, Haut.

Super-Kick (laissé par les ennemis)

Haut, Droite, Bas, Gauche.

Fruit Wumpa (laissé par les ennemis)

Droite, Droite, Droite, Haut.

Corps déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas.

CODES DE TRICHE

En cours de partie, mettre le jeu en pose tout en maintenant enfoncée la touche de garde, puis appuyer rapidement sur les touches suivantes :

Geler un ennemi

Bas, Bas, Bas, Haut

Devenir une ombre

Gauche, Droite, Gauche, Droite

Les ennemis laissent tomber des Evo- Wumpas

Haut, Bas, Bas, Haut

Les ennemis laissent tomber des gants de boxe

Haut, Haut, Haut, Gauche

Les ennemis laissent tomber des fruits Wumpas

Droite, Droite, Droute, Haut

Crash déformé

Gauche, Gauche, Gauche, Bas

Crash of the Titans

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur + et entrez les codes suivants.

Grosse tête

Maintenez C et faites B, B, Z, A.

Shadow Crash

Maintenez C et faites Z, B, Z, A.

LES SKINS

`Skin Goar`	Battez 30 Goars
`Skin Koo-Ala`	Battez 150 Koo-Alas
`Skin Ratnician`	Battez 200 Ratnicians
`Skin Rhinoroller`	Battez 30 Rhinrollers
`Skin Snipe`	Battez 50 Snipes
`Skin Spike`	Battez 50 Spikes

Cratermaze

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES NIVEAUX

Pour entrer le code suivant, rendez-vous à l'écran PassCode.

Bleu/Profil gauche, Bleu/Profil gauche, Bleu/Profil droit, Rouge/De face.

MODE EXPERT

Pour entrer le code suivant, rendez-vous à l'écran PassCode.

Bleu/De dos, Bleu/De dos, Rouge/Profil droit, Bleu/De face.

Crystal Defenders R1

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

RUINES DE DELGANTUA

Complétez chaque niveau sans perdre un seul cristal pour débloquer les Ruines de Delgantua.

Crystal Defenders R2

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

NIVEAU BONUS

Obtenez un Perfect sur tous les niveaux pour accéder au pays interdit de Zellea.

Cursed Mountain

© Deep Silver 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Frank - Illusion de l'égo

Vous commencez au sommet d'une montagne pendant une tempête de neige. Avancez dans la neige en suivant le rebord. Tournez ensuite à droite et suivez les indications pour escalader la paroi. Après la petite cinématique, avancez encore pour déclencher une cinématique inquiétante qui annonce le début de votre aventure.

Eric - Ombre à Lhando

Trouvez la maison d'Eric Bennett

Vous partez à la recherche de votre frère perdu dans la montagne. Vous débutez votre périple dans la ville de Lhando. Avancez dans la ruelle et tournez à gauche. Allez jusqu'au bout du chemin et entrez dans la maison qui se trouve à droite. Allez encore à droite et prenez le Piolet qui appartenait à votre frère. Vous pouvez maintenant utiliser cet objet pour détruire des obstacles ou repousser les ennemis. Montez ensuite à l'échelle et avancez vers la gauche. Détruisez la jarre et prenez la Note qui stipule que le piolet de Frank possède d'étranges pouvoirs mystérieux. Descendez et allez à gauche pour détruire la jarre et prendre la Clé rouillée.

Sortez ensuite par la porte arrière et avancez dans la ruelle. Tournez à gauche, traversez le petit pont et tournez encore une fois à gauche. En chemin prenez les bâtonnets d'encens qui sont illuminés d'une lueur rouge. Allumez ces bâtonnets au sanctuaire de Sangye Menla pour vous soigner. Allez ensuite à gauche et brisez la jarre pour prendre un autre Livre de chronique. Allez au coin opposé pour trouver une nouvelle jarre à briser et prenez le bâtonnet d'encens. Allez ensuite à gauche, avancez dans la ruelle et suivez le fantôme jusqu'à l'apparition de la vision effrayante. Votre jauge apparait maintenant en bas à gauche de votre écran. Avancez jusqu'à l'impasse et montez à l'échelle. Brisez la jarre et prenez le Bâtonnet. Avancez sur la corniche ensuite sautez vers le balcon situé à gauche. Avancez jusqu'à la porte et entrez.

Prenez la Note de votre frère qui se trouve sur la table. Prenez une autre Note qui se trouve sur l'étagère. Sortez ensuite par la porte et cassez la jarre qui se trouve derrière cette dernière pour prendre un bâtonnet d'encens. Descendez en empruntant l'échelle et allez à droite. Tournez à droite dans la ruelle et avancez jusqu'à la maison d'en face puis entrez. Prenez la Petite clé qui se trouve sur la table de droite. Sortez ensuite par la porte de derrière. Montez les marches et tournez à droite. Avancez et tournez à gauche et montez les marches. Allez à gauche pour détruire la jarre et prendre la Note ensuite avancez dans le chemin opposé. Allez vers les marches situées à gauche pour déclencher une cinématique.

Un moine fait son apparition et vous aide à repousser le fantôme. Suivez ensuite les indications pour utiliser le Troisième oeil qui vous permet de voir les symboles à purifier ou à arracher puis exécutez le rituel. Approchez-vous ensuite du sanctuaire et allumez les bâtonnets pour vous soigner. Regardez du coté opposé du sanctuaire pour voir une jarre. Détruisez-la et prenez le bâtonnet d'encens. Descendez ensuite les marches et tournez à droite. Détruisez la jarre et prenez la Note. Revenez au sanctuaire et montez les marches jusqu'à la maison de Bennett.

Avancez vers la porte et essayez de l'ouvrir. Le moine vous conseille d'utiliser votre Troisième oeil pour trouver le

chemin. Il vous faut quelque chose pour briser les symboles qui bloquent la porte.

Trouvez quelque chose qui augmentera le pouvoir du piolet

Rebroussez chemin et descendez toutes les marches pour faire la rencontre d'un fantôme. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour repousser le fantôme qui s'agrippe à vous. Utilisez ensuite le piolet pour frapper le fantôme trois fois. Tournez-vous ensuite pour le retrouver derrière votre dos. Attaquez-le une dernière fois pour qu'il disparaisse. Maintenant que vous avez appris à vous défendre, attendez-vous à être attaqué plus souvent par ces créatures. Allez vous soigner au sanctuaire et descendez le marches qui se trouvent à gauche. Ouvrez la porte et entrez.

Utilisez votre Troisième oeil pour examiner le cadavre ensuite visez le symbole et exécutez le geste indiqué pour libérer le fantôme. Prenez ensuite le Kartrika qui se trouve sur la table. Ce dernier sera associé au piolet pour briser le symbole magique qui bloquait la porte. Montez ensuite les marches, passez en mode Troisième oeil et arrachez le symbole qui bloque le chemin. Avancez et prenez la Note qui se trouve sur le lit. Quittez ensuite cette maison et rejoignez celle de Bennett.

Après la cinématique et quand vous affrontez le fantôme, passez en mode vision du Troisième oeil et visez votre ennemi avec votre arme pour lancer une décharge d'énergie spirituelle. Cette énergie nécessite quelques secondes pour se recharger après chaque tir. Visez donc correctement avant de tirer sur le fantôme. Lorsqu'il aura disparu, avancez vers la porte de la maison et entrez.

Avancez vers la table située à droite et prenez la Note.
Montez les escaliers et allez à droite. Entrez par la porte et examinez celle située au fond (elle est bloquée). Montez l'escalier qui se trouve à droite, avancez et prenez la Note qui se trouve sur la table située à droite. Entrez ensuite par la porte pour trouver Bennett.

Trouvez la clochette de rituel de Frank

Après la cinématique et la discussion avec Bennett, vous devez retrouver la clochette de rituel de votre frère. Commencez par prendre la Note qui se trouve sur la table. Quittez ensuite la chambre et descendez les escaliers. Allez à la porte bloquée et utilisez la vision du Troisième oeil pour repérer le symbole sur la porte et l'arracher. Entrez ensuite dans la bibliothèque et montez l'escalier. Avancez et prenez la Note qui se trouve dans l'étagère. Montez d'autres marches et prenez la Clochette de rituel. Descendez et prenez un autre Livre qui se trouve sur l'étagère. Descendez les escaliers et essayez de sortir de la bibliothèque. Un fantôme arrive par derrière et essayera de vous attaquer. Tirez-lui dessus à coup d'énergie spirituelle et bannissez-le ensuite avec le rituel de Compassion en effectuant le geste indiqué. Lorsque vous bannissez un fantôme vous gagnerez quelques points de santé. Quittez ensuite la bibliothèque et montez vers la chambre de Bennett. Eliminez le fantôme qui se trouve dans la chambre en le bannissant.

Rencontre avec la Yogini

Cherchez des survivants

Avancez jusqu'à apercevoir un fantôme. Suivez ce dernier jusqu'au mur et parlez au vieux moine. Cassez ensuite la jarre située à gauche et prenez le bâtonnet d'encens.

Cherchez le chamane du village

Rebroussez chemin et allez vers le village. Eliminez le fantôme qui se trouve entre les drapeaux et entrez dans le village. Suivez le fantôme qui apparait à droite et attaquez-le. Tirez-lui dessus ensuite bannissez-le. Avancez dans le village jusqu'à rencontrer un nouveau fantôme. Eliminez-le et montez les marches qui se trouvent à droite pour briser la

jarre et prendre le Bâtonnet. Descendez et sortez par la grande porte située à gauche et qui mène vers une autre partie du village.

Tournez à gauche et avancez jusqu'à atteindre les deux jarres puis brisez-les pour trouver un Bâtonnet d'encens dans l'une d'elles. Revenez et avancez dans le chemin descendant vers la partie inférieure du village. Vous apercevrez de loin la tente du chamane, c'est donc vers cette tente que vous devez aller. Mais avant tout, entrez dans la première maison à gauche. Visitez la chambre de droite et prenez la Note qui se trouve sur la table. Montez ensuite l'escalier et prenez celle qui se trouve sur le lit. Descendez, allez vers la porte de derrière et essayez de l'ouvrir. La porte est sellée et vous devez détruire les trois symboles qui se trouvent dans le village pour l'ouvrir.

Trouvez et détruisez les trois symboles dans le village supérieur

Sortez de la maison et allez à gauche pour affronter un autre fantôme. Avancez ensuite dans l'allée d'en face et tournez à gauche vers la statue de Bouddha. Utilisez le Troisième oeil pour le purifier et ramassez ensuite la Note. Approchez-vous enfin de la statue pour que votre jauge de santé se remplisse. Revenez dans la cour, tournez à gauche et avancez. Tournez ensuite à droite pour trouver trois jarres. Brisez-les pour trouver un Bâtonnet d'encens dans celle de gauche. Rebroussez chemin et montez vers la porte du village. Trois fantômes vous bloquent la route, éliminez-les en prenant vos distances pour ne pas être touché. Le troisième sera le plus coriace, donc méfiez-vous de lui et essayez de les bannir tous les trois pour que votre jauge de santé se remplisse.

Avancez ensuite vers le centre du village et repérez les trois symboles inscrits sur les porte des trois maisons (celles qui possèdent des torches près de leurs portes). Il n y a pas d'ordre particulier dans la récolte des fragments donc commencez par n'importe quelle maison. Faites face au centre du village et purifiez la première porte en suivant le geste indiqué à l'écran. Entrez et suivez le fantôme. Prenez la Note qui se trouve sur la commode, située à gauche. Prenez la direction de la sortie et éliminez le fantôme qui apparait. Descendez ensuite aux escaliers et prenez le Bâtonnet qui se trouve sous les escaliers. Eliminez ensuite le fantôme qui garde le Fragment du Sceau Palden. Prenez ensuite ce fragment et quittez la maison.

Trouvez les fragments de sceau restants

Avancez vers la maison d'en face et éliminez le fantôme qui vous attaque en chemin. Purifiez la porte en arrachant le symbole par la reproduction du geste indiqué à l'écran. Entrez et bannissez le fantôme. Allez dans la cuisine située à gauche et prenez la Note qui se trouve sur la table. Cassez la jarre qui se trouve à droite pour prendre un Bâtonnet. Montez ensuite l'escalier et prenez le Fragment du Sceau Yama, qui se trouve sur l'étagère.

Trouvez le dernier fragment de sceau

Descendez ensuite et éliminez le fantôme qui vous attend en bas sans quitter les escaliers. Sortez ensuite et allez à la dernière porte. Montez l'escalier et prenez la Note qui se trouve sur la table. Entrez dans la chambre située à droite, prenez la Note qui se trouve sur l'étagère et le dernier Fragment du sceau qui se trouve sur la table.

Ouvrez la porte du village inférieur

Eliminez ensuite le fantôme qui vous empêche de sortir. Sortez de la maison pour vous retrouver piégé dans une Fissure des ténèbres. Cette fissure vous emprisonne dans une zone protégée par des symboles. Plusieurs fantômes rodent dans le coin. Vous devez détruire les symboles spirituels qui bloquent le chemin tout en éliminant les fantômes qui apparaissent.

Trouvez et détruisez deux symboles qui retiennent la fissure des ténèbres

Commencez par éliminer les ennemis en leur lançant votre énergie spirituelle et avant qu'ils ne s'approchent de vous. Bannissez-les ensuite pour gagner des points de santé. Allez ensuite à droite vers la maison qui se trouve près de l'entrée du village inférieur.
Arrêtez-vous devant la porte et détruisez le premier symbole en suivant le geste indiqué. Descendez ensuite et allez à droite. Suivez le chemin et montez les escaliers qui mènent à gauche. Eliminez le fantôme ensuite détruisez le symbole qui se trouve sur la porte pour quitter cette Fissure des ténèbres et débloquer la porte du village inférieur.

Ouvrez la porte du village inférieur

Revenez au village inférieur et entrez dans la première maison. Allez à la porte de derrière et ouvrez-la maintenant que vous l'avez débloquée. Sortez et allez au coin à gauche pour casser la jarre et prendre le Bâtonnet d'encens. Montez ensuite à l'escalier puis à l'échelle. Une fois sur le toit, avancez et éliminez le fantôme. Sautez sur le toit suivant et montez à l'échelle. Eliminez un autre fantôme et continuez d'avancer. Allez à droite vers le sanctuaire et soignez-vous. Allez ensuite vers les deux jarres et cassez-les pour prendre le Bâtonnet d'encens. Rendez-vous ensuite derrière la maison située à droite et purifiez la statue. Eliminez ensuite le fantôme et ramassez la statuette. Allez à la deuxième maison et entrez. Vous serez à nouveau piégé à l'intérieur. Allumez les Bâtonnets d'encens qui se trouvent en face de vous. Repérez le fantôme qui rode dans la maison et éliminez-le pour libérer le passage. Montez à l'étage, entrez dans la dernière salle et prenez la Note. Revenez à la première salle et purifiez la porte pour débloquer le passage. Sortez et montez à l'échelle. Allez vers le rebord et prenez la Note. Escaladez encore une autre échelle puis allez à droite. Traversez le pont suspendu et sautez pour éviter de tomber quand ce dernier s'écroule. Avancez dans le chemin montant et éliminez le fantôme. Continuez votre chemin, entrez par la porte et dirigez-vous vers la tente du chamane.

Suivez Jomo Menmo jusqu'au site de rituel

Suivez le chamane Jomo Menmo dans le chemin étroit jusqu'au site de rituel.

Dans les ténèbres

Trouvez un moyen de sortir du gouffre

Commencez par vous retourner et allez à l'arrière du gouffre. Prenez le Bâtonnet qui se trouve dans la jarre puis purifiez la statue de Bouddha. Prenez ensuite la Note et regardez encore une fois la statue pour vous soigner. Rebroussez chemin, avancez et cassez la jarre située à gauche pour prendre le Bâtonnet. Avancez pour que deux fantômes vous attaquent en même temps. Alignez-les et éliminez-les rapidement puis continuez votre route. Purifiez la pierre qui se trouve à droite pour qu'elle dévoile un passage. Entrez et cassez les jarres qui se trouvent à droite pour prendre les Bâtonnets d'encens. Allez à gauche et prenez la Note qui se trouve sur la table. Allez ensuite vers la statue et purifiez-la pour faire apparaitre un fantôme. Bannissez-le ensuite et ramassez la statuette de Bouddha. Sortez de la grotte et continuez votre chemin.

Longez ensuite le rebord en évitant les mains fantômes qui surgissent du mur. Ignorez les spectres qui apparaissent derrière vous et éliminez celui qui jaillit juste en face de vous. Continuez d'avancer jusqu'à arriver à une large zone ouverte et pleine de statue. Remarquez le sanctuaire qui se trouve à droite, il sera utile par la suite. Allez au fond de la zone et prenez le Bâtonnet qui se trouve dans la jarre. La porte qui se trouve à gauche est bloquée pour le moment. Allez vers les statuettes et activez-les pour déclencher un combat contre le boss.

Boss : Vautour
Ce boss est lent mais ses frappes sont puissantes. Ne cherchez pas la confrontation directe et attendez qu'il s'approche de vous pour le frapper.

Vous pouvez aussi utiliser les tirs d'énergie spirituelle contre votre ennemi. Suite à la frappe, il reculera et attendra un peu avant l'attaque suivante. Quand il disparait, regardez autour de vous pour repérer sa nouvelle position. Continuez

vos attaques jusqu'à ce qu'il se mette au centre des trois statues pour qu'elles le soignent. Dans la deuxième partie du combat, repoussez le boss puis utilisez le Troisième oeil pour repérer le symbole sur la première statue. Purifiez-la en détruisant le symbole. Un fantôme apparait après sa purification, alignez-le avec le vautour et attaquez-les en même temps. Vous pouvez vous soigner grâce au sanctuaire qui se trouve dans la zone. Répétez la même action avec les autres statues et éliminez ou éloignez-vous des fantômes qui apparaissent après chaque purification. Si vos points de santé diminuent, bannissez-les pour gagner quelques points de plus. Une fois le vautour sans possibilité de soin, attaquez-le et utilisez le Troisième oeil pour le purifier. Il prendra alors la fuite et quittera la zone.

Avancez ensuite vers la porte bloquée et purifiez-la pour enlever les barrières. Montez l'escalier et détruisez la jarre pour prendre le Bâtonnet d'encens. Continuez à monter et prenez la Note située près du cadavre. Purifiez ensuite le passage et éliminez le fantôme. Reprenez votre route jusqu'au gouffre. Reculez un peu et grimpez à la paroi. Une fois en haut, allez à droite pour prendre les Bâtonnets d'encens qui se trouvent dans les jarres. Allez ensuite dans le chemin opposé et éliminez le fantôme qui vous barre la route. Longez ensuite le rebord et approchez-vous de la porte pour déclencher une cinématique.

Avancez ensuite et traversez le pont. Eliminez le fantôme et continuez votre chemin jusqu'à la tente du chamane. Vous serez encore attaqué par le précédent boss. Lancez de l'énergie spirituelle sur votre ennemi jusqu'à ce que le symbole du sceau se dévoile. Purifiez ensuite cet ennemi pour l'éliminer une fois pour toutes. Avancez vers le cadavre du boss et ramassez l'Enchantement Kartrika de Palden Lhamo, il s'agit d'un enchantement pour votre arme Kartrika (il augmente sa capacité et la rend capable de couper et de percer les obstructions spirituelles).

Un rituel perturbé

Trouvez un moyen d'aller au monastère de Nyen-de-kyi-buk

Montez à l'escalier et entrez dans la cabane. Avancez et prenez la Note qui se trouve sur la caisse. Sortez par la porte de derrière et suivez le chemin qui mène vers les escaliers. Montez ensuite, avancez et traversez le petit pont. Visitez la cabane située à droite. Entrez, prenez la Note qui se trouve à droite et sortez. Allez à gauche et prenez le Bâtonnet d'encens qui se trouve dans la jarre. Avancez dans le chemin ensuite longez le rebord. Suivez le chemin montant et éliminez le fantôme qui vous bloque le chemin. Continuez votre ascension et cassez les jarres qui se trouvent en face de la porte pour prendre le Bâtonnet d'encens. Traversez ensuite la porte et affrontez les deux fantômes.

L'un d'eux arrive par derrière et le deuxième par devant. Déplacez-vous pour les aligner et bannissez-les pour pouvoir continuer votre route. Avancez jusqu'à la cabane suivante, entrez et éliminez rapidement le fantôme qui se trouve à l'intérieur avant que ce dernier ne vous attaque. Prenez ensuite la Note qui se trouve sur la table. Continuez votre montée jusqu'à une autre cabane fermée à clé. Avancez dans le chemin de gauche et traversez le petit pont. Tournez à droite et traversez le cours d'eau. Avancez, allez derrière la cabane située à droite et purifiez la statue. Eliminez ensuite le fantôme et prenez la statuette qu'il laisse derrière lui. Continuez à monter et brisez la jarre pour prendre le Bâtonnet ensuite dirigez-vous vers la cabane située à droite. Observez la porte et le symbole inscrit dessus puis éliminez le fantôme pour vous emparer de sa clé.

Descendez alors et revenez vers la cabane fermée à clé. Ouvrez-la et prenez la Note située sur le lit. Regardez vers le mur gauche et détruisez le symbole. Suite à cela, plusieurs ennemis vont surgir de nulle part et vous attendent à l'extérieur de la cabane. Restez dans la cabane et attendez-les. Ces derniers passerent par la porte ouverte et ne traverseront pas le mur. Alignez-les alors et repoussez-les puis bannissez-les. Prenez ensuite le Thoba, Marteau de rituel laissé par les fantômes.

Apportez le marteau au site de rituel

Revenez à la cabane qui possède un symbole sur la porte et entrez. Prenez la Dague de Rituel Kila qui se trouve à gauche et la Note située à droite. Éliminez ensuite les fantômes qui arrivent en masse. Utilisez les tirs d'énergie spirituelle pour les toucher avant qu'ils ne vous encerclent ensuite bannissez-les en exécutant les gestes qui s'affichent.

Sortez ensuite par la porte de derrière et détruisez les jarres pour ramasser le Bâtonnet. Avancez à gauche et soignez-vous si nécessaire dans le sanctuaire qui se trouve à droite. Continuez jusqu'à la statue et purifiez-la pour obtenir un Livre. Rebroussez ensuite chemin et suivez l'allée qui se trouve à gauche, près du mur. Avancez jusqu'à la porte et entrez dans le site du rituel. Avancez vers la pierre entachée de sang pour déclencher une cinématique.

Débattez-vous ensuite pour éviter d'être poignardé et affrontez les fantômes. Commencez par éliminer rapidement celui qui avance en votre direction. Passez ensuite au fantôme volant. Evitez ses tirs spirituels et ripostez à votre tour pour faire apparaitre le symbole à détruire et bannir cet ennemi. Ramassez enfin le Kila qui se trouve sur le rocher.

Trancher dans l'ignorance

Allez au monastère

Avancez vers le monastère, traversez le pont et éliminez les deux fantômes qui vous barrent la route. Avancez ensuite et tenez-vous prêt à sauter pour éviter le déboulement des rochers. Entrez ensuite dans le monastère.

Trouvez Thod-pa

Détruisez la jarre qui se trouve à gauche de l'entrée et prenez le Bâtonnet d'encens. Avancez dans la cour et éliminez les deux fantômes avant de prendre la clé qui se trouve à droite. Montez à l'escalier de gauche et détruisez la jarre pour prendre le Bâtonnet. Allez vers la porte d'en face et observez-la. Elle est fermée et vous devez récupérer un sceau pour l'ouvrir.

Trouvez le sceau de la porte

Revenez en bas et entrez par la porte située à gauche. Descendez l'escalier et montez à l'échelle. Détruisez la deuxième jarre pour prendre le Fragment de sceau Ganesha. Revenez près de la porte d'entrée et allez à droite. Passez dans le balcon et ramassez la petite clé.

Trouvez le deuxième fragment de sceau

Sortez ensuite et escaladez les marches de gauche puis entrez par la porte située à gauche aussi. Allez encore à gauche, prenez la Note puis ouvrez la porte de la cave et descendez. Avancez jusqu'à la dernière salle et prenez le deuxième Fragment de Ganesha. Eliminez ensuite le fantôme qui apparait derrière vous avant de passer à celui qui vous bloque le chemin. Revenez vers la porte du monastère. Placez les deux fragments et utilisez le Troisième oeil pour faire bouger les deux moulins de prière pour ouvrir la porte. Eliminez ensuite les deux spectres volants, entrez par la porte et allez à gauche pour prendre la Note. Sortez par la porte de derrière puis détruisez la jarre qui se trouve à droite et prenez le Bâtonnet d'encens. Montez ensuite le long des escaliers et, une fois en haut, allumez les bâtonnets d'encens pour faire de la fumée et voir vos ennemis. Eliminez-les et prenez la Note qui se trouve à droite de la statue. Entrez ensuite par la porte qui se trouve à droite. Prenez le Bâtonnet qui se trouve dans la jarre et soignez-vous au sanctuaire. Sortez ensuite par la porte située à droite.

Prenez un autre Bâtonnet et montez les escaliers. Une fois en haut, prenez le bâtonnet qui se trouve dans la jarre située dans le coin à gauche. La porte qui se trouve à droite est fermée, vous devez donc monter les escaliers. Passez les deux portes pour atteindre la porte scellée (pour le moment). Revenez un peu en arrière et descendez. Eliminez le fantôme pour que le sceau de la porte d'en haut disparaisse. Revenez en haut et passez par cette porte. A gauche, il y a une porte fermée. Vous devez trouver la statue qui manque pour la placer sur le piédestal et ouvrir la porte.

Trouvez la statue de buddha disparue

Allez donc à droite et entrez par la porte. Tournez à droite et franchissez une autre porte. Avancez et essayez d'ouvrir la porte qui se trouve à gauche.

Trouvez la clé du sanctuaire principal

Revenez alors à la zone précédente et descendez à l'escalier. Il y a une porte scellée par trois sceaux à gauche. Continuez d'avancer et passez par la porte suivante. Une fois dans le balcon, éliminez le fantôme pour désactiver le premier sceau de la porte. Cassez ensuite la jarre et prenez la Note. Revenez à l'intérieur et descendez d'autres escaliers. Prenez le Bâtonnet qui se trouve dans la jarre et la clé située à gauche. Eliminez ensuite le spectre qui apparait et sortez par la porte. Montez l'escalier et avancez jusqu'à entrer par le trou dans le mur. Eliminez le fantôme pour enlever le deuxième sceau de la porte puis prenez la Note située sur la table.

Revenez ensuite à l'intérieur et montez les escaliers jusqu'en haut puis entrez par la porte qui se trouve à gauche. Franchissez la porte suivante en l'ouvrant avec la clé. Cassez la jarre située dans le coin gauche et prenez le Bâtonnet d'encens. Montez ensuite sur le toit et battez les trois fantômes volants pour désactiver le dernier symbole du sceau sur la porte. Avant de quitter le toit, détruisez les jarres pour récupérer des Bâtonnets. Revenez à la porte qui était scellée et entrez.

Prenez la statuette de Bouddha qui se trouve à gauche. Un fantôme s'attaquera à vous. Repérez-le avant qu'il ne vous attaque et tirez-lui dessus pour le repousser. Quand il disparait, il laissera derrière lui la main du rituel Lag Pa. Avancez ensuite à droite et prenez la Note avant de quitter la salle. Montez l'escalier et revenez à la porte qui nécessite une statue pour s'ouvrir. Avancez et montez l'escalier. Prenez le Bâtonnet situé dans la jarre en chemin et continuez jusqu'au moine.

Enregistrez les Mantras des lamas morts

Après la cinématique, commencez par prendre la Note qui se trouve à gauche. Descendez ensuite l'escalier et sortez par la porte. Traversez le pont et descendez via l'échelle. Avancez et prenez la Note qui se trouve à gauche. Avancez ensuite vers la statue, purifiez-la et prenez la Note. Sortez ensuite par la porte et avancez dans l'unique chemin. Utilisez le Troisième oeil pour repérez les pièges sur votre chemin. Vous devez ensuite avancer doucement pour enregistrer les Mantras des lamas morts. Une fois le travail accompli, revenez en arrière pour retrouver le moine. Suivez ensuite l'indication qui s'affiche pour sombrer dans le noir total. C'est là que vous serez attaqué par un fantôme volant, éliminez-le avec votre nouvelle arme.

Obstacles abattus

Trouvez l'entrée du monastère

Avancez dans le chemin et tournez à droite. Montez et cassez la jarre ensuite prenez la Note qui se trouve devant la statue. Eliminez ensuite le fantôme et revenez dans le premier chemin. Avancez et suivez les deux spectres qui apparaissent. Une fois en haut, dans la cour, soignez-vous dans le sanctuaire qui se trouve à droite et ramassez le bâtonnet qui se trouve dans la jarre située à gauche (près de la porte). Montez ensuite vers la porte qui se trouve en haut (celle du milieu).

Trouvez un autre moyen de rentrer dans le monastère

Après la vision, essayez d'entrer mais la porte est fermée. Descendez et affrontez les fantômes volants. Evitez de rester au centre de la zone et attaquez les ennemis un à un pour les bannir rapidement. Un dernier spectre volant prend la fuite et fait tomber la statue en chemin, ce qui dégage un passage sur le rebord. Avancez par ce chemin pour atteindre

le balcon.

Avancez à droite et regardez à droite de la porte pour trouver un Livre. Prenez-le et éliminez le fantôme qui apparait juste après. Allez dans le chemin à gauche et suivez le fantôme volant. Bannissez celui qui vous coupe la route et continuez à avancer. Passez ensuite sur le rebord droit et grimpez au mur. Détruisez les jarres qui sont sur le toit puis montez à l'échelle. Avancez sur l'échafaudage pour atteindre le toit. Détruisez la jarre située à droite et débarrassez-vous du fantôme. Montez une autre échelle et avancez sur la planche sans perdre votre équilibre. Montez à une autre échelle et avancez sur le toit. Passez ensuite de toit en toit et descendez à l'échelle. Descendez tout en bas et avancez pour affronter les spectres qui se trouvent dans la Fissure des ténèbres.

Eliminez-les rapidement parce que votre barre de vie diminue puis purifiez les trois statues et prenez la Note qui se trouve sur celle de droite. Une fois la zone nettoyée, allez sous l'escalier et prenez la Note. Montez ensuite à l'escalier, entrez dans la salle et éliminez le spectre. Montez d'autres escaliers, passez sur la planche sans perdre votre équilibre puis empruntez l'échelle vers le toit.

Entrez dans le monastère

Descendez avec l'échelle ensuite passez de toit en toit et allez sur le rebord gauche. Descendez ensuite vers la cours du sanctuaire et affrontez les moines fantômes. Le Lag Pa est la meilleure arme contre ces ennemis rapides. Ne ratez pas votre coup pour ne pas être encerclé par les trois fantômes et subir des attaques de tous les cotés. Prenez ensuite la Note et allez vers la porte située à gauche de la statue. Installez-vous près du moine et suivez les indications qui s'affichent pour méditer et sombrer dans le noir.

Crépuscule du Bardo

Trouvez Frank

Allez dans la salle suivante et montez les marches. Passez la porte et préparez-vous à l'affrontement. Après la cinématique, commencez par purifier les statues. Chaque symbole détruit fait apparaitre un fantôme. Passez ensuite à ces derniers et utilisez le Lag Pa comme arme pour bannir rapidement vos ennemis sans qu'ils s'approchent de vous.

Avancez ensuite sur le chemin transparent et soignez-vous au sanctuaire. Avancez sur le chemin descendant et suivez les indications qui s'affichent pour éviter l'attaque du vautour. Continuez d'avancer et entrez par la porte. Montez les marches et soignez-vous au sanctuaire qui se trouve à gauche. Continuez votre chemin pour que deux fantômes volants s'attaquent à vous. Ils arriveront par derrière, tournez-vous alors et utilisez votre Lag Pa pour les éliminer. Descendez les marches et avancez vers les ruines. Approchez-vous du centre pour voir surgir un démon. Vous devez éliminer ce boss pour pouvoir continuer.

Boss : Démon
Choisissez le Kila comme arme. Au début de la confrontation, vous êtes confiné dans un cercle étroit par des barrières spirituelles et pendant ce temps le boss est invulnérable. Inutile de lui tirer dessus. Il attaque au corps à corps mais il est lent. Attirez-le près des barrières et esquivez son coup pour qu'il touche la barrière et la rende instable. Refaites la même chose avec les autres barrières pour les détruire et sortir de ce piège.

Eloignez-vous ensuite du boss qui restera au centre. Il utilise maintenant de l'énergie spirituelle sous forme de projectiles. Il annonce ses tirs avec un cri donc soyez attentif. Evitez ses tirs puis ripostez à votre tour avec le Kila.

Tirez plusieurs fois tout en évitant ses tirs jusqu'à ce qu'il s'immobilise et fasse apparaitre trois symboles au dessus de sa tête. Deux en avant et un en arrière. Commencez par purifier le premier symbole en suivant les indications qui s'affichent. Après cette première purification, le démon se ressaisit et se remet à tirer. Evitez-ses tirs et attaquez-le pour l'immobiliser encore une fois. Purifiez le deuxième symbole et repassez à l'attaque pour l'immobiliser une dernière fois. Passez derrière lui et purifiez son dernier symbole. Le boss changera encore une fois son style d'attaque. Il sautera de

coin en coin en vous tirant dessus à coup d'énergie spirituelle. Evitez les premiers tirs et ripostez ensuite dès qu'il se pose après un saut pour ne pas lui laisser le temps de tirer. Après l'avoir touché plusieurs fois, l'ennemi sera éliminé et laissera derrière lui le Khorlo, une autre amélioration pour votre piolet.

La montagne perdue

Allez au refuge de Chomolonzo

Avancez dans le chemin jusqu'à la porte effondrée. Un fantôme fait son apparition sur votre gauche mais ne vous agressera pas.

Suivez le fantôme

Suivez la femme fantôme jusqu'à l'apparition de deux spectres volants. Eliminez-les avec votre Lag Pa et continuez votre route. En chemin, prenez la Note qui se trouve à droite près du cadavre. Avancez encore et éliminez un autre fantôme Montez ensuite à gauche pour prendre la Note et reprenez votre chemin. Descendez ensuite la montagne et suivez encore le fantôme jusqu'à arriver à une zone protégée par des lances qui ne sont visibles qu'avec le Troisième oeil. Avancez entre ces lances et allez vers le cadavre de la femme pour prendre l'amulette Mingma. Après la vision, éliminez les trois fantômes qui vous encerclent en utilisant votre Lag Pa. Allez ensuite au sanctuaire et soignez-vous.

Apportez l'amulette de Mingma à Paul Ward

Grimpez à la paroi de la montagne en évitant les zones fragiles qui sont de couleur bleuâtre. Si vous tombez, exécutez le mouvement qui s'affiche pour vous accrocher et éviter la mort. Une fois en haut, allez directement vous mettre derrière le rocher. Quand l'écran devient bleu, cela indique l'arrivée d'un vent glacial. Laissez-le passer ensuite avancez de rocher en rocher pour rester à l'abri. Allez ensuite au sanctuaire qui se trouve à gauche et soignez-vous. Continuez votre périple dans la neige jusqu'à l'apparition d'une créature volante.

Sortez de ce gouffre

Après la cinématique, avancez dans le chemin central jusqu'à atteindre les cadavres de deux grimpeurs. Escaladez la montagne par la gauche en évitant la zone fragile. Une fois en haut, affrontez le fantôme du grimpeur. Il est plus rapide que les autres fantômes. Visez correctement avant de tirer et bannissez cet ennemi. Eliminez ensuite le second spectre et approchez-vous des tentes. Prenez la Note qui se trouve au centre et reprenez votre route. Traversez le pont et purifiez la statue pour récupérer un Livre. Continuez votre route jusqu'à revoir la créature volante de tout à l'heure. Vous devez cette fois combattre ce boss.

Boss : Créature volante
Avec votre Kila, tirez sur cet ennemi plusieurs fois pour qu'il se soigne à l'aide des statues qui se trouvent au centre. Ce boss se comporte de la même façon que le premier boss (le Vautour). Quand il revient à la charge, tirez sur l'ennemi cinq fois pour qu'il parte se soigner. Visez alors les statues et purifiez-les. Inutile de vous approcher de chaque statue pour la purifier, restez en place pour ne pas perdre de temps. Si vous n'arrivez pas par manque de temps à les purifier toutes en même temps, répétez la même action plusieurs fois. Concentrez ensuite vos tirs sur le boss jusqu'à l'apparition du sceau et purifiez-le. Prenez ensuite l'Enchantement Kila de Panjaranatha.

Libération par le son

Trouvez un moyen de sortir de la crevasse

Après la chute, avancez sur le rebord et grimpez à la paroi. Entrez dans le tunnel et courez pour éviter le déboulement derrière-vous. Soignez-vous au sanctuaire et avancez vers le cadavre pour prendre le talkie walkie. Eliminez ensuite les trois fantômes qui s'attaquent à vous. Allez dans le tunnel (à gauche) et détruisez le symbole inscrit sur la paroi. Purifiez ensuite la statue qui se trouve à droite et éliminez le fantôme du grimpeur. Ramassez la statuette et rebroussez chemin. Allez ensuite dans le tunnel situé à droite et ramassez la Note en chemin puis détruisez un autre symbole. Cette action fera apparaitre un symbole sur les stalactites qui bloquent le chemin central. Allez vers ce dernier et détruisez-le pour pouvoir avancer.

Suivez les instructions de Paul

Avancez en suivant les indications de Paul jusqu'à atteindre la statue. Purifiez-la et prenez la Note. Reprenez votre route et éliminez les fantômes en chemin. Après la chute avancez tout droit en suivant les consignes de Paul. Prenez un autre Livre et avancez pour affronter les trois spectres. Utilisez votre Kila enchanté pour vous débarrasser d'eux rapidement. Il existe un sanctuaire pour vous soigner au bout du chemin de droite. Prenez ensuite celui situé à gauche et avancez. Descendez la dénivellation et avancez. Grimpez à la paroi, avancez et neutralisez trois autres fantômes.

Point sombre dans la lumière

Trouvez Paul

Avancez dans la neige jusqu'à la statue et purifiez-la pour prendre la Note. Allez ensuite à droite pour retrouver des jarres. Brisez-les et prenez le Bâtonnet d'encens. Revenez un peu en arrière et allez à droite vers la porte du refuge. Entrez et prenez la Note qui se trouve sur l'étagère située à droite. Avancez vers la partie suivante du refuge et prenez la Note qui se trouve sur la table. Eliminez ensuite le fantôme qui fonce sur vous. Continuez votre chemin jusqu'à l'infirmerie et éliminez le fantôme du grimpeur mort. Prenez ensuite la clé laissée par ce dernier. Vérifiez ensuite les deux portes qui sont verrouillées électriquement.

Activez le générateur principal

Revenez en arrière et allez à la porte située à gauche, derrière le bureau. Ouvrez-la avec la clé et entrez. Prenez la Note qui se trouve sur l'étagère. Passez une autre porte pour sortir à l'extérieur du refuge. Les fantômes vous piègent dans une Fissure des ténèbres. Avancez alors entre les containers et bannissez les fantômes avec votre Kila. Entrez dans la salle du générateur et franchissez la porte de droite puis allez à droite pour prendre le Bâtonnet d'encens qui se trouve dans la jarre. Allez ensuite à gauche et remettez le générateur en marche. Deux fantômes arrivent dans la salle et vous attaquent. Eliminez-les avec votre Kila et sortez par la porte arrière. Allez à gauche, soignez-vous au sanctuaire et entrez dans le refuge situé à droite.

Tournez à gauche puis allez vers les jarres situées à gauche pour prendre le Bâtonnet d'encens. Tournez-vous ensuite rapidement et éliminez le fantôme qui vous attaque. Allez devant la porte située à gauche et entrez. Passez une autre porte pour revenir à l'infirmerie et franchissez la porte d'en face. Avancez entre les cadavres et quittez le refuge par la porte. Avancez et suivez le chemin de droite jusqu'à être attaqué par une horde de fantômes. Ils vous poursuivront jusqu'au refuge. Alignez-les et focalisez vos attaques sur un spectre à la fois pour le bannir et gagner quelques points de santé. Occupez-vous de celui qui se trouve près de vous en premier. Eliminez-les et allez à la salle suivante pour prendre la Note. Sortez du refuge et avancez vers le sanctuaire. Allez à sa gauche et entrez dans la tente ouverte pour prendre la Note.

Récupérez de l'équipement de haute montagne sur le site du crash

Revenez en arrière vers le refuge et entrez dans la salle de communication. Prenez la Note qui se trouve à gauche et allez à la salle de droite. Allez au fond et appuyez sur le bouton. Dirigez-vous ensuite vers la salle d'en face et tuez le

fantôme en chemin. Revenez vers le bouton et appuyez dessus encore une fois pour ouvrir la porte de la salle d'en face. Sprintez vers la porte ouverte avant qu'elle ne se referme.

Sortez du refuge, allez à droite jusqu'à la statue et purifiez-la. Eliminez ensuite le fantôme et prenez la statuette. Rebroussez chemin et avancez dans le chemin qui est en face du refuge. Avancez vers les jarres qui bloquent la route et détruisez-les pour passer. Avancez vers la station météo, entrez et prenez le bulletin météo puis sortez et rebroussez chemin. Eliminez les deux spectres qui vous piègent dans une Fissure de ténèbres. Prenez le chemin de droite pour atteindre la carcasse de l'hélicoptère. Avancez vers l'appareil et prenez l'Equipement de haute altitude. Trois fantômes viendront vous attaquer, repoussez-les avant l'arrivée du boss.

Boss : Démon à cornes
Ne laissez pas le boss s'approcher de vous assez pour vous attaquer. Commencez par l'attaquer avec votre Kila jusqu'à ce qu'il invoque des fantômes en renfort. Il avancera toujours en se téléportant près de vous. Après l'élimination des fantômes, reprenez l'attaque sur le boss jusqu'à ce qu'il sorte une nouvelle attaque, celle de la foudre. Quand il se prépare à lancer l'attaque, déplacez-vous pour éviter d'être touché et continuez vos attaques. Eliminez les autres fantômes invoqués par ce boss puis concentrez vos tirs sur ce dernier jusqu'à l'apparition du symbole sur son torse. Visez ce dernier et détruisez-le pour abattre votre ennemi.

Dans le vide

Trouvez une bouteille d'oxygène

La jauge de pression montre la pression de l'oxygène. Si vous trouvez de nouvelles bouteilles d'oxygène, la pression augmente. Si la pression retombe à zéro vous mourrez lentement d'hypoxie. L'oxygène baisse plus rapidement lorsque vous courez. Avancez donc entre les rochers jusqu'à atteindre la tente. Prenez la bouteille d'oxygène qui se trouve devant puis éliminez le fantôme qui vous intercepte et continuez votre route.

Allez au refuge

Avancez et repoussez le fantôme qui vous attaque au corps à corps. Montez le chemin vers le sanctuaire et soignez-vous. Avancez ensuite vers les tentes et éliminez les trois fantômes. Prenez la Note et la bouteille d'oxygène et continuez votre périple. Allez ensuite à droite et traversez le pont. Tournez à droite et détruisez les jarres pour trouver une bouteille d'oxygène. Montez ensuite à l'échelle et avancez entre les rochers.

Après l'apparition des fantômes dans la Fissure des ténèbres, évitez les ennemis et concentrez-vous sur les symboles inscrits sur les rochers. Eliminez ensuite les spectres qui s'approchent de vous. Détruisez le reste des symboles pour quitter la fissure.

Avancez ensuite jusqu'à l'intersection et allez à droite. Purifiez la statue, éliminez le fantôme et prenez la statuette rouge. Rebroussez chemin et prenez cette fois la route de gauche. Allez vers les tentes, prenez la Note et la bouteille d'oxygène. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la pente de gauche. Montez à l'échelle ensuite grimpez jusqu'en haut en évitant les zones fragiles (bleues). Allez ensuite à gauche et prenez la bouteille d'oxygène qui se trouve dans la jarre. Éliminez ensuite les trois fantômes et traversez le pont.

Soignez-vous au sanctuaire et avancez. Prenez la bouteille d'oxygène en chemin et grimpez le mur. Avancez dans le long chemin ensuite grimpez à la paroi en évitant les zones fragiles. Continuez d'avancer dans la neige et ignorez le mur à grimper qui se trouve à droite. Éliminez le fantôme et prenez la bouteille d'oxygène qui se trouve dans la jarre. Revenez au mur et grimpez. Allez ensuite à droite et grimpez à un autre mur. Une fois en haut, allez à gauche et prenez une bouteille d'oxygène. Continuez à gauche pour en trouver une autre, prenez-la. Revenez alors sur le chemin de droite, prenez la bouteille d'oxygène et éliminez les deux fantômes qui bloquent la route. Avancez jusqu'à l'intersection et continuez tout droit pour purifier la statue et prendre la Note. Revenez ensuite à l'intersection et prenez le deuxième chemin.

Avancez et prenez la bouteille d'oxygène qui se trouve dans la jarre située à gauche. Avancez pour rencontrer d'autres fantômes qui vous piègent dans une Fissure des ténèbres. Ignorez les fantômes et allez vers le mur et escaladez-le rapidement pour quitter la fissure. Avancez ensuite, tuez le fantôme et entrez dans la grotte pour avoir une vision. Sortez et continuez en montant jusqu'à la paroi à escalader. Montez et avancez vers le sanctuaire pour vous soigner. Avancez encore et grimpez à un autre mur. Prenez à gauche et saisissez la Note qui est sur le cadavre. Allez à gauche du cadavre et descendez. Longez le rebord et escaladez le mur suivant.

Une fois en haut, prenez la Note qui se trouve par terre et la bouteille d'oxygène qui est dans la jarre. Avancez ensuite à gauche et éliminez les trois fantômes. Continuez votre route et escaladez le long mur vers le refuge. Avancez vers les tentes et prenez la bouteille d'oxygène. Prenez aussi celle qui se trouve dans la jarre et soignez-vous au sanctuaire avant d'affronter les fantômes.

Plusieurs vagues de trois spectres vont vous attaquer. Bougez pour éviter les attaques au corps à corps et essayez d'aligner les fantômes pour les avoir dans votre champ de tir. Eliminez-les en les bannissant pour gagner des points de santé. Si vous êtes trop affaibli, allez au sanctuaire pour vous soigner. Dès que leur chef arrive, éliminez ses deux acolytes puis concertez-vous sur lui pour le bannir de la même manière que les fantômes volants.

Parti bien au-delà

Trouvez Frank

Commencez par escalader le mur qui est devant vous. Avancez dans la neige à la recherche de votre frère. Passez ensuite le gouffre et éliminez les trois fantômes grimpeurs. Avancez, grimpez au mur et allez à gauche pour atteindre le chemin. Avancez tout droit et à l'intersection, allez à gauche pour atteindre une statue. Purifiez-la, éliminez le spectre et prenez la statuette. Revenez à l'intersection et prenez le deuxième chemin.

Avancez et sautez par-dessus le gouffre. Traversez le petit pont sans perdre l'équilibre et repoussez les deux fantômes volants. Continuez votre chemin vers le fantôme de votre frère et sautez pour éviter le trou. Descendez ensuite la dénivellation et longez le rebord. Grimpez à un autre mur et suivez le fantôme de votre frère. Un spectre ennemi fera son apparition, bannissez-le et continuez votre chemin dans la tempête qui fait rage.

Avancez droit devant vous et cherchez votre chemin sur la droite. Si vous ne le trouvez pas, revenez en arrière pour quitter la tempête et recommencez. Continuez ensuite d'avancer jusqu'à sortir de la tempête.

Ramassez ensuite le Terma et la Note de votre frère. Continuez d'avancer et marchez sur le chemin étroit sans perdre l'équilibre. Grimpez ensuite au mur et avancez.

Bannis le démon qui occupe le sommet

Eliminez les fantômes qui s'attaquent à vous et allez au sanctuaire pour vous soigner. Escaladez ensuite la montagne pour faire la rencontre du boss final. Commencez par ramasser la Note écrite par votre frère.

Boss final
Evitez à tout prix le contact avec ce démon. Commencez à lui tirer dessus avec votre Kila. En plus des attaques au corps à corps, le démon utilise un vent glacial come attaque. Restez toujours près de l'un des trois rochers qui se trouvent dans la zone. Abritez-vous lorsque le monstre crache son vent glacé. Revenez à l'attaque tout de suite après.

Après plusieurs coups, le monstre changera de tactique et se positionnera au centre pour lancer ses foudres dans votre direction. Restez constamment en mouvement pour éviter les foudres et approchez-vous du démon pour le provoquer. Il essayera de vous attaquer avec son bras, évitez donc le coup pour que son bras s'enfonce dans le sol. Courez pour vous placer derrière le monstre et détruisez le premier des trois symboles qui se trouvent sur le dos du boss. Répétez la même action et soyez rapide parce que votre santé diminue continuellement pendant cette phase du combat. Détruisez

les trois symboles pour que le démon devienne vulnérable.

Pendant la troisième partie du combat, votre santé ne diminue plus et le boss devient sensible à vos attaques. Restez-loin quand même et évitez ses attaques de foudre puis tirez-lui dessus avec votre Kila. Quand le monstre s'effondre, évitez de le toucher et prenez l'objet qu'il abandonne pour finir le combat. Félicitations, vous venez de battre le boss final et de finir le jeu.

Dancing Stage Hottest Party

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉFIS (MODE FREE PLAY)

Super Samurai (jun)

Jouez trois morceaux en Expert et obtenez un rang AA sur le troisième.

Tokyo EVOLVED (Naoki Underground)

Débloquez tous les morceaux, puis jouez trois chansons en Expert et obtenez un rang AA sur la troisième.

de Blob

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Bonus de temps

En cours de partie, maintenez le bouton C et appuyez sur 1, 2, 1, 2 pour gagner 10 minutes de jeu supplémentaires.

Humeurs et musiques

En cours de partie, maintenez le bouton C et appuyez sur B, B, 1, 2, 1, 2, B, B pour obtenir toutes les humeurs de de Blob et débloquer toutes les musiques.

Invincibilité

En cours de partie, maintenez le bouton C et appuyez sur 1, 1, 1, 1 pour devenir invincible. Faites à nouveau ce code pour désactiver l'invincibilité.

Modes multijoueurs

En cours de partie, maintenez le bouton C et appuyez sur 2, 2, B, B, 1, 1, B, B pour débloquer tous les modes multijoueurs.

Vie supplémentaire

En cours de partie, maintenez le bouton C et appuyez sur 1, 1, 2, 2 pour gagner une vie supplémentaire.

MISSIONS SECRÈTES

Pour débloquer toutes les missions secrètes, vous devez non seulement terminer chaque niveau mais aussi obtenir la médaille d'or pour toutes les missions.

MENU EXTRA

Terminez toutes les missions secrètes pour ajouter des artworks et des vidéos dans la galerie du menu Extra.

Dead Rising : Chop Till you Drop

© Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Bikini

Terminer le jeu avec un rang A.

Bionic Commando

Terminer le jeu deux fois.

Machine à écrire

Terminer le jeu avec un rang A en Normal.

Bottes Megaman

Réussir tous les mini-jeux du 2ème amendement.

Collants Megaman

Réussir tous les mini-jeux du 2ème amendement avec un rang A.

Tenue de prisonnier

Obtenir un rang S sur les missions de prisonnier.

Véritable Mega Buster

Réussir tous les mini-jeux du 2ème amendement avec un rang S.

Red 9

Terminer la mission "Lovers" avec un rang A.

Riot Gun

Terminer la mission "Dressed For Action" avec un rang A.

Fusil semi-auto

Terminer la mission "Mark Of The Sniper" avec un rang A.

MINI-JEUX

Sale boulot

Terminer le jeu.

Le Tireur

Réussir les quatre premières missions du mini-jeu Sale boulot.

NEW GAME +

Chargez votre partie terminée pour recommencer en conservant votre niveau précédent ainsi que tout votre inventaire.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la cinématique, entrez par la porte qui se trouve à droite de Carlito. Avancez dans le couloir et entrez dans la salle de contrôle. Examinez la caméra de surveillance et sortez par la porte de droite. Prenez les fruits sur le chemin et allez à droite. Sortez par la porte et avancez dans le long couloir. Entrez par la porte pour vous retrouver dans le centre commercial.

Après la cinématique, allez à l'arrière du centre commercial. Après l'attaque des zombies, foncez, en suivant la flèche qui s'affiche à l'écran, vers les escaliers. Evitez les ennemis ou poussez-les hors de votre chemin. Montez pour rencontrer d'autres survivants.

CAS 1 : 19 septembre 15h

CAS 1-1

Parlez au vieil homme qui se trouve près du conduit d'air. Il vous donnera la carte du centre et un transmetteur. Il vous donnera en plus une mission de sauvetage.

Mission : L'amour pour la vie

Le couple à sauver se trouve sur le toit de Paradise Plaza. Entrez dans le conduit d'air pour sortir de l'autre coté. Avancez et sautez en bas, sur le toit. Allez à droite pour trouver l'homme qui cherche sa femme. Allez ensuite du coté gauche pour trouver sa femme. Elle est au fond, sur le toit. Parlez-lui et dites-lui de vous suivre. Revenez voir son mari et amenez-les avec vous vers la salle de sécurité. Parlez ensuite au vieil homme pour recevoir une autre mission.

Mission : Les jumelles

Passez encore une fois par le conduit d'air pour revenir au Paradise Plaza. Entrez dans l'ascenseur et descendez dans l'entrepôt. Otis vous parlera avec le transmetteur et vous donnera quelques indications sur la situation. Avancez entre les étagères et ramassez un objet pour l'utiliser comme arme. Sortez de l'entrepôt pour vous retrouver devant plusieurs ennemis. Eliminez les premiers et allez vers le mur d'en face pour trouver un skateboard. Utilisez-le pour avancer en écrasant les ennemis en chemin. Suivez la flèche pour trouver Pamela assaillie par plusieurs zombies. Ecrasez-les avec le skate (ou utilisez le chariot) et parlez à la jeune femme. Emmenez-la ensuite avec vous et entrez dans la boutique de jouet. Allez au fond pour trouver Heather. Maintenant, prenez un chariot et foncez vers la porte de l'entrepôt en écrasant les ennemis qui sont devant vous. Vérifiez toujours que les deux jumelles vous suivent. Montez dans l'ascenseur pour atteindre le toit. Allez vers le conduit d'air pour ramener les jumelles vers la salle de sécurité. Passez encore une fois par le conduit d'air pour rejoindre l'entrepôt de Paradise Plaza.

CAS 1-2

Après la cinématique, sortez pour chercher Brad qui se trouve dans le Food court. Les zombies infestent la zone. Prenez un chariot et écrasez-les jusqu'à atteindre les porte de sortie. Prenez la tronçonneuse qui se trouve sur votre chemin et sortez. Suivez la flèche et tailladez les zombies qui se trouvent dans la cour. Essayez de ne pas vous faire encercler car vous risquez gros. Avancez en suivant la flèche et entrez par la porte vitrée. Après la conversation avec Brad, prenez votre arme et poursuivez Carlito. Tirez-lui dessus pendant qu'il esquive les tirs de Brad. Restez à l'abri pour éviter ses tirs et ses grenades. Après cet échange de tir, Carlito s'échappera par le toit.

CAS 1-3

Suivez Brad et éliminez les ennemis en chemin. Sortez par la porte, avancez et tirez sur le réservoir de propane pour le faire exploser et ainsi éliminer plusieurs zombies en même temps. Avancez ensuite en suivant la flèche et aidez Brad s'il est en difficulté. Entrez par une autre porte. Avancez, prenez la tronçonneuse et suivez Brad.

CAS 1-4

Faites un tour dans les boutiques pour changer de costume et pour éliminer les quelques zombies qui s'y trouvent. Sortez ensuite et suivez la flèche pour atteindre la salle de sécurité. Dans la nouvelle zone, ramassez les fruits et les légumes qui se trouvent dans la zone et allez vers le comptoir où se trouve un mixeur. Mixez les différents éléments pour libérer de la place dans votre inventaire pour d'autres objets. Sortez dans la cour et montez sur le vélo pour avancer en écrasant les zombies que vous rencontrez. Entrez ensuite dans le Paradise Plaza et avancez vers l'entrepôt. La cinématique qui se déclenche dans l'entrepôt vous révèle l'existence d'une reine qui contrôle les zombies. Si vous la tuez, tous les zombies tomberont comme des mouches.

Mission : Homme du restaurant

Parlez à Otis pour qu'il vous donne une nouvelle mission de sauvetage. Revenez donc au Paradise Plaza via le toit et l'ascenseur. Passez par l'entrepôt infesté de zombies. Ignorez-les ou éliminez-les mais ne perdez pas votre temps sur place. Une fois dans la Plaza, prenez un chariot et avancez en suivant la flèche. Entrez dans le restaurant pour trouver Ronald derrière le comptoir. Donnez-lui quelque chose à manger et ordonnez-lui de vous suivre. Ronald ne vous obéira pas et foncera à la recherche de nourriture. Poursuivez-le et éliminez les créatures en le protégeant. Montez les escaliers et parlez à Ronald. Il veut un Steak "à point" sinon il ne bougera pas d'une semelle. Entrez alors dans le restaurant et prenez le morceau de viande qui se trouve au bout du comptoir. Donnez ce steak à Ronald pour qu'il vous suive. Descendez alors l'escalier et avancez vers la porte de l'entrepôt. Tirez sur les bonbonnes de propane pour les exploser et éliminer les ennemis qui l'entourent. Entrez dans l'entrepôt et avancez jusqu'à l'ascenseur. Montez et rejoignez la salle de sécurité en passant par le toit.

Mission : Demoiselle en détresse

La femme en question se trouve dans la boutique de CD de Paradise Plaza. Revenez alors au Plaza et allez à la boutique indiquée par la flèche. Entrez et cherchez Simone qui se trouve derrière les étagères. Parlez-lui mais Simone refuse de vous suivre. Laissez-la alors et revenez à l'entrepôt. Quand vous avancez dans le couloir vous entendrez un cri. Il s'agit de Simone qui demande de l'aide. Revenez alors vers elle et tirez sur le zombie qui l'attaque. Parlez-lui et convainquez-la de vous suivre. Vous devez maintenant vous frayer un chemin vers l'entrepôt. Tirez sur les bonbonnes de propane pour les exploser puis donnez à manger à Simone pour qu'elle reprenne des forces. Tirez sur les zombies et ramassez les munitions laissées par les mort-vivants. Entrez dans l'entrepôt et avancez jusqu'à l'ascenseur. Revenez à la salle de sécurité et parlez à Otis.

Ce dernier vous demande de retrouver Cletus, l'armurier, dans North Plaza. Passez alors par le conduit d'air et allez au Paradise Plaza. Prenez un chariot et avancez jusqu'à la porte de sortie. Restez sur vos gardes car la cours est infestée de zombies. Avancez en éliminant les ennemis sur votre chemin. Faites attentions au chien qui vous poursuit et qui vous saute dessus. Avancez à droite et montez les marches vers la porte. Entrez ensuite dans North Plaza.

Prenez le skateboard placé contre la fontaine et avancez dans la zone en chantier. Suivez la flèche pour entrer dans un couloir étroit et atteindre l'armurerie. Après la cinématique, vous devez combattre Celtus le propriétaire des lieux.

Boss : Celtus
Commencez par vous mettre à l'abri, derrière les stands. Quand Celtus arrête de tirer et boit un coup, sortez de votre cachette et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à le faire sortir de sa planque. Quand il s'approche de vous, attaquez-le avec votre arme secondaire ou avec vos poings. Esquivez ensuite son attaque quand il vous charge dessus pour qu'il fonce vers le mur et tombe. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'il abandonne et se sauve. Vous devez maintenant tuer les zombies qui l'attaquent. Parlez-lui ensuite pour le transporter dans la boutique. Vous pouvez maintenant acheter des armes et des munitions. Pour l'instant il n'y a qu'un fusil à acheter. Achetez-le en plus de ses munitions et quittez l'armurerie.

Allez voir Brad dans la salle de sécurité puis parlez à Otis pour recevoir une nouvelle mission.

Mission : Hors de contrôle

Après le briefing, passez par le conduit d'air et rejoignez le Paradise Plaza. Avancez à droite vers la sortie. Progressez dans la cour et attaquez les zombies par derrière pour les surprendre. Entrez ensuite dans Wonder Land Plaza. Profitez de la situation et allez vers le restaurant pour récupérer des aliments. Allez ensuite mixer le tout au mixeur et reprenez votre route en suivant la flèche.

Montez à l'escalator puis aux escaliers et éliminez les ennemis en chemin. Allez vers la console de contrôle du manège et appuyez sur le bouton.

Boss : Adam le clown
Tirez-lui dessus ou attaquez-le avec votre arme secondaire. Quand il s'approche de vous appuyez sur la touche indiquée pour le projeter. Acculez-le dans un coin et ruez-vous dessus. Evitez ses crachats de feu et ses attaques à deux tronçonneuses et assénez-lui vos frappes jusqu'à sa défaite. Pensez à vos soigner si le clown vous inflige d'importants dégât.

Une fois mort, ramassez l'une de ses tronçonneuses ainsi que sa carte magnétique. Arrêtez ensuite le manège pour sauver Greg. Suivez-le pour qu'il vous montre un raccourci vers le Paradise Plaza. Une fois dans la nouvelle zone, c'est Greg qui va vous suivre. Tailladez les zombies avec votre tronçonneuse et foncez vers l'entrepôt. Utilisez l'ascenseur pour atteindre le toit puis la salle de sécurité. Parlez à Otis pour recevoir une autre mission de sauvetage.

Mission : L'ivrogne

Prenez la direction du Food court. Allez à gauche vers le bar et localisez Gil qui se trouve derrière celui-ci. Parlez avec lui et lorsqu' il refuse de vous suivre, laissez-le et partez. Il vous arrêtera alors et demandera à vous suivre. Suivez la

flèche et sortez du Food court. Gil est ivre donc très lent, surveillez-le pendant votre avancée. Utilisez le vélo pour atteindre l'autre bout de la cour et attendez que Gil vous rejoigne. Entrez ensuite dans le Paradise Plaza et prenez un chariot. Frayez-vous un chemin jusqu'à la porte de l'entrepôt. Revenez alors vers la salle de sécurité.

CAS 2 : 20 septembre 6h

CAS 2-1

Après le retour à la salle de sécurité, Otis vous informe qu'il n'y a plus de missions de sauvetage pour le moment.

CAS 2-2

Après la cinématique, allez voir Greg si vous voulez rejoindre l'armurerie par le raccourci. Les raccourcis vous font gagner du temps mais votre score à la fin de la mission sera plus faible. Sinon, entrez dans le conduit d'air pour rejoindre Brad. Prenez la barre de fer qui se trouve sur le toit et ne l'abimez pas, vous en aurez besoin un peu plus tard. Vous devez aller à Entrance Plaza en suivant la flèche qui vous indique le chemin. En sortant de l'entrepôt, allez à gauche et éliminez le zombie géant qui utilise des électrocuteurs. Une fois Brad retrouvé, vous devez combattre à nouveau Carlito.

Boss : Carlito
Après la cinématique, montez les marches pour débusquer Carlito. Inutile de lui tirer dessus parce qu'il est rapide et qu'il réussit à esquiver vos tirs. En plus, rester à distance lui donne l'opportunité d'utiliser son sniper. Pourchassez-le alors et évitez les grenades qu'il laisse derrière lui. Attaquez-le avec votre barre de fer et appuyez sur le bouton indiqué pour le projeter ou pour esquiver ses attaques. Quand il se barre, reprenez la poursuite et attaquez-le sans relâche jusqu'à sa défaite. N'oubliez pas de vous soigner si votre jauge de vie vire au rouge.

CAS 2-3

Après la cinématique, parlez à Otis pour qu'il vous indique l'emplacement de la pharmacie et ce pour ramener les médicaments dont Brad a besoin. Vous devez aller alors à North Plaza et chercher la pharmacie qui se trouve à Seon's Food & Stuff. Suivez donc la flèche et éliminez les zombies en chemin. Une fois devant North Plaza, prenez le skate-board et roulez jusqu'au magasin. Vous éviterez les nombreux zombies qui bloquent la route. Entrez dans le magasin et faites le plein de santé. Dirigez-vous ensuite vers la pharmacie pour rencontrer le proprio.

Boss : Steve
Ce boss possède un chariot équipé de lances et de pics. Evitez donc de rester sur son chemin. Courez entre les stands et quand vous n'entendez plus les roues du chariot, arrêtez-vous et mettez un stand entre vous et le boss. Tirez-lui dessus quand il reprend son souffle. Même s'il sort son arme ne vous affolez pas, l'endroit est plein de légumes et vous pouvez vous soigner à tout moment. Continuez donc à tirer jusqu'à ce qu'il reprenne la poursuite. Fuyez et tournez autour des stands jusqu'à ce qu'il s'arrête. Répétez alors le même procédé jusqu'à sa défaite.
Prenez la clé de la pharmacie et avancez vers celle-ci. Entrez et prenez les médicaments. Vous devez revenir à la salle de sécurité. Prenez le chariot du boss et faites le ménage dans le magasin. Ecrasez autant de zombies que possible pour récupérer différents objets. Ne vous arrêtez que quand le chariot rend l'âme. Sortez alors du magasin et reprenez la route vers la salle de sécurité. Donnez les médicaments à Jessie et parlez à Otis.

Mission : L'homme enfermé

Parlez à Greg et payez-le pour accéder au raccourci vers Entrance Plaza. La flèche qui vous indique le chemin à disparu. Avancez alors et montez les escaliers de droite. Avancez et entrez dans la boutique de vêtements In the

Closet. Nettoyez la zone et allez à droite du grand carton. Poussez-le pour rejoindre Bill. Parlez-lui et poursuivez-le. Parlez-lui à nouveau pour qu'il accepte de vous suivre. Avancez alors vers les escaliers et explosez les zombies avec votre fusil à pompe. Descendez les marches et allez vers le raccourci pour revenir directement à la salle de sécurité.

CAS 3 : 20 Septembre 11h

Sauvegardez votre partie et allez voir Brad pour déclencher une cinématique. Allez ensuite parler à Otis pour de nouvelles missions de sauvetage.

Mission : Touristes japonais

Foncez vers Wonderland Plaza en utilisant le raccourci de Greg. Sortez des toilettes et montez les escaliers. Avancez en éliminant les ennemis en chemin. Entrez ensuite dans la boutique pour trouver les touristes. Ils parlent japonais et ne vous comprennent pas. Sortez alors de la boutique, allez à droite puis atteignez l'autre coté de l'étage pour trouver une librairie. Prenez le livre qui se trouve en bas, à droite, et revenez à vos touristes. Parlez à l'un d'eux plusieurs fois pour le convaincre de vous suivre. Sortez ensuite de la boutique et prenez le chemin de la salle de sécurité. Vous pouvez passer par le raccourci si ça vous chante sinon éliminez les ennemis qui vous barrent la route pour augmenter vos points d'expérience. Revenez ensuite voir Otis pour une nouvelle mission.

Mission : Une mère au désespoir

Votre prochain sauvetage se déroulera à Al Fresca Plaza. Allez à la bijouterie et nettoyez-la de tous les zombies. Parlez à la vendeuse puis repoussez-la quand elle vous attaque. Parlez-lui ensuite plusieurs fois pour la convaincre de vous suivre. Le raccourci se trouve juste à gauche de la sortie. Vous pouvez le prendre ou passer par la voie normale.

Mission : Une femme désespérée

Parlez encore une fois à Ortis pour une nouvelle mission. Allez à Entrance Plaza et cherchez le magasin pour enfants puis entrez. Allez jusqu'au fond pour trouver Jolie. Elle vous demande de sauver son amie Rachel qui est restée à l'étage dans la boutique Ladie's Space. Amenez Jolie avec vous et montez à l'étage. Nettoyez le chemin et entrez dans la boutique. Après la réunion des deux amies, ramenez-les à la salle de sécurité en explosant des zombies sur votre chemin.

Revenez voir Otis et, puisqu'aucune mission de sauvetage n'est disponible, il vous recommande d'aller à Entrance Plaza pour réduire le nombre de zombies qui entrent au centre commercial. Allez vers les créatures et exterminez-les. Eliminez aussi le nouveau genre de zombies. Ils possèdent des appareils photo et vous lancent des cocktails Molotov. Après un certain nombre de zombie tués, Otis vous appelle et vous demande de revenir à la salle de sécurité. Après la conversation, il vous donne une autre mission à faire.

Mission : Barricadé

Vous devez sauver deux personnes dans la boutique pour femmes qui se trouve à Al Fresca Plaza. Allez donc à cette zone pour trouver la boutique avec des barricades devant l'entrée. Détruisez ou déplacez les obstacles et entrez. Combattez le premier homme qui avance vers vous jusqu'à ce qu'il abandonne. Parlez-lui ensuite pour que son copain et lui vous suivent. La porte du raccourci se trouve juste devant vous, à gauche, si vous ne voulez pas vous attarder sur les lieux. Parlez à Otis pour recevoir une nouvelle mission.

Mission : Ombre de North Plaza

Allez au super marché de North Plaza à la recherche de la personne dont Otis vous a parlé. L'homme en question se trouve dans l'une des boutiques en travaux. Allez au fond de la boutique et parlez-lui plusieurs fois pour qu'il vous suive. Avancez devant lui et dégagez le terrain. David est blessé et avance très lentement. Vérifiez constamment s'il est en sécurité ou si des zombies l'ont encerclé. Escortez-le jusqu'à la salle de sécurité.

CAS 4 : 20 Septembre 18h30

CAS 4-1

Allez voir Otis qui vous parle d'une fille. Faites le plein de santé avec les fruits et parlez à Otis à nouveau.

CAS 4-2

Passez ensuite par le conduit d'air et allez jusqu'à l'entrepôt. Sortez pour retrouver plein de zombies accompagnés d'un nouveau genre d'ennemis. Il s'agit d'un zombie robuste possédant deux machettes. Suivez la flèche et sortez dans le parc. Entrez dans North Plaza et avancez jusqu'au fond pour rencontrer Isabela.

Boss : Isabela
Elle vous attaque avec sa moto et parfois même avec une arme. Vous devez toujours vous positionner en face de la moto pour pouvoir la voir et l'esquiver quand elle charge sur vous. Après l'esquive, tirez rapidement sur Isabella et répétez cette action plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle s'éloigne. Poursuivez-la et allez sur la rampe de droite. Esquivez rapidement quand Isabella rapplique et tirez-lui dessus. Continuez à éviter ses attaques et à riposter immédiatement jusqu'à sa défaite.
Revenez ensuite à la salle de sécurité et passez par l'armurerie en compagnie de Greg. Faites le plein de munitions et revenez voir Otis pour une nouvelle zone.

Mission : La secte

Vous devez maintenant sauver une personne capturée devant la salle de cinéma. Suivez la flèche pour retrouver un groupe d'ennemis portant des imperméables jaunes. Après la cinématique, exterminez avec votre arme le plus puissant d'entre eux sans vous approcher. Lorsque vous les aurez éliminés, libérez la femme qui se trouve dans la caisse en bois. Escortez-la ensuite vers la salle de sécurité.

Mission : Fan d'antiquité

Revenez voir Otis et recevez une nouvelle mission. Allez à Entrance Plaza, montez les marches et cherchez la boutique d'antiquités. Entrez et parlez au vieil homme qui refuse de partir. Lorsqu'il aura accepté de vous suivre, ramassez la grande hache et escortez Floyd. Tailladez les zombies et les membres de la secte. Descendez l'escalier et avancez vers l'entrepôt. Utilisez l'ascenseur pour atteindre le toit puis la salle de sécurité.

Parlez à Otis pour qu'il vous donne la clé du toit et partez à votre rendez-vous avec Isabela.

CAS 5 : 21 Septembre 00h

CAS 5-1

Avancez vers le lieu du rendez-vous et éliminez les ennemis en chemin. Prenez un sabre et tuez les zombies et les membres de la secte (laissez les armes à feu pour les ennemis les plus coriaces). Entrez dans la salle indiquée par la

flèche et attendez Isabela. Quand elle arrive, un zombie l'attaque. Éliminez-le rapidement pour la sauver.

CAS 5-2

Vous devez maintenant l'escorter jusqu'à la salle de sécurité. Suite à sa blessure, elle est très lente donc surveillez-la et dégagez-lui chemin. Vous pouvez avancer jusqu'aux portes et l'attendre en éliminant les ennemis qui se trouvent dans la zone. Ne la laissez pas loin derrière, sinon elle sera une proie aux zombies.

CAS 6 : 21 Septembre 3h

Une fois dans la salle de sécurité, Isabela va être tenue prisonnière jusqu'à son réveil. Ensuite, Brad va l'interroger. Après la cinématique, allez voir Otis pour débloquer une nouvelle série de missions.

Mission : Tenir à un fil

Allez à Wonder Land et localisez le lapin géant, près du parc pour enfants. Il y a deux personnes suspendues aux oreilles du lapin. En bas, des zombies essayent de les faire tomber. Avancez vers le lapin et restez derrière la barrière bleue pendant que vous éliminerez les ennemis et ce en commençant par les gros Jo. Nettoyez la zone rapidement avant que les deux personnes ne lâchent prise. Une fois tous les zombies morts, tirez sur les deux personnes pour les faire tomber et amenez-les avec vous. Escortez vos deux amis jusqu'à la salle de sécurité en tailladant les zombies qui vous ralentissent.

Mission : Le couard

Parlez ensuite à Otis et acceptez votre nouvelle mission. Allez vers Al Fresca Plaza pour chercher un trouillard qui se cache dans le magasin de bricolage. Allez au fond du magasin et sautez derrière le comptoir. Parlez à Gordon et quand il refuse de vous suivre, frappez-le pour qu'il change d'avis. Prenez alors le chemin de la salle de sécurité et évitez les cocktails Molotov lancés par les ennemis.

CAS 7 : 21 Septembre 11h

Mission : Prisonniers

Vous devez rejoindre Leisure Park pour arrêter les prisonniers évadés qui sèment la pagaille dans le parc en tuant des innocents. Après la cinématique, secouez votre wiimote pour fuir loin de la jeep des ennemis. Il vous suffit ensuite de suivre les indications qui s'affichent à l'écran pour esquiver les attaques des ennemis jusqu'à ce qu'ils s'écrasent dans le mur et explosent. Prenez ensuite les clés des voitures et revenez à la salle de sécurité.

CAS 7-1

Revenez à la salle de sécurité. Otis vous annonce qu'il n y a personne à sauver pour le moment. Allez donc voir Brad et les autres.

CAS 7-2

Après la cinématique, avancez vers le conduit d'air et empruntez-le. Vous avez 30 minutes avant l'explosion des bombes. Passez par le conduit d'air puis avancez jusqu'au parc. Allez vers le parking et prenez la voiture pour entrer

dans le tunnel de maintenance. Ecrasez les zombies en chemin jusqu'à descendre de la voiture. Avancez vers le camion réfrigérant et prenez la première bombe. Il vous reste maintenant quatre bombes à trouver.

Revenez à votre voiture et allez écraser du zombie. Suivez la flèche vers le parking suivant et descendez. Eliminez les ennemis qui entourent le camion et prenez la deuxième bombe. Revenez à votre voiture et roulez en zigzaguant pour tuer un max de zombies.

Au parking suivant, nettoyez la zone et prenez la bombe. Revenez à la voiture et suivez la flèche vers le dernier parking. Eliminez les zombies qui entourent le camion et prenez la bombe.

Isabela vous appelle et vous annonce que Carlito a pris la dernière bombe et s'est sauvé. Vous devez alors le prendre en chasse en voiture. Evitez de foncer sur les bonbonnes de propane et évitez le camion de Carlito quand il fonce sur vous. Poursuivez-le et foncez-lui dessus pour endommager son camion jusqu'à provoquer un accident.
Après la cinématique, allez voir Otis pour recevoir d'autres missions de sauvetage.

Mission : La femme restée derrière

Suivez votre flèche jusqu'à retrouver la vieille femme cachée au sommet du ballon. Tuez les zombies qui l'entourent et essayent de la rejoindre en commençant par le gros Jo. Grimpez ensuite pour parler à la femme. Escortez-la jusqu'à la salle de sécurité. Vérifiez qu'elle est toujours derrière vous, elle est assez lente.

Mission : Un homme affaibli

Allez vers Wonderland Plaza et entrez dans le magasin de cosmétiques. Parlez plusieurs fois à Leroy pour le convaincre de vous suivre. Vous devez faire vite parce que votre ami perd ses points de vie (sans qu'il soir touché). Cette hémorragie est due à la grande peur qu'il ressent. En plus, il est assez lent. Vous devez donc être rapide et en même temps ne pas perdre de vue votre ami.

CAS 8 : 21 Septembre 16h

CAS 8-1

Revenez à la salle de sécurité. Faites un détour par l'armurerie et renouvelez votre arsenal.

CAS 8-2

Revenez ensuite à la salle de sécurité et allez avec Isabela jusqu'au repère de Carlito. Eliminez les zombies en chemin. Isabela sera d'une grande aide puisqu'elle est habile au maniement des armes à feu et dégommera quelques zombies pour vous faciliter la tache. Suivez la flèche pour repérer l'endroit où se trouve la trappe qui mène vers le repère de Carlito. Avancez enfin sur la passerelle.

CAS 8-3

Vous devez maintenant rebrousser chemin et revenir à la salle de sécurité. Passez par la trappe et avancez vers la salle d'en face pour prendre le skateboard. Utilisez-le pour avancer rapidement jusqu'à la salle de sécurité.

CAS 8-4

Vous devez suivre la flèche jusqu'au parking. Prenez la voiture et avancez dans le tunnel en écrasant les zombies. Une fois dans le parking entrez par la porte qui se trouve au fond, à droite.

Boss : Le boucher
Pour le battre il vous suffit de vous mettre derrière la table la plus proche de Carlito et de vider votre chargeur de fusil à pompe sur ce colosse. S'il vous attrape, secouez votre wiimote pour vous libérer de son emprise puis reprenez le travail. Soyez rapide avant que Carlito ne se fasse broyer par la machine à hacher. Après la cinématique, prenez le pendentif de Carlito et quittez les lieux qui désormais grouillent de zombies. Prenez la voiture et quittez les sous-sols.

Les faits

Revenez à l'abri de Carlito et parlez à Isabela. Prenez ensuite la direction de la salle de sécurité. Utilisez les skateboards pour avancer rapidement. Une fois dans la salle de sécurité, lisez la note posée sur la table et sortez par la porte de derrière pour voir Jessie complètement transformée en zombie. Allez ensuite vers le conduit d'air et avancez vers le repère de Carlito où se trouve Isabela.

Une fois dans l'entrepôt, vous ferez face, en plus des zombies, aux hommes de l'unité spéciale. Ils sont coriaces et résistants. Plusieurs balles sont nécessaires pour en venir à bout. Utilisez, comme d'habitude, le skate-board pour avancer rapidement et pour écraser tous vos ennemis (même les soldats), en chemin.

Après les cinématiques, suivez votre flèche vers la salle de sécurité. Avancez entre les cadavres des zombies éparpillés dans tout le centre commercial. Une fois dans la salle de sécurité, passez par la porte arrière de couleur rouge. Montez ensuite à l'escalier et sortez vers le toit.

Après la cinématique, Isabela vous demande de lui ramener quelques objets ; un mixer, une solution de développement, des filtres à café, une loupe, un réchaud de camping, un flacon de parfum, un spray froid et une trousse de soins. Tout ceci ce trouve dans le centre commercial. Suivez donc la flèche pour tout ramasser. Vous devez récolter le tout en moins d'une heure.

Les militaires ont placé des petits drones qui contrôlent la zone. Ils sont équipés de mitrailleuses et vous tirent dessus quand ils vous localisent. Ils lancent aussi une alarme pour informer les soldats de votre position. Explosez-les avant qu'ils ne puissent réagir et avancez dans le centre.

Vous trouverez la loupe dans Wonder Land Plaza. Le mixer se trouve dans le Food court. Le flacon de parfum se trouve au deuxième étage de l'Entrance Plaza, dans une boutique de cosmétiques. Le réchaud de camping se trouve dans la boutique de sport, au bout de l'Entrance Plaza, au rez-de-chaussée. Sortez ensuite de cette boutique et montez les escaliers de droite. Entrez par la porte qui se trouve à droite pour rejoindre la salle de sécurité. Prenez le filtre à café qui se trouve sur la table.

Allez maintenant au Paradise Plaza en passant par le conduit d'air et l'ascenseur. Dès que vous pénétrez dans la zone, entrez dans la première boutique à droite et prenez la solution de développement. Le spray froid se trouve à l'étage, dans la boutique de sport.

Vous devez aller maintenant allez à North Plaza, en passant par le parc. Ce dernier est encore plein de zombies. Eliminez-les ou évitez-les et foncez vers les portes. Avancez jusqu'au magasin et entrez dans la pharmacie pour récupérer la trousse de soins. Rejoignez ensuite le repère de Carlito où se trouve Isabela.

Vous devez maintenant récupérer un générateur. Sortez donc de l'abri et utilisez le skateboard pour atteindre le parc. Allez ensuite à la base de la tour de l'horloge et prenez le générateur. Revenez rapidement voir Isabela, le compte à rebours est toujours en marche.

Vous devez ensuite récupérer 10 reines. Revenez donc au centre commercial et exterminer les zombies. Cherchez les reines qui volent au dessus des cadavres.
Les unités de la force spéciale sont sur place aussi. Laissez-les éliminer quelques zombies puis neutralisez-les. Ne

vous éloignez pas trop de l'entrée du repère et faites des allers-retours pour que les zombies réapparaissent. Revenez ensuite voir Isabela pour qu'elle vous fasse l'injection.

Après la cinématique, vous allez vous aventurer dans la cave infestée de zombie pour essayer de trouver une sortie. Le parfum d'Isabela repousse les zombies mais occupez-vous d'eux quand même avec votre fusil à pompe pour qu'ils ne s'approchent pas. Ouvrez les grilles pour Isabella et protégez-la pendant qu'elle vous ouvre les portes.
Une fois en face des militaires, avancez à gauche en exterminant les ennemis que vous rencontrez. Montez les escaliers et actionnez le levier pour ouvrir le portail. Descendez ensuite et passez par la porte qui se trouve à droite. Descendez le dernier soldat et montez dans la jeep.

Boss : Tank
Un tank bloque votre route et vous prend en chasse. Tirez sur les phares de couleur verte qui clignotent à l'avant du tank. Tirez ensuite sur le viseur (vert aussi) qui se trouve en haut de la tour avant qu'il ne puisse vous verrouiller et tirer. Quand le viseur est désactivé, continuez à tirer sur les phares du tank. Tirez ensuite sur les missiles que le tank lance avant qu'ils ne vous atteignent. Explosez aussi les mini hélicos qui peuvent vous gêner. Répétez ces actions jusqu'à la destruction du tank. Votre priorité est le viseur, tirez dessus en premier pour empêcher le tir dévastateur du canon principal du tank.
Après la cinématique, vous affrontez Brock le dernier boss du jeu.

Boss : Brock
Brock est très robuste et bloque les coups à la perfection. Restez donc à distance et oubliez les armes à feu. Si vous lui tirez dessus, il foncera sur vous et vous projettera. Contrez ses coups en appuyant sur les boutons indiqués et éloignez-vous pour l'étourdir. Si vous l'attaquez directement, il se mettra en garde et contrera vos attaques. Vous perdez donc l'initiative et une grande opportunité de frappe. Approchez-vous ensuite de lui quand il est étourdi et suivez les commandes qui s'affichent pour l'attaquer et le projeter. Attaquez-le au sol en suivant les commandes qui s'affichent jusqu'à ce qu'il se relève. Eloignez-vous à nouveau de Brock et attendez qu'il s'approche de vous. Contrez ses attaques et répétez le procédé. N'engagez pas le combat mais attendez ses attaques pour le contrer. Libérez-vous de sa prise quand il vous attrape en secouant rapidement la wiimote. Evitez surtout ses coups de pied retournés qui font très mal. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de Brock. Sa défaite annonce la fin de l'aventure pour Frank. Félicitations, vous venez de finir Dead Rising.

Dead Space Extraction

© Electronic Arts / Visceral Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX BONUS (MODE DÉFI)

A l'écran titre, faites : **Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite, Gauche**. Un son confirmera la validité du code et vous aurez accès à 4 niveaux supplémentaires en mode Défi.

PLUS DIFFICILE

Terminez le chapitre 10 pour débloquer l'accès aux difficultés Expert et Impossible.

Deadly Creatures

© THQ / Rainbow Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS DE FIN

Pour venir à bout du boss de fin avec le scorpion, vous devez le piquer trois fois de suite sous la ceinture. Pour cela, faites des mouvements rapides à l'aide du Nunchuk, y compris lorsque vous montez sur sa jambe. En cas de besoin, vous pouvez maintenir appuyée la touche qui s'affiche à l'écran pour rester accroché en attendant que la jambe se stabilise. Les "sprints" vous aideront également à éviter les tirs de carabine. Après quelques piqûres, la vue s'inversera et vous n'aurez pas d'autre choix que de prendre la fuite en sortant par le trou qui apparaît dans la paroi de gauche.

Def Jam Icon

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

STYLES DE COMBAT

Beat Boxer	Atteindre le rang "Mogul"
Black Panther	Atteindre le rang "Producer"
Ghetto Blaster	Atteindre le rang "Hustler"
Jah Breaka	Atteindre le rang "ICON"
Muay Fly	Atteindre le rang "Hit Maker"
Street Kwon Do	Atteindre le rang "Hustler"

Defend your Castle

© Xgen Studios 2008

+ D'INFOS FORUM

ZAPPER LES NIVEAUX

En cours de jeu, appuyez sur + pour mettre la pause et attendez que le soleil ait disparu de l'écran. Quand vous enlèverez la pause, vous aurez terminé le niveau.

MODES SPÉCIAUX

Entrez les codes suivants pendant les crédits.

Mode Catapultes

Tapez : IM IN UR CONSOLZ DFENDIN UR CASLEZ

Mode Stick géant

Tapez : SMB3W4

Mode Unités mini

Tapez : Chuck Norris

Destroy All Humans ! Lâchez le Gros Willy !

© THQ / Locomotive Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT MODE

Sur le menu des bonus, maintenez le stick du Nunchuk vers le haut pendant quelques secondes pour faire apparaître la fenêtre de saisie des codes. Saisissez-les à l'aide de la croix directionnelle de la Wiimote.

Armement

Droite, Gauche, Bas, Gauche, Haut.

Invincibilité

Gauche, Bas, Haut, Droite, Haut.

Skin "Crypto Dance Fever"

Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas.

Munitions illimitées

Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite.

Jetpack illimité

Droite, Droite, Haut, Gauche, Gauche.

Skin "Kluckin's Chicken Blimp"

Gauche, Haut, Bas, Haut, Bas.

Ninja

Haut, Droite, Bas, Bas, Gauche.

Batterie illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Bas.

Tous les niveaux

Haut, Droite, Bas, Droite, Haut.

RAYON MINI

Terminer toutes les missions principales.

Détective Conan : Enquête à Mirapolis

© Nobilis / Marvelous Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Précisions

Cette solution vous explique comment terminer le jeu en récupérant la totalité des témoignages requis et en résolvant du premier coup les phases de déduction. Si jamais vous ne parvenez pas à obtenir un témoignage et que vous avez pourtant suivi l'ordre indiqué dans cette solution, il se peut qu'il faille discuter plusieurs fois avec les autres intervenants de l'enquête pour débloquer la suite. La liste des témoignages vous donne systématiquement le titre de chaque déclaration ainsi que la personne qui vous la fournit (son nom est indiqué entre parenthèses). A chaque témoignage correspond une lettre qui vous permet ensuite de trouver lequel doit être utilisé durant la phase d'enchaînement des preuves.

L'affaire du mouchoir

Hôtel 4E - Hall de cérémonie
Durant cette phase d'introduction, vous pouvez essayer de dialoguer avec toutes les personnes présentes dans la pièce. Vous en apprendrez plus sur eux en allant parler à Moe et en ciblant chacun des personnages à l'aide du pointeur de la Wiimote. Une scène vous conduit ensuite automatiquement à la salle d'arcade de l'annexe.

Annexe 5E - Salle d'arcade
Parlez à tout le monde et en particulier à Kogoro Mouri (3 fois) pour lancer l'affaire du mouchoir. Celle-ci constitue une sorte de tutorial qui permet de se familiariser avec le système de jeu. Vous devez, dans un premier temps, interroger les personnes présentes pour collecter des indices, puis, lorsque Conan vous fait signe qu'il a suffisamment d'éléments, vous devez lancer la phase d'enchaînement des preuves via le sous-menu.

Liste des témoignages
-Le mouchoir disparu (Kogoro) - D
-Mouchoir de mauvais goût (Ran) - E
-On a eu besoin d'un mouchoir (Ai) - B
-Genta n'a pas de mouchoir (Ayumi) - C
-Jus de fruit renversé (Mitsuhiko) - A
-Un mouchoir d'adulte (Megumi) - F
-Genta l'étourdi (Genta) - G

Enchaînement des preuves

-Il a dû se produire un incident où quelqu'un a eu besoin d'un mouchoir.
1. A
2. B

-Quelqu'un a dû oublier de prendre son mouchoir et a été obligé d'en emprunter un.
1. C

-Kogoro est sûr d'avoir apporté son mouchoir.
1. D
2. E

-Le motif est assez particulier...
1. F

-Il n'y a qu'une personne qui aurait eu besoin d'un mouchoir...
1. G

Acte I

La première victime

Hôtel 4E
Après la scène avec Kogoro, rendez-vous dans la cour. Vous pouvez utiliser la carte et appuyer sur le bouton 1 pour vous déplacer automatiquement d'un lieu à un autre (hôtel, annexe, cour et gymnase). Le plan vous indique également où se trouve l'ensemble des personnages de l'histoire, le but étant généralement d'aller voir chacun d'entre eux pour collecter leur témoignage. En agrandissant un étage, vous pouvez voir le détail des lieux et la position exacte de chaque personne. Enfin, pour faciliter les déplacements au sein d'un même lieu, n'hésitez pas à recourir au skateboard (touche +) et à utiliser le plus souvent les ascenseurs.

Cour
Après la scène impliquant Kyoichi et Emily, revenez à l'hôtel.

Hôtel RDC
Vous assistez à un événement important impliquant Kai et Ogino.

Gymnase 3E
C'est ici, au bord de la piscine, que se déroule le premier meurtre de l'histoire. Lorsque vous arrivez sur les lieux, vous devez interroger tout le monde et examiner le corps.

Examen du corps
-la tête
-les vêtements
-la main
-le sac (ouvrir)

Examen du contenu du sac
-le mouchoir
-le sac noir (maquillage)
-les cartes de visite
-le portefeuille
-le journal

Liste des témoignages
-Lunettes même à l'intérieur (Kogoro) - B
-Lunettes pour se cacher (Ai) - A
-Sac à main intact (Kogoro) - E
-Apparence de la femme (Ai) - F
-Victime bien maquillée (inspecter le corps) - D
-Carte de visite (inspecter le corps) - G
-Relation avec M. Kai (Ai) - C

Enchaînement des preuves (1)

-La victime dissimulait son identité.
1. A
2. B

-Il n'y aurait pas quelqu'un qui semble avoir un rapport avec la victime ?
1. C

-Est-il possible que la victime ait été assassinée ?
1. D
2. E

-Peut-on déduire quelque chose d'après l'apparence de la victime ?
1. F

-Nom et profession de la victime.
1. G

Suite de l'enquête

Liste des témoignages
-Hôtel RDC -Corps trouvé immédiatement - D
-Hôtel 2E -Piscine fermée lors du crime (Naoya) - A
-Hôtel 3E -Journal datant de 12 ans (Kai) - G
-Hôtel 9E -Tueur employé de Mirapolis (Ai) - B
-Hôtel 9E -Tueur droitier (Ai) - E
-Hôtel 10E -Relation tueur/victime (Moe) - F
-Hôtel RDC -Meurtre prémédité (Kogoro) - C

Enchaînement des preuves (2)

-Le meurtrier avait-il un lien avec cet endroit ?
1. A
2. B

-Le meurtre était peut-être prémédité.
1. C

-Je ferais bien d'examiner le corps...
1. D
2. E

-Pour découvrir l'identité du coupable je dois rassembler tous les éléments qui le caractérisent.
1. F

-Il faut que je découvre le mobile du crime.
1. G

Questions finales

Durant cette phase, vous devez répondre aux questions que se pose Conan en choisissant le bon indice parmi ceux qui apparaissent sur la ligne du haut.

-Démontrer l'identité de la victime : choisir la carte de visite (case 2)
-L'élément qui a été laissé exprès : choisir le journal (case 3)
-Il s'est passé quelque chose avant la découverte du corps : choisir le profil de Genta (case 1)

Acte II

Enquête

Cour
Assistez à une scène impliquant Linda, Emily et Kyoichi, puis revenez à l'hôtel.

Hôtel 4E
Après la scène avec Ogino, descendez au rez-de-chaussée.

Hôtel RDC
Vous êtes témoin d'une discussion entre Kai et Megumi.

Hôtel 2E
Après la scène avec Naoya, interrogez-le pour obtenir un premier témoignage.
-Kai avait l'air perturbé (Naoya) - B

Hôtel RDC
Parlez à Kogoro pour le pousser à monter au troisième étage.

Hôtel 3E
Après la petite discussion entre Kai et Kogoro, vous obtenez un nouveau témoignage important :
-Kai ment à propos d'Ogino - C
Parlez ensuite à Megumi, qui se trouve elle aussi à cet étage pour obtenir un autre témoignage :
-Ogino est un ancien employé (Megumi) - G

Hôtel 2E
Après la scène avec Moe, montez au neuvième étage.

Hôtel 9E
-Ogino et Matoba se disputent (Mitsuhiko) - D
-Kai connaît Ogino (Ai) - A

Hôtel 7E
-L'alibi de M. Ogino (Moe) - F

Hôtel 9E
-M. Ogino est gaucher (Ai) - E

Enchaînement des preuves

-M. Kai a un comportement vraiment étrange.
1. A
2. B

-On dirait que M. Kai connaît l'homme à la cicatrice.
1. C

-M. Ogino a vraiment l'air suspect dans cette affaire...
1. D

2. E

-J'ai besoin de savoir quel est l'alibi de M. Ogino.
1. F

-Mais qui est ce M. Ogino ?
1. G

La deuxième victime

Hôtel 11E
Assistez à la scène impliquant Utako et rendez-vous à l'annexe.

Annexe 3E
Moe vous autorise à pénétrer dans le labyrinthe de glace.

Labyrinthe de glace
Une fois dans le labyrinthe, empruntez l'escalier qui mène à l'étage supérieur pour découvrir la deuxième victime. Sur la scène du crime, procédez à l'examen du corps.

Examen du corps
-la tête
-le spray
-la poche de veste (faire pivoter pour découvrir le message)
Vous obtenez ainsi le premier élément important : **Message envoyé à M. Ogino - I**

Liste des témoignages
-Traces de poison (Kyoichi) - A
-Au moment du crime (Genta) - F
-Alibis Oikawa, Utako et Tadaki (Utako) - E
-Poison mortel (Kyoichi) - B
-Alibis Kyoichi et Emily (Kyoichi) - G

Redescendez d'un étage pour sortir du labyrinthe.

Annexe 3E
-Utilisation du poison (Moe, lui parler 2 fois) - C
-Acquisition du spray (Moe, lui parler une troisième fois) - H

Labyrinthe de glace
-Spray utilisé comme arme (Kogoro) - D

Enchaînement des preuves

-Il vaudrait mieux commencer à enquêter sur la mort de M. Ogino.
1. A
2. B
3. C

-Quelle arme a été utilisée pour assassiner M. Ogino ?
1. D

-Qui aurait pu assassiner M. Ogino ?
1. E
2. F

3. G

-Comment le tueur a-t-il obtenu l'arme du crime ?
1. H

-Qu'est-ce qui a poussé le meurtrier à tuer M. Ogino ?
1. I

Questions finales

-Qui vous a parlé de la personne ayant un lien avec Mirapolis : choisir Megumi (case 1)
-Quelle preuve a été trouvée au moment du premier meurtre : choisir la lettre de menace (case 2)

Acte III

La panne de courant

Annexe 3E
Tant que le courant n'est pas rétabli, vous ne pouvez pas utiliser les ascenseurs ni quitter l'annexe. Descendez au rez-de-chaussée et empruntez l'escalier qui descend vers le sous-sol (qui n'est pas indiqué sur le plan).

Annexe SS1
Là, examinez les bateaux pneumatiques qui ont été sabotés, puis engouffrez-vous dans le passage souterrain qui mène au hangar à bateaux bloqué par une grille.

Annexe 6E
Empruntez l'escalier du 5E pour atteindre l'étage supérieur qui abrite la salle de contrôle. Vous y trouvez deux hommes qui quitteront les lieux dès que vous leur aurez parlé.

Annexe 1E
Vous êtes à la recherche du mot de passe de la salle de contrôle. Vous allez devoir interroger les bonnes personnes pour obtenir quatre mots de passe différents.
Premier mot de passe (selon Utako) : "John"

Annexe RDC
Deuxième mot de passe (selon Naoya) : "Argent"

Annexe 5E
Troisième mot de passe (selon l'homme qui se tient debout) : "Mirapolis"
Profitez-en pour aller parler à Linda dans la salle d'arcade.

Annexe 2E
Interrogez la réceptionniste de la salle de curling. Elle vous renvoie vers Megumi.

Annexe 3E
Quatrième mot de passe (selon Megumi) : "Utako"
Discutez ensuite avec Moe pour entendre parler du conduit permettant d'accéder à la salle de contrôle.

Annexe 6E
En entrant dans la pièce, vous devez cibler l'ouverture du conduit à l'aide du pointeur de la Wiimote et appuyer sur A pour l'accrocher avec le grappin. Au moment de choisir le mot de passe, optez pour "Utako". Le courant est maintenant rétabli.

Liste des témoignages

Annexe 3E
-Liaison Kai/Matoba/Ogino (Megumi) - D

Hôtel RDC
-Menace, passé de Kai (Kogoro) - F

Annexe RDC
La scène impliquant Kogoro et Naoya vous permet d'obtenir l'information suivante :
-Passé de M. Kai et Utako - G

Hôtel 4E
La discussion entre Megumi et Kogoro révèle :
-Chantage de M. Kai - H

Hôtel 9E
Vous assistez à deux événements importants, d'abord avec Moe, puis avec Ran et Kyoichi lorsque vous entrez dans la chambre.

Hôtel 11E - salon privé
-Amnésie de Kyoichi (Ayumi) - B
-Kyoichi a peur des voitures (Mitsuhiko) - C
-Amour de M. Kai et Utako (Ran) - E

Hôtel 9E - chambre 1001
-Survivant de l'accident (Heiji) - A

Enchaînement des preuves (1/3)

-Que signifie cet article de journal ?
1. A
2. B

-Je suis au courant pour les personnes citées dans l'article mais je n'ai aucune preuve.
1. C

-Je devrais enquêter sur M. Kai...
1. D
2. E
3. F

-Pourquoi M. Kai aidait-il Utako ?
1. G

-Quelqu'un menaçait M. Kai. Il y a peut-être un rapport avec ce qu'il s'est passé il y a longtemps.
1. H

La troisième victime

Au beau milieu du spectacle de magie aquatique, un troisième crime est commis.

Examen du corps
-la tête
-le corps
-le cou
-la corde - l'examiner deux fois pour obtenir : **Corde utilisée pour le crime - A**

Examen de la cuve
-l'arrivée du tuyau d'air
-la surface de la cuve
-la séparation avec le miroir
-le plafond

Hôtel 4E
Liste des témoignages :
-Tueur employé de Mirapolis (Kogoro) - D
-A l'arrière de la cuve (Heiji) - B
-Avant le spectacle (Naoya) - E
-Pas de dispositif (Kyoichi) - C
-Y avait-il un intrus ? (Kogoro) - F
-Où était Linda ? (Kyoichi) - G
-Le silence de Linda (Naoya) - I
-Entrée en scène (Moe) - H

Enchaînement des preuves (2/3)

-Preuves et témoignages concernant la mort d'Emily.
1. A
2. B
3. C

-Essayons de comprendre comment le meurtre s'est déroulé.
1. D

-Qui aurait pu commettre ce meurtre ?
1. E
2. F
3. G

-Il a dû se passer quelque chose au moment où Linda s'est retrouvée seule.
1. H

-Quelqu'un d'autre aurait pu prendre la place de Linda...
1. I

Suite de l'enquête

Hôtel 9E - chambre 1003
-Linda a peur de l'eau (Ran) - B
-Absents du public (Ayumi) - G
-Naoya était dans l'allée (Genta) - F
-Critère du meurtre (Ai) - I

Hôtel 7E - chambre 805
-Kyoichi ? (Kyoichi) - H

Hôtel 4E
-Etrange escabeau (Naoya) - A
-Qui connaît le numéro ? (Naoya) - J

Hôtel 2E
-Accessoire de Linda (Moe) - C

-Inspection du couloir (Moe) - E

Hôtel 7E
Après la scène dans le couloir, pénétrez dans la chambre de Linda.
-Linda déteste l'eau (Linda) - D

Enchaînement des preuves (3/3)

-Linda est-elle vraiment la meurtrière ?
1. A
2. B
3. C

-Je crois sincèrement que Linda n'aurait pas pu commettre ce meurtre.
1. D

-Si Linda n'est pas la meurtrière, alors il faut que je découvre qui a commis le crime.
1. E
2. F
3. G
4. H

-Qui aurait bien pu assassiner Emily ?
1. I

-Au total, six personnes auraient pu commettre le meurtre. Le tueur doit se trouver parmi elles.
1. J

Questions finales

-Relation entre les victimes et... : choisir Megumi (case 1)
-Ce témoin a remarqué quelque chose d'étrange chez Linda juste avant le meurtre : choisir Naoya (case 2)
-Les critères pour commettre le meurtre : choisir Naoya (case 3)

L'acte III se termine juste après les déductions hasardeuses de Kogoro Mouri.

Acte IV

Dernière enquête

Annexe
Après la scène entre Naoya, Heiji et Conan, vous avez la possibilité d'interroger Naoya pour obtenir une information.
-Etrange femme de chambre (Naoya) - C

Hôtel RDC
-Utilisation de somnifères (Megumi) - B

Hôtel 11E
En pénétrant dans le salon privé du onzième étage, vous découvrez une pièce annexe dans laquelle se trouve Utako.

Examen de la pièce annexe
-Somnifères d'Utako (examinez la boîte de somnifères) - E

Hôtel 9E
-Transport du corps (examinez le chariot de linge dans le couloir) - A

Hôtel 9E - chambre 1003
-Masque des soeurs (Kazuha) - I
-Utako était gymnaste (Ayumi) - J
-Le passé d'Utako (Ran) - F
Revenez dans le hall de cet étage pour déclencher une scène avec Moe.

Hôtel 7E - chambre 803
-Responsable des costumes (Linda) - H

Hôtel 7E - chambre 805
-Déguisement (Kyoichi) - G

Hôtel 9E - chambre 1003
-Importance de l'uniforme (Mitsuhiko) - D

Cour
Inspectez la cour pour découvrir un sac blanc dans l'allée centrale. Examinez-le pour y trouver le costume de scène ainsi que la perruque.
-Déguisé en Linda (sac dans la cour) - K

Enchaînement des preuves

-Je devrais réfléchir à la manière dont les meurtres ont été commis.
1. A
2. B
3. C
4. D

-J'ai compris de quelle manière le crime s'est produit. Il me manque juste de quoi le prouver.
1. E

-Je crois que je tiens presque le coupable. Il faut juste que j'enquête encore un peu.
1. F
2. G
3. H
4. I

-J'ai terminé le profil du tueur mais il me manque toujours quelque chose.
1. J

-Je sais qui est le tueur... Il ne me reste plus qu'à trouver une preuve irréfutable !
1. K

Poursuite

Hôtel 10E - chambre 1002
Alors qu'il était sous la surveillance de Kogoro, Kai prend la fuite.

Annexe RDC
Au rez-de-chaussée de l'annexe, empruntez les escaliers vers le sous-sol et entrez dans le passage souterrain.

Annexe - passage souterrain

Pour ouvrir la grille, vous devez localiser la borne qui se trouve à l'entrée du souterrain et saisir le bon mot de passe : Utako. Vous n'avez alors que quelques secondes pour atteindre le bout du passage avant que la grille ne soit complètement fermée. Vous ne pouvez y arriver qu'en utilisant le skateboard.

Après l'intervention musclée de Ran, pointez le viseur sur l'épaule de Kai pour le percuter avec le ballon.

Les dernières révélations vous ramènent sur l'écran des preuves. Vous devez alors répondre à quatre questions.

-La première victime : **Matoba (case 2)**
-La deuxième victime : **Ogino (case 3)**
-La troisième victime : **Emily (case 4)**
-La preuve concrète : **le déguisement (case 1)**

Conan prend le relais du détective Mouri que vous devez endormir en envoyant une fléchette anesthésiante en direction de sa nuque. Suite aux dernières révélations, visez Utako avec la Wiimote pour l'empêcher de faire feu. Après la séquence de fin, attendez la fin des crédits pour assister à une dernière scène qui vient clore cette sombre affaire.

Dewy's Adventure

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS (MODE HISTOIRE)

Ces bonus deviennent accessibles dans le village une fois que vous avez terminé le premier monde en mode aventure.

Personnages	Terminer le niveau La Prairie
Records	Terminer le niveau La Prairie
Musiques	Terminer le niveau La Prairie
Photos	Terminer le niveau La Prairie
Trucs et astuces	Terminer le niveau La Prairie

FRAGMENTS D'ÉNERGIE

Trouvez les fragments d'énergie pour augmenter le capital de vie de Dewy. Ces fragments s'obtiennent en éliminant les plantes qui génèrent les monstres, puis en sautant dans la mare noire pour la purifier. Il y en a un par niveau.

Diabolik : The Original Sin

© Black Bean / Artematica 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Cette solution de Diabolik - The Original Sin, décrit les étapes en mode aventure, sans les phases d'action. **Elle a été réalisée à partir de la version PC, ne tenez donc pas compte des indications de touches**.

L'action " regarder " est représentée par une icône en forme de masque (icône par défaut).

L'action " utiliser ou prendre " est représentée par une main renfermant un cube (faire un clic droit de la souris).

L'action " franchir " est représentée dans l'inventaire, par deux cubes reliés par un + (faire un clic droit de la souris au-dessus de l'objet présent dans l'inventaire).

L'action " dialoguer " est représentée par une bulle de bande dessinée (faire un clic droit sur le personnage).

Chapitre 0 : 72 heures

Dans une cellule de prison [Eva]

Il y a un clou dans la poutre en bois, à gauche de la cellule. Utilisez (clic droit) le clou pour l'enfoncer dans le bois et faire jaillir des échardes pointues. Utilisez à nouveau le clou pour libérer vos mains des liens. Traversez la cellule et regardez le lit de plus près. Récupérez le fil de fer rouillé sur le pied de lit. Dirigez-vous vers la porte et utilisez le fil de fer pour crocheter la serrure. A ce moment, vos geôliers entrent et jettent votre compagnon Diabolik au sol.

Chapitre 1 : Voie sans issue

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Diabolik est mort, que s'est-il passé 72 heures plus tôt ? Pour retrouver Eva, vous devrez voler le tableau " Péché Originel ", acheminé dans un train. Longez celui-ci jusqu'à vous accroupir à l'approche des gardes. Continuez votre progression discrète, jusque derrière le garde. Empruntez le passage entre les deux wagons, au bas du train (clic droit).

Dans un coffret fixé sous le plancher du train, récupérez une tenaille. Utilisez la tenaille sur la grille à droite de la passerelle, pour en couper le cadenas. Empruntez le passage ainsi dégagé. Après une cascade périlleuse, vous avez perdu quelques-uns de vos outils. Avancez sur la passerelle en-dessous de l'agent qui fume à la fenêtre du train. Utilisez votre grenade de gaz soporifique sur l'agent pour l'endormir. Enjambez la fenêtre ouverte du train.

Dans le train - voiture n°12 [Diabolik]

Les vêtements du garde pourraient vous être utiles. Utilisez votre masque sur l'agent pour changer d'apparence. Vous récupérez une petite clé métallique dans la poche du garde. Utilisez le pointeur laser sur la porte du compartiment pour éviter que quelqu'un découvre le garde endormi. Dirigez-vous vers l'arrière du wagon n°12 ; il y a un coffret fixé sur la cloison. Utilisez votre petite clé pour ouvrir le coffret et récupérer un talkie-walkie. Allez à l'autre bout du wagon et entrez

dans les toilettes. Récupérez une petite barrette sur le lavabo. Poursuivez votre remontée du train en entrant dans la voiture suivante.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la barrette pour ouvrir la porte de la première cabine du contrôleur et entrez. Récupérez le plan du train sous la pile de papiers du bureau. Pour chaque wagon, il y a un nom de code et mot de passe. Utilisez le plan dans votre inventaire (deux clics droits). Une inscription en rouge est ajoutée au crayon pour chacun des wagons. Ce code à quatre chiffres a le même format que l'indicateur numérique du talkie-walkie. Sur la cloison, de l'autre côté de la cabine, se trouve un boîtier électrique de contrôle d'accès des portes. Il est impossible de l'ouvrir pour l'instant. Quittez la cabine. Traversez la voiture pour atteindre le restaurant.

Dans le train - wagon-restaurant n°10 [Diabolik]

Dans le couloir se trouvent quatre gardes ; impossible de passer ! Isolez-vous dans le couloir de la voiture n°11 et utilisez votre talkie-walkie (deux clics droits). A l'aide du clavier numérique, affichez le numéro de la voiture restaurant : 10. Avec la molette, affichez la fréquence 845,9, qui est marquée en rouge, sur le plan du train. Appuyez sur le bouton jaune pour contacter les gardes. Trois gardes sortent sur la passerelle du pont, il ne reste plus qu'un seul garde. Entrez dans le compartiment du restaurant. Dialoguez avec le dernier garde (un clic droit). Epuisez l'ensemble des sujets en les faisant défiler à l'aide de la molette de la souris. Il y a cinq possibilités ; Diabolik assomme le garde. Fouillez le garde et récupérez la clé des toilettes. Avec celle-ci, entrez dans les toilettes pour cacher le corps avant que les autres gardes ne reviennent. Diabolik a repris sa tenue d'intervention. Les deux autres portes du dressing et de la cuisine sont fermées. Traversez le restaurant jusqu'au niveau du serveur endormi sur une banquette. Récupérez une carte magnétique dans la poche de sa chemise. Utilisez la carte magnétique dans le boîtier à droite de la porte de la cuisine. Entrez dans la cuisine et prenez une petite clé qui se trouve sur le plan de travail, au fond. Utilisez-la pour ouvrir la porte du dressing. Sur l'étagère, récupérez une tenue de service, pour passer inaperçu. Diabolik change de tenue. Dans la boîte en bois, récupérez une clé carrée. Passez dans le wagon-restaurant suivant.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Un garde est en poste de l'autre côté de la voiture. Utilisez votre sarbacane pour l'endormir. La porte d'accès à la voiture suivante est fermée. Il y a un panneau électrique à gauche de la porte. Utilisez votre couteau pour ouvrir le coffret. Il y a des câbles électriques. Essayez de couper les câbles avec votre couteau. Mais cela risque de déclencher le système d'alarme ! Il faut d'abord désactiver le système de sécurité. Retournez dans la cabine du contrôleur de la voiture n°11.

Dans le train - voiture n°11 [Diabolik]

Utilisez la clé carrée pour ouvrir le casier dans la cabine du contrôleur. Regardez le plan du train et remarquez le code en haut à droite : D5A. Entrez ce code sur le tableau de contrôle des alarmes du train. A ce moment, un message est envoyé à tous les gardes : arrêtez toute personne non identifiée. Retournez au wagon n° 9.

Dans le train - wagon-restaurant n°9 [Diabolik]

Coupez les câbles du coffret électrique de la voiture n°9. Le système de sécurité est désactivé. Diabolik sort du wagon et saute sur la passerelle extérieure.

Sur le pont de chemin de fer [Diabolik]

Traversez la passerelle jusqu'au trou. Utilisez votre grappin sur le plancher de l'autre côté du trou. La grille de la passerelle est verrouillée par un dispositif à deux boutons de commandes, situés de part et d'autre de la porte. Le grillage au centre paraît moins résistant que le verrou. Un levier permet de sélectionner les positions : éteint, normal et haute tension. Commencez par activer le bouton rouge près de la grille. Avec votre pointeur laser, découpez un morceau de la grille du portail. Récupérez le piquet qui traîne par terre pour activer le bouton rouge de l'autre côté de la grille. Abaissez le levier en position normale pour déclencher l'ouverture de la porte. Continuez votre progression

jusqu'au pied de l'échelle. La zone doit grouiller de gardes, il faut couper la lumière sur les voies. A droite se trouve un coffret électrique. Utilisez votre passe-partout pour l'ouvrir. Avant de sectionner les câbles, il faut couper le courant. Retournez en arrière et positionnez le levier en position désactivée. Maintenant, regardez de plus près, les câbles électriques du coffret. Une plaque soudée au câble vert, alimente les rails en basse tension. Utilisez votre pointeur laser pour faire fondre l'étain. Retirez la plaque métallique. Avec votre couteau, sectionnez les câbles jaunes qui alimentent les lumières sur le pont. Reliez les câbles jaunes avec le câble vert et disposez le courant électrique en amenant le levier en position haute tension. Le court-circuit fait perdre l'équilibre à Diabolik, mais il parvient à se rétablir. Remontez par l'échelle sur la voie de chemin de fer et grimpez dans le train.

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Utilisez votre sarbacane sur le garde. Approchez le corps effondré, mais un autre agent surgit. Diabolik se sort de cette situation en utilisant un câble qui traîne par terre. Les deux gardes sont maintenant mis hors combat. Poursuivez la remontée du train, en laissant pour l'instant sur le côté une veste et une mallette. Passez dans le fourgon suivant et traversez-le. Laissez passer la lampe de poche, le pavé numérique, la commande du tapis roulant et le bloc. La porte du fond est complètement coincée, il faut trouver un autre passage. Les caisses sur le tapis roulant doivent bien provenir d'une porte spécifique, de l'autre côté de la grille. Il faut manoeuvrer le tapis roulant. Retirez le bloc de frein de sécurité du tapis roulant. Retournez dans le premier fourgon et fouillez la mallette. Vous récupérez un carnet comportant le code des agents. Fouillez le premier agent que vous avez assommé ; il porte sur sa plaque le numéro S6. Allez voir dans le carnet de la mallette le code correspondant : 149. Appliquez ce code sur le pavé numérique du tapis roulant. La grille s'ouvre, laissant apparaître un accès dissimulé, derrière les caisses. Appuyez sur le bouton du tapis roulant pour déplacer les caisses et avoir accès à l'échelle menant au toit. A ce moment, trois gardes arrivent ...

Chapitre 2 : Le dernier souffle d'Eva

Dans le train - fourgons à marchandise [Diabolik]

Sauvé de justesse, Diabolik parvient à pénétrer dans le fourgon suivant et assomme le garde. Pendant l'action, le trousseau de clés du garde glisse sous une palette. Retournez-vous et allez face au bureau. Ouvrez le tiroir, mais il est vide ! Utilisez votre couteau sur le double fond, pour récupérer une carte magnétique verte. Passez dans le fourgon suivant. Il s'y trouve un grand nombre de caisses qui se sont écroulées. Déplacez-les pour dégager un casier métallique, fermé par un cadenas. Plus loin, se trouve un colis mal fixé. Récupérez le fil de fer qui pend. Retournez près du garde assommé. Utilisez le fil de fer pour attraper la petite clé en laiton, sous les colis. Avec cette clé en laiton, ouvrez le casier se trouvant derrière les caisses de l'autre fourgon. Récupérez une carte magnétique bleue. Traversez les deux fourgons à nouveau jusqu'à la porte encadrée des boîtiers de lecture des cartes magnétiques. Passez les deux cartes magnétiques sur la porte pour activer les voyants de couleur. Passez dans le troisième fourgon où Diabolik se débarrassera d'un autre garde. Traversez les deux fourgons suivants en laissant sur la droite la salle des coffres. A l'extrémité du fourgon se trouvent des colis perchés sur un caisson. Il y a un courant d'air qui vient de l'arrière. Déplacez les cartons pour laisser apparaître une grille. Faites marche arrière et observez d'autres colis attachés par une corde. Utilisez votre couteau pour sectionner la corde solide et la récupérer. Accrochez un bout de la corde sur la grille, l'autre sur le coffre pour que Diabolik termine le travail. Diabolik passe dans la gaine de ventilation, en évitant les coups de feu et immobilise le comité d'accueil qui se trouve dans le fourgon des archives. Deux autres gardes sont prêts à intervenir dans le fourgon. Cachez-vous au plafond, au-dessus de la position de la grille qui est tombée par terre. Diabolik se débarrasse des deux gêneurs. Regardez les casiers des archives de plus près. Il y a des centaines de tableaux rangés, il faut trouver dans quelle partie des archives il se trouve. Retournez dans le fourgon précédent, maintenant que la voie est libre. Ouvrez le placard et récupérez une carte clé électronique. Utilisez cette clé électronique dans le lecteur de carte à droite des casiers des archives. Allez à l'extrémité du fourgon et fouillez les imperméables afin de récupérer un agenda. Lisez l'agenda (deux clics dans l'inventaire). Il y a un document expliquant le système de classement des archives. Maintenant, ouvrez un casier des archives. Lisez les différentes fiches de classement. La fiche n°57 correspond au tableau du " Péché Originel " (Original Sin). Diabolik sait maintenant où chercher la toile dans les rayons des archives de l'autre fourgon. Récupérez le tableau. Diabolik émet le signal radio indiquant qu'il détient le tableau ; mais son commanditaire le trahit. Après avoir récupéré le tableau, Eva est jetée de l'hélicoptère dans le fleuve.

Chapitre 3 : Pluie de feu sur le lac

Sur la berge [Diabolik]

Il est encore temps de sauver Eva qui dérive vers le bâtiment de la centrale hydraulique. Avancez jusqu'à la grille d'entrée de la centrale hydraulique. Elle est électrifiée ! Longez le grillage par la droite et montez sur le remblai de terre qui longe le bâtiment. Sur le mur se trouve un panneau enfermant une boîte de dérivation qui alimente le système de sécurité. Ramassez une pierre assez lourde qui traîne par terre et jetez-la sur la porte entr'ouverte. Maintenant que celle-ci est ouverte, il faut trouver un moyen de couper le courant ; avec de l'eau par exemple. Retournez au bord du lac et récupérez une bouteille vide dans les détritus qui jonchent le sol, près du premier wagon. Plongez la bouteille dans le lac pour la remplir d'eau. Dirigez-vous face au coffret de dérivation du bâtiment et jetez la bouteille d'eau sur les composants électriques pour provoquer un court-circuit. Enjambez maintenant la grille d'entrée de la centrale hydraulique.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

La porte principale est fermée à clé. Il faut trouver cette clé pour entrer. Passez de l'autre côté du conteneur blanc ; il y a un vieux chariot élévateur qui possède un réservoir. Ouvrez le compartiment pour récupérer une clé anglaise avec laquelle vous dévissez le bouchon du réservoir. Une grosse flaque d'huile se répand par terre. Le boîtier électrique présent sur le mur commande probablement quelque chose dans la centrale, mais il est bloqué.

Sur la berge [Diabolik]

Enjambez le portail et allez fouiller le reste des lieux. Longez la berge et dépassez le panneau de croisement. L'entrée du wagon est trop haute. Longez le véhicule jusqu'à la hauteur de la fenêtre de la locomotive. Il faut briser la vitre pour évacuer l'eau. Retournez face au panneau de croisement et récupérez une pointe métallique coupante. Utilisez-la sur la vitre de la locomotive. Maintenant que le véhicule a basculé, vous pouvez y entrer.

Dans la motrice [Diabolik]

Avancez dans la salle de conduite, où se trouve un serpent. Diabolik ne tarde pas à s'en débarrasser. Ouvrez le coffret métallique se trouvant au-dessus de l'extincteur. Il y a un bloc-notes du contrôleur et son badge. Il est fait mention d'un double de la clé. Regardez de plus près les commandes du train et prenez la photo de Jack. Observez-la dans votre inventaire. Passez par la porte qui se trouve dans la coursive. Récupérez dans la veste un morceau de papier froissé. Observez ce document dans votre inventaire. Il contient un message. La clé de la centrale ne doit pas être loin. Revenez en arrière et examinez les fauteuils du compartiment ; il y a un livre coincé. Ouvrez les rideaux pour faire entrer de la lumière. Sur le panneau, ramassez le double de la clé de la centrale hydraulique. Elle est toute rouillée. Quittez le véhicule et retournez à la centrale.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Déposez la clé rouillée dans la flaque d'huile. Maintenant, vous pouvez entrer dans le bâtiment.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Etudiez l'ordinateur présent sur le bureau. Il faut un mot de passe pour accéder aux informations. Il y a une machine pour imprimer les cartes avec empreintes digitales. Ouvrez la porte à droite de la salle. La pièce des archives est inondée et un câble électrique trempe dans l'eau ! Entrez par la porte de gauche de la salle de contrôle. Il y a un garde qui surveille la station. Epuisez toutes les questions. Diabolik se débarrasse du gêneur. Fouillez le corps et récupérez la carte d'identification du gardien. Observez-la dans votre inventaire. Il est écrit : MB 45039. Allez dans le coin de la pièce pour actionner le bouton d'activation de la boîte de dérivation des archives qui se trouve à l'extérieur du bâtiment. Maintenant, utilisez l'ordinateur. Diabolik entre automatiquement le code d'accès. Créez un nouveau profil. Il faut une carte vierge. Elles se trouvent certainement dans la salle des archives. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur blanc et abaissez les disjoncteurs du boîtier électrique. Rendez-vous dans la salle des

archives.

La salle de contrôle de la centrale hydraulique [Diabolik]

Fouillez les étagères pour récupérer une carte d'identification vierge. Déposez la carte neuve dans l'appareil aux empreintes digitales. Vous obtenez votre carte d'identification au nom de Diabolik. Utilisez votre carte dans l'ordinateur central où se trouve le garde assommé. La porte vers la salle des turbines s'ouvre. Utilisez la carte du gardien dans l'ordinateur central. L'empreinte est demandée par le programme d'identification. Approchez le corps du gardien pour effectuer l'opération, mais l'empreinte ne correspond pas !

La salle des turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Diabolik aperçoit le corps d'Eva de l'autre côté de la grille. Approchez du pavé numérique et entrez le code du technicien : 45039. Cela ne marche pas. Retournez à l'ordinateur et visualisez la liste des employés. Notez le code qui correspond à John Truman, le responsable de la sécurité : 27107. Entrez ce code avec le pavé numérique. La grille extérieure vers les turbines s'ouvre. Sortez du bâtiment.

L'entrée de la centrale hydraulique [Diabolik]

Contournez le conteneur foncé, à gauche de l'entrée. Passez la grille qui est maintenant ouverte. Actionnez le levier de commande de la digue artificielle. Franchissez la porte étanche.

Les turbines de la centrale hydraulique [Diabolik]

Descendez à l'échelle et approchez-vous du corps. Ce n'est pas Eva ! Diabolik s'enfuit de la centrale en évitant l'arrivée de la police. Un message des ravisseurs l'attend dans sa voiture. Eva est toujours en vie.

Chapitre 4 : La base secrète de Diabolik

L'appartement [Diabolik]

Profitez de ce retour chez vous pour vous soigner. Ouvrez le tiroir sous le micro-ondes et prenez la trousse de soins. Entrez dans la salle de bains. Regardez de plus près le tableau qui traîne par terre, contre le mur entre le bureau et la chambre. Les symboles font apparaître un code de droite à gauche (le tableau est à l'envers) : 4412. Regardez aussi le portrait d'Eva qui est cloué au mur. Sur le bracelet est inscrit le numéro : 058769. Utilisez l'ordinateur qui se trouve sur le bureau. Insérez le code pour la base G07 : 058769. Le système d'accès est déverrouillé. Ouvrez le tiroir de la penderie pour entrer le code d'accès sur le boîtier de contrôle : 4412. Empruntez le passage secret.

La base secrète G07 [Diabolik]

Déposez dans l'ordinateur principal, la clé USB qui contient les coordonnées de déplacement de l'hélicoptère de l'organisation de la Rose Blanche. Il faut maintenant une carte de la région. Traversez la passerelle pour vous placer devant l'ordinateur des archives géographiques. Récupérez la carte de la région, où se situe le site de l'accident du train. Transférez les photos de votre appareil sur l'ordinateur des archives informatiques. Le modèle de l'hélicoptère a été identifié. Introduisez la carte de la région et les données de l'hélicoptère dans l'ordinateur principal. Le site du posé de l'hélicoptère a été identifié. Il s'agit de la ville abandonnée de Denvon. Remontez à l'appartement pour en apprendre plus sur cette ville.

L'appartement [Diabolik]

Regardez les ouvrages dans la bibliothèque au-dessus de la télévision.

La base secrète G07 [Diabolik]

Entrez dans la salle de gymnastique. Récupérez la double seringue de médicaments qui se trouve dans le casier. Quittez la base par la grande porte du garage. Lors de votre déplacement, vous assistez à une tentative d'élimination d'Helena qui est dans sa voiture. Diabolik se débarrasse brutalement des criminels.

Chapitre 5 : Les pétales de la Rose Blanche

Sur la route de Denvon [Diabolik]

Traversez le tunnel. De l'autre côté, l'entrée de l'ancienne forteresse est protégée par un garde. Il faut provoquer une diversion pour passer derrière celui-ci. Jetez l'un de vos talkies-walkies dans le buisson qui longe la route. Retournez de l'autre côté du tunnel et associez dans votre inventaire le second talkie-walkie avec le ruban adhésif pour maintenir le bouton de transmission enfoncé. Déposez le tout près des corbeaux qui se trouvent sur la glissière, le long de la route. Le bruit assourdissant perturbe le garde ; Diabolik en profite pour passer derrière lui. Retournez vers l'entrée de la forteresse.
Passez sous le viaduc et franchissez le pont de bois. Mais vous êtes attendu par un comité d'accueil. Le pont explose et vous vous retrouvez blessé dans une des maisons de Denvon. Helena doit vous soigner.

Les rues de Denvon [Helena]

Il faut trouver un docteur. Prenez un sécateur dans la boîte à outils qui se trouve près de la porte. Avec ce dernier, brisez la chaîne du casier appuyé sur le mur de la maison. Vous récupérez un pied de biche. Avancez dans la ruelle jusqu'aux caisses qui masquent l'ouverture d'un gros tuyau. Utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse gênante et entrez dans le tuyau.

Le long de la rivière [Helena]

Sous l'arcade du pont se trouve un anneau. Passez de l'autre côté du pont et récupérez un crochet dans la boîte à outils. Remontez le filet jeté dans la rivière. Récupérez une corde. Associez la corde et le crochet dans votre inventaire pour fabriquer un grappin. Lancez ce dernier sur l'anneau du pont pour franchir la rivière.

De l'autre côté, ramassez sous les planches un petit couteau de pêcheur. Passez sous l'arche du pont et fouillez dans le rosier. Utilisez votre couteau pour dégager la chaîne des ronces. Helena tire sur le levier et monte à l'échelle. Le garde en haut du mur, ne sera pas un obstacle.

La cuisine de la forteresse [Helena]

Vous rencontrez Fred, le cuisinier. Pour vous aider à vous échapper, Fred va chercher la clé de la porte de l'arrière-cuisine. Il faut d'abord bloquer la porte pour empêcher les gardes d'entrer. Contournez les fourneaux et prenez le gant en matière plastique. Récupérez une paire de ciseaux de cuisine sur le meuble bas. Utilisez les ciseaux sur le hachoir à viande pour obtenir un câble électrique. Déposez le cordon électrique sur les poignées de porte pour la bloquer. Récupérez une bouteille de lubrifiant près du four.

Essayez de franchir la porte du fond, mais elle est fermée à clé. Utilisez le lubrifiant et le gant pour retirer les gonds.

Les rues de la forteresse [Helena]

Avancez près de l'ivrogne qui est sur le banc. Sur cette même place, en face le banc, il y a une petite fontaine avec robinet qui goutte. Remplissez votre bouteille d'eau et videz-la sur l'ivrogne. Engagez la discussion. Il faut trouver de l'alcool. Récupérez une bouteille de rhum presque vide dans les caisses de la ruelle. Prenez aussi une étiquette du PUB. Dans votre inventaire, collez l'étiquette sur la bouteille. Donnez le fond de bouteille à l'ivrogne. Finalement, vous n'arrivez à obtenir de cet ivrogne qu'une petite indication : où se trouve la maison du docteur ? Contournez l'église en prenant la ruelle. Helena essuie des coups de feu.

Les rues de la forteresse [Diabolik]

Diabolik s'est soigné avec ses injections de médicaments. Il élimine deux gardes et retrouve Helena. Vous apprenez que le père d'Helena travaille pour Goran et que la femme trouvée morte dans la centrale hydraulique est la soeur d'Helena. Il faut entrer dans le château en montgolfière.

La montgolfière [Diabolik]

Regardez la montgolfière de plus près. Il faut du propane pour l'alimenter. Des bonbonnes de gaz se trouvent dans l'entrepôt. Longez le bâtiment aux murs blancs ; il y a une lucarne sur la toiture. Utilisez la lucarne pour entrer (clique droit). Récupérez la clé sur le bureau. Prenez les plans de vol (rangés dans les fichiers) pour rejoindre le château. Dans les étagères, récupérez la clé de l'entrepôt où est stocké le propane. Sortez par la porte en utilisant la clé trouvée sur le bureau.

Utilisez la clé de l'entrepôt pour récupérer une bonbonne de propane. Montez dans la montgolfière.

La réserve du château [Diabolik]

Un garde tire au fusil et perce la toile de votre montgolfière. Diabolik saute en aile volante et atterrit près du château. Avancez au bout du couloir. Deux soldats montent la garde à l'entrée du château. Retournez dans le local grillagé et ouvrez la penderie. Diabolik se déguise en soldat. Allez à la rencontre des deux gardes. En un rien de temps, Diabolik immobilise les gêneurs. Pendant ce temps ...

La chambre d'Helena [Helena]

Regardez de très près le sol entre la penderie et le mur. Soulevez une lame du parquet. Vous récupérez un mouchoir, celui de votre grand-père.

Chapitre 6 : Double vérité

Diabolik retrouve Eva dans la cellule du château. Il ne s'agissait pas de la dépouille de celui-ci au début de l'aventure ! Goran semble maîtriser la situation en manipulant les mouvements de Diabolik. Il veut le second tableau du " Pêcher Originel ".

Le restaurant du musée [Eva]

Déposez votre manteau au portemanteau de l'entrée. Passez la double porte vers la salle du restaurant. La personne de réception vous place à votre table. Parlez au serveur dès qu'il est visible. Il vous indique le lieu des toilettes. Il faut placer le générateur d'impulsions magnétiques pour déclencher l'alarme au musée. Rendez-vous dans les toilettes des dames. Examinez le plan du bâtiment qui se trouve dans votre inventaire (la fonction " utiliser " l'objet dans l'inventaire). Regardez l'affiche posée sur l'une des portes : fermé pour entretien. Ouvrez la porte du WC contiguë. Récupérez un manche à balais dans le casier de nettoyage. Utilisez le manche sur la toilette ouverte. Placez le générateur d'impulsions dans la toilette enfin dégagée.

L'étage du musée [Diabolik]

Utilisez votre passe-partout pour ouvrir la porte en bois. Au bout du couloir se trouve le poste de contrôle. L'accès est surveillé par une caméra. Utilisez votre déguisement du commissaire Ginko (deux clics droits dans l'inventaire) pour feinter le gardien. Entrez dans la salle de contrôle. Après un bref entretien avec le gardien, placez votre dispositif d'intrusion entre les baies de l'ordinateur central du musée. Sortez et utilisez le duplicateur d'image sur la caméra pour tromper la vue sur l'écran de contrôle. Ouvrez la porte descendant au restaurant avec votre passe-partout. Diabolik prévient Eva.

Le restaurant du musée [Eva]

Retournez dans le couloir de service et empruntez la porte en bois qui monte à l'étage. Diabolik remet à Eva une

télécommande de contrôle à distance du dispositif que Diabolik a placé dans la salle de contrôle du musée.

L'étage du musée [Eva]

Pour utiliser la télécommande, il ne faut aucune interférence. Placez-vous au centre de la pièce et utilisez la télécommande (deux clics droits dans l'inventaire). Appuyez sur le bouton " enregistrement " et attendez le message vidéo. S'il n'est pas bon, il faut changer de place. La bonne place se trouve au centre du tapis, avec la partie supérieure d'Eva dans l'axe de la porte en bois. Une fois le signal enregistré, appuyez sur la touche stop. La porte de la galerie s'ouvre avec un code. Pour lever la sécurité du musée, il faut composer le code 1 - 5 - 6.

Le musée [Diabolik]

Déguisé en commissaire Ginko, Diabolik aborde le garde du musée et finit par l'assommer.

Dans la salle de contrôle, le vrai commissaire Ginko trouve le dispositif d'intrusion. Ils se retrouvent dans le musée. Diabolik s'explique et arrive à convaincre Ginko. Dirigez Ginko jusqu'à l'ordinateur central pendant que Diabolik et Eva s'enfuient avec le tableau.

Le bras droit de Goran, avec une garde rapprochée, récupère le tableau sans donner l'antidote.

L'appartement [Diabolik]

Vous allez expertiser la reproduction du tableau pour comprendre ce qu'il cache. Dans la boîte du jeu, prenez le calque représentant une rose. Observez qu'il y a 5 gouttes de sang. Vous devez mettre l'image de l'écran à la taille du calque et par superposition, identifier les 5 détails du tableau où il faut cliquer (correspond aux gouttes de sang) : la colombe aux pieds d'Eve, la crevasse au centre du tronc d'arbre, la pomme en forme de coeur, la lune, le pommeau de l'épée. Il n'y a pas d'ordre et un bruit de papier froissé est perçu lorsque le clic est bien placé.

Chapitre 7 : Le mal sous son vrai visage

La cour du château [Diabolik]

Passez discrètement devant le camion. Utilisez votre fumigène sur le garde en poste, devant la porte. Pendant la diversion, Diabolik se débarrasse de deux soldats. Le troisième arrive. Utilisez votre couteau pour le supprimer. Entrez dans le monastère. Vous retrouvez Goran ! Un règlement de compte intervient entre les complices. Dans l'altercation, la capsule d'antidote tombe par terre tandis que Goran est projeté par le vitrail et meurt. Eva est sauvée. Parlez à Helena. Il faut ouvrir le sceau. Le texte qui indique l'ordre de la séquence est inscrit sur le mouchoir qu'Helena a reçu de son grand-père. Pour lire le texte, utilisez le mouchoir dans l'inventaire.

Approchez-vous de la porte supportant le sceau orné de plusieurs symboles. L'ordre est le suivant : étoiles, rose, étoiles, lac, étoiles, lac, lac, coeur. Vous découvrez le trésor.

Disaster : Day of Crisis

© Nintendo / Monolith Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES BONUS

Tremblement de terre

Trouver l'objet secret à Port Alex.

Feu

Trouver l'objet secret à Port Alex.

Pluie

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Sauveteur

Terminer le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Tsunami

Trouver l'objet secret à bord du ferry.

BONUS

Galerie d'artworks

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Infos bonus

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Galerie de photos

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Galerie de vidéos

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Fin alternative

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

ARMES SECRÈTES

Deep Impact (fusil d'assaut de Gregory)

Envoyez 10 grenades durant l'affrontement contre Gregory avant de le battre.

Immolator (Pistolet du Major Evans)

Envoyez 10 couteaux durant le premier affrontement contre Evans avant de le battre.

Twister (Fusil à pompe du colonel Haynes)

Terminez le jeu dans n'importe quel mode de difficulté.

Volcano (Lance-roquettes du Shadow Mercenary)

Envoyez 10 missiles durant l'affrontement contre l'hélicoptère sur le Mt. Rosalia avant de l'abattre.

DIFFICULTÉ MAXIMALE

Terminez le jeu et obtenez au moins 50 titres pour débloquer le mode Real Disaster (Extra Hard).

TITRES

003 - Secouriste motivé (Votre pourcentage de sauvetage a atteint 100% dans un niveau)
004 - Secouriste exemplaire (15 personnes secourues)
005 - Secouriste émérite (30 personnes secourues)
006 - Secouriste héroïque (Tout le monde secouru)
018 - Némésis d'Evans (Gagné la bataille à la main contre Evans sans dégâts)
019 - Flegmatique (Combats très longs)
020 - Fonceur (Combats très rapides)
023 - Bleu du combo (Réalisé un combo de 100)
030 - Super sniper (50 tirs à la tête)
034 - Poule mouillée (Mis à couvert au moins 50 fois dans un niveau)
035 - Combattant émérite (Accumuler 100.000 PB)
037 - Oeil de lynx 1 (Eliminer l'ombre furtive à Blue Ridge City juste avant d'entrer dans le métro)
043 - Chair à canon (Terminer un niveau en ayant subi 1.000 points de dégâts)
044 - Passoire (5.000 points de dégâts subis en tout)
045 - Vétéran (Terminer un niveau sans frôler la mort)
048 - Promeneur (Parcourir 10 km au total)
049 - Randonneur (Parcourir 100 km au total)
050 - Sprinteur (Sprinter 800 m au total)

051 - Chenille (Terminer un niveau sans sauter)
053 - Sauveteur zélé (Essayer de trouver plus de 10 victimes dans un niveau)
054 - Bouffe-tout (Manger plus de 50 fois au total)
057 - Bulldozer (Détruire plus de 30 objets dans un niveau)
058 - Esprit destructeur (Détruire 200 objets au total)
059 - Destructeur ultime (Détruite 500 objets au total)
060 - Campagne de pub - bleu (Débuter la Campagne de pub)
061 - Campagne de pub - aspirant (Récupérer tous les panneaux de la Campagne de pub dans un niveau)
064 - Souffle de vie (Sauver la victime à l'aide au maire)
065 - Pompier (Eteindre les incendies dans le métro (2ème visite))
067 - Docteur Ray (Réussir un massage cardiaque du 1er coup)
070 - Serment à Steve (Sauver Lisa dans l'église de Bainsville)
072 - Pro du désamorçage (Désamorcer l'ogive nucléaire rapidement dans le ferry)
073 - Trompe-la-mort (Détruire plus de 10 objets avec une voiture)
074 - Escargot (Vitesse moyenne inférieure à 50km/h en voiture)
075 - Pilote de course (Vitesse moyenne supérieure à 160 km/h en voiture)
079 - Pare-balles ("Vous êtes passé entre les balles et vous vous en êtes sorti")
081 - Pare-coulée (Eviter la coulée pyroclastique)
084 - Fan de vieux tacots (Terminer un niveau en ayant beaucoup abîmé la voiture)
085 - Sans permis (Conduite très mauvaise)
086 - As du volant (Conduite excellente)
087 - Novice à Disaster (Jouer 6 heures)
092 - Dossiers Disaster classés (Obtenir tous les dossiers Disaster)
097 - Sauveur de la nation (Terminer le jeu en niveau Normal)

COSTUME SECOURISTE DU GAS

Réussir les 45 sauvetages pour obtenir cette tenue qui restaure de la vie et de l'endurance à chaque sauvetage.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue : Un véritable enfer

Après la cinématique, vous vous retrouvez seul sur la montagne. Cette première partie du jeu est un tutorial pour vous familiariser avec les commandes. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pendant votre progression. Commencez par tourner la caméra pour regarder le volcan. Avancez ensuite et sautez en appuyant sur A pour pouvoir progresser.

Une fois sur le chemin étroit, appuyez sur B pour sprinter et passez avant que le décor ne s'écroule sous vos pieds. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver l'hélicoptère en flammes. Quand vous vous enflammez, secouez la Wiimote et le Nunchuk pour éteindre le feu. Sautez ensuite au dessus des flammes et avancez. Détruisez l'obstacle qui vous bloque le chemin en secouant votre Wiimote.

Détruisez ensuite les caisses qui se trouvent à droite et à gauche pour récupérer différents bonus. A droite il y a une trousse de secours. A gauche il y a un hamburger. Ce genre d'aliments vous restore votre barre d'endurance. Avancez ensuite et détruisez les caisses se trouvant des deux cotés pour récupérer des biscuits et des pansements.

Avancez dans le chemin de gauche, sautez pour atteindre la rive opposée. Tournez à droite et sautez encore. Détruisez

les caisses pour prendre le stimulant et sautez pour monter la dénivellation. Détruisez le rocher pour récupérer des points de compétence " PC ". Avancez ensuite dans la fumée en sprintant. Appuyez sur Z pour dégager vos poumons et pouvoir respirer normalement. Sautez pour atteindre la dénivellation et avancez.

Après la cinématique, vous aurez droit à votre première action catastrophe. Vous devez secouer votre Wiimote et votre Nunchuk rapidement pour que Ray sprinte et évite la lave du volcan.

Niveau 01 : Le grand séisme

Après la deuxième cinématique contentez-vous d'avancer dans le chemin de gauche jusqu'à voir un de vos alliés se blesser. Une icône jaune s'affiche alors au dessus de cet homme. Vous devez le secourir. Approchez-vous de lui et appuyez sur A. Transportez ensuite le blessé vers un endroit sûr. Cet endroit est indiqué par une icône verte. Transportez-le donc vers le coin gauche. Cette action augmente votre jauge de vie et vous donne des points de compétences.

Cet étage est maintenant sécurisé. Avant de poursuivre votre route, faites un tour dans cet étage et détruisez toutes les caisses et les cartons qui s'y trouvent. Commencez par ceux qui se trouvent à gauche, ils contiennent des points de compétences. Avancez ensuite vers les caisses qui se trouvent à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Détruisez aussi le carton qui se trouve en chemin et qui contient des biscuits. La première caisse contient une trousse de secours, la deuxième des pansements, la troisième des PC. Il y a aussi une canette et d'autres PC dans deux autres caisses, un peu plus loin. Prenez ensuite la direction des escaliers et avant de les atteindre, détruisez l'ensemble des caisses pour récupérer plein de PC. Montez ensuite sur le bureau qui se trouve contre le mur. Sautez sur l'étagère et atteignez le carton qui contient des PC. Descendez et allez devant les escaliers puis détruisez les caisses pour recevoir des pansements et des PC. Détruisez les caisses qui se trouvent à gauche des escaliers, prenez le hamburger et les biscuits. Montez.

Maintenant, vous allez apprendre à utiliser votre arme à feu. Visez en utilisant la Wiimote et tirez avec la touche B. Chargez votre arme en secouant le Nunchuk. Ensuite vous allez devoir vous mettre à l'abri en appuyant sur Z pendant que vos ennemis vous tirent dessus. Avant de tirer, un signal apparaît pour vous indiquer que l'ennemi vise et se prépare à tirer. Visez donc la tête et tirez. Une fois les ennemis morts, avancez, détruisez les caisses pour ramasser les bonus et allez vers la porte. Tournez votre Wiimote pour l'ouvrir.

Prenez les PC qui se trouvent dans le carton et montez les escaliers. Détruisez un autre carton et récupérez un PC. Montez jusqu'à voir un de vos alliés tomber d'une fenêtre. Il va essayer de s'accrocher à un rebord de fenêtre, plus bas. Descendez les escaliers jusqu'à son niveau et approchez-vous de lui pour le sauver. Lorsqu'il vous tend la main, bougez la Wiimote en sa direction pour l'attraper avant que sa jauge de vie ne se vide et qu'il tombe.

Reprenez votre chemin vers le dernier étage et entrez. Avancez vers la porte et ouvrez-la. Après la cinématique, appuyez sur Z pour vous mettre à couvert. Visez l'ennemi quand une cible spéciale apparaît, elle est de couleur violet. C'est à ce moment que votre ennemi est le plus vulnérable. Il se penche une fois à droite et une fois à gauche. Soyez rapide parce qu'il ne se découvre que brièvement.

Après la cinématique, vous revoilà dans le couloir. Allez à gauche pour voir le chemin s'effondrer. Prenez donc le deuxième chemin et détruisez les caisses pour pouvoir passer. La caisse de droite va exploser et vous allez prendre feu. Agitez vos manettes pour éteindre les flammes. Prenez le morceau de pastèque et les pansements qui se trouvent dans la caisse de gauche.

Avancez pour rencontrer d'autres ennemis. Tirez directement sur le baril qui se trouve entre les deux ennemis pour l'exploser et provoquer la mort de vos assaillants. Eliminez ceux qui rappliquent en vous abritant derrière le mur, quand ils tirent. Descendez ensuite les marches et affrontez d'autres adversaires. Apprenez à zoomer avec C et éliminez les deux ennemis grâce à des tirs à distance en pleine tête. Descendez ensuite les marches en détruisant les caisses qui bloquent le chemin. Une fois en bas, avancez et secouez rapidement vos deux manettes pour courir pendant l'action catastrophe.

Avancez ensuite jusqu'à ce que le sol s'écroule sous vos pieds. Vous allez affronter d'autres ennemis. Planquez-vous

derrière le mur et éliminez la première vague. Certains essayent de s'approcher de vous, éliminez-les avant qu'ils ne parviennent à leur fin et restez à couvert. Repoussez ensuite la deuxième vague. Attendez que l'ennemi tire sa rafale et tuez-le pendant qu'il essaye de viser à nouveau. Une fois devant la troisième vague, tirez d'abord sur le baril qui se trouve juste derrière eux pour diminuer leur nombre. Tirez ensuite sur les caisses pour récupérer les PC. Si vous ne parvenez pas à tuer tous vos ennemis le séisme s'en occupera.

Niveau 02 : Route affaissée

Après la cinématique vous prenez les commandes d'une voiture. Pour la conduire vous devez tenir la Wiimote horizontalement et l'incliner pour tourner. Appuyez sur 2 pour accélérer, 1 pour freiner et la touche A pour le frein à main. Evitez le van ennemi qui vous tire dessus en plus des véhicules qui sont devant vous. Le chemin d'en face est bloqué, tournez donc à droite.

L'autoroute est un déserte, roulez alors calmement et essayez de ne pas faire d'accidents. Rappelez-vous quand même que vous êtes poursuivi et s'ils vous rattrapent ils commenceront à vous tirer dessus. Suivez les indications qui s'affichent sur l'écran. Une fois dans la ville, utilisez le frein à main pour mieux négocier les virages.

Continuez à rouler jusqu'à ce que le chemin se bloque devant vous. Une fois à pied, appuyez sur Z pour appeler les personnes nécessitant de l'aide. Ray se tournera automatiquement vers la droite. Avancez vers les décombres et secourez une jeune femme. Avec votre Wiimote, visez sa blessure et appuyez sur B pour la désinfecter. Tournez ensuite le stick directionnel pour enrouler un bandage autour de la blessure.

Avancez ensuite vers le camion renversé et montez. Avancez sur la remorque jusqu'à atteindre l'enfant accroché à une fenêtre. Vous devez tendre votre bras au bon moment pour l'attraper. Anticipez son mouvement pour réussir à l'agripper à temps.

Avancez en détruisant les poubelles qui se trouvent à gauche. Montez sur le toit de la voiture et sautez ensuite sur le camion. Détruisez la poubelle et revenez en bas. Allez vers l'immeuble qui vient de s'effondrer et sautez vers les fenêtres. Explosez la poubelle et prenez la trousse de secours. Continuez de monter jusqu'à atteindre l'homme en détresse. Utilisez la trousse de secours pour le soigner. Avancez ensuite dans cet immeuble et détruisez la poubelle qui se trouve près de la fenêtre pour récupérer des PC.

Sortez de l'immeuble et descendez dans la rue. Détruisez les poubelles qui se trouvent à gauche et avancez vers les voitures. Vous serez confronté à une autre unité de la SURGE. Equipez-vous avec le fusil à pompe et repoussez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Une fois la première ligne neutralisée, prenez votre fusil d'assaut. Tirez ensuite sur le baril explosif pour vous débarrasser des ennemis planqués.

Un soldat armé d'un lance-roquettes débarque. Même si vous restez à couvert, vous risquez d'être touché. Soyez rapide et éliminez-le. Pour ce, explosez d'abord la roquette qui fonce sur vous et Zoomez rapidement pour lui tirer une balle entre les yeux.

Une fois la zone dégagée, appuyez sur Z pour que Ray trouve les civils en détresse. Avancez près du bus pour trouver une vielle femme coincée sous un rocher. Approchez-vous d'elle, appuyez répétitivement sur A puis bougez vos manettes vers le haut. De cette façon vous arrivez à soulever le rocher. Avancez ensuite vers la passerelle effondrée et montez vers une autre blessée. Sautez pour éviter le trou et soignez la femme. Revenez ensuite en bas et avancez vers les trams. Détruisez la poubelle se trouvant à droite pour prendre les PC. Détruisez ensuite celle de gauche et prenez le stimulant.

Avancez vers la voiture jaune pour rencontrer une autre unité ennemie. Restez planqué et tirez quand vos adversaires s'occupent à recharger leurs armes. Lorsque les ennemis vous atteignent, ils essayent de vous donner des coups pour vous déstabiliser. Appuyez sur Z pour revenir à couvert et pour vous éloigner d'eux rapidement. Ces ennemis sont lourdement équipés, alors essayez de ne pas vous mettre à découvert.

Après la bataille, détruisez la poubelle qui se trouve à gauche et prenez la trousse de secours. Détruisez ensuite la boite postale pour prendre des munitions. Avancez ensuite vers Jackson street.

Détruisez la poubelle qui se trouve à gauche. Avancez vers l'home qui risque de tomber dans le cratère causé par le séisme. Tendez votre main quand il tend la sienne et appuyez répétitivement sur A avant de diriger la Wiimote vers le haut. Avancez ensuite pour être surpris par les unités de la SURGE. Prenez votre temps pour viser et tirer sur l'ennemi le plus proche de vous.

Après l'affrontement, parlez à Eric pour recevoir un ticket pour le stand de tir. Vous pouvez accéder à ce stand dans l'écran de préparation avant chaque niveau. Détruisez ensuite les boites et les poubelles pour récupérer des bonus et des munitions.

Avancez ensuite dans l'allée qui se trouve à droite, près de la boutique en feu. Sprintez dans la fumée. Une fois de l'autre coté, respirez profondément pour nettoyer vous poumons et détruisez la poubelle qui se trouve à droite. Prenez l'aliment et descendez dans la route effondrée.
Combattez d'autres soldats et utilisez votre fusil à pompe (efficace pour les combats rapprochés).

Détruisez les trois barils verts et allez vers le trou qui se trouve à droite. Portez l'homme sur vos épaules et amenez-le vers son fils. A gauche de cet enfant il y a un autre homme qui a besoin d'une trousse de secours. Allez ensuite vers l'allée dévastée par le feu. Avant de la traverser, sautez pour monter dans l'immeuble écroulé qui se trouve à droite. Montez jusqu'à atteindre une femme en détresse. Donnez-lui quelques biscuits pour qu'elle puisse se relever. En haut de cet immeuble, il y a un couloir avec des cartons contenant des munitions, des PC et des biscuits, prenez-les.

Descendez ensuite et traversez l'allée en feu. Eteignez les flammes en agitant vos deux manettes. Détruisez la poubelle qui se trouve à gauche et prenez l'objet "pansements". Avancez pour affronter d'autres unités ennemies bien décidées à vous faire la peau. Commencez par éliminer le soldat armé d'un lance-roquettes. Eliminez ensuite les autres ennemis qui tentent de s'approchez de vous. Les renforts arrivent avec par hélico. Un autre ennemi armé d'un lance-roquettes débarque, puis un autre. Ils se placeront à droite et à gauche. Eliminez-les en premier puis passez aux autres. Tirez sur la boite qui se trouve entre vos ennemis pour récupérer des points de santé. Utilisez votre fusil d'assaut contre les ennemis équipés de lance-roquettes et ceux qui sont très loin. Le fusil à pompe est très efficace contre les ennemis les plus proches. Si vous n'avez plus de munitions, votre pistolet fera l'affaire.

Niveau 03 : Feu et obscurité

Après être passé au stand de tir et après avoir amélioré vos capacités et vos armes, reprenez l'action.
Vous vous retrouvez dans le métro. Avancez dans la fumée et détruisez la poubelle qui se trouve à droite ainsi que celles qui se trouvent au fond de la station pour récupérer des bonus et des PC. Avancez ensuite vers les escaliers pour vous faire surprendre par les ennemis. Eliminez-les en essayant de viser la tête.

Détruisez ensuite la poubelle qui se trouve en bas des escaliers, à droite. Avancez vers l'homme qui se trouve sous les décombres et prenez la trousse de soin sur le chemin. Appuyez sur A répétitivement pour soulever le rocher et secouez vos deux manettes vers le haut pour le déplacer et aider l'homme coincé en dessous.

Avancez ensuite vers le métro et détruisez les poubelles qui se trouvent le long du quai, à gauche. Les unités ennemies vont vous suivre dans le métro et les hostilités vont commencer. Planquez-vous et attendez que les soldats arrêtent de tirer pour les éliminer. Si vous tirez en zoomant, les dégâts infligés seront plus importants. Mais vous serez plus vulnérable et les coups reçus causeront plus de dégâts aussi. Visez toujours la tête pour éliminer rapidement un ennemi et passez directement au second sans recharger.

Repoussez trois vagues d'ennemis pour pouvoir sortir du métro. Avancez ensuite et allez vers la porte de gauche. Il faut une clé pour l'ouvrir. Avancez tout droit entre les débris et entrez par la dernière porte de la rame. Avancez jusqu'au fond pour trouver un blessé. Soignez sa blessure avec des pansements et quittez le wagon. Avancez dans un autre wagon et sautez au dessus des flammes. Entrez par la porte qui se trouve à gauche et prenez la clé. Revenez à la porte fermée et ouvrez-la.

Tournez à gauche et entrez dans le wagon. Sautez pour éviter les flammes et soignez la femme. Sortez ensuite du wagon et allez du coté opposé pour trouver une poubelle. Détruisez-la et récupérez l'aliment. Entrez dans le wagon qui se trouve juste à coté et sautez sur les rails.

Avancez et montez sur le quai. Détruisez la poubelle et récupérez la trousse de secours. Les ennemis débarquent et vous barrent la route. Restez à couvert derrière les rochers pour repérer les positions de vos assaillants puis exterminez-les. Repoussez les vagues ennemies et rechargez pendant que vous vous déplacez d'une cachette à l'autre. Occupez-vous du dernier homme qui essaye de vous tirer dessus avec son lance-roquettes.

Montez ensuite sur le quai et détruisez la poubelle pour prendre les pansements. Avancez ensuite sur les rails jusqu'à sortir du tunnel. Montez les marches qui se trouvent à gauche. Allez ensuite sous l'escalier et détruisez les deux barils pour récupérer des munitions et un aliment. Montez ensuite à ces mêmes escaliers.

Avec le maire de la ville, vous devez aider un civil qui se trouve sous les décombres. Ecoutez le décompte du maire et appuyez sur Z au bon moment. Appuyez ensuite répétitivement sur A pour soulever le rocher. Dirigez ensuite vos deux manettes vers le haut pour jeter le rocher au loin. Répétez cette manoeuvre une deuxième fois pour dégager le civil.

Après la cinématique, tournez-vous vers le bus et détruisez les boites qui se trouvent à droite et à gauche pour récupérer les bonus. Avancez ensuite dans le chemin opposé et allez vers le coin gauche pour détruire deux barils. Prenez les PC et l'aliment et allez vers le camion des pompiers. Après la cinématique, revenez près du bus. Allez vers la lance à incendie et attrapez-la. Revenez au camion et commencez à éteindre les flammes. Appuyez sur B pour projeter l'eau sur le feu jusqu'à ce que le cercle rouge devienne vert. Il faut éteindre tous les feux qui jaillissent des fenêtres pour réussir votre sauvetage.

Après le sauvetage, tournez à droite et avancez. Sautez par dessus les débris et détruisez les trois boites pour récupérer les PC, l'aliment et la trousse de secours. Revenez ensuite sur la route et avancez. Détruisez la pierre qui se trouve près de la voiture puis celle qui se trouve près du tube (à droite) et prenez les PC.

Avancez à droite du camion renversé et détruisez les rochers qui bloquent le chemin. Deux voitures ennemies vont vous attaquer. Restez planqué et surveillez le mouvement des voitures. Sortez de votre cachette pour détruire le projectile qu'ils lancent. Tirez sur les voitures quand ils s'éloignent de vous et quand ils sont vulnérables. Une cible en violet apparaît quand ils sont en difficulté, c'est à ce moment que vous devez tirer pour infliger plus de dégâts à vos ennemis. Utilisez cette tactique jusqu'à détruire les deux véhicules.

Après le combat, tournez-vous vers le parking et entrez par la porte qui se trouve à gauche.
Avancez en détruisant les pierres qui se trouvent sur votre chemin. Ramassez les PC trouvés sous les pierres et avancez vers le 4x4. Démarrez la voiture en tournant votre Wiimote ensuite agitez-la (de la même manière que pour frapper) pour que la voiture démarre.

Niveau 04 : Tornades de feu

Après la cinématique, entrez dans le parc et parlez aux différentes personnes qui s'abritent sur place. Allez ensuite vers la porte de sortie bloquée par un bus. Vous devez convaincre les personnes qui se trouvent dans le parc de vous aider à pousser le véhicule. Retournez donc dans le parc et appuyez sur Z pour trouver des personnes en danger. Vous n'allez pas convaincre tout le monde. Laissez ceux qui ne veulent pas vous suivre et continuez à chercher. Allez vers les toilettes qui se trouvent à gauche du parc et montez sur le toit. Allez-y en compagnie du policier et commencez à pousser le bus.

Le bus ne bouge pas et vous devez retourner voir ceux qui n'ont pas accepté de vous aider. Allez vers la mère et sa fille qui se trouvent près de l'entrée. Vous devez détruire les barils qui bloquent le chemin pour les atteindre. Ils accepteront, cette fois, de vous aider. Allez ensuite vers la fille assise par terre qui se trouve du coté gauche du parc. Elle cherche son frère. Rendez-vous aux toilettes et essayez d'ouvrir la porte. Le frère de la jeune fille vous ouvrira. Revenez donc à la fille pour lui annoncer la bonne nouvelle. Elle accepte de vous aider.

Une fois devant le bus, appuyez répétitivement sur A pour accumuler de la force et agitez vos manettes (de la même manière que pour courir) pour pousser le bus.

Niveau 05 : Duel sur le pont

Vous reprenez votre course poursuite et les vans de la SURGE sont toujours devant vous. Evitez de faire des accidents et esquivez les grenades lancées par la deuxième voiture. Restez toujours du coté opposé pour échapper aux grenades. Ne les laissez pas vous semer sinon vous perdez la partie.

Après la poursuite, les ennemis décident d'en finir avec vous. Planquez-vous derrière votre voiture et ignorez leur chef, Gordon. Eliminez les soldats avant tout, en commençant par ceux qui possèdent les armes les plus lourdes. Affrontez-le ensuite en duel. Utilisez votre fusil d'assaut jusqu'à ce que votre ennemi soit obligé d'avoir recours à la mitrailleuse. Il commencera par tirer sur les plaques métalliques qui se trouvent au dessus de vous. Tirez sur la plaque qui tombe pour qu'elle ne vous écrase pas.

Tirez ensuite sur Gordon quand la cible devient violette. Tirez à votre tour sur une des plaques pour les faire tomber sur Gordon. Planquez-vous ensuite et ne tirez que lorsque votre ennemi finit ses rafales. Une fois toutes les plaques au sol, finissez Gordon par des tirs en pleine tête.

Niveau 06 : Le tsunami

Vous devez échapper au tsunami. Conduisez votre voiture et restez au milieu de la route. Quand l'indicateur rouge apparaît, déviez à droite pour éviter l'obstacle. Quand le pont commence à s'écrouler, essayez de rester toujours au centre de la route pour éviter d'atterrir dans le vide lors d'un saut.

Avancez ensuite sur les rails et montez les marches qui se trouvent à droite. Avancez vers la dame qui a du mal à respirer. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour faire le massage cardiaque. Vous devez déplacer la Wiimote vers le bas lorsque la ligne du pouls apparaît. Détruisez ensuite le baril et entrez dans le tunnel du métro.

Détruisez toutes les boites et les poubelles qui se trouvent sur les quais et les rails pour ramasser tous les bonus, les aliments et les PC. Allez ensuite vers la fille qui se trouve à droite du wagon en feu. Amenez-la jusqu'à la sortie du tunnel avant que sa barre de vie ne se vide. Entrez ensuite dans le wagon et ramassez les pansements.

Continuez votre route jusqu'à un autre wagon en feu. Entrez, sautez par-dessus les flammes et soignez le pompier. Projetez de l'eau sur toutes ses brûlures sans lui mettre un bandage. Il vous donne un agent d'extinction pour vous remercier. Passez ensuite la porte pour essayer d'avancer. Le chemin est bloqué par les flammes. Prenez l'extincteur qui se trouve sur la table et sortez. Appuyez sur B pour projeter de la neige carbonique sur les foyers du feu.

Une fois le feu éteint, vous devez revenir à la salle où se trouvait l'extincteur. Mais avant cela, détruisez toutes les poubelles et toutes les boites pour ramasser les différents objets. Revenez ensuite à la salle. Une fois à l'intérieur, actionnez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille.

Vous avez droit à une séquence d'action catastrophe. Vous devez secouer la Wiimote et le Nunchuk pour courir et remplir la jauge de sprint. Appuyez ensuite sur B pour sprinter. Effectuez la même action plusieurs fois pour échapper à la vague qui inonde le tunnel.

Niveau 07 : La mort venue du ciel

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Evitez le réticule de l'hélicoptère quand il devient rouge. En plus des roquettes, l'hélico tire des rafales de balles. Orientez les tirs ennemis vers les barils pour qu'il les détruise. De cette façon, vous récupérez les objets sans perdre de temps à les détruire et prendre le risque de se faire tirer dessus.

Allez ensuite vers le camion renversé pour que les tirs de l'hélico détruisent la remorque. Avancez dans le chemin de droite. Pour affronter l'hélico, vous devez rester à l'abri jusqu'à ce que l'hélicoptère lance ses roquettes. Détruisez-les dès qu'elles sont lancées pour que l'explosion touche l'appareil. Tirez ensuite sur la cible quand elle devient violette pour endommager l'hélico davantage. Tirez sur les barils et les poubelles qui se trouvent dans la zone pour récupérer des munitions et de la santé.

Vous devez ensuite fuir l'hélicoptère à nouveau. Dès qu'il vous laisse un peu de répit, avancez dans la route déserte. Tournez à droite et avancez vers les décombres. Détruisez les poubelles pour prendre des bonus et avancez vers le

trou qui se trouve à gauche. Détruisez les poubelles et récupérez d'autres bonus puis sortez.

Vous devez maintenant fuir la vague du tsunami en agitant vos manettes pour courir et remplir la jauge de sprint. Ensuite appuyez sur B pour prendre de la vitesse. Secouez vos deux manettes vers le haut pour sauter au dessus du trou et échapper à la vague.

Niveau 08 : Sous les vagues

Après autant d'efforts, vous serez quand même englouti par la vague. Dirigez votre Wiimote vers la direction de la flèche qui apparaît à l'écran pour éviter les obstacles. Après plusieurs obstacles, Ray réussit à s'accrocher à un bus. Pensez à vous nourrir car dans les zones froides, Ray perd rapidement son endurance

Sautez vers la boite pour récupérer des biscuits. Attendez ensuite que la pancarte publicitaire se déplace pour sauter dessus et atteindre la femme qui se trouve sur la remorque d'un camion. Secourez-la avant que sa jauge de vie ne se vide. Elle vous parle de son petit ami entraîné par les vagues.

Poursuivez ensuite votre chemin en sautant d'une plateforme à une autre et traversez le poteau qui forme un pont. Passez lentement pour ne pas perdre l'équilibre et tomber dans l'eau. Détruisez la caisse qui se trouve sur la corniche gauche et prenez la nourriture. Avancez ensuite à droite jusqu'à une autre caisse contenant un stimulateur.

Avancez ensuite et repérez le panneau publicitaire qui se trouve à droite. Sautez dessus avant de monter sur la corniche. Avancez jusqu'à l'enfant blessé. Nettoyez et soignez ses deux bras. Rebroussez chemin et sautez vers le coté gauche. Avancez et détruisez la boite pour prendre la trousse de secours. Avancez ensuite pour voir un homme qui se bat contre le courant. Vous devez rapporter la bouée de sauvetage qui se trouve près de la fille que vous venez de sauver.

Revenez donc rapidement vers la fille, un décompte s'est affiché à gauche de l'écran. Essayez de ne pas tomber dans l'eau et vous effectuerez l'aller-retour sans aucun problème. Prenez la bouée et revenez vers le jeune homme. Lancez la bouée et avec votre Wiimote tirez pour effectuer le sauvetage comme si vous tiriez une corde pour ramener la bouée. Après le sauvetage, vous tombez dans l'eau. Suivez les directions des flèches pour éviter les obstacles.

Vous allez ensuite combattre Gregory qui a survécu lui aussi au tsunami. Restez toujours planqué et tirez lorsqu'il recharge son arme. Tirez sur les caisses qui passent dans l'eau pour récupérer des munitions et des points de santé. Utilisez le zoom pour viser la tête de Gregory et lui infliger plus de dégâts.

Après la première manche, Gregory tient dans sa main un détonateur et vous menace de faire exploser la bombe si vous lui tirez dessus. Restez planqué et détruisez chaque carcasse d'hélico et chaque container qui apparait dans l'eau. Détruisez ensuite les petites caisses qui sortent du container. Les débris vont toucher Gregory et par maladresse il va tirer sur le réservoir d'eau. Continuez à suivre cette tactique jusqu'à ce que le réservoir tombe sur Gregory et le tue sans qu'il trouve le temps d'appuyer sur le détonateur.

Niveau 09 : Vers la base ennemie

Montez les marches vers le parc et parlez aux personnes qui se trouvent à droite dont un homme qui à perdu sa mallette qui contient ses médicaments. Détruisez ensuite le carton pour prendre la nourriture et détruisez la poubelle pour prendre un autre aliment. Montez les marches et parlez au maire de la ville.

Après la cinématique descendez les marches jusqu'à retrouver un homme bloqué sous les débris. Aidez-le et revenez au parc. Repérez la mallette qui se trouve sur un banc sur votre gauche. Prenez-la et remettez-la à l'homme souffrant qui se trouve en bas. Il y a plusieurs caisses dans cette zone qui pourront aider les blessés. Vous pouvez toutefois les détruire toutes et prendre les bonus. N'oubliez pas de détruire les poubelles et les barils.

Avancez ensuite vers la sortie pour trouver une voiture fermée puis revenez aider l'homme qui s'est évanoui. En plus du massage cardiaque, vous devez lui faire du bouche-à-bouche. Appuyez sur A quand la ligne du souffle rouge apparaît. Une fois réanimé, cet homme vous donnera les clés de la voiture. Conduisez-la calmement jusqu'à atteindre la centrale

géothermique.

Niveau 10 : Eruption du mont Rosalia

Avancez vers le mur de gauche et longez-le jusqu'à atteindre deux boites contenant un bonus santé et un aliment. Avancez ensuite et préparez-vous à l'affrontement. Vous devez éliminer plusieurs ennemis pour pouvoir avancer. Eliminez toujours celui qui manie le lance-roquettes en premier. Quand il y en a plusieurs à la fois, attendez que tous les soldats cessent de tirer en même temps. Tirez aussi sur les boites ou les barils qui se trouvent dans la zone pendant le combat pour récupérer des munitions et des bonus de santé.

Votre dernier ennemi sera touché par les débris du volcan. Avant d'aller le secourir, allez vers le coin gauche pour parler à Eric et recevoir un ticket pour le stand de tir. Détruisez ensuite le baril qui se trouve près de lui et ramassez les PC.

Allez ensuite vers le mercenaire blessé et traînez-le jusqu'à la cabane. Parlez-lui pour qu'il vous montre l'emplacement de la manivelle du rideau de la centrale. Détruisez toutes les boites qui se trouvent dans la cabane et ramassez les différents objets. Prenez la manivelle qui se trouve sur la table et sortez. Allez vers le rideau, tournez la manivelle et ouvrez-le.

Entrez ensuite affronter d'autres ennemis. Commencez par esquiver les attaques en suivant la direction de la flèche qui s'affiche, avec votre Wiimote. Restez toujours à l'abri et éliminez les ennemis jusqu'à ce qu'ils se retirent. Avancez et tournez à gauche. Sautez sur les tuyaux pour atteindre deux barils contenant des PC et des biscuits. Allez ensuite vers les escaliers et montez.

Accroupissez-vous au bon moment pour éviter l'attaque de l'ennemi. Cette fois vous ne pouvez pas vous mettre à l'abri. Eliminez donc les hommes qui arrivent par la porte du fond avant qu'ils ne se positionnent pour tirer. Rechargez pendant que les ennemis essayent d'avancer.

Une fois la zone nettoyée, avancez sur la passerelle et sautez sur les caisses qui se trouvent à gauche. Détruisez-les et récoltez les bonus. Revenez ensuite sur la passerelle et avancez. A l'intersection, tournez à gauche. Sautez sur d'autres caisses et détruisez-les pour récupérer des bonus. Revenez ensuite à l'intersection et prenez à droite. Avancez et faites descendre l'échelle. Avancez ensuite et tournez à gauche vers le baril et détruisez-le. Ramassez les munitions et allez du coté opposé, vers le poste de commande. Dirigez la Wiimote à gauche pour frapper votre adversaire avant qu'il ne vous attaque. Entrez ensuite et appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez et entrez par la porte. Avancez dans le couloir et allez vers le chemin bloqué puis détruisez le baril pour prendre des biscuits. Suivez donc le chemin de droite et entrez dans la première salle. Détruisez la caisse et prenez la trousse de secours. Sortez et avancez ensuite vers la deuxième salle. Détruisez la caisse et prenez les PC. Sortez et avancez dans le seul chemin accessible.

D'autres soldats vous attendent. Tirez sur les barils pour empêcher les soldats de se cacher. Eliminez-les ensuite en essayant de viser la tête. Avancez ensuite jusqu'au portail ouvert.

Après la cinématique, avancez récupérez la boisson sur le chemin puis ouvrez la porte. Dirigez votre Wiimote à droite pour surprendre le soldat à l'ouverture de la porte. Entrez ensuite dans la salle et détruisez la caisse et le baril pour récupérer de la nourriture et des munitions. Franchissez une autre porte et détruisez une série de barils se trouvant à droite et une caisse à gauche. Quittez cette salle.

Après la cinématique, vous devez affronter le commandant Evans. Restez à couvert jusqu'à ce qu'Evans sorte de sa cachette et vous lance un couteau. Tirez sur le couteau puis sur Evans pour le toucher. Revenez à votre abri et attendez qu'Evans refasse la même chose. Continuez cette tactique jusqu'à ce qu'il décide d'utiliser son fusil sniper.

Courez tout droit en évitant le laser de visée du fusil d'Evans. Tirez-lui dessus pour qu'il change de place. Courez ensuite vers le coté opposé et tirez pour qu'il prenne la fuite. Soignez-vous si vous êtes touché car le fusil sniper provoque de sérieux dégâts. Suivez Evans une dernière fois et tirez pour le faire tomber.

Evans décide de vous attaquer avec son couteau. Tirez rapidement quand il vous charge pour empêcher qu'il vous attaque. Suite à l'interruption du combat à cause de la lave du volcan, vous devez prendre la fuite avant que le chemin ne soit bloqué. Avancez donc sur la passerelle, sautez au dessus du pilier effondré et tournez à droite. Détruisez les barils qui bloquent votre chemin et avancez.

Suivez ensuite le soldat qui vous tire dessus et montez l'escalier. Avancez sur la passerelle et sautez pour éviter de tomber dans la lave. Montez sur la passerelle, avancez et descendez par l'escalier que vous aviez pris précédemment. Défoncez la porte pour pouvoir sortir.

Niveau 11 : Poursuite volcanique

Pendant la préparation au niveau suivant, passez au stand de tir pour vous entraîner et obtenir le fusil arbalète. Améliorez aussi vos armes et vos compétences.

Après la cinématique, vous prenez les commandes d'une voiture sur une route dévastée par les débris. Vous devez foncer à toute vitesse pour que la lave ne vous bloque pas la route. Vous devez atteindre l'écoulement de la lave avant la fin du compte à rebours pour passer avant la destruction totale de la route. Il y a plusieurs écoulements en chemin, foncez donc et utilisez le frein à main dans les virages les plus serrés.

Après la cinématique, vous devez foncer vers l'autoroute car la lave est toujours à vos trousses. Evitez les accidents graves qui vous ralentissent ainsi que les obstacles. Une fois sur le pont, zigzaguez entre les trous pour ne pas vous précipiter dans le vide et continuez votre route sans accidents pour échapper à la lave.

Niveau 12 : La fille des cendres

Après la cinématique, avancez entre les troncs d'arbres et détruisez le baril pour prendre les PC. Avance ensuite jusqu'au pont et traversez-le. Progressez sur le chemin étroit. Quand Ray glisse et s'accroche aux rebords, appuyez répétitivement et rapidement sur A pour remonter. Continuez de progresser jusqu'au deuxième pont. Sautez pour éviter les trous.

Avancez ensuite et évitez le gaz phosphorique quand il jaillit des parois. Détruisez le baril sur votre chemin et prenez les PC. Ray s'évanouit et au réveil se retrouve dans une cabane en compagnie d'une petite fille. Sortez de la chambre à coucher et parlez à la fille. Allez vers la porte de sortie et détruisez la boite qui se trouve à sa droite. Entrez ensuite dans le garage par la porte de gauche. Détruisez la caisse et le baril qui se trouvent à l'intérieur. Vous avez besoin de lumière pour éclairer le garage. Sortez et faites un tour dans le rez-de-chaussée pour détruire les boites et récolter tous les objets. Approchez-vous ensuite de la table basse et prenez le briquet. Revenez au garage et allez à droite de la voiture. Allumez la lanterne avec le briquet. Approchez-vous ensuite de l'interrupteur du garage et appuyez dessus. Il n y a pas de courant pour ouvrir la porte. Allez à l'arrière du garage pour trouver un générateur. Il manque de l'essence.

Revenez alors à la maison et montez à l'étage. Détruisez la caisse et prenez les biscuits. Tournez ensuite à droite et avancez. Prenez le nounours et rapportez-le à Iris. Revenez ensuite en haut et allez jusqu'au fond du couloir puis détruisez la caisse pour prendre les pansements. Prenez ensuite la bonbonne d'essence et revenez au générateur puis démarrez-le. Ouvrez ensuite le garage et prenez la voiture en compagnie d'Iris.

Conduisez lentement et tournez à gauche lorsque la route est bloquée. Avance entre les arbres et allez vers la route. Pour trouver la route, repérez la fumée et foncez dans cette direction. Avancez ensuite lentement pour éviter de tomber dans le vide jusqu'à atteindre une rivière.
Traversez-la à toute vitesse et tournez à gauche. Tournez ensuite à droite pour suivre une autre route. Restez du coté gauche pour accélérer et sauter via la rampe. Avance ensuite dans le chemin carbonisé jusqu'à ce que la voiture rende l'âme à cause de la lave.

Niveau 13 : la forêt en cendres

La zone est couverte de cendre volcanique. Cette cendre encrasse vos poumons. Vous devez vous reposer sous certains arbres et respirer profondément. Ces arbres sont facilement repérables grâce à leur couleur toujours verte.

Avancez en évitant les geysers de vapeur qui jaillissent du sol. Détruisez le baril qui se trouve à gauche et continuez votre route jusqu'à un arbre sous lequel vous pouvez reprendre votre souffle.

Après la cinématique, vous devez porter Iris pour éviter les geysers. Surveillez le sol pour ne pas marcher sur l'un des geysers. Déposez ensuite Iris et avancez à la recherche d'un chemin. Mais avant cela, baladez-vous dans la zone pour trouver des barils contenant de la nourriture et des PC. Avancez ensuite en passant sous les arbres qui vous servent d'abri. Appuyez sur Z pour chercher des blessés. Suivez ensuite la direction que prend Ray pour trouver un chien bloqué. Secourez-le en appuyant répétitivement sur A et ensuite secouez vos manettes vers le haut.

Continuez d'avancer jusqu'à la dénivellation. Montez et avancez vers le feu. A droite du feu, il existe une voie ferrée mais elle semble impossible à atteindre. Revenez alors vers Iris. Un ours vous coupe la route. Vous devez lui tirer dessus et vider sa jauge avant qu'il ne vous saute dessus et ne vous tue. Rebroussez chemin vers Iris pour rencontrer l'ours une deuxième fois. Effectuez la même tactique que précédemment et échappez à l'animal.

Appelez ensuite Iris pour localiser son emplacement et avancez vers la direction dictée par votre personnage. Vous devez aussi en finir avec l'ours en le tuant avec votre arme la plus puissante. Descendez ensuite vers la voie ferrée et allez prendre l'air sous l'arbre. Avant d'avancer vers le point de passage, tournez à droite et détruisez les caisses qui se trouvent au fond. Allez ensuite dans le chemin opposé et détruisez les caisses qui se trouvent à droite et à gauche.

Niveau 14 : Chemin de lave

Avancez sur les rails jusqu'à l'apparition de l'hélicoptère. Pendant la première partie du combat l'hélicoptère n'utilisera que sa mitrailleuse. Restez à couvert et ne tirez que si l'hélico arrête de tirer. Utilisez vos armes les plus puissantes. Pensez à tirer sur les caisses qui se trouvent au fond, derrière l'hélico, pour récolter des munitions. Profitez des déplacements de l'appareil à gauche et à droite pour tirer. Une fois qu'il est endommagé, l'hélico va lancer ses roquettes. Tenez-vous prêt et tirez sur la roquette dès qu'elle quitte l'arme pour l'exploser près de l'appareil et l'endommager. Maintenez cette tactique jusqu'à la destruction totale de l'ennemi.

Avancez ensuite sur les rails et montez à l'échelle. Avancez jusqu'au parc. Examinez les troncs d'arbres sur la grue et avancez pour trouver la grue. Déplacez ensuite les troncs d'arbre. Allez à leur ancien emplacement et ramassez la pelle. Allez ensuite vers le wagon rempli de troncs, examinez sa roue avant et essayez de la détruire (vous n'y arriverez pas pour l'instant). Allez donc à la lave et avec votre pelle, ramassez-en un peu pour la mettre sur l'obstacle qui bloque la roue. Détruisez-le ensuite pour permettre au wagon d'avancer.

Montez ensuite sur les troncs pour atteindre la dénivellation. Dans cette zone, vous poumons se remplissent rapidement de cendre. Précipitez-vous vers la cabane qui se trouve à droite. Détruisez la caisse qui se trouve à sa droite et ramassez la trousse de secours. Entrez dans la cabane, prenez la clé et allez vers Iris. Détruisez les caisses qui l'entourent pour récupérer différents bonus. Courez ensuite vers la porte qui vous permet de quitter le parc et détruisez la caisse qui se trouve à gauche. Prenez la trousse de secours et sortez. Avancez dans le sentier et prenez le chemin de droite. Iris se retrouve coincée et entourée de lave, courez sur le pont et visez le cadenas de la porte grillagée. Courez ensuite sur le chemin de gauche pour atteindre un les barils. Frappez-les pour les déplacer et créer un passage pour Iris. Soyez rapide sinon la lave atteindra Iris et la submerge. Avancez ensuite et aidez Iris à monter pour fuir la lave.

Niveau 15 : Lahar

Une fois devant la rivière, la petite fille glisse et tombe, Ray plonge pour la sauver. Maintenez votre Wiimote pointée vers le cercle qui s'affiche pour vous approcher d'Iris. Vérifiez l'état de vos poumons, si vous manquez d'air, remontez à la surface en appuyant sur A. Maintenez votre Wiimote dirigée vers le cercle. Sachez que vous nagez moins vite lorsque vous êtes à la surface de l'eau, ne remontez que pour renouveler l'air de vos poumons. Appuyez répétitivement sur A lorsque c'est indiqué à l'écran pour essayer de rattraper Iris. Une fois sauvée, avancez et détruisez les barils et les caisses pour récupérer la trousse de secours et les PC.

Niveau 16 : Chute libre

Une fois dans l'avion, parlez à Eric pour recevoir un ticket pour le stand de tir. Avancez ensuite à droite pour détruire les deux caisses. Ouvrez la porte pour atteindre le cockpit. Après la cinématique, allez vers le premier parachute qui se trouve au fond de l'appareil. Allez ensuite au deuxième parachute qui se trouve à l'avant de l'appareil. Courez et accroupissez-vous quand la commande s'affiche à l'écran pour éviter d'être aspiré.

Après le saut en parachute, vous devez maintenir Ray au centre de la cible en secouant la Wiimote dès qu'il penche à gauche ou secouez le Nunchuk s'il penche à droite. Si vous vous éloignez trop de la cible, secouez rapidement les deux manettes pour vous stabiliser.

Niveau 17 : Pluie diluvienne et inondation

Vous pouvez passer au stand de tir pour apprendre à tirer avec le lance-roquettes. Effectuez aussi vos améliorations d'armes et de compétences.

Une fois dans la ville, vous devez affronter les ennemis qui vous ont déjà repéré. Les soldats en blanc sont plus résistants que ceux en bleu. Eliminez vos ennemis et avant de quitter la zone de combat puis fouillez-la pour ramasser des bonus. Lorsque vous êtes dans l'eau froide, votre endurance diminue rapidement, utilisez donc les stimulants pour maintenir votre endurance élevée.

Détruisez les caisses qui se trouvent près du bus et du camion et avancez dans le chemin inondé. Détruisez ensuite celles qui se trouvent à gauche. Faites attentions aux passages électrifiés, vous risquez d'être électrocuté. Vérifiez l'état de l'eau (observez la surface à la recherche d'étincelles) avant d'avancer. Appuyez ensuite sur Z pour localiser un enfant en détresse. Détruisez les caisses qui se trouvent à droite de l'enfant et allez le secourir.

Portez-le jusqu'à sa maison et détruisez les barils qui se trouvent à gauche de la porte du bâtiment. Revenez ensuite sur la grande route. Le chemin de gauche est infesté de soldats. Allez donc à droite et évitez les zones électrifiées. Allez ensuite du coté du camion bleu et de la voiture jaune. Montez dessus pour atteindre la corniche et entrez par la fenêtre. Les ennemis sont sur place pour vous accueillir. Eliminez-les sans subir trop de dégâts et repoussez-les jusqu'à l'extérieur du restaurant.

Avancez ensuite vers les escaliers et détruisez les caisses qui se trouvent en dessous. Localisez un autre blessé et soignez sa blessure au ventre. Montez ensuite les escaliers et entrez par la fenêtre. Parlez au couple puis détruisez les boites qui se trouvent dans l'appart.

A la sortie vous rencontrerez d'autres ennemis. Repoussez-les jusqu'en bas du bâtiment. Revenez ensuite à l'intérieur pour détruire les caisses et récolter les bonus qui s'y trouvent. Sortez ensuite et avancez entre les voitures ennemies.

Niveau 18 : Coulée de boue et mercenaires

Avancez dans le chemin en détruisant les caisses qui se trouve sur le coté gauche de la route. Une fois à nouveau sur la route principale, tournez à droite pour apercevoir un chien sur le point d'être enseveli sous la vague. Agitez vos manettes rapidement pour courir et appuyez sur B pour sprinter quand la jauge de sprint est pleine. Attrapez l'animal et sprintez encore une fois pour échapper à la vague.

Détruisez la caisse et prenez les PC puis avancez jusqu'à la limite de l'allée. Détruisez une autre caisse et prenez d'autres PC. Montez ensuite au dessus du van pour atteindre la corniche. Entrez dans le bâtiment et avancez dans le couloir en détruisant les cartons sur votre chemin. Une fois près de la fenêtre, éliminez les soldats qui se trouvent dans la rue.

Ils vont quand même réussir à entrer et à vous attaquer. Eliminez-les avant de vous faire projeter par le souffle de la roquette. Continuez à éliminer vos ennemis et tirez sur les caisses pour récupérer des munitions et des bonus. Après la mort de tous les soldats, détruisez ce qui reste des caisses et secourez le civil en lui donnant des pansements.

Avancez ensuite sur le pont, vers le camion citerne. Secouez votre Wiimote de droite à gauche pour briser la vitre. Forcez ensuite la porte en dirigeant la Wiimote vers le haut. Après la cinématique, avancez entre les flammes pour

atteindre la seule porte ouverte dans cette zone. Avancez et montez les marches en détruisant les caisses sur votre chemin. Secourez ensuite le civil qui se trouve en haut des escaliers.

Avancez ensuite jusqu'au fond du couloir et prenez l'échelle. Entrez ensuite dans le poste de surveillance et combattez les membres de la SURGE. Avant de quitter cette salle, fouillez-la et détruisez les cartons pour prendre les bonus. Sortez ensuite par le toit pour affronter d'autres ennemis. Ils sont dans la rue et les renforts n'arrêtent pas de rappliquer. Pour les éliminer tous, tirez sur le boitier électrique qui se trouve au sommet du poteau pour que les fils électrocutent vos ennemis.

Descendez ensuite et avant d'aller vers le secteur suivant, revenez vers le chauffeur du camion. Utilisez l'échelle pour le sauver. Allez ensuite vers le secteur suivant et détruisez les caisses en chemin. Avant d'entrer dans la ruelle qui mène au secteur suivant, tournez à droite pour trouver un enfant. Portez-le jusqu'au magasin qui se trouve derrière la voiture et le camion. Reprenez ensuite votre chemin et avancez.

Progressez dans l'allée et détruisez les caisses en. Au bout du chemin, vous vous retrouvez devant un tas de caisses, détruisez celles d'en bas pour monter sur les autres et sauter par dessus le grillage. Montez ensuite vers le toit et affrontez d'autres ennemis. Eliminez-les en détruisant les barils qui contiennent des bonus. Descendez les marches en éliminant les hommes armés et avant d'emprunter le hors-bord, allez sous les escaliers pour trouver des caisses contenant des munitions, une trousse de soin et un stimulant. Remontez ensuite sur le toit et détruisez ce qui reste des barils pour récupérer des bonus. Montez ensuite sur le hors bord pour atteindre l'église.

Vous devez combattre Banks dans un duel à mort. Planquez-vous et détruisez les grenades que lance votre adversaire avant qu'elles ne vous atteignent. Attendez ensuite que Banks s'approche de vous et tirez une fois que la cible est violette. Quand il vous attrape, agitez rapidement vos deux manettes pour vous libérer. Tirez ensuite sur Banks quand il prend la fuite et quand la cible est à nouveau violette. Revenez ensuite à couvert et attendez son retour. Restez planqué lorsqu'il tire (il utilise deux armes en plus de la tourelle de la voiture). Répétez cette tactique jusqu'à ce que sa barre de vie diminue. Finissez-le ensuite même si la cible violette n'est pas apparue.

Niveau 19 : une nouvelle averse

Avancez vers l'église et détruisez les barils qui se trouvent sur votre chemin. Après la cinématique, vous serez emprisonné dans une cave. Quand l'eau commence à entrer dans la cave approchez-vous du mur gauche près des caisses pour trouver une fissure. Allez à la caisse de gauche et ramassez la barre à mine. Utilisez-la pour détruire le mur.

Traversez le trou et appuyez sur B pour nager. Evitez les obstacles et montez les escaliers. Une fois dehors, allez à la cabane qui se trouve à gauche de l'église et défoncez la porte. Détruisez la boite en carton pour récupérer vos armes. Détruisez aussi les barils qui se trouvent dans la cabane. Allez ensuite vers l'entrée de l'église.

Entrez et affrontez les ennemis qui arrivent par l'escalier. Avancez ensuite pour affronter une autre vague d'hommes armés. Quand vous vous mettez à couvert, vous serez sous l'eau. Vous ne pourrez donc pas rester longtemps à couvert. Eliminez les ennemis et montez l'escalier vers Lisa. Détruisez les caisses et allez voir la femme qui est attachée au radiateur. Il faut revenir en bas et chercher l'ennemi qui possède la clé.

Nagez donc sous l'eau et esquivez l'attaque des soldats qui vous coupent la route. Interceptez l'homme qui flotte. Il a perdu la clé des menottes. Cette dernière se trouve dans le coin arrière droit de l'église. Allez la chercher et revenez aider Lisa.

Niveau 20 : Vent de révolte

Conduisez la voiture à travers les rues inondées de la ville. Repérez les phares arrière du camion des SURGE et prenez-les en chasse. Suivez les indications qui s'affichent sur votre écran. Utilisez le frein à main pour négocier les virages rapidement et ne vous laissez pas distancer par vos ennemis.

Une fois à pied, avancez à travers la tempête et affrontez d'autres ennemis. Nettoyez la zone, descendez et allez vers

l'ouvrier assis, qui se trouve à gauche. Allez ensuite du coté opposé et détruisez toutes les caisses pour vous emparer des bonus.

Allez vers la cage d'escalier, l'accès est fermé. Revenez alors vers l'ouvrier et aidez-le à sortir des décombres. Il va vous donner la clé pour accéder aux escaliers. Montez donc jusqu'à vous retrouver sur l'autoroute et avancez pour trouver un deuxième ouvrier en détresse. Aidez-le et descendez par les escaliers qui se trouvent juste avant la limite de l'autoroute.

Vous devez avancer lentement sur les poutres pour atteindre la rive opposée. Faites attention au vent qui souffle et qui vous pousse vers la gauche. Détruisez les caisses qui se trouvent sur les différentes poutres et avancez.

Niveau 21 : Bataille en pleine tempête

Avancez dans l'allée jusqu'à atteindre la grande route. Avancez et planquez-vous derrière la voiture de police en appuyant sur A. Attendez le passage des bourrasques et avancez derrière la prochaine voiture. Avancez derrière les véhicules jusqu'à atteindre un chemin qui mène vers la gauche. Avancez encore et tournez une nouvelle fois à gauche. Détruisez toutes les poubelles, caisse et boites qui se trouvent dans le coin et entrez dans le seul bâtiment ouvert. Montez les marches et fouillez les chambres pour trouver la clé de la rive nord et d'autres bonus.

Montez ensuite jusqu'au toit et appuyez sur Z pour localiser un civil en difficulté. Faites lui un massage cardiaque et une respiration artificielle pour le sauver. Allez ensuite vers la grande planche et utilisez-la comme pont pour atteindre le toit d'en face. Eliminez les ennemis sur votre chemin et descendez. Allez vers la porte grillagée et ouvrez-la. Courez ensuite jusqu'au civil blessé et appliquez-lui des bandages autour de sa jambes cassé.

Rebroussez ensuite chemin et montez vers l'autoroute. Evitez les débris déplacés par le vent et qui s'écrasent sur la route puis affrontez d'autres soldats. Quand l'un d'eux monte dans la grue, éliminez-le avant qu'il ne la fasse tourner. Montez ensuite dans la grue et utilisez-la comme pont. Traversez sur le bras de la grue pour atteindre une nouvelle zone.

Cette zone grouille d'ennemis que vous devez repousser avec l'aide de vos alliés. Une fois devant la grande cabane, tirez sur les barils explosifs pour la détruire et éliminer quelques ennemis avec. Repoussez encore une fois une nouvelle vague d'ennemis et tuez en premier le soldat qui manie le lance-roquettes. Reprenez ensuite votre route jusqu'au port.

Niveau 22 : Ultime combat

Avant d'attaquer ce niveau, optimisez au mieux vos armes et vos compétences de combat à mains nues. Vous allez affronter un mercenaire à mains nues. Rien de plus facile, il vous suffit de suivre les indications qui s'affichent à l'écran. Néanmoins, vous devez être rapide pour déclencher l'attaque ou l'esquive au bon moment.

Planquez-vous derrière les containers et éliminez vos ennemis sans gaspillage de munitions. Essayez d'utiliser votre pistolet qui possède les munitions infinies. Zoomez et tirez dans la tête pour en finir au plus vite avec les soldats de la SURGE. Essayez aussi de ne pas subir de dégâts pour ne pas avoir recours à vos trousses de secours et vos pansements, vous en aurez besoin par la suite.

Entrez ensuite dans le Ferry et détruisez les caisses et les barils qui se trouvent dans la voûte. Allez ensuite vers l'ascenseur et préparez-vous à frapper le soldat qui s'y trouve en agitant la Wiimote vers la gauche avant de monter.

Une fois en haut, un homme armé vous attend, saisissez-le en agitant votre Wiimote vers la droite. Détruisez les poubelles pour récupérer les bonus et avancez vers la porte. Vous allez maintenant affronter la crème de la crème des unités de la SURGE. Visez la tête en utilisant le zoom pour plus d'efficacité. Prenez votre temps et ne gaspillez pas vos munitions. Eliminez en priorité les soldats qui portent des tenus de couleur avant ceux en bleu, ils représentent une plus grande menace.

Une fois débarrassé de ces ennemis, détruisez toutes les poubelles et les boites pour récupérer des bonus et des munitions. Sortez ensuite par la porte pour affronter Evans une dernière fois.

La première partie du combat est assez simple. Tirez sur Evans avant qu'il ne vous saute dessus avec son couteau.

Ensuite, votre ennemi montera dans un robot qui possède deux bras géants. Le bras droit fait office de mitrailleuse tandis que le gauche sert de pince et de marteau. Ce boss semble très difficile à battre, mais en suivant la stratégie adéquate vous en viendrez facilement à bout. Il suffit d'éviter ses tirs qui sont dévastateurs et ses attaques de marteau. Il faut ensuite être rapide pour éviter les tirs de missiles et sprinter pour fuir. S'il vous attrape (et il vous attrapera), agitez rapidement les deux manettes pour vous libérer de sa prise. Restez aussi à l'abri quand il frappe les containers avec son bras mécanique.

En ce qui concerne l'attaque, attendez le bon moment pour que le robot prenne une pause entre les attaques. Commencez par zoomer sur le cockpit et tirez. Avec le zoom vous infligerez davantage de dégâts à votre ennemi (il s'agit du point faible du robot). Quand le rebot croise ses bras, sortez de votre cachette et tirez sur le lance-roquettes qui se trouve sur son dos une fois que la cible est violette. Tirez ensuite sur les différentes cibles violettes qui apparaissent. Quand vous esquiver l'attaque du bras gauche, faites monter Ray sur ce même bras et tirez autant que possible sur le cockpit. Continuez à tirer sur ce dernier jusqu'à ce qu'il soit détruit. Evans se retrouve sans protections. Continuez à éviter les attaques du robot et focalisez vos tirs sur Evans en utilisant le zoom du fusil d'assaut. Continuez aussi à tirer sur le lance-roquettes qui se trouve sur le dos du robot à chaque fois qu'il s'apprête à tirer.

Lorsque le robot est détruit, restez sur vos gardes. Dans une ultime tentative désespérée, Evans essayera de tirer ses dernières roquettes. Tirez sur la cible violette rapidement pour détruire une fois pour toutes le robot.

Evans est encore en vie et il n'a pas dit son dernier mot. La fin du combat se déroule à mains nues. Soyez vigilant et appuyez sur les touches indiquées à l'écran au bon moment. Vous n'avez quasiment pas droit à l'erreur car les coups d'Evans sont très puissants. Le combat ne dure pas longtemps et il est entrecoupé par les cinématiques du discours d'Evans. Restez attentif et exécutez les commandes convenablement pour le vaincre.

Epilogue

Après la cinématique, descendez vers l'ascenseur. Entrez et regardez en haut. Passez par l'ouverture qui se trouve au plafond de l'ascenseur. Passez ensuite par le conduit d'aération, descendez les marches et avancez vers le van central. Allez chercher la boite à outils qui se trouve dans la salle située à droite des vans et utilisez-la pour sortir la bombe. Une fois devant le détonateur, entrez le code suivant 53137807. Ouvrez ensuite le couvercle en tournant la Wiimote pour trouver un deuxième détonateur.

Vous devez couper les fils quand la diode qui correspond au fil est éteinte. Ensuite, vous devez couper le dernier fil du détonateur. La communication avec celui qui vous donnait des consignes pour désamorcer la bombe est interrompue. Soyez patient et attendez les dernières 10 secondes pour parler à votre allié qui vous demande de couper le fil rouge. Voilà ! la bombe est désamorcée, il ne vous reste qu'à quitter le ferry. Courez et sprintez en appuyant sur B pour échapper à l'eau qui submerge les couloirs.

Vous avez tenu votre parole et vous avez sauvé Lisa (ainsi que tout le pays), vous êtes désormais un héros national.

Disney Princesse : Un Voyage Enchanté

© Disney Interactive / Papaya Studio 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Depuis le menu principal, allez dans la section Secrets et saisissez les codes suivants :

BASHFUL	Bâton coeur
BLUEBIRD	Tenue dorée
CHIP	Bâton bouclier
GASTON	Royaume de Belle
RAJAH	Bâton coquillage
SLEEPY	Bâton fleur
SNEEZY	Bâton étoile

Disney Th!nk Fast

© Disney Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Oncle Scrooge

Obtenir 10 000 points en mode solo.

Magica

Obtenir 20 000 points en mode solo.

Pete

Obtenir 30 000 points en mode solo.

DJ Hero

© Activision / Freestyle Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu Options/Codes de Triche.

`0Jj8`	Tous les DJ et tous les sets
`2u4u`	Effet Edge
`4pe5`	Midas (fond jaune)
`51uC`	Short Deck
`5rtg`	Mix de DJ Z-Trip
`62Db`	Tous les écouteurs
`76st`	Mode Hyperdeck
`7geo`	Switch Hamster
`82xI`	Tous les morceaux
`?jy!`	Arc-en-cien
`Ami8`	Grandmaster Flash débloqué
`IT6j`	Scratch auto
`LAuP`	Toutes les platines
`SL5d`	Fader auto
`Wv1u`	Tous les lieux
`ZitH`	Tapper auto
`ab1L`	Effets auto
`b!99`	Noir et blanc
`d1g?`	Morceaux de Daft Punk
`d4kR`	Pitch Black Out
`g7nH`	Chambre
`ipr0`	Socles vides
`k07u`	DJ AM débloqué
`n1fz`	DJ Jazzy Jeff débloqué
`oMxV`	DJ Shadow débloqué
`oh5T`	IDJ invisible
`r3a9`	Euphorie auto
`tol0`	Tout le contenu débloqué
`uNA2`	Tous les personnages

Dokapon Kingdom

© Atlus / Sting 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JOBS SECRETS

Acrobate

Récupérez un ticket de casino.

Alchimiste

Maîtrisez les jobs de magicien et voleur.

Clerc

Maîtrisez l'un des jobs disponibles au départ.

Moine

Maîtrisez le job de prêtre.

Ninja

Maîtrisez les jobs de guerrier et voleur.

Spellsword

Maîtrisez les jobs de guerrier et magicien.

GALERIE

Après avoir terminé une partie, le jeu vous demandera de sauvegarder votre partie. Une fois votre partie sauvegardée, vous pourrez accéder à la galerie à partir du menu principal.

Don King Boxing

© 2K Sports / Venom Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans la section des codes du menu Extras, et entrez les codes suivants.

1BESTBUYBEST	Vidéo des meilleurs moments de la boxe
BROUSSARDMODE	Stats au maximum
FEELTHEBURN	Endurance infinie
FISTOFTHENORTHSHIELDS	Adrénaline infinie
NEVERQUIT	???
POTSEMAG	Ricardo Mayorga
SHIELDOFSTEEL	Invincibilité

Donkey Kong Jet Race

© Nintendo / PAON Corporation 2008

S'ÉCONOMISER

Pour éviter de vous tuer les bras à faire des va-et-vient continus avec la Wiimote et le Nunchuk pour avancer, sachez que vous pouvez tout relâcher une fois que la vitesse Max est atteinte. Vous devrez recommencer pour prendre de la vitesse seulement si vous heurtez un obstacle.

NOUVEAUX PERSONNAGES

Cranky Kong

L'affronter dans le défi de Candy, niveau 3 mission 24.

Deluxe Barrel DK

Terminer tous les défis de Candy.

Funky Kong

Terminer la coupe Diamant en mode Novice.

Kalypso

Terminer la coupe Saphir en mode Novice.

King K. Rool

L'affronter dans le défi de Candy, niveau 4 mission 31.

Kludge

Terminer la coupe Diamant avec un Kremling.

Klump

L'affronter dans le défi de Candy, niveau 2 mission 16.

Kopter

Terminer la coupe Topaze avec un Kremling.

Lanky Kong

Terminer la coupe Topaze en mode Novice.

Tiny Kong

Terminer la coupe Saphir en mode Novice.

Wrinkly Kong

Aidez Wrinkly Kong à remporter la course dans l'une des missions de niveau 4.

LES COUPES

Coupe Saphir

Réussir la coupe Topaze en mode Novice.

Coupe Diamant

Réussir la coupe Saphir en mode Novice.

Coupe Platine

Réussir la coupe Diamant en mode Novice.

Coupe Perso

Réussir la coupe Diamant en mode Novice.

Coupe Aléatoire

Réussir la coupe sélective dans n'importe quel mode de difficulté.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Expert

Réussir la coupe Diamant en mode Pro.

Mode Pro

Réussir la coupe Saphir en mode Rookie.

Double Dungeons

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Invincibilité pour le joueur 2

Après avoir entré n'importe quel code fonctionnant pour le joueur 1, entrez le code KKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKKK pour le joueur 2.

Commencer au niveau 22

`2R3KD4RG0J9D3YT0664LJ`

Fin du niveau 22

`YNzYSMChriGIgLV-ih0dfCGe`

Obtenir 65535 HP

Entrez le mot passe `Player01` (ou `Player02`) et remplissez les autres cases par des + ou des -

Se retrouver au boss de fin

`cHR0EScxgoAq`
`iky7ihOfeBGe`

Dragon Ball : Revenge of King Piccolo

© Namco Bandai / Media Vision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES (MODE CHAMPIONNAT)

Arale

Terminer le mode Aventure, obtenir tous les rangs S et trouver la totalité des coffres.

Bandage-kun (Mummy Boy)

Trouver tous les coffres du niveau 6.

Demonman (Akkuman)

Trouver tous les coffres du niveau 6.

Drum

Terminer le mode Aventure et obtenir au moins 10 rangs S.

Démon Piccolo (jeune)

Terminer le mode Aventure et obtenir au moins 20 rangs S.

Démon Piccolo (vieux)

Terminer le mode Aventure et obtenir au moins 15 rangs S.

Général Bleu

Trouver tous les coffres du niveau 3.

Murasaki

Trouver tous les coffres du niveau 2.

Son Gohan

Trouver tous les coffres du niveau 6.

Tambourine

Terminer le mode Aventure.

Tao Pai Pai

Trouver tous les coffres du niveau 4.

GALERIE

Galerie des voix

Terminez le championnat du monde avec un personnage en particulier pour débloquer ses répliques dans la galerie.

Modèles 3D

Achetez-les dans la boutique pour les déverrouiller ensuite dans la galerie.

Musiques

Achetez-les dans la boutique pour les déverrouiller ensuite dans la galerie.

Cinématiques

Achetez-les dans la boutique pour les déverrouiller ensuite dans la galerie.

PLUS D'ÉNERGIE

Terminez les niveaux d'action pour voir apparaître des bonus de concentration d'énergie (capsules de croissance) dans la boutique. Vous devez les acheter pour qu'ils soient automatiquement activés.

Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 2

© Namco Bandai / Spike 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES 7 BOULES DE CRISTAL ET LES VOEUX DU DRAGON

Les boules de cristal peuvent être récupérées sur les arènes de combat en mode Aventure en détruisant certains éléments du décor. Le radar que vous pouvez acheter pour 200 000 zénis peut vous aider à les repérer sur la mini-map durant le combat, mais leur emplacement n'apparaît que lorsque vous avez déjà détruit le décor où elles étaient cachées. Lorsque vous en avez trouvé une, il suffit de recommencer le même combat plusieurs fois pour obtenir la même boule de cristal 7 fois, ce qui vous évitera d'avoir à les chercher ailleurs. Lorsque vous avez récupéré les 7 boules de cristal, vous pouvez invoquer le dragon sur Terre ou sur Namek. Le choix est important, car les voeux seront plus nombreux sur Namek (3 au lieu de 1) mais moins intéressants que sur Terre.

Voeux de Sheron (1 seul)

-Puissance Max sup
-Baiser de C-18
-Rituel du Grand Chef
-Vaisseau de Freezer
-Attaque + 15
-Défense + 15
-Kikoha ultime + 15

Voeux de Polunga (3)

-Aura + 15
-Vitesse + 15
-Compétence du maître
-Présence du maître
-Protection du maître
-Miracle
-Pouvoir du dragon

PERSONNAGES ISSUS DE FUSIONS

Voici les artefacts à fusionner pour avoir tous les personnages du jeu.

Saga Dragon Ball

Tao Pai Pai : Artefacts "Fère de Corbeau G" et "Commémoration".
Tortue Genial MAX : Artefacts "Sérieux" et "Tortue Géniale".
Grand père Sangohan : Artefacts " Eleve de Tortue G." et "Masque du renard".
Goku Jr. : Au chapitre 11 de la saga Bou, allez sur le point jaune au Nord-Est (Col) et battez Yamcha.

Saga Dragon Ball Z

Gorille : Terminer le chapitre "Rivaux du Destins".
Radditz Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Radditz".
Nappa Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Nappa".
Végéta (détecteur) Gorille : Artefacts "Boule de pouvoir" et "Vegeta (Détecteur)".
Kiwi : Artefacts "Soldat de Freezer" et "Rival de Vegeta".
Zabon MAX : Artefacts "Sceau brisé" et "Zabon".
Freezer 100% : Artefacts "Transfo. ultime" et "Freezer ultime".
Freezer Mecha : Artefacts " Chirurgie esthétique" et "Freezer puissance max".
Cell Parfait : Artefacts "Autodestruction" et "Cell forme parfaite".
Kaiobito : Artefacts "Kibito" et "Kaio Shin".
Bou (mal incarné) : Artefacts "Arme de chasseur" et "Bou".
Super Buu Gotrunk : Artefacts "Absorber Gotrunks" et "Bou".
Super Buu Gohan Ultime : Artefacts "Absorber Sangohan" et "Bou".

OAV Dragon Ball Z

Garlic Jr. : Artefacts "Etoile Makyo" et "Zone morte".
Super Garlic Jr. : Artefacts "Forme géante" et "Garlic Jr.".
Thalès : Artefacts "Saiyen inférieur" et "Fruit d'arbre sacré".
Thalès Gorille : Artefatcs "Boule de pouvoir" et "Thalès".
Bardock Gorille : Artefacts "Boule de Pouvoir" et "Bardock".
Slugh : Artefacts "Namek" et "Mutation".
Slugh Géant : Artefacts "Forme géante" et "Slugh".
Sauzer : Artefacts "Cavalerie lourde" et "Soldat de Cooler".
Cooler : Artefacts "Frere de freezer" et "Haine de sangoku".
Cooler MAX : Artefatcs "Transfo. ultime" et "Cooler".
Metal Cooler : Artefacts "Grand guedester" et "Cooler".
C-13 : Artefacts "Ordinateur" et "Haine".
Super C-13 : Artefacts "Morceaux de C-14/C-15" et "C-13"
Broly : Artefacts "Fils de paragus" et "Haine de Sangoku"
Broly SSJ1 : Artefacts "Super saiyen" et "Broly"
Broly Guerrier Legendaire : Artefacts "Au-delà des limites" et "Broly Super Saiyen"
Zanguya : Artefacts "Guerrier galactique" et "Leurs fleurs du mal"
Bojack : Artefacts "Sceau Brisé" et "Guerrier galactique".
Bojack MAX : Artefacts "Transfo. ultime" et "Bojack"
Janemba : Artefacts "Démon psyché" et "Mauvais karma".
Janemba MAX : Artefacts "Transfo. ultime" et "Janemba"
Hildegarn : Artefacts "Haut hildegarn" et "Bas hildegarn"

Saga Dragon Ball GT

Baby Vegeta : Artefacts "Baby" et "Vegeta 2e forme".
Baby Vegeta forme 2 : Artefacts "Saiyen inferieur" (44) et "Baby vegeta".
Baby Vegeta MAX : Artefacts "Force de l'inferieur" et "Super Baby".
Baby Vegeta Gorille : Artefacts "Onde brutz artific" et "Super Baby 2".
Super C-17 : Artefacts "C-17 infernal" et "C-17".
Li Shenron : Artefacts "Dragon malefique" et "Energie negative".
Li Shenron MAX : Artefacts "Boules suprêmes" et "Syn Sheron".

LES CARTES DE MEMBRES

Carte de membre bronze

Battre Freezer (chapitre 19/Freezer)

Carte de membre argent

Survivre face à Cell (forme parfaite) (chapitre 17/Les Cyborgs/Arène de Cell)

Carte de membre or

Battre Vegeta (chapitre 08/Rivaux du Destin)

SCÉNARIOS DU MODE AVENTURE

Les Saiyens

Disponible au départ

Frères ennemis

Battre Radditz (chapitre 00/Les Saiyens)

Le Combat fratricide

Battre Vegeta (chapitre 16/Les Saiyens)

La Menace de Namek

Battre Thalès (chapitre 02/Le Combat fratricide)

L'Affrontement ultime

Battre Super Slugh (chapitre 02/La Menace de Namek)

Freezer

Battre Doria et Zabon (chapitre 02/L'Affrontement ultime)

Douce Traîtrise

Battre Doria (chapitre 01/Freezer)

A la Poursuite de Garlic

Battre Freezer (chapitre 19/Freezer)

La Revanche de Cooler

Battre Garlic Jr (chapitre 02/A la Poursuite de Garlic)

Cent Mille Guerriers de Métal

Battre Cooler (chapitre 04/La Revanche de Cooler)

L'Histoire de Trunks

Battre les 5 Metal Cooler (chapitre 06/Cent Mille Guerriers de Métal/Plaines Est)

Les Cyborgs

Battre C-17 et C-18 (chapitre 02/L'Histoire de Trunks)

L'Offensive des Cyborgs

Battre Cell Parfait (chapitre 23/Les Cyborgs)

Broly le Super Guerrier

Battre C-13 Fusion (chapitre 04/L'Offensive des Cyborgs)

Bio Broly

Battre Broly Légendaire (chapitre 06/Broly le Super Guerrier)

Les Mercenaires de l'espace

Battre Cell (1ère forme) (chapitre 02/Bio Broly)

Bou

Battre Zangya et Bojack (puissance max) (chapitre 07/Les Mercenaires de l'Espace/Capitale Nord)

Rivaux du Destin

Battre Gohan (chapitre 01/Bou/Désert)

Le Retour de Broly

Battre Bou petit (chapitre 20/Bou)

Fusion

Battre Broly Légendaire (chapitre 05/Le Retour de Broly/Col)

L'Attaque du Dragon

Battre Vegeta (chapitre 10/Fusion)

La Vengeance du Bébé Mutant

Battre Hildegarn (chapitre 06/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

Super C-17

Battre Baby (gorille géant) (chapitre 04/La Vengeance du Bébé Mutant)

Li Sheron le Dragon Maléfique

Battre Super C-17 (chapitre 05/Super C-17/Capitale centre

TOUS LES PERSONNAGES

Ligne 1

-Goku

Disponible au départ

Goku (Super Saiyen)

Battre Freezer (forme finale) (chapitre 17/Freezer/Terre-îles)

Goku (Super Saiyen 2)

Battre Bou (chapite 07/Bou/Désert)

Goku (Super Saiyen 3)

Battre Bou (chapitre 09/Bou/Rochers)

Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Gogeta

Battre Janemba (forme finale) (chapitre 07/Fusion/Sanctuaire)

-Gohan petit

Disponible au départ

-Gohan ado

Disponible au départ

Gohan (ado) (Super Saiyen)

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 16/Les Cyborgs/Terres-îles)

Gohan (ado) (Super Saiyen 2)

Survivre contre les 5 Cell Jr (chapitre 20/Les Cyborgs/Arène de Cell)

-Gohan

Disponible au départ

Gohan (Super Saiyen)

Battre Gohan (chapitre 00/L'Histoire de Trunks)

Gohan (Super Saiyen 2)

Battre C-18 (chapitre 05/Bou/Arène du Tournoi)

Great Saiyaman

Battre Zangya et Bojack (puissance max) (chapitre 07/Les Mercenaires de l'Espace/Capitale Nord)

-Gohan ultime

Battre Super Bou (chapitre 13/Bou)

-Piccolo

Disponible au départ

-Krilin

Disponible au départ

Ligne 2

-Yamcha

Disponible au départ

-Tenshinhan

Disponible au départ

-Chaoz

Disponible au départ

-Vegeta

Battre Metal Cooler (chapitre 04/Cent Mille Guerriers de Métal)

Vegeta (Super Saiyen)

Battre Metal Cooler (chapitre 04/Cent Mille Guerriers de Métal)

Super Vegeta

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 12/Les Cyborgs)

-Vegeta 2e forme

Battre Vegeta (chapitre 02/Bou/Rochers)

Vegeta 2e forme (Super Saiyen)

Battre Vegeta (chapitre 02/Bou/Rochers)

Vegeta 2e forme (Super Saiyen 2)

Battre Super Bou (Gotrunks absorbé) (chapitre 16/Bou)

Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Vegeto

Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 17/Bou)

Super Gogeta

Battre Janemba (forme finale) (chapitre 07/Fusion/Sanctuaire)

-Trunks (épée)

Disponible au départ

Trunks (épée) (Super Saiyen)

Battre C-17 et C-18 (chapitre 01/L'Histoire de Trunks)

-Trunks

Disponible au départ

Trunks (Super Saiyen)

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 12/Les Cyborgs)

Super Trunks

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 15/Les Cyborgs)

Ligne 3

-Goten

Disponible au départ

Goten (Super Saiyen)

Battre Tao Pai Pai (chapitre 00/Bou/Col)

Gotrunks

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen)

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen 3)

Battre Super Bou (chapitre 12/Bou/Sanctuaire)

-Trunks petit

Disponible au départ

Trunks petit (Super Saiyen)

Battre Tao Pai Pai (chapitre 00/Bou/Col)

Gotrunks

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen)

Battre Bou (mal incarné) (chapitre 11/Bou/Désert)

Gotrunks (Super Saiyen 3)

Battre Super Bou (chapitre 12/Bou/Sanctuaire)

-Vegeta 2e forme (Majin)

Battre Bou (chapite 07/Bou/Désert)

-M. Satan

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 16/Les Cyborgs/Terres-îles)

-Videl

Battre Zangya et Bojack (chapitre 05/Les Mercenaires de l'Espace)

Great Saiyaman 2

Battre Broly Légendaire (chapitre 05/Le Retour de Broly/Col)

-Kaio Shin

Battre C-18 (chapitre 05/Bou/Arène du Tournoi)

Kaiobito

Fusionner les capsules Kaio Shin et Kibito. Battre Super Bou (Gohan absorbé) (chapitre 18/Bou) pour obtenir la capsule Kibito

-Bardock

Battre Super Slugh (chapitre 02/La Menace de Namek)

Bardock (gorille géant)

Fusionner les capsules Bardock + Boule de pouvoir

Ligne 4

-Radditz

Disponible au départ

Radditz (gorille géant)

Fusionner les capsules Radditz + Boule de pouvoir

-Saibaiman

Disponible au départ

-Nappa

Disponible au départ

Nappa (gorille géant)

Fusionner les capsules Nappa + Boule de pouvoir

-Vegeta (détecteur)

Disponible au départ

Vegeta (gorille géant)

Fusionner les capsules Vegeta (détecteur) + Boule de pouvoir

-Kiwi

Fusionner les capsules Soldat de Freezer + Rival de Vegeta

-Doria

Disponible au départ

-Zabon

Disponible au départ

Zabon (transformé)

Fusionner les capsules Seau brisé + Zabon

Ligne 5

-Guldo

Battre Guldo (chapitre 05/Freezer)

-Recoom

Battre Recoom (chapitre 07/Freezer/Plaines ouest)

-Barta

Battre Jeece et Barta (chapitre 08/Freezer)

-Jeece

Battre Goku (Ginue) et Jeece (chapitre 10/Freezer/Vaisseau de Freezer)

-Capitaine Ginue

Battre Goku (Ginue) et Jeece (chapitre 10/Freezer/Vaisseau de Freezer)

-Freezer (1ère forme)

Disponible au départ

Freezer (2ème forme)

Battre Freezer (2ème forme) (chapitre 12/Freezer/Terre-îles)

Freezer (3ème forme)

Battre Freezer (3ème forme) (chapitre 14/Freezer/Terre-îles)

Freezer (forme finale)

Battre Freezer (forme finale) (chapitre 16/Freezer/Terre-îles)

Freezer (puissance maximale)

Fusionner les capsules Freezer ultime + Transfo. ultime

-Mecha Freezer

Fusionner les capsules Freezer puissance max et Chirurgie Esthétique

Ligne 6

-Dr Gero

Battre le Dr Gero (chapitre 05/Les Cyborgs)

-C-19

Disponible au départ

-C-18

Disponible au départ

-C-17

Disponible au départ

-C-16

Disponible au départ

-Cell (1ère forme)

Battre Cell (chapitre 10/Les Cyborgs)

Cell (2ème forme)

Battre Cell (2ème forme) (chapitre 13/Les Cyborgs/Terres-îles)

Cell (forme parfaite)

Battre Cell (forme parfaite) (chapitre 22/Les Cyborgs/Arène de Cell)

Cell Parfait

Fusionner les capsules Cell (forme parfaite) et Autodestruction

-Cell Junior

Battre les 5 Cell Jr (chapitre 21/Les Cyborgs)

Ligne 7

-Dabra Prince des Démons

Battre Dabra (chapitre 06/Bou/Rochers)

-Bou

Disponible au départ

-Bou (mal incarné)

Fusionner les capsules Bou et Arme du Chasseur

-Super Bou

Battre Super Bou (chapitre 14/Bou/Rochers)

Super Bou 1 (Gotrunks absorbé)

Fusionner les capsules Super Bou et Absorber Gotrunks

Super Bou 2 (Gohan absorbé)

Fusionner les capsules Super Bou et Absorber Sangohan

-Bou petit

Battre Bou petit (chapitre 19/Bou)

-Garlic Jr.

Fusionner les capsules Etoile Makyo et Zone Morte

Super Garlic Jr.

Fusionner les capsules Garlic Jr et Forme Géante

-Thalès

Fusionner les capsules Fruit d'arbre sacré + Saiyen inférieur

Thalès (gorille géant)

Fusionner les capsules Thalès + Boule de pouvoir

Ligne 8

-Slugh

Fusionner les capsules Namek + Mutation

Slugh (géant)

Fusionner les capsules Slugh + Forme géante

-Sauzer

Fusionner les capsules Cavalerie Lourde et Soldat de Cooler

-Cooler

Fusionner les capsules Haine de Sangoku et Frère de Freezer

Cooler (forme finale)

Fusionner les capsules Cooler et Transfo. Ultime

-Metal Cooler

Fusionner les capsules Cooler et Grand Guédester

-C-13

Fusionner les capsules Haine et Ordinateur

C-13 (Fusion)

Fusionner les capsules C-13 et Morceaux C-14/C-15

-Broly

Fusionner les capsules Haine de Sangoku et Fils de Paragus

Broly (Super Saiyen)

Fusionner les capsules Broly et Super Saiyen

Broly (Super Saiyen légendaire)

Fusionner les capsules Broly (Super Saiyen) et Au-delà des Limites

-Zangya

Fusionner les capsules Guerrier Galactique et Fleurs du Mal

Ligne 9

-Bojack

Fusionner les capsules Guerrier Galactique et Sceau Brisé

Bojack (puissance maximale)

Fusionner les capsules Bojack et Transfo. Ultime

-Janemba

Fusionner les capsules Démon Psyché et Mauvais Karma

Janemba (forme finale)

Fusionner les capsules Janemba et Transfo Ultime

-Hildegarn

Fusionner les capsules Bas d'Hildegarn et Haut d'Hildegarn

-Tapion

Battre Tapion (chapitre 00/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

-Paikuhan

Battre Paikuhan (chapitre 00/Fusion/Arène du Tournoi)

-Yajirobe

Battre Gohan gorille géant (chapitre 04/Les Saiyens/Terre-îles)

-Tao Pai Pai

Fusionner les capsules Frère de Corbeau G + Commémoration

Ligne 10

-Goku (Super Saiyen 4)

Battre Super Baby 2 (chapitre 01/La Vengeance du Bébé Mutant/Rochers)

Gogeta (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 03/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

-Vegeta 2e forme (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 02/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

Gogeta (Super Saiyen 4)

Battre Li Sheron (chapitre 03/Li Sheron le Dragon Maléfique/Capitale Nord)

-Pan

Battre Hildegarn (chapitre 05/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

-Oub

Battre Hildegarn (chapitre 06/L'Attaque du Dragon/Capitale Ouest)

Majoub

Battre Super Baby 2 (chapitre 00/La Vengeance du Bébé Mutant/Rochers)

-Baby Vegeta

Fusionner les capsules Baby et Vegeta (2ème forme)

Super Baby 1

Fusionner les capsules Baby Vegeta et Saiyen Inférieur

Super Baby 2

Fusionner les capsules Super Baby 1 et Force de l'Inférieur

Baby gorille géant

Fusionner les capsules Super Baby 2 et Onde brutz artificielle

-Super C-17

Fusionner les capsules C-17 et C-17 infernal

-Syn Sheron

Fusionner les capsules Dragon Maléfique et Energie négative

Li Sheron

Fusionner les capsules Syn Sheron et Boule Suprême

Ligne 11

-Sangoku petit

Premièrement, battre Yamcha (chapitre 11/Bou/Col) pour obtenir la capsule Masque du Renard.
Ensuite, battre Grand-père Sangohan (chapitre 3/Rivaux du Destin/Sanctuaire) pour obtenir les capsules Elève de Tortue Géniale et débloquer Goku enfant.

Gorille géant

Battre Vegeta (chapitre 08/Rivaux du Destin)

-Tortue Géniale

Battre Radditz (chapitre 01/Les Saiyens/Kame House)

Tortue Géniale (Puissance Maximale)

Fusionner les capsules Tortue Géniale et Sérieux

-Grand-père Sangohan

Fusionner les capsules Masque de Renard et Elève de Tortue Géniale (voir Sangoku petit)

OPTIMISER LE GENKIDAMA

Pour exécuter ce Kikoha ultime, vous devez dans un premier temps utiliser la technique "Donnez-moi votre force". Sachez qu'il est possible d'augmenter la puissance du Genkidama en répétant plusieurs fois la technique "Donnez-moi votre force", au maximum trois fois de suite.

PERSONNAGES BONUS DE LA VERSION WII (VERSION JAPONAISE)

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe. Ils fonctionnent uniquement sur la version japonaise du jeu.

Note : Sur la version PAL, il suffit d'avancer dans le mode Combat Ultime pour les débloquer au fur et à mesure.

Apur

Apur ---- ---- ----
f?k& *pG(ILpr Gitw
$Wii

Cyborg Tao Pai Pai

Cybo rgTa o--- ----
COI% KqNF %ao+ WCXS
$Wii

Le Très-Haut (Piccolo Daimaou)

GDKi ngPi ccol o---
RNn+ ldHc hPgj NxeM
$Wii

Pilaf Machine

Pila fMac hine ----
r!Uv g#E$ hJpV YoxH
$Wii

Soldat de Freezer

Frie zaSo Idie r---
sE+n q&ks U(QH fgh#
$Wii

PERSONNAGES NIVEAU 160

```
NzEr vcJO )Jlv kW@N P@Wf HoC- C-18 $ABQ &@CG
ny!c Zp!! mVLg ilm@ $DOL hEP Baby ZQE Vegeta !)
pB%V txnK @mXL rGvz eBSU TjB Vegeta pXnK
xGM$ (PAX -ypv Zcp# aOjO m*B Broly f@S PExH
Ovc- kP-f jfj! iwQv VcNK AAF Freezer 1ère forme
E!pJ @&+F HrOV x?$y lUrX LtG Garlic JR vcd@
@on% Tp*j h%%& arX* acG$ lwG Gohan lB #eWU
(fET BYbM sfY+ TdW& A+*a E)G Goku +Uh iggw
KT*l gKAM GKAj LCRT wSUF *%H Hirudegarn WUM
qpmQ eCON vtya mwM( Z#*B lZJ Janemba Toy@
Fenf @Jfh tUZX *cBJ Gjaq QKG Gohan Dpet tyc?
%XYN )p(X f@vl v)fL jCùX fOG Goku Petit msJ-
MG&k f#ds PNwD +S&S aNUv &FV Végéta 2ème forme Majin
u!hR +y-p N(?F kxT! !$xt GpM Metal Cooler h+
MRl? qo@@ L%yd Zq?C @dwp sLP Pan (yon pi+*
E!HG #-qY KWbN AVFK !Gnp W( Raikuhan -t*M
DX)b &iF? bGQs XsCx BtiO Vyo Goku Super Saiyan 4
Yi?o XhZb bgl@ uPO# x)AD YrY Végéta 2ème forme Super Saiyan 4
!oed lS-v NaOz H-#r UFvZ HkS Super C-17 Tdzk
N*u* ?KTD WaB$ H&+j gj)* k+S Syn Shenron *R
!Vjs GBBF SGc* qxQL w-M% sHT Tapion SL QlWd
+((D efKl AmEk *Xro %oMu BUG Gohan Ado lCD
mt!x H$e? quEl %$zA R(jA coY Yensshin #nVB
```

Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3

© Atari / Spike 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSOS INÉDITS

Aralé

Mode Scénario. Terminer la saga alternative : "Le duel de rêve : Sangoku vs. Aralé".

Babidi

Mode Scénario. Terminer la saga de Bou : "La fin du guerrier".

Chi-Chi

Voeu de Red Shenron.

Cyborg Tao-Pai-Pai

Victoire au Tournoi de l'au-delà niveau 2.

Diableman (Akuman)

Mode Scénario. Terminer la saga : "Une aide inattendue".

Dr. Wilo

Mode Scénario. Terminer la Saga spéciale : "L'être le plus puissant de l'univers".

Fasha (Seripa)

Victoire au Tournoi de Yamcha niveau 3.

Franky (Android 08 (Hatchan))

Mode Scénario. Terminer la saga : "Cyborg attentionné".

Gohan (du futur)

Voeu de Shenron.

King Cold

Victoire au Cell Game niveau 3.

Lieutenant Bleu

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Le village Pingouin".

Nail

Mode Scénario. Terminer la saga Freezer : "Super Saiyen!?".

Nam

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Plafond vs. Sol".

Nuova Sheron

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Les guerriers du soleil".

Pilaf Machine

Victoire au Grand Tournoi niveau 2.

Roi démon Piccolo

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Sangoku contre-attaque".

Roi Vegeta

Mode Scénario. Terminer la saga : "Combat galactique".

Sangoku (GT)

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Monstre immortel"

Spopovich

Victoire au Championnat niveau 3.

Tambourine

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Sangoku contre-attaque".

Vegeta 2e forme (Super Saiyen 4)

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball GT : "Super Gogeta ultime"

LES ARÈNES

Capital City

Voeu de Red Shenron.

Désert (jour)

Voeu de Shenron.

Désert (soirée)

Victoire au Tournoi de Yamcha niveau 2.

Désert (nuit)

Victoire à Cell Game niveau 2.

Enfer

Mode Scénario. Terminer la saga spéciale : "Le retour de la fusion ! Sangoku et Vegeta".

Mt. Paozu

Voeu de Shenron.

Tour du Muscle

Mode Scénario. Terminer la saga Dragon Ball : "Duel à la tour de Karine".

Penguin Village

Voeu de Red Shenron.

TOUTES LES MUSIQUES

Super Suvivor (instrumental court)

Victoire au Championnat niveau 2.

Super Suvivor (vocal court)

Victoire au Grand Tournoi niveau 3.

Super Suvivor (instrumental long)

Victoire au Cell Game niveau 3.

Super Suvivor (vocal long)

Victoire au Tournoi de l'au-delà niveau 3.

I Give You Romance

Terminer le mode Scénario.

BOUTIQUE

1er lot d'objets

Terminer la saga Frieza en mode Scénario.

2ème lot d'objets

Terminer la saga Dragon Ball GT en mode Scénario.

3ème lot d'objets

Terminer la Saga Spéciale en mode Scénario.

4ème lot d'objets

Terminer la Saga What-IF en mode Scénario.

LES MODES CACHÉS

Survival

Le Survival se débloque dans le mode Ultime Combat lorsque vous avez passé 30 missions en mode Mission 100. Pour trouver les missions cachés, vous devez rencontrer Bulma en allant dans le mode Dragon Sim.

Voeu de Shenron

Démolissez le décor lors des combats en mode Scénario ou Combat Ultime pour trouver des boules de cristal. Vous pouvez également en obtenir en terminant premier lors des tournois. Lorsque vous en aurez 7, le mode Voeu de Shenron apparaîtra sur le menu principal. Vous tomberez alors aléatoirement sur l'un des trois dragons : Shenron (1 voeu), Porunga (3 voeux) et Red Shenron (1 voeu).

TOUS LES SCÉNARIOS

Les Saiyens

Disponible au départ.

Freezer

Terminer le scénario Les Saiyens.

Saga spéciale

Se débloque au fur et à mesure.

Les cyborgs

Terminer le scénario Freezer.

Bou

Terminer le scénario Les cyborgs.

Dragon Ball GT

Terminer la saga Bou.

Dragon Ball

Terminer la saga Dragon Ball GT.

Saga alternative

Terminer la saga Dragon Ball.

PASSER LES TOURNOIS

Lorsque vous entrez sur la page des tournois, tous ne sont pas forcément accessibles au même moment. Si celui auquel vous voulez participer n'apparaît pas, il vous suffit de quitter le menu et de revenir plusieurs fois jusqu'à ce que le tournoi en question apparaisse.

ARTEFACTS Z

Combo Master

Terminer le Survival du mode Ultime Combat.

Miracle Sparking

Remporter le Tournoi de Yamcha du mode Tour du Monde.

Kiss of C-18

Terminer le Dragon Sim du mode Ultime Combat.

Lunch's Support

Obtenir tous les artefacts Z.

GUIDE COMPLET

Présentation

Cette troisième version de la série des Budokai Tenkaichi s'avère être la plus complète, avec un nombre de personnages ahurissant, à faire pâlir la version précédente. Concernant la Wii, les contrôles ont gagné en clarté et en précision, rendant ainsi les combats plus jouissifs pour les plus férus de la série. Il y aura tout de même lieu d'ajouter quelques précisions dans l'exécution de certaines manips, car on doit bien admettre que la prise en main à la Wiimote est loin d'être immédiate et qu'un temps d'adaptation sera nécessaire avant de contrôler son personnage de manière plus instinctive. Les fans plus " old-school " ne pouvant se faire à l'idée de jouer à la Wiimote ne seront pas non plus en reste, puisque ce guide est tout aussi bien adapté à la version PS2 (mais jouable également à la manette sur Wii), étant donné que le jeu est identique sur les deux consoles, hormis le fait qu'un mode online est présent sur Wii, mais dont on évitera de vanter les mérites à l'heure actuelle...

MANIPULATIONS

Bien que le tutorial du jeu (accessible via le mode entraînement) évoque toutes les techniques à effectuer, on doit bien admettre qu'il est parfois peu évident de saisir la méthode pour les réaliser, notamment avec la Wiimote et le Nunchuk, étant donné que le tout est expliqué de manière succincte et accompagné de photos peu parlantes. Il devient nécessaire de revenir sur le mode de réalisation de certaines techniques (l'équivalent des commandes PS2 sera indiqué également).

Renvoyer les boules d'énergie/absorber le ki (cas des cyborgs) :

Maintenez les boutons A et B, puis secouez la Wiimote de gauche à droite assez rapidement, un peu à la manière d'un essuie-glace (PS2 : maintenez , puis appuyez plusieurs fois sur gauche ou droite).

Bras de fer de kikohas et d'énergie :

Déplacez rapidement le Nunchuk et la Wiimote de haut en bas, de façon alternative, comme si vous tapiez sur un tambour (PS2 : tournez rapidement le stick gauche).

Déplacement instantané durant un combo :

Durant l'enchaînement de coups, maintenez A et B tout en choisissant une direction avec le stick du Nunchuk (PS2 : + une direction).

Prise :

Imaginez que vous allez étrangler quelqu'un en face de vous. Eh bien reproduisez le mouvement de vos mains avec le Nunchuk d'un côté et la Wiimote de l'autre, et ce de manière très rapide et en les rapprochant vers l'écran (PS2 : ,).

Smash chargé :

Maintenez le bouton A pour donner un coup chargé, en partant du centre de l'écran, puis en dirigeant la Wiimote vers une des 4 directions, comme si vous vous prépariez à renvoyer une balle de tennis, puis finissez le mouvement lorsque vous voulez frapper (PS2 : maintenir + une direction).

Bannissement :

Après avoir fait valser l'adversaire suite à un smash chargé, continuez de maintenir le bouton A tout en secouant une fois la Wiimote de haut en bas (PS2 : appuyez sur après le smash chargé).

Charge du dragon :

Après un smash chargé, secouez une fois le Nunchuk de haut en bas pour poursuivre l'adversaire. Cela vous permet, si vous maintenez A, d'enchaîner avec un smash du dragon (qui correspond à un smash chargé) et même ensuite de finir par un bannissement, si vous maintenez toujours A (PS2 : appuyez sur après un smash chargé).

Arrêter la Charge du dragon :

Durant la charge, redonnez un coup de Nunchuk vers le haut, à l'inverse du mouvement déclenchant la charge. Attention, si vous effectuez plus d'un mouvement de Nunchuk, votre perso ira se placer rapidement derrière l'adversaire au lieu de s'arrêter (PS2 : appuyez une nouvelle fois sur pour annuler la charge).

SCENARIO

Le mode histoire est découpé en plusieurs scénarios vous permettant de revivre les plus grands combats de la série. Vous démarrez donc par le premier combat de Dragon Ball Z, à savoir le duel entre Sangoku et Piccolo d'un côté, et de l'autre Radditz le saiyen, frère de Goku de surcroît. Durant le combat, vous verrez apparaître le bouton R3 si vous jouez sur PS2 ou bien le bouton " 1 " si vous jouez sur Wii. Le fait d'appuyer dessus lorsqu'ils apparaissent déclenche diverses séquences permettant de vous faire revivre certains moments de la trame scénaristique. Cela ajoute souvent un peu plus de piment aux duels et ce ne sera pas pour déplaire aux nombreux fans que vous êtes. Toutefois, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur ce bouton et vous pouvez très bien terminer le combat dans l'état actuel des choses en mettant votre ennemi K.O. Sachez que le fait d'appuyer sur R3 ou " 1 " peut remonter la barre de vie de l'ennemi, tout comme la vôtre, déclencher une transformation, un remplacement de personnage et bien d'autres choses encore. A vous donc de prendre le risque de peut-être faire basculer le combat à votre désavantage. Parfois, vous remarquerez que l'adversaire ne perd rien de sa barre de vie. Cela signifie que vous devez attendre que le bouton de séquence apparaisse tout en restant à distance de l'ennemi et en évitant au maximum d'être touché par ses attaques...

Si votre adversaire s'avère être un singe ou de grande taille, ne cherchez pas le corps-à-corps car vous ne feriez que le chatouiller, en vous mettant par ailleurs en grand danger. Dans ce cas de figure, restez à distance et envoyez un maximum d'attaques puissantes tout en rechargeant la jauge de Ki durant la chute de l'adversaire. Prenez soin de bien surveiller cette jauge de Ki en ayant si possible de quoi envoyer une boule d'énergie sur votre adversaire tout de suite après un événement déclenché par R3 ou "1 ". Soyez prêt également à démarrer une séquence " bras de fer " contre lui auquel cas il vous faudra tourner rapidement le stick de la manette PS2 ou bien manipuler le Nunchuk et la Wiimote de la manière indiquée dans la section " manipulations ". Il se peut également qu'une séquence QTE démarre, où il s'agira d'appuyer rapidement sur les boutons qui s'affichent l'un après l'autre à l'écran...

LES SAIYENS

Un ennemi en commun

Il s'agit d'un combat à deux contre un, où vous contrôlerez Sangoku et Piccolo pour tenter de vaincre Radditz. Voici les différents événements qui se produiront lorsque vous appuierez sur R3 ou " 1 " une fois que cela vous est proposé :
-Piccolo vient remplacer Sangoku.
-Sangoku revient et remplace Piccolo.
-Séquence QTE entre Sangoku et Radditz.
-Piccolo remplace Goku.
-Piccolo lance son attaque finale, le Makankosappo !

Sangoku fulmine

Plusieurs personnages prendront part à un combat contre Nappa, jusqu'à l'arrivée de Sangoku, où les choses

deviendront plus faciles pour vous. Vous commencez avec Tenshinhan. Les différents événements qui se produiront seront alors les suivants :
-Chaozu remplace Tenshinhan.
-Chaozu lance son attaque ultime qui va à peine chatouiller Nappa.
-Tenshinhan reprend le combat et devrait mourir, laissant place à Gohan qui déclenche une séquence " bras de fer " contre Nappa.
-Piccolo vient protéger Gohan et meurt ensuite. Le fils de Sangoku reprend alors le combat.
-Enfin ! Goku arrive et va botter les fesses de ce pauvre Nappa !

L'ultime combat

Il s'agit du premier combat entre Sangoku et Vegeta... Voici ce qui se produira si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ", puis Vegeta se changera bientôt en singe.
-Séquence QTE.
Battez ce singe en vous tenant à distance et en lui envoyant un maximum de Kamehameha !

FREEZER

Super Saiyen ?!

Dans cet épisode, vous contrôlez Sangoku qui vient à peine d'arriver sur Namek et devrez vaincre 3 membres du Commando Ginue. Vous récupérerez de l'énergie entre les combats.

Final Freezer

Vous contrôlez Freezer et devez vous battre contre un Vegeta coriace, convaincu d'être devenu le super saiyen légendaire. Les différents événements proposés impliqueront les actions suivantes :
-Freezer utilise sa première transformation et Vegeta laisse la place à Krilin dont vous ne ferez qu'une bouchée, puis viendront ensuite Gohan et Piccolo.
-Séquence " bras de fer " avec Piccolo.
-Deuxième transformation de Freezer, qui va vous permettre d'achever Piccolo plus facilement, tandis que vous devrez faire de même contre Sangohan.
-Freezer se transforme une nouvelle fois et il vous faut envoyer Vegeta au tapis...

Freezer doit périr !

Ici, vous revivrez la première partie du combat opposant Sangoku à Freezer. Voici les différentes séquences qui interviendront lorsque vous appuierez sur R3 ou " 1 " au moment voulu :
-Vegeta va remplacer Goku un quart de seconde, car il sera tout de suite tué par Freezer.
-Séquence QTE entre Freezer et Goku.
-Piccolo vient remplacer Goku qui doit prendre un peu de temps pour préparer son Genkidama.
-Sangoku revient se battre encore quelques instants.
-Goku envoie alors son Genkidama, mettant Freezer K.O.

Le super guerrier légendaire

C'est la deuxième partie du combat Sangoku vs. Freezer... Celle qui nous avait donné tant de frissons la première fois à l'époque ;-) (larme à l'œil...). Les séquences proposées via R3 ou " 1 " seront les suivantes :
-Sangoku se transforme en super saiyen, puis Freezer atteindra 100% de sa puissance quelques instants plus tard. Une séquence " bras de fer " va ensuite s'enclencher.
-Séquence de discussion.
-Séquence " bras de fer " qui mettra Freezer définitivement hors d'état de nuire si vous réussissez.

LES CYBORGS

Un cyborg enragé

Un combat a lieu entre Sangoku et C19, mais notre héros va se retrouver en mauvaise posture à cause de sa maladie du cœur... Les séquences proposées seront les suivantes :
-Séquence de discussion.
-Sangoku devrait perdre et Vegeta va le remplacer.
-Séquence de discussion.
-Vegeta envoie son Big Bang Attack dans la face de ce moucheron.

La curiosité de Vegeta

L'épisode débute avec un combat entre Cell 2ème forme et C16. Vous contrôlez Cell et lorsque vous battrez C16, vous devrez affronter Trunks. En appuyant sur R3 ou " 1 " au moment opportun, vous obtiendrez les scènes suivantes :
-Vegeta vient s'interposer et remplace Cell pour barrer la route à son propre fils. Une fois que ce dernier est K.O., Cell va absorber C18 et vous devrez battre Krilin en contrôlant le Cell parfait.

Un corps parfait

Vous contrôlerez une fois encore Cell dans cet épisode, mais doté cette fois-ci de son corps parfait. C'est contre Vegeta que commencent les hostilités. Celui-ci enverra bientôt un Final Flash pour tenter d'achever Cell, mais il n'en sera rien. Vous aurez ensuite affaire à Trunks. Vous devrez vaincre ce dernier.

Le tournoi de Cell

Le tournoi débute avec le combat Sangoku vs. Cell. Viendront ensuite les scènes suivantes, si vous appuyez sur R3 ou " 1 " lorsque cela est proposé :
-Séquence de discussion.
-Séquence " bras de fer ".
-Goku abandonne et laisse place à son fils.
-Séquence de discussion. Vous devez mettre Cell K.O.

Sangohan explose !

Ca y est ! Sangohan est maintenant en colère et a atteint le niveau de super saiyen 2. On sent tout de suite le gain de puissance et de vitesse du fils de Goku... Un régal ! Commencez par battre tous les petits Cell qui viendront s'opposer à vous, puis une fois face à Cell, voici ce qui se produira si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ".
-Séquence de discussion. Vous devez battre Cell.

Le combat final

Les choses se corsent durant la dernière phase du combat entre Gohan et Cell, car ce dernier a subi un regain de puissance... Voici les séquences proposées :
-Séquence de discussion.
-Séquence de discussion.
-Le Kameha final de Gohan aidé par l'esprit de Goku, effectué automatiquement. Vous devez simplement réussir la séquence " bras de fer " qui s'ensuit et vous vaincrez définitivement Cell.

Un futur paisible

Trunks est de retour dans son futur et va prendre Cell de court en allant l'arrêter avant qu'il ne revienne dans le passé. Deux séquences vous seront proposées :

-Trunks se transforme en super saiyen.
-Trunks envoie son Finish qui ne laissera aucune chance à Cell.

BOU

Sangoku vs. Vegeta

Il s'agit du deuxième combat de la série entre Sangoku et Vegeta. Durant le combat, voici ce qui se produit lorsque vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence de discussion (vous regagnez un peu d'énergie également).

La fin du guerrier

Cet épisode retrace le moment où Vegeta réfléchit sur lui-même et décide de se sacrifier face à Bou. Vous aurez les scènes suivantes :
-Séquence QTE (Bou va regagner de l'énergie).
-Séquence de discussion (Bou regagne encore de l'énergie).
-Vegeta utilise son attaque ultime et se sacrifie.

Fusion finale

Dans ce combat, il faudra affronter Super Bou (Gohan absorbé) avec l'aide de Goku et Vegeta. Voici les scènes qui se dérouleront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Vegeta remplace Sangoku.
-Fusion de Goku et Vegeta en Vegeto.
-Vegeto se transforme en super saiyen.
-Séquence de discussion.
-Séquence de QTE.

Pour l'univers

Vous incarnez Goku en super saiyen 3 et devez vaincre le petit Bou. En appuyant sur R3 ou " 1 ", voici ce que vous obtiendrez :
-Séquence " bras de fer ".

Dénouement

Il s'agit de la lutte finale contre le petit Bou, où plusieurs combattants prendront part à la bataille. Les séquences suivantes auront lieu si vous appuyez sur R3 ou " 1 " au moment donné :
-Bou remplace Goku (videz au maximum l'énergie du petit Bou avant d'appuyer sur R3 ou " 1 ").
-Mr Satan remplace Bou... Bon courage ! Eloignez-vous au maximum et gagnez du temps en attendant de pouvoir faire apparaître la séquence suivante...
-Vegeta arrive à la rescousse... ouf ! Il gagne du temps pendant que Goku prépare son Genkidama.
-Goku remplace Vegeta.
-Goku envoie son Genkidama et élimine définitivement le petit Bou.

SAGA SPECIALE

Seul face au combat final

Vous incarnez Bardock, le père de Sangoku, qui fut jadis trahi par Freezer. Pour assouvir sa soif de vengeance, vous

devrez tout d'abord affronter trois gardes avant de vous retrouver devant Freezer, où les choses deviendront tout de même plus sérieuses. Mettez-le K.O. pour remporter la mission.

L'être le plus puissant de l'univers

C'est contre le Docteur Wilo que vous devrez remporter ce duel, avec l'aide de plusieurs combattants. Vous commencez le combat en dirigeant Piccolo, puis en appuyant sur la touche R3 ou " 1 " en temps voulu, viendront les séquences suivantes :
-Gohan remplace Piccolo.
-Goku remplace Gohan.

Bataille décisive pour la Terre

L'épisode retrace le combat entre Goku et son frère, Thales. Voici les séquences qui suivront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Séquence de discussion.
-Attaque finale de Sangoku.

Sangoku Super Saiyen

Slugh, le super namek, vient déranger la tranquillité de nos héros et c'est en contrôlant Goku que vous devrez l'envoyer dans l'autre monde. Ici, une seule séquence à faire apparaître :
-Goku gagne en puissance puis Slug devient gigantesque. Il ne vous reste plus qu'à le vaincre...

L'attaque de l'étoile Makyo

Il s'agit de l'épisode mettant en scène Garlic Jr. Vous commencez le combat avec Piccolo. Voici les différentes séquences qui suivront si vous appuyez sur R3 ou " 1 " :
-Krilin remplace Piccolo.
-Sangohan remplace Krilin. Battez Garlic Jr.

Le choc des titans

Voici la première rencontre avec Cooler, le frangin de Freezer. Vous livrez le combat avec Sangoku, puis lorsque Cooler se transformera, vous aurez la possibilité de poursuivre avec ces séquences :
-Séquence de discussion.
-Goku se transforme en super saiyen.

Duel au sommet

Voici donc la deuxième rencontre avec Cooler, devenu Metal Cooler. Le combat a lieu sur la planète Namek et vous pourrez contrôler Vegeta en plus de Goku. Vous commencez avec ce dernier, puis R3 ou " 1 " déclenche les scènes suivantes :
-Sangoku se transforme en super saiyen.
-Vegeta remplace Sangoku, puis une fois le premier Metal Cooler tué, Sangoku revient, car vous devrez en tuer un second...

Combat ultime : les trois super saiyens

Le combat entre C13 et nos héros est retracé ici, et c'est avec Goku que vous commencez les hostilités. Il fera ensuite place à Vegeta, et vous pourrez déclencher ensuite les séquences suivantes :
-Trunks remplace Vegeta.
-Goku remplace Trunks.
-Goku se transforme en super saiyen.

Le super guerrier légendaire

Vous incarnez Broly et devez vaincre tous les combattants qui se dresseront devant vous, à commencer par Sangoku. Notez que lorsque Vegeta arrivera, cela déclenchera une séquence QTE...

L'attaque brûlante ultime !

Cette fois-ci, c'est dans la peau de Sangoku que vous devrez achever Broly. Attendez que R3 ou " 1 " apparaisse pour ensuite appuyer dessus, car Borly restera invincible jusqu'à cet instant... Evitez donc ses attaques au maximum jusqu'à appuyer sur R3 ou " 1 " qui impliquera donc :
-Broly devient vulnérable et il vous faut le vaincre !

Crise galactique

Il s'agit de l'épisode retraçant l'OAV des mercenaires de l'espace, et vous incarnerez ici Zangya, à la lutte contre Krilin. Les séquences suivantes pourront suivre, une fois que vous vous retrouverez contre Gohan :
-Bojack remplace Zangya.
-Bojack se transforme. Vous devez vaincre tous vos opposants.

Je protégerai la Terre !

Voici la fin du combat contre Bojack, mais vous contrôlez cette fois Sangohan... Voici les séquences disponibles grâce à R3 ou " 1 " :
-Séquence " bras de fer ".
-Sangohan se transforme en super saiyen 2. Il ne reste plus qu'à vaincre Bojack.

Le guerrier ultime ne dort jamais

Broly est de retour après quelques années de silence radio, et vous commencez le combat contre lui en contrôlant Sangoten... Les séquences suivantes seront disponibles :
-Trunks remplace Goten.
-Gohan remplace Trunks.
-Séquence de discussion.

Monstre innocent

Un monstre fait des siennes dans le monde de l'au-delà. Il s'agit de Janemba. Vous mènerez un combat contre lui avec Goku. Viendront les séquences suivantes, si vous souhaitez les déclencher :
-Séquence de discussion.
-Goku se transforme en super saiyen 3.

Le retour de la fusion ! Sangoku et Vegeta

La suite du combat met en scène un Janemba à l'apparence plus sérieuse et doté d'une force supérieure. C'est avec Goku et Vegeta que se déroule l'épisode. Voici les séquences qui pourront être déclenchées :
-Goku reprend sa forme normale.
-Vegeta prend la place de Goku.
-Sangoku et Vegeta fusionnent en Gogeta. Vous n'avez plus qu'à vaincre Janemba.

L'attaque du Dragon !

Hildégan, le monstre dont les deux moitiés étaient scellées dans le corps de Tapion et de son petit frère est réapparu. C'est avec Goku que vous devrez tenter de le mettre hors d'état de nuire. Attendez que R3 ou " 1 " apparaisse pour enfin pouvoir infliger des dégâts à ce monstre. Voici donc les séquences que vous pourrez déclencher :

-Hildégan devient vulnérable.
-Goku lui assène son Coup du Dragon, ne laissant aucune chance à ce monstre...

SAGA DRAGON BALL GT

Monstre immortel

Le combat met en scène Goku contre Baby Vegeta. N'hésitez pas à appuyer sur R3 ou " 1 " pour déclencher ces séquences :
-Goku se transforme en super saiyen 3.
-Goku reprend sa forme normale, tandis que Baby Vegeta se transforme en Super Baby 1, puis bientôt en Super Baby 2.
-Oub remplace Sangoku.
-Sangoku revient.
-Sangoku se transforme en super saiyen 4. Il vous reste à vaincre votre ennemi, en sachant qu'il finira le combat sous sa forme de gorille...

Le cyborg ultime

Sangoku affronte ici Super C17. Voici l'unique séquence à déclencher :
-Goku se transforme en super saiyen 4.

Les guerriers du soleil

De même que lors du combat précédent, vous ne déclencherez qu'une seule séquence dans ce duel entre Goku et Nuova Sheron, à savoir :
-Goku se transforme en super saiyen 4.

Super Gogeta ultime

Il s'agit de la première partie du combat opposant Goku et Vegeta contre Syn Sheron. Voici les séquences à faire apparaître grâce à R3 ou " 1 " :
-Goku vient remplacer Vegeta.
-Goku et Vegeta fusionnent.

Miracle !

Voici la deuxième partie du combat entre nos deux héros et Syn Sheron. Les scènes seront les suivantes :
-Séquence de discussion.
-Séquence de discussion.
-Goku envoie son Genkidama.

SAGA DRAGON BALL

Plafond vs. Sol

Ici, nous revivons le combat opposant le Sangoku des débuts à Nam, lors d'un tournoi d'arts martiaux. Il ne semble pas y avoir de séquence à déclencher ici, mais étant donné que le risque de se faire sortir du ring est omniprésent, vous êtes quasiment dans l'obligation de plier le combat rapidement et de sortir Nam avant qu'il ne vous fasse subir le même sort, si vous souhaitez remporter la mission.

Duel à la tour de Karine

C'est cette fois contre ce lâche de Tao Paï Paï que vous allez devoir faire gagner le petit Sangoku, et vous aurez la possibilité de déclencher la séquence suivante :
-Séquence de discussion suivie d'un " bras de fer ".

Sangoku contre-attaque

Goku affronte ici le Roi Démon Piccolo, en quelque sorte le papa du Piccolo actuel. R3 ou " 1 " vous permett de déclencher ces séquences :
-Séquence de discussion, suivie d'un regain d'énergie de la part des deux combattants.
-Sangoku envoie son attaque ultime pour mettre son adversaire K.O.

Le village Pingouin

Il s'agit d'un combat entre Sangoku et le Lieutenant Bleu, dans lequel vous pourrez contrôler Aralé, héroïne de la série Dr Slump... Voici donc les scènes à déclencher :
-Aralé vient remplacer Goku. Attention, le Lieutenant Bleu regagne toute l'énergie que vous avez pu lui enlever avec Goku !

SAGA ALTERNATIVE

Le duel de rêve : Sangoku vs Aralé

Une fois de plus nous retrouvons Aralé, mais c'est cette fois en tant qu'ennemie. Vous l'affronter avec Goku. Attention, la petite pourrait bien vous surprendre...

Cyborg attentionné

Voici un épisode dans lequel Franky le cyborg se retrouve à la lutte contre C16. Voici les séquences pouvant être déclenchées :
-Goku vient remplacer Franky.
-Franky remplace Goku.
-Séquence de discussion.

Combat galactique

Cet épisode s'avère être assez long avec plusieurs personnages à contrôler, si toutefois vous avez la patience de ne pas tuer Zabon avec Vegeta, en évitant d'appuyer sur R3 ou " 1 ". Si vous appuyez par contre, voici les scènes qui se déclencheront :
-Fasha vient remplacer Vegeta.
-Bardock remplace Fasha.
-Fasha revient. Si elle meurt, c'est Bardock qui revient et une séquence QTE s'enclenche contre Zabon. Lorsqu'il mourra, c'est Freezer qui viendra le remplacer.
-Le Roi Vegeta vient remplacer Bardock. Il vous faut battre Freezer.

Une aide inattendue

Et voici le combat le plus insensé du jeu, puisqu'il met en scène Diableman contre Meca Freezer et son papounet, le Roi Cold. Vous allez affronter entre-temps quelques sbires. Voici les séquences à déclencher :
-Attaque ultime de Diableman qui mettra Meca Freezer K.O. Le Roi Cold vient le remplacer et il s'ensuit une séquence " bras de fer ".
-Attaque ultime de Diableman sur le Roi Cold.

MODE COMBAT ULTIME

Dans ce mode de jeu, vous pourrez trouver deux sections, puis une troisième se débloquera lorsque vous aurez réussi la " Mission 100 ".

DRAGON SIM

A la manière d'un RPG, vous ferez évoluer les capacités de votre personnage préféré en disposant de 10 jours pour le préparer avant chaque combat. Concernant cette préparation, vous aurez le choix entre les actions suivantes : " entraînement ", " exploration ", " repos " et " senzu ".
Pour l'entraînement, vous aurez le choix entre faire augmenter votre attaque (jusqu'à +5) au détriment de la défense (-1), ou bien à l'inverse d'augmenter la défense (jusqu'à +5) au détriment de l'attaque (-1). Vous perdrez dans ces deux cas de figure 10% de votre santé. Un troisième choix d'entraînement s'offre à vous : l'entraînement ultime. Il peut vous permettre de gagner jusqu'à 10 points d'attaque et de défense, mais vous pourrez tout aussi bien en perdre 5 dans ces deux domaines. Ceci dépend de votre abus ou non de l'entraînement, et sachez également qu'il vous en coûtera entre 15 et 30% de votre santé. Si vous souhaitez que l'entraînement ultime soit efficace, tâchez de vous reposer deux fois d'affilée avant de le sélectionner.
L'exploration vous permet de trouver des bonus et de jouer à d'éventuels mini-jeux, mais sachez que vous perdrez un peu de vos capacités étant donné que vous ne vous êtes pas entraîné.
Le repos vous redonne environ 50% de santé mais vous fait perdre quelques points d'attaque et de défense.
Le senzu redonne toute l'énergie, mais une fois utilisé, il n'est plus disponible avant les 3 prochains combats... A utiliser en dernier recours donc...

MISSION 100

Ici, vous devrez réussir 30 missions consistant la plupart du temps à vaincre une équipe de combattants grâce à un personnage unique, ou encore une équipe de deux ou de plusieurs personnages que vous constituerez. Dans ce dernier cas, les personnages disposent de points selon leur force et vous ne devrez pas dépasser le nombre total de points affichés dans les informations de la mission. Ainsi, plus un personnage est fort, plus il vous coûtera de points. Ne prenez donc pas forcément des personnages trop forts (déjà transformés) au risque de n'en avoir que deux de disponibles pour gagner le combat qui vous attend. Celui-ci est souvent long et difficile... Il est donc plus judicieux de prendre un Vegeta sous sa forme normale ne coûtant que 5 points et pouvant se transformer en SSJ2 durant le combat, plutôt que de le prendre directement transformé ainsi en sachant qu'il vous en coûtera 8 points. Il est souvent agréable d'avoir dans son équipe des personnages capables de récupérer un peu d'énergie, à la manière de Cell ou du petit Bou... Une fois les 30 missions réussies, vous débloquerez le mode " Survie ".

SURVIE

Il s'agira dans ce mode de jeu d'affronter un maximum d'ennemis (jusqu'à 50 par section) avec votre unique personnage, le but étant ici d'atteindre les meilleurs temps et scores dans chacune des 3 sections. Bon courage !

MODE TOUR DU MONDE

Pour participer au tournoi de votre choix parmi les 5 proposés, quittez le menu " Tour du Monde " pour revenir au menu principal, puis revenez dans le " Tour du Monde ". Vous aurez fait avancer l'horloge d'une heure. Ainsi, pour chaque tournoi, on constate les horaires d'ouverture suivants :

Championnat : de 07h00 à 12h00
Grand Tournoi : de 13h00 à 18h00
Cell Game : de 19h00 à 23h00
Tournoi de l'au-delà : de 00h00 à 04h00
Tournoi de Yamcha : de 05h00 à 06h00

Dragon Blade : Wrath of Fire

© D3 Publisher / Land Ho! 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran de sélection des niveaux, maintenez Z et appuyez sur + avant d'entrer les codes suivants. (Vous pouvez désactiver ensuite ces codes en maintenant Z et en appuyant sur -). Un son confirmera la validité des codes.

Tous les niveaux

Maintenez les touches + et - en même temps lorsque vous lancez une nouvelle partie (ou que vous en chargez une existante). Gardez les boutons appuyés jusqu'à ce que vous arriviez sur l'écran de sélection des niveaux.

Tête du dragon

Balancez la Wiimote vers la droite, vers le bas, le Nunchuk vers la gauche puis vers la droite.

Ailes du dragon

Balancez le Nunchuk et la Wiimote vers le haut, les deux vers le bas, le Nunchuk vers la droite + la Wiimote vers la gauche, et enfin le Nunchuk vers la gauche et la Wiimote vers la droite.

Queue du dragon

Balancez la Wiimote vers le bas, puis vers le haut, la gauche et enfin vers la droite.

Les deux bras du dragon

Balancez le Nunchuk vers la droite, la Wiimote vers la gauche, le Nunchuk vers la droite + la Wiimote vers la gauche, et enfin les deux vers le bas.

NOUVELLE ÉPÉE

Terminez le jeu une fois pour débloquer cette épée.

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces codes sont à saisir depuis l'écran titre.

Mode Facile

Maintenez Z et 2 en sélectionnant une nouvelle partie.

Mode Difficile

Maintenez C et 2 en sélectionnant une nouvelle partie.

Dragon Quest Swords : La Reine Masquee et la Tour des Miroirs

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOSS OPTIONNELS

Il existe 5 boss optionnels dans le jeu. Pour les trouver, vous devez d'abord terminer l'aventure en battant le boss final qui garde le huitième niveau, puis sauvegarder après les crédits. Chargez le fichier avec une étoile, et rendez-vous dans la grotte située juste à gauche, en sortant du château par la salle d'armes. Chacun des miroirs accrochés au mur en hauteur vous permet d'affronter l'un des cinq boss optionnels. Pour vaincre facilement le King Metal Slime, faites uniquement des coups horizontaux sans interruption, et demandez à votre allié de lancer un maximum de sorts d'attaque. La victoire sur ce boss rapporte 15000 XP.

ATTAQUES ULTIMES DES ALLIÉS

Vos trois alliés peuvent acquérir chacun une attaque ultime lorsqu'ils atteignent un certain niveau (lvl 31-33 minimum). Elle apparait automatiquement dans la liste des attaques spéciales du héros lorsqu'il a sa jauge de pouvoir au maximum et que l'allié possède suffisamment de points de magie.

RANGS ET MATÉRIAUX

D'une manière générale, les matériaux requis pour forger vos épées ne peuvent être acquis qu'en obtenant un certain rang sur chacun des niveaux. La carte vous donne une liste précise des récompenses que vous pouvez obtenir pour chaque rang et pour chaque niveau. Toutefois, les matériaux les plus rares ne peuvent être acquis qu'en obtenant un rang S ou EX contre les cinq boss optionnels.

Voici le total de points que vous devez obtenir pour atteindre les différents rangs :
-Rang C : 0 à 5000 points
-Rang B : 5000 à 8000 points
-Rang A : 8000 à 12000 points
-Rang S : 12000 à 18000 points
-Rang EX : plus de 18000 points

ALLER PLUS VITE

Pour courir, il suffit d'appuyer en même temps sur les touches B et Haut de la Wiimote. C'est possible aussi bien dans le village que dans les donjons.

MAGIES

Alfange

Premiers secours : disponible au départ
Crame : disponible au départ
Protection : niveau 9
Soins partiels : niveau 15
Bouclimax : niveau 21
Crame max : niveau 27

Fleurette

Soins partiels : disponible au départ
Antipoison : disponible au départ
Bouclimax : niveau 10
Baiser du démon : niveau 17
Soins multiples : niveau 24
Soins max : niveau 34

Claymore

Foudre : disponible au départ
Mégaprotection : disponible au départ
Attaque boostée : niveau 15
Glace : niveau 20
Soins partiels : niveau 26
Explosion : niveau 36

RÉCOMPENSES DES MÉDAILLES

`3 médailles`	Gôriki no Tane (permet de casser les rochers)
`3 médailles`	Mahô no Seisui (restaure les MP)
`4 médailles`	Sekaiju no Ha (feuille de résurrection)
`10 médailles`	Seigi no Soroban
`15 médailles`	Nyan-Nyan Claw
`20 médailles`	Dokubari
`30 médailles`	Kinkai (lingot d'or)
`50 médailles`	Sakura Fubuki no Tatoo
`100 médailles`	Hagure Metal Yoroi (armure ultime)

Driver : Parallel Lines

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DU KILOMÉTRAGE

Mode Bodysnatcher

Dépassez 666 miles sur le compteur kilométrique.

Night Night

Dépassez 700 miles sur le compteur kilométrique.

Shortest Day

Dépassez 800 miles sur le compteur kilométrique.

Far Out

Dépassez 900 miles sur le compteur kilométrique.

INVINCIBILITÉ

Mettez le jeu en pause, allez dans le menu Cheat et entrez le code **steelman**.

FREE GARAGE

Obtenez une somme d'argent supérieure à 99 999 $.

BONUS

Récompenses	Nombre d'étoiles requises
Plus de vie	10 Stars
Plus de nitro	20 Stars
Plus de munitions	30 Stars
Plus d'endurance	40 Stars
Améliorations gratuites	50 Stars

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, allez dans le menu de triche et entrez les codes suivants :

`Allcarro`	Toutes les voitures
`Flipcar`	Nitro infinie
`Gomeon`	Améliorations au garage gratuites
`Hambon`	Munitions illimitées
`Hulkman`	Voitures indestructibles
`Pipasel`	Toutes les armes
`Steelman`	Invincibilité

Dungeon Explorer

© Hudson Soft 2006

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

ADGDP-CJLPG	Donjon final ouvert
CHECK NAMEA	Changer les noms
DEBDE DEBDA	Invincibilité
JBBNJ HDCOG	Jouez Princess Aki
IMGAJ MDPAI	Jouez Hermit

CHOIX DU NIVEAU

Après avoir activé le code d'invincibilité, vous trouverez 15 buissons près du château d'Axis dans lesquels vous pourrez rentrer pour atteindre directement un autre niveau du jeu.

FIN SECRÈTE

Pour voir cette fin cachée vous devez d'abord activer le code d'invincibilité (voir l'astuce dédiée) de manière à pouvoir passer à travers les murs. Après avoir rendu la pierre ORA au roi et après qu'il soit parti, passez à travers son trône pour déclencher la fin secrète.

Earthworm Jim

© Playmates / Shiny Entertainment 2008

MENU DE TRICHE

Mettez le jeu en pause et appuyez en même temps sur A et Gauche. Appuyez ensuite sur B, B, A, puis sur A et Droite en même temps, puis sur B, B, A. Enlevez la pause pour constater que le mode Triche est activé.

Ecco : The Tides of Time

© Sega / Novotrade International 2007

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX (NORMAL)

Crystal Springs	UEPMCVEB
Fault Zone	OZUNSKZA
Two Tides	KDKINTYA
Skyway	SZXHCLDB
Sky Tides	OZWIDLDB
Tube of Medusa	QSJRYHZA
Skylands	MULXRXEB
Fin To Feather	YCPAWEXA
Eagle's Bay	YCJPDNDB
Asterite's Cave	AOJRDZWA
Four Islands	UOYURFDB
Sea of Darkness	UQZWIIAB
Vents of Medusa	MMVSOPBB
Gateway	KDCGTAHB
Big Water	QQCQRDRA
Deep Ridge	UXQWJIZD
Hungry Ones	WBQHMIUE
Secret Cave	CHGTEYZE
Gravitorbox	UIXBGWXE
Globe Holder	SBFPWWJE
Dark Sea	MXURVMLA
Vortex Queen	OKIMTBPA
Home Bay	CSNCMRUA
Epilogue	CEWSXKPA
Fish City	SGTDYSPA
City of Forever	WSSXZKVA

MODE HARD

A l'écran de démarrage, brisez les coquillages placés au dessus d'Ecco puis accédez au chemin ainsi débloqué pour commencer le jeu en difficile.

Ecco the Dolphin

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM

MENU DE TRICHE

Cette astuce permet d'accéder au menu Super Cheat qui débloque tous les niveaux et tous les bonus du jeu. Déplacez Ecco de la gauche vers la droite, mettez le jeu en pause lorsqu'il regarde la caméra, puis faites : **Droite, 1, 2, 1, 2, Bas, 2 et Haut**.

Endless Ocean

© Nintendo / Arika 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TECHNIQUES D'APPROCHE

Le moyen le plus simple pour obtenir des données concernant une espèce en particulier et d'aller au contact pour la toucher et la caresser jusqu'à débloquer une nouvelle page d'informations. Si ça ne suffit pas, vous pouvez soit envoyer de la nourriture à proximité, soit utiliser le stylo marin pour émettre des traits lumineux qui pourrront attirer son attention.

BENEDICTUS (HAYLEY WESTENRA)

Dans Endless Ocean, les musiques du jeu se débloquent à chaque fois que vous accédez au site de plongée qui permet de les entendre une première fois. Vous pouvez alors les sélectionner librement avant chacune de vos plongées. Pour débloquer la musique Benedictus, vous devrez d'abord pénétrer dans les abysses.

CRÉDITS

Pour voir les crédits en cours de jeu, attendez qu'il soit 18h passée et que le soleil commence à se coucher à l'horizon puis allez vous asseoir sur la chaise longue.

Escapee Go!

© Gevo Entertainment

+ D'INFOS FORUM

MODE SURVIE

Vous devez aller jusqu'au niveau P-2 pour débloquer le mode Survie.

Excite Truck

© Nintendo / Monster Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ASTUCES DIVERSES

Peinture alternative
Obtenir le classement "S" sur trois courses avec le même camion pour gagner sa peinture alternative.

Monster Truck
Débloquez les peintures alternatives des 19 camions.

Mode Super Excite
Pour débloquer le mode Super Excite, il faut obtenir un classement S sur toutes les courses.

Mode mirroir
Obtenir le classement "S" sur toutes les pistes du mode "Super Excite".

La dernière course
Après avoir débloqué le mode Super Excite (voir plus haut) et passé avec succès les coupes de Bronze, d'Argent, d'Or et de Platine, la coupe Diamant sera accessible. Celle-ci ne contient qu'une seule et unique course "Crystal Road" et se déroule quelque part dans l'espace.

Super Monster Truck
Terminez le jeu à 100% (avec tous les rangs S dans tous les modes). Le Super Monster Truck vous permet d'être constamment en super turbo et d'être invincible.

TOUTES LES COUPES

Coupe Argent

Terminez la Coupe Bronze avec au moins le rang B.

Coupe Or

Terminez la Coupe Argent avec au moins le rang B.

Coupe Platine

Terminez la Coupe Or avec au moins le rang B.

Coupe Diamant

Terminez la Coupe Platine avec au moins le rang B en mode Super Excite.

Excitebike : World Rally

© Nintendo

NOUVEAUX VTT

"Electric Blue"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Platine.

"Forest Green"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Bronze.

"Lemon Yellow"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Bronze.

"Plum Crazy"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Argent.

"Sea Green"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe or.

"Skull"

Obtenir le rang S dans les 16 courses de toutes les coupes.

"Speed Green"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Argent.

"Sunset Orange"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe or.

"Void Black"

Obtenir le rang S dans toutes les courses de la coupe Platine.

MOTIFS

Astro

Obtenir 250 points WiFi (ami)

Boomerang

Obtenir 50 points WiFi

Flammes

Obtenir 500 points WiFi (ami)

Points

Obtenir 100 points WiFi (ami)

Splat

Obtenir 250 points WiFi

Tigre

Obtenir 500 points WiFi

Tortillon

Obtenir 50 points WiFi (ami)

Tourbillon

Obtenir 100 points WiFi

Excitebots : Trick Racing

© Nintendo / Monster Games

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Coupe de Cristal

Obtenir un rang B (ou plus) sur toutes les courses de la Coupe Platine en mode Super Excite.

Mode Mirror Excite

Obtenir un rang S sur toutes les courses du mode Super Excite.

Mode Super Excite

Obtenir un rang S sur toutes les courses du mode Excite.

RÉCOMPENSES SPÉCIALES

Utilisez un même bot plusieurs fois dans un certain nombre de courses pour remporter de nouveaux objets disponibles à l'achat.

Statue de bot

Terminer 10 courses avec un même bot.

Peintures exclusives

Terminer 15 courses avec un même bot.

ROCHER D'EXCITETRUCK

Obtenir le rang S dans les modes Excite, Super Excite et Miroir.

Family Feud

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM

GARDE-ROBE

Entrez le code **FAMILY** à l'emplacement où se trouve le cadenas pour débloquer tous les costumes.

NOUVELLES PIÈCES "WARDROBE"

Entrer le code suivant sous "Wardrobe", sous l'onglet avec un cadenas : FAMILY

Family Ski & Snowboard

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EMBARQUER DANS UN OVNI

Au Mont Angrio, il est possible de remplacer les hélicoptères par des soucoupes volantes. Au moment où vous entrez dans le cercle violet situé près d'un hélicoptère, **appuyez sur A puis maintenez B et appuyez sur la touche Haut** (manette directionnelle). Vous monterez alors à bord d'un OVNI.

Fantasy Zone

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM

ASTUCES

Pas de temps limite pour l'arme spéciale

Economisez assez d'argent pour acheter toutes les améliorations de votre vaisseau d'un seul coup (Big Wings, Jet Engine, Turbo Engine, Rocket Engine), plus une arme spéciale (comme le 7-way shot par exemple). Puis, à l'écran de sélection de l'arme, sélectionnez « SMALL wings » et l'arme spéciale. Vous remarquerez alors qu'il n'y aura aucune limite de temps pour l'arme spéciale. De plus, un magasin apparaitra de nouveau, vous permettant si vous le visitez de sélectionner quelque chose de mieux que Small Wings sans que la limite de temps ne revienne pour l'arme spéciale.

Acheter des vies à prix réduit

Attendez jusqu'à ce que l'histoire commence, et faites "Haut, Bas" 50 fois (25 fois dans chaque direction). Si vous parvenez a faire cela avant la fin du prologue, commencez une partie et vous pourrez alors acheter autant de vie que vous le souhaitez dans le premier magasin où vous entrerez pour 1000$.

Far Cry Vengeance

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des cheats se trouvant dans les options et tapez l'un des codes suivants :

`Bloodlust`	Attaques sauvages illimitées
`FeralAttack`	Attaques sauvages dans tous les niveaux
`GiveMeTheMaps`	Toutes les cartes
`ImJackCarver`	Le plein de santé
`UnleashHell`	Munitions illimitées

TOUTES LES MAPS

Entrez le code **GiveMeTheMaps**.

Ferrari Challenge

© Deep Silver / System 3 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉES

Aux trophées listés ci-dessous s'ajoutent ceux qui peuvent être gagnés en obtenant la première place sur chacun des tournois du jeu.

100 Wins (bronze)

Gagnez 100 courses.

2000 On The Clock (bronze)

Parcourez 2000 miles.

American All-Star (or)

Terminez le challenge nord-américain avec le maximum de points.

Arcade Gold (or)

Obtenez le trophée or pour tous les niveaux de difficulté du mode Arcade.

Circuits Maximus (or)

Terminez le challenge européen avec le maximum de points.

Congratulations (platine)

Débloquez tous les trophées du jeu.

Double Whammy (bronze)

Montez deux fois sur le podium dans le challenge européen.

Euro Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits européens en mode Contre-la-montre.

Euro Racer (argent)

Remportez une course sur chacun des circuits européens.

First Across The Line (bronze)

Terminez premier sur tous les circuits du jeu.

First Challenge Win (bronze)

Remportez votre première course dans le challenge italien.

Hot Shot (bronze)

Obtenez un pourcentage de précision d'au moins 75% dans toutes les catégories du Tutorial.

Italian Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits italiens en mode Contre-la-montre.

Italian Stallion (argent)

Terminez le challenge italien avec le maximum de points.

Numero Uno (bronze)

Obtenez la première place dans les qualifications pour le challenge italien.

Prancing Horse (bronze)

Terminez le challenge italien.

The Champ (argent)

Terminez le mode Arcade en difficulté Legend.

The Collector (bronze)

Débloquez toutes les Ferrari disponibles dans le jeu.

The Graduate (bronze)

Terminez le Tutorial pour la première fois.

The Perfectionist (or)

Terminez le jeu à 100%

The Veteran (bronze)

Terminez le mode Aracde en difficulté Expert.

Time Trial Lap King (argent)

Battez le record du tour sur tous les circuits du mode Contre-la-montre.

Unlock and Roll (bronze)

Débloquez votre premier véhicule de tournoi.

US Lap King (bronze)

Battez le record du tour sur tous les circuits US du mode Contre-la-montre.

US Race Ace (argent)

Remportez une course sur tous les circuits du challenge nord-américain.

FIFA 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

5ÈME NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Terminez tous les challenges des deux zones.

Fighting Street

© Nintendo / Capcom 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Accédez à l'écran des high scores et entrez l'un des codes suivants.

.AS	Choix du niveau de départ
.HU	4 crédits supplémentaires
.LK	Mouvements spéciaux simplifiés (avec la touche - et une direction)
.SD	Choix du niveau, 4 crédits et mouvements simplifiés

Ensuite, depuis l'écran titre (après un game over ou une victoire, maintenez les touches : **Gauche, 1 et 2** (ou Gauche, a et b sur une manette classique), et appuyez sur la touche **-** pour activer le code que vous avez saisi sur l'écran des high scores.

Final Fantasy Crystal Chronicles : Echoes of Time

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS

Assassin (femelle Selkie)

Apparaît sur la carte du monde à côté des ruines du désert lors d'une partie multijoueur à condition d'avoir une liste d'amis importante (modes Difficile et Très Difficile uniquement).

Mage rouge (mâle Selkie)

Apparaît en face de la bibliothèque dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous devez payer 5 000 gils.

Femelle Yuke

Vous pouvez la voir vers la fin du jeu en Normal. Parlez-lui et elle ira se cacher sur la carte du monde, dans un coin sombre. Lancez un sort là où elle se trouve et parlez-lui.

Mâle Yuke

Vous pouvez le trouver vers la fin du jeu en Normal, à condition de posséder toutes les cartes à gratter.

Nun (femelle Clavat)

Après avoir terminé la bibliothèque 3 en Difficile, allez la trouver dans la bibliothèque 1 et parlez-lui pour débloquer une quête. Complétez cette quête et parlez-lui à nouveau.

Gerald (mâle Clavat)

Apparaît sur la carte du monde à côté de la forêt à condition d'avoir fait au moins 1 000 victimes (modes Difficile et Très Difficile uniquement).

Rid Dek (Mâle Lilty)

Accumulez plus de 100 heures de jeu, puis allez trouver ce personnage en face de la guilde.

Pingouin (femelle Lilty)

Apparaît en face de la bibliothèque dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous devez être en Très Difficile pour la recruter.

DONJON BONUS : RIVIÈRE BELLE

Après avoir terminé le jeu, revenez sur la carte du monde pour trouver un nouveau donjon au sud-est.

MODES DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois.

Mode Très Difficile

Terminer le jeu en Difficile.

FUSIONS DE MAGIES

Séisme = Vie / Brasier
Gravité = Vie / Glacier
Cyanure = Vie / Foudre

Séisme X = Vie / Vie / Brasier / Brasier
Gravité X = Vie / Vie / Glacier / Glacier
Cyanure X = Vie / Vie / Foudre / Foudre

Barrière = Esuna / Brasier
Somni = Esuna / Glacier
Booster = Esuna / Foudre

Barrière + = Esuna / Esuna / Brasier / Brasier
Somni X = Esuna / Esuna / Glacier / Glacier
Booster X = Esuna / Esuna / Foudre / Foudre

Soin + = Soin / Soin
Soin X = Soin / Soin / Soin
Méga Soin = Soin / Soin / Soin / Soin

Brasier + = Brasier / Brasier
Brasier X = Brasier / Brasier / Brasier
Méga Brasier = Brasier / Brasier / Brasier / Brasier

Glacier + = Glacier / Glacier
Glacier X = Glacier / Glacier / Glacier
Méga Glacier = Glacier / Glacier / Glacier / Glacier

Foudre + = Foudre / Foudre
Foudre X = Foudre / Foudre / Foudre
Méga Foudre = Foudre / Foudre / Foudre / Foudre

Esuna + = Esuna / Esuna
Esuna X = Esuna / Esuna / Esuna
Méga Esuna = Esuna / Esuna / Esuna / Esuna

Sidéral = Vie / Soin
Sidéral X = Vie / Vie / Soin / Soin

Météore = Brasier / Glacier / Foudre / Vie
Ultima = Brasier / Glacier / Foudre / Vie / Soin
Vie Max = Vie / Vie

Météore X = Brasier / Glacier / Foudre / Soin /Vie
Ultima = Brasier / Glacier / Foudre / Soin / Esuna
Ultima X = Brasier / Glacier / Foudre / Vie / Soin / Esuna

LES BOSS DE RING OF FATES

Après avoir assisté à tous les événements de la bibliothèque, revenez là-bas et éliminez tous les ennemis de la première zone pour atteindre un point de téléportation. Il vous mènera à une salle où vous pourrez affronter tous les boss du jeu Final Fantasy Crystal Chronicles : Ring of Fates. Vous n'avez qu'à pousser le livre sur l'étagère pour lancer le combat.

MEILLEUR ÉQUIPEMENT

Terminez le jeu en Difficile pour débloquer des objets très intéressants vendus à un million de gils dans la boutique.

SOLUTION COMPLÈTE

Le mal mystérieux

La forêt

Après la scène cinématique du début, vous devez rejoindre Sherlotta dans la forêt. Pour cela, traversez d'abord le pont qui est au nord, avancez jusqu'au cristal et effectuez une sauvegarde. Ensuite, apprenez les techniques de combat en effectuant le didacticiel puis avancez vers la droite. Saisissez la pièce bleue qui se trouve au sol et placez-la sur le socle pour ouvrir l'accès. Suivez le chemin de la forêt, éliminez les ennemis qui apparaissent et activez le levier pour ouvrir la porte.

Derrière cette porte, vous allez combattre un premier boss. Ce dernier est facile. En effet, lorsqu'il attaque, sa main reste coincée au sol. Par conséquent, esquivez d'abord son attaque et ripostez dès que sa main touche le sol. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'il soit achevé. Si vous êtes blessé, il existe plusieurs coffres aux alentours contenant des fruits qui peuvent augmenter vos points de vie.

La ville

Maintenant, récupérez le cristal de Sherlotta, battez en retraite jusqu'au village et dégommez les monstres en chemin. Après la scène cinématique et la discussion avec les habitants, avancez vers le sud et quittez le village. Allez ensuite au nord et entrez dans la ville. Avancez tout droit jusqu'à la bibliothèque et discutez avec Larkeicus. Apprenez à lancer des sorts en réalisant le didacticiel puis sortez de la bibliothèque. Dirigez-vous vers la fontaine et parlez avec les deux personnes qui se tiennent devant pour qu'ils vous apprennent comment atteindre les canalisations.

Les canalisations

Quittez la ville, repérez les canalisations dans la grande carte et entrez. Montez aux escaliers de droite, approchez-vous du carré bleu encastré et faites-le sortir du trou. Ensuite, entrez dans ce même trou et allez d'abord à gauche. Éliminez les ennemis, prenez le contenu des coffres puis allez à droite. Attaquez le levier pour libérer l'interrupteur puis marchez sur ce dernier pour ouvrir la porte.

Entrez, lancez le sort Foudre (celui qui correspond à la couleur de l'orbe) sur le dispositif jaune pour ouvrir l'accès. Poursuivez vers la nouvelle zone, activez le levier pour appeler la plate-forme et déplacez la roche carrée dessus. Ensuite, activez le levier à nouveau pour avancer. Descendez de la plate-forme, repérez un autre levier plus loin et activez-le pour approcher une autre plate-forme. Déplacez la roche jusqu'à l'interrupteur noir afin d'ouvrir la porte et accédez ainsi à la zone suivante.

Maintenant, dégommez les ennemis qui vous attaquent et détruisez les trois boules sur les dispositifs en lançant le sort correspondant. Effectuez la même opération dans la zone suivante et poussez la grande poutre dans le mur. Ensuite, revenez sur vos pas et entrez par la porte qui est désormais débloquée. Dégommez les petits dinosaures pour faire apparaître l'interrupteur puis placez ce dernier sur le socle.

Entrez par la porte et atteignez la zone suivante. Placez une caisse sur chaque interrupteur, attaquez le levier pour faire apparaître deux caisses supplémentaires et utilisez-les pour ouvrir la porte qui est en haut. Récupérez la grande clé, revenez vers l'endroit où vous aviez placé plusieurs caisses et insérez la clé dans le mécanisme en forme d'oeil. Entrez, poussez les quatre interrupteurs, sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre Taurosaure.

Pour combattre ce dinosaure, lancez-lui d'abord des sorts magiques pour l'assommer. Une fois à terre, attaquez-le par derrière pour lui infliger un max de dégâts. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé. Si vous êtes à court de points de magie (PM), saisissez les fruits qui se trouvent dans les caisses.

Récupérez la corne du Taurosaure et revenez en ville. Allez à la bibliothèque et donnez l'objet à Larkeicus. Ce dernier vous donne le remède qui permet de guérir Eryl. Allez rapidement au village pour le lui administrer.

Après la scène cinématique, revenez voir Larkeicus dans la bibliothèque de la ville et discutez avec lui. Ensuite, quittez la zone et allez au nord-est pour atteindre la montagne de glace.

Les fragments de cristaux

La montagne de glace

Avancez à droite, éliminez les ennemis qui apparaissent et accrochez-vous à la petite plate-forme pour ouvrir le bloc de glace. Entrez et lancez le sort Glace sur le pot du milieu. Lancez le pot dans l'eau puis traversez la rivière qui est désormais gelée. Eliminez les ennemis et poursuivez vers la zone suivante.

Lancez le sort de glace sur le pot qui est à gauche et jetez-le dans l'eau. Agrippez-vous au bloc de pierre qui se trouvait près du pot et placez-le sous la petite plate-forme. Accrochez-vous à cette même plate-forme, descendez et sautez sur celle qui vient d'apparaître. Sautez sur les plates-formes suivantes puis sur le bouc de glace. Accrochez-vous au levier pour faire apparaître d'autres plates-formes et atteignez-les. Ensuite, accrochez-vous à la tyrolienne et atteignez la zone suivante. Remontez le long du chemin, éliminez les ennemis et atteignez la prochaine zone.

Maintenant, faites geler le lac et placez le bloc de pierre sur l'interrupteur qui est dans l'eau. Lancez un sort de feu sur le pot et lancez ce dernier dans le lac gelé pour le faire fondre. Ensuite, refroidissez encore une fois le lac et déplacez le bloc de pierre sur le second interrupteur (à gauche). Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et sauvegardez le jeu.

Sautez sur la tyrolienne, descendez en rappel et relâchez en cours de route. Éliminez les monstres et prenez le chemin de gauche. Éliminez d'autres ennemis coriaces pour faire apparaître un bloc de pierre, en haut de la montagne. Poussez ce bloc en plein milieu de la structure et regardez la scène cinématique.

Retournez voir Larkeicus dans la bibliothèque de la ville et discutez à propos de la montagne de feu. Quittez la ville, avancez en prenant vers le nord-est (sur la grande carte) et visitez la montagne de feu.

La montagne de feu

Eliminez le monstre en entrant dans la montagne et allez à gauche. Prenez le contenu du coffre en haut, à gauche, puis descendez et traversez le pont. Placez d'abord le pot près du mur de pierre et lancez un sort de feu pour allumer le pot et exploser ainsi le mur. Entrez, dégommez les ennemis, placez le pot d'eau près des flammes et lancez un sort de glace pour éteindre le feu. Sautez rapidement sur les plates-formes avant qu'elles ne s'écroulent et éliminez le monstre. Accrochez-vous à la petite plate-forme, placez le pot qui vient d'apparaître près du mur et explosez-le.

Poursuivez à gauche, remontez la pente et faites attention aux boules de magma. Ensuite, placez les pots d'eau sur le feu et lancez des sorts de glace pour éteindre les plates-formes avant de sauter dessus. Poursuivez jusqu'à la zone suivante.

Maintenant, vous devez placer un pot devant chaque grand rocher et les détruire. Activez les quatre interrupteurs et prenez la clé qui apparaît.

Montez la pente de gauche, prenez le pot rempli d'eau et montez. Sautez sur la plate-forme flottante et atteignez l'autre côté. Eteignez le feu et accédez ainsi à la porte. Sauvegardez votre progression et préparez-vous à combattre le boss.

Afin de battre cette araignée, vous devez d'abord esquiver son attaque lorsqu'elle se transforme en boule. Ensuite, prenez un pot rempli d'eau et jetez-le sur sa tête enflammée. Lorsque le feu s'éteint, l'araignée devient vulnérable aux coups. Enchaînez ainsi plusieurs frappes pour lui infliger d'importants dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce que le l'araignée soit vaincue. Enfin, montez sur la plate-forme qui apparaît et poussez le bloc de pierre dans la structure.

Retournez maintenant à la bibliothèque de la ville, parlez à Larkeicus puis retournez au village. Après la scène cinématique, traversez le pont en bois et allez vers la forêt. Rejoignez Eryl près du cristal brisé et parlez-lui.

Ensuite, revenez sur vos pas et allez à la bibliothèque de la ville. Entrez par la porte qui se trouve au fond du couloir, à gauche. Avancez dans le corridor, éliminez les monstres qui apparaissent puis placez le livre sur le pupitre. Poursuivez à gauche, placez un autre livre dans le pupitre, déplacez le meuble et entrez. Poussez l'échelle du fond (à gauche) et grimpez. Placez le livre sur son pupitre et approchez-vous rapidement du dispositif pour que le sort lancé par le livre permette de déplacer l'armoire. Avancez, descendez dans la partie inférieure et éliminez les ennemis. Ensuite, remontez, dégommez d'autres adversaires et prenez le livre qui vient d'apparaître. Placez-le dans son pupitre et lancez n'importe quel sort sur le dispositif qui se trouve de l'autre côté de l'armoire. Gardez le réticule du sort sur le dispositif jusqu'à déplacer l'armoire.

Dans la zone suivante, attaquez le levier pour l'actionner.
Placez rapidement les livres dans leurs pupitres, détruisez les trois dispositifs qui viennent d'apparaître grâce aux sorts des livres et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, dégommez le monstre pour déplacer l'armoire et poursuivez le long du couloir. Dégommez d'autres ennemis puis prenez le livre qui se trouve par terre. Avancez jusqu'au fond du couloir et laissez le livre près de la bibliothèque. Attaquez le levier pour l'actionner, prenez le livre et placez-le sur le pupitre qui vient d'apparaître.

Dans la zone suivante, poussez l'armoire et faites-la tomber sur l'interrupteur qui est au sol. Ensuite, prenez le livre

blanc, sautez sur l'armoire et atteignez l'autre côté de la pièce. Placez le livre dans son pupitre, mettez-vous rapidement sur l'interrupteur et lancez un sort sur le dispositif pour que la magie du livre se déclenche.

Ensuite, activez le levier et sortez l'échelle du coin. Placez-la entre la seconde armoire et le dispositif flottant dans les airs et dirigez le sort vers ce dernier pour continuer. Descendez, éliminez les deux ennemis qui viennent d'apparaître puis prenez la clé. Prenez le livre, mettez-le d'abord sur le carré mobile et grimpez vers la partie supérieure. Prenez le livre, allez à droite et placez-le sur le pupitre. Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, descendez vers l'entrée de la bibliothèque et allez encore une fois à gauche. Dépassez les deux premières zones et ouvrez la porte grâce à la clé que vous aviez obtenue. Sauvegardez la partie et entrez pour affronter Larkeicus.

Pour combattre Larkeicus, vous devez d'abord éliminer les monstres puis l'attaquer à son tour. Fuyez lorsqu'il lance des sorts et lorsque les ennemis qu'il invoque commencent à exploser. Faites en sorte que Larkeicus soit impliqué dans l'explosion puis attaquez-le.

Lorsque le combat s'achève, récupérez le cristal et allez au village. Parlez à Norschtalen et allez aux ruines du désert.

Les ruines du désert

Allez à l'est de la carte du monde et entrez dans les ruines. Marchez sur l'interrupteur et descendez ainsi dans les ruines. Avancez à gauche, lancez le sort de la foudre sur le dispositif jaune et récupérez la pyramide. Placez-la sur le piédestal et lancez le sort foudre encore une fois pour l'activer. Poursuivez dans la pièce vers le haut et prenez à gauche. Faites attention aux pièges, prenez la pyramide qui est en haut et placez-la sur le piédestal qui se trouve au sud-ouest. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la première pièce et remarquez que la pyramide que vous avez placé vient d'apparaître. Placez cette pyramide sur le piédestal à proximité puis revenez dans la pièce voisine, celle de gauche.

A présent, faites attention aux pièges et allez à gauche. Prenez la pyramide, descendez les marches puis montez ceux qui se trouvent au nord. Lancez le sort Foudre sur la pyramide pour l'allumer, placez-la sur le carré mobile puis retournez à la première pièce. Reprenez la pyramide, placez-la sur le piédestal et descendez ainsi vers la zone suivante.

Dégommez les ennemis puis entrez via l'accès qui vient de se créer. Descendez la pente, prenez la pyramide sur le bloc de pierre et descendez la seconde pente, au sud. Poursuivez le chemin tout en évitant les pièges, déclenchez le levier linéaire et poursuivez à droite. Allumez maintenant la pyramide et placez-la sur le piédestal qui vient d'apparaître puis continuez vers la pièce suivante.

Saisissez la corde, balancez-vous et sautez de l'autre côté. Prenez la pyramide et descendez. Eliminez les ennemis qui arrivent, reprenez la pyramide et poursuivez vers le nord. Placez-la sur le carré mobile et entrez dans la zone suivante.

Descendez, éliminez les monstres et prenez la pyramide qui émerge du sol. Allumez-la et placez-la sur le piédestal pour activer la corde. Remontez via les blocs carrés par la gauche et accrochez-vous à la corde. Balancez-vous et sautez de l'autre coté. Montez les grandes marches de droite et accédez à la section suivante.

Escaladez la pente de gauche, avancez sur la première poutre (à droite) et repérez la corde qui oscille. Sautez et accrochez-vous à la corde puis sautez sur la plate-forme flottante et activez l'interrupteur. Récupérez la pyramide, mettez-vous sur la plate-forme qui vient d'apparaître et déplacez-vous ainsi vers l'autre côté. Sautez pour revenir sur la pente et remontez. Allumez la pyramide, placez-la sur le piédestal et dégommez les ennemis qui apparaissent. Ensuite, lancez le sort de glace sur le dispositif bleu et prenez rapidement la pyramide. Placez-la sur le piédestal avant qu'il ne revienne à sa position initiale et entrez par le passage récemment créé.

Maintenant, éliminez d'abord les deux monstres, allumez les deux pyramides et placez-les sur deux des quatre piédestaux.
Ensuite, avancez vers le nord et attaquez le levier linéaire. Prenez la pyramide qui en émerge, allumez-la et placez-la. Puis, montez sur les sortes d'escaliers qui se trouvent près du levier linéaire et accrochez-vous à la corde. Sautez et agrippez-vous à la plate-forme flottante pour vous déplacer jusqu'à la pyramide. Prenez cette dernière, descendez,

allumez-la et placez-la sur le dernier piédestal.

Prenez la clé, utilisez-la sur la pendule qui se trouve au sud, sauvegardez et entrez. Pour combattre ce boss, attendez qu'il commence à attaquer et lancez-lui un sort de glace pour l'immobiliser. Ensuite, visez son arme (qui se trouve dans ses ailes) et attaquez-la pour lui infliger un max de dégâts. Si vous êtes à court de magie, ouvrez les coffres qui sont éparpillés dans les coins de la pièce. Répétez ces opérations jusqu'à ce que le boss soit vaincu. Après le combat, parlez au bonhomme que vous avez battu et demandez votre cadeau. Sortez des ruines et dirigez-vous vers les canalisations entrée 2.

Les canalisations

Avancez, éliminez les monstres qui arrivent et sautez dans l'eau. Attaquez le levier linéaire pour que le bassin se vide, ouvrez la porte grâce à l'interrupteur et accédez à la zone suivante. Poussez le bloc linéaire dans le mur et bloquez-le avec un bloc de pierre (il en existe un à proximité). Ensuite, poussez le second bloc linéaire vers la gauche et ouvrez ainsi la porte.

Dans la zone suivante, avancez et éliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte. Ensuite, attaquez et activez tous les leviers linéaires pour déplacer la plate-forme et libérer l'interrupteur. Ensuite, déplacez rapidement le bloc de pierre sur cet interrupteur avant que les leviers ne reviennent à leurs positions initiales. Enfin, grimpez sur la plate-forme et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Maintenant, mettez-vous sur la première marche et sautez de l'autre côté du canal. Activez le levier pour dégager les blocs de pierre puis poussez-les dans le canal. Poussez chaque bloc de pierre le long du canal et placez-le sur les interrupteurs qui se trouvent au nord. Une fois que les trois interrupteurs sont activés, la porte au sud s'ouvre.

Entrez par cette porte, sautez sur la plate-forme mobile et poursuivez vers la zone suivante. Descendez vers le sud, n'oubliez pas de sauvegarder votre progression et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Vous devez éliminer trois lions coriaces qui ne cessent de lancer des sorts. Lorsqu'ils lancent des boules lumineuses, courez et esquivez-les. Ensuite, lancez-leur un sort de glace à votre tour et infligez-leurs d'importants dégâts. Esquivez leurs attaques à nouveau et répétez la même technique d'attaque jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Lorsque vous gagnez le combat, récupérez un autre fragment de cristal et dirigez-vous vers la montagne de glace (au nord-ouest).

La montagne de glace

Après avoir éliminé les ennemis, invoquez un sort de feu sur le dispositif rouge pour faire apparaître le bloc de pierre. Placez ce bloc au milieu du bassin gelé, allumez le pot marron grâce au même sort de feu et jetez-le dans le bassin pour faire fondre la glace. Le bloc tombe ainsi sur l'interrupteur et ouvre le chemin.

Ensuite, gelez le bassin, placez le bloc de pierre sur l'interrupteur dans l'eau et dégelez l'eau. Dès que la plate-forme émerge de l'eau, gelez à nouveau le bassin et déplacez le bloc de pierre jusqu'au second interrupteur. Enfin, montez et entrez par l'accès qui est désormais ouvert.

Maintenant, accrochez-vous à la tyrolienne et relâchez à mi-chemin pour atteindre la passerelle. Eliminez les ennemis puis enclenchez le levier linéaire qui apparaît. D'abord, accrochez-vous à la plate-forme qui se trouve au nord pour remonter et récupérer le contenu des coffres qui sont dans la zone au nord puis revenez sur vos pas et sautez à gauche pour atteindre la section nord. Eliminez tous les ennemis pour faire apparaître la clé, placez-la sur la plate-forme et accrochez-vous sur cette dernière. Lorsqu'elle monte, sautez vers la zone suivante, retournez-vous et prenez la clé avant que la plate-forme ne redescende. Placez la clé sur le pupitre et entrez par la porte.

Maintenant, avancez et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Par la suite, sautez sur la plate-forme sombre et, avant qu'elle ne tombe, accrochez-vous à celle qui se trouve en haut. Ensuite, descendez sur la seconde plate-forme de couleur sombre et atteignez la terre ferme en sautant à gauche.

Dans la section suivante, gelez l'eau qui est dans le second bassin et activez le levier sous la petite plate-forme. Ensuite, actionnez le levier linéaire qui vient d'apparaître et placez la clé sur le pupitre qui émerge de l'eau.

Entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et éliminez tous les ennemis qui apparaissent.
Prenez la clé, poursuivez au sud et atteignez la zone suivante. Eliminez les ennemis, ignorez la tyrolienne et descendez le long des marches (à droite). Rejoignez la petite plate-forme, sautez sur celle qui est à gauche puis vers le rebord de gauche avant que cette dernière ne tombe. Suivez le chemin vers la partie suivante, dégommez tous les monstres pour que le point de sauvegarde apparaisse et remontez les marches vers le nord (après avoir sauvegardé).

Entrez, montez et éliminez d'abord les ennemis. Gelez le bassin, poussez les blocs de pierre de façon à ce qu'ils retombent sur les interrupteurs qui sont au fond du bassin. Ensuite, lancez simultanément trois anneaux de feu sur les trois dispositifs et ouvrez le passage secret à gauche. Prenez le contenu du coffre et revenez. Placez la clé dans le dispositif en forme d'oeil et entrez.

Pour combattre ce crapaud, prenez un sceau et gelez le bassin dans lequel il se trouve. Lorsqu'il se met sur son dos, attaquez-le par derrière et infligez-lui un max de dégâts. Esquivez ces boules de glace, refaites la même opération deux à trois fois jusqu'à ce qu'il soit anéanti. Prenez le fragment de cristal et dirigez-vous vers la montagne de feu.

La montagne de feu

Dans la première zone, éliminez les ennemis puis prenez le sceau d'eau qui apparaît, en haut à gauche. Utilisez-le pour éteindre le feu et ouvrir la porte puis entrez.

Eliminez les ennemis, accrochez-vous au levier pour faire apparaître une plate-forme à droite. Sautez sur celle-ci, sautez encore une fois à droite et agrippez-vous à la petite plate-forme mobile. Dégommez les monstres et poursuivez votre chemin. Prenez le pot et sautez sur les autres plates-formes. Détruisez le bloc de pierre grâce au pot explosif et entrez. Eliminez les ennemis, prenez le contenu des coffres et revenez à l'endroit où vous aviez affronté les petits ennemis de couleur orange.

Allez maintenant à droite, tuez les monstres et utilisez le pot pour vous frayer un chemin. Faites attention aux éboulements et remontez la pente. Eliminez les ennemis en cours de route et poursuivez. Actionnez le levier linéaire, allez à droite et poursuivez sur les plates-formes. Continuez à monter jusqu'à la zone suivante, éliminez les ennemis et poursuivez par le nord.

Remontez la pente, éliminez les monstres et allez à gauche. Sautez sur la plate-forme de gauche et appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte d'en bas. Allez d'abord à gauche, éliminez les ennemis et effectuez une sauvegarde. Ensuite, revenez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Entrez, faites attention aux trois tortues et éliminez-les. Prenez le fragment de cristal et quittez ainsi la montagne de feu.

La forêt

A présent, revenez au village et allez à la forêt. Poursuivez le chemin jusqu'à Eryl et discutez avec elle plusieurs fois pour reconstituer le grand cristal. Ensuite, retournez au village et parlez avec Norschtalen. Prenez la clé qu'il vous donne et dirigez-vous vers la bibliothèque de la ville.

Nouveau départ

La bibliothèque

Entrez dans la bibliothèque et entrez par la porte de droite. Éliminez les monstres, activez le levier linéaire, placez rapidement le livre sur le pupitre et guidez la magie du livre pour la déplacer derrière les étagères.

Continuez vers la section suivante et éliminez les ennemis pour dégager les petites plates-formes. Ensuite, poussez l'armoire et tirez-la pour dégager le passage. Entrez, poussez l'échelle vers la droite et grimpez dessus. Sautez à droite et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, avancez vers le nord et activez le levier. Descendez au niveau inférieur, prenez le livre et montez via la petite plate-forme mobile. Relâchez d'abord le livre à proximité du pupitre et

descendez plus bas. Tirez l'armoire qui se trouve au fond jusqu' à la plate-forme mobile puis remontez via l'échelle. Placez le livre sur le pupitre et guidez la magie jusqu'au dispositif. Ensuite, descendez, éliminez l'ennemi et récupérez un autre livre. Placez-le sur le piédestal pour ouvrir la porte et entrez.

Eliminez d'abord les deux monstres, placez l'un des livres sur le piédestal et utilisez la magie pour éliminer le lion qui se trouve derrière l'étagère. Prenez la clé et poursuivez à gauche.

Avancez le long du corridor et poussez l'échelle sur l'étagère. Activez le levier et sautez rapidement sur l'étagère pour monter. Ensuite, poussez l'échelle vers la gauche jusqu'à ce qu'elle tombe. Placez-la au-dessus de l'interrupteur et éliminez tous les monstres. Montez, éliminez d'autres monstres et prenez le livre. Redescendez, placez-le sur le pupitre et continuez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Descendez vers l'entrée de la bibliothèque, entrez par la porte qui est à droite, au fond, et avancez. Effectuez une sauvegarde, ouvrez la porte et entrez combattre le boss.

Pour éliminez ce boss, prenez les livres qu'il jette et posez-les sur le pupitre. Ensuite, guidez la magie du livre jusqu'au monstre pour l'assommer. Une fois qu'il est affaibli, attaquez son point faible et infligez-lui d'importants dégâts. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. Prenez le fragment de cristal et allez à la forêt. Placez le fragment, allez au village et parlez avec les deux enfants. Quittez le village et allez aux ruines.

Les ruines du désert

Marchez sur l'interrupteur pour dégager le pendule, prenez le contenu des coffres et entrez. Éliminez les monstres jusqu'à ce que l'interrupteur apparaisse puis marchez dessus pour descendre.

Maintenant, descendez la rampe et atteignez le niveau inférieur. Faites attention aux pièges et marchez rapidement sur les quatre interrupteurs pour faire apparaître la pyramide. Ensuite, prenez la pyramide et lancez-la sur le niveau supérieur. Allez complètement à gauche, accrochez-vous au levier de la plate-forme pur remonter et revenez en haut. Enfin allumez la pyramide, placez-la sur le piédestal et ouvrez ainsi l'accès à la prochaine zone.

Marchez sur l'interrupteur, placez la pyramide sur la plate-forme qui arrive et allez à gauche. Éliminez les ennemis et activez le levier. Reprenez la pyramide, descendez par la droite et placez-la sur le piédestal. Ensuite, revenez sur vos pas, mettez-vous sur le piédestal et activez le levier.

Entrez, allez au fond et descendez les escaliers. Accrochez-vous à la corde et sautez vers la section élevée qui est au nord. Prenez la pyramide et descendez. Suivez le chemin de droite et descendez les marches. Placez la pyramide sur la petite plate-forme et accrochez à la poignée pour remonter. Ensuite, sautez sur la plate-forme de gauche et récupérez la pyramide lorsque la première descend. Placez la pyramide allumée sur le piédestal pour dégager le pendule puis descendez et entrez.

D'abord éliminez tous les ennemis puis descendez vers la section inférieure. Descendez encore pour récupérer la pyramide et utilisez intelligemment les caisses en bois, qui se trouvent en haut, pour remonter par la gauche. En effet, vous devez prendre les deux caisses et les placer à gauche pour pouvoir remonter avec la pyramide. Enfin, traversez les pièges et avancez par la gauche. Placez la pyramide allumée sur le piédestal, effectuez une sauvegarde et entrez. Vous n'avez qu'à éliminer les vagues d'ennemis qui se trouvent dans la pièce suivante pour récupérer le cristal. Retournez au village, sauvegardez encore une fois à l'entrée de la forêt et entrez.

La forêt

La forêt a changé. D'abord, entrez et éliminez tous les ennemis. Suivez le chemin de la passerelle qui est à droite, ouvrez le coffre et prenez la caisse. Revenez, placez la caisse sur l'interrupteur noir et franchissez le nouveau passage.

Descendez la pente, prenez la pyramide et traversez la rivière.
Allumez la pyramide et placez-la sur le piédestal pour ouvrir l'accès. Ensuite, dégommez les ennemis et entrez. Éliminez tous les monstres qui se trouvent dans cette nouvelle section pour débloquer l'accès à la section suivante. Enfin, parlez

à Eryl pour placer le dernier fragment. Une fois que c'est fait, continuez vers l'avant et rejoignez la zone inexplorée de la forêt. Traversez le lac blanc, approchez-vous simplement des cubes pour qu'ils s'élèvent et entrez. Lancez un sort de feu sur l'objet qui se trouve au centre pour ouvrir la porte de la section suivante. Approchez-vous de la caisse bleue pour la déplacer et poursuivez vers la zone suivante.

Eliminez tous les ennemis, prenez l'objet en forme de statue et placez-le sur au bout du chemin qui est entre les dispositifs rouges. Approchez-vous du cube qui vient d'apparaître pour le mettre en place puis revenez à la section précédente. Allez à gauche et entrez dans une autre zone.

Eliminez tous les ennemis dans cette zone puis approchez-vous du troisième cube qui apparaît. Entrez par la porte, poussez encore une fois le bloc et récupérez ainsi la clé. Avancez en direction du nord-est, sauvegardez votre progression et ouvrez la porte grâce à la clé.

Pour combattre ce boss, vous devez l'attaquer par derrière pour ainsi détruire son masque et l'assommer. Une fois qu'il est à terre, infligez-lui un max de dégâts avant qu'il ne se relève. Aussi, le sort de glace peut servir lors des attaques. Fuyez ses assauts répétés, ripostez rapidement puis esquivez ses attaques à nouveau. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Sinistres destinations

Le village fantôme

Après la scène cinématique, vous vous retrouverez dans le village fantôme. Discutez avec Sherlotta plusieurs fois puis quittez le village. Allez vers la ville, rejoignez la fontaine et allez à droite afin de parler à la fille aux cheveux verts. Enfin, quittez la ville et allez au cimetière.

Le cimetière

Pour attaquer les fantômes, vous devez d'abord lancer un sort de soin. Dégommez les ennemis qui sont présents, libérez l'oeuf du spectre et prenez-le. Remontez les marches, placez l'oeuf sur l'interrupteur et lancez le sort de feu pour allumer la bougie et ouvrir ainsi la porte.

Dans la section suivante, remontez les escaliers et prenez l'oeuf. Eliminez les ennemis qui arrivent et montez. Placez l'oeuf sur le piédestal qui est devant l'appareil bleu et allez à droite. Descendez aux escaliers de gauche, déplacez les blocs de pierre sur les interrupteurs puis allez à droite de la section. Prenez le vase, mettez-le sur la plate-forme bleue et montez. Poursuivez en prenant à gauche, activez le levier et descendez. Allez complètement à gauche et accédez à la seconde section.
Continuez tout droit, montez les marches et prenez la caisse. Descendez, placez-la sur l'interrupteur et descendez par gauche. Éliminez les ennemis, prenez l'oeuf puis approchez-vous du cube pour dégager l'interrupteur. Montez sur l'interrupteur, placez l'oeuf au milieu de la plate-forme et lancez un sort de feu. Ensuite, prenez le sceau, placez-le sur la plate-forme et montez. Suivez le chemin, actionnez le levier et descendez. Reprenez l'oeuf qui se trouve en bas des marches, placez-le sur le piédestal et lancez le sort de glace.

Entrez, placez le sceau sur la plate-forme pour ne pas subir de dégâts à cause du poison et éliminez les ennemis. Poursuivez à droite et éliminez d'autres adversaires. Lancez un sort de foudre sur le dispositif jaune puis activez le levier linéaire qui apparaît dans l'eau. Prenez rapidement le sceau que vous avez utilisé plutôt et placez-le sur l'un des deux interrupteurs puis marchez sur le second pour ouvrir la porte.

Entrez, éliminez les ennemis et placez le second cercueil sur la plate-forme de droite. Actionnez le levier et poussez le cercueil dans le trou qui est à gauche. Ensuite, prenez le cercueil qui se trouve à gauche et placez-le dans le trou qui est à droite. A présent, déplacez le bloc de pierre jusqu'à l'interrupteur et ouvrez la porte.

Ensuite, entrez dans la zone suivante et éliminez tous les ennemis. Puis, placez le cercueil qui est au milieu sur l'interrupteur qui est près de la plate-forme. Placez le cercueil à gauche dans le second trou qui est se trouve à

proximité. Enfin, profitez de l'emplacement de ces deux cercueils pour déplacer celui qui est à droite dans le bassin. Retirez le sort lancé à la clé et placez-la sur le piédestal.

Dans la section suivante, vous devez être rapide car l'endroit est empoisonné. D'abord, poussez le cercueil et déplacez le bloc sur l'interrupteur. Prenez la jarre et placez-la sur la plate-forme pour créer une bulle protectrice. Ensuite, reprenez la jarre et poursuivez à gauche. Poussez d'abord le bloc de pierre vers le haut et déplacez le cercueil jusqu'au trou qui est en face du bloc. Maintenant, déplacez le bloc vers la zone suivante et placez la jarre sur la petite plate-forme. Placez le bloc au-dessus de la jarre et activez le levier. Poussez le bloc jusqu'à l'interrupteur puis marchez sur le second, un peu plus loin.

Maintenant, entrez et actionnez le levier linéaire pour vider l'eau. Descendez, sortez le cercueil puis placez le bloc de pierre sur le cercueil. Libérez l'oeuf en lui jetant un sort puis placez-le au-dessus du bloc. Allumez les chandelles grâce à l'oeuf, éliminez les ennemis qui apparaissent et récupérez la clé. Remontez les marches, effectuez une sauvegarde et utilisez la clé pour entrer.

Le boss suivant est la reine des zombies. Vous devez d'abord lancer un sort de soin pour pouvoir lui infliger des dégâts. Tuez les cocons qu'elle fait apparaître pour guérir de vos blessures et ramasser des points de magie. Essayez de sauter et d'attaquer sa tête pour lui infliger un max de dégâts. Lorsqu'elle est assommée, visez la tête et effectuez autant d'attaques que possible dans un court laps de temps. Répétez cette technique jusqu'à ce que la reine des zombies soit anéantie.

La bibliothèque

Retournez à la bibliothèque de la ville et entrez. Entrez par le portail du milieu, suivez le chemin de gauche et éliminez les ennemis. Poursuivez à droite pour revenir à la première pièce (mais du coté opposé) et dégommez les monstres. Entrez, placez le livre sur le pupitre et brisez la boule blanche. Montez à l'étage supérieur, éliminez les monstres et utilisez le sort du livre pour éliminer le lion.
Ensuite, prenez le livre qui est à droite et placez-le sur le pupitre. Utilisez un sort pour déplacer le réticule de la magie vers la boule qui est derrière l'étagère. Prenez rapidement le second livre, placez-le sur le pupitre et détruisez ainsi la seconde boule pour continuer.

Dans la prochaine zone, éliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte et entrez. Éliminez les deux lions, approchez-vous du livre qui brille sur l'étagère et interagissez avec. Maintenant, que vous savez comment vous rendre à la mine, quittez la ville et allez au sud de la grande carte.

La mine

Entrez dans la mine, utilisez un sort de feu pour déplacer la plate-forme vers la direction souhaitée et éliminez les monstres pour continuer.

Dans la section suivante, repérez la plate-forme flottant dans les airs et accrochez-vous à la poignée en utilisant la jarre. Ensuite, prenez cette dernière et placez-la sur la plate-forme qui est au sol avant de monter dessus. Lorsque vous atteignez la seconde poignée, sautez pour l'attraper. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à suivre le chemin dans l'eau. Entrez ensuite dans la grotte.

Utilisez la plate-forme pour aller au fond à gauche. Déplacez le bloc de pierre, prenez la clé et revenez au milieu. Placez la clé sur le piédestal et entrez.

La section suivante est polluée, donc soyez rapide. Créez une bulle protectrice en mettant la jarre sur le carré bleu puis sautez sur la plate-forme mobile avec la jarre. Allez complètement à droite, allumez la bougie grâce au sort de feu puis revenez au milieu. Reconstituez la bulle protectrice, allez maintenant à gauche et allumez la seconde bougie pour ouvrir la porte.

Dans la zone suivante, utilisez la plate-forme pour aller à gauche et sautez pour vous accrocher à la poignée, en haut. Allez vers la porte du milieu et entrez. Avancez, éliminez le monstre, activez le levier puis dégommez le lion, un peu

plus loin. Lancez le sort de foudre, déplacez le bloc de pierre à droite et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Actionnez le levier linéaire puis allez rapidement à gauche. Esquivez les pièges qui sont en bas, sautez sur ceux qui sont au second étage et lancez le sort de foudre sur le dispositif jaune. Si le levier linéaire revient à la normale, utilisez cette plate-forme pour revenir et remontez directement au troisième étage. Poursuivez le long du chemin de gauche jusqu'à la porte fermée. Eliminez les ennemis qui arrivent pour faire apparaître la clé puis utilisez-la pour ouvrir la porte. Ensuite, éliminez le monstre jaune en allumant la jarre explosive et descendez. Eliminez le lion, lancez la foudre sur la machine jaune et déplacez le bloc de pierre jusqu'à l'autre interrupteur, à gauche.

Marchez sur l'interrupteur, descendez la rampe et utilisez la plate-forme pour aller à gauche. Prenez la caisse et placez-la sur l'interrupteur de gauche. Entrez, décongelez le bassin qui se trouve à gauche, attendez que la plate-forme se déplace vers la droite et gelez le bassin à nouveau. Poussez le bloc sur l'interrupteur, montez et dégommez les monstres. Revenez en bas, prenez l'urne de feu et utilisez-la pour faire fondre la glace. Maintenant descendez, activez le levier linéaire et remontez rapidement vers le haut. Accrochez-vous à la tyrolienne, relâchez à mi-chemin et mettez-vous rapidement sur la plate-forme de droite. Dès que celle-ci remonte, récupérez le contenu du coffre, prenez l'oeuf et descendez. Placez l'oeuf au centre des machines et lancez le sort de foudre pour ouvrir la porte.

Maintenant, éliminez d'abord tous les ennemis pour faire apparaître la caisse en bois. Prenez cette dernière et placez-la sur l'un des deux interrupteurs qui sont en bas. Ensuite, remontez et mettez-vous sur le premier interrupteur. Lorsque la roche dépasse la plate-forme que vous activez, descendez rapidement et marchez sur le second interrupteur pour que la roche poursuive son chemin.

Eliminez tous les monstres pour que la porte qui est à gauche s'ouvre puis entrez. Utilisez la plate-forme pour vous déplacer et allumez quatre bougies éparpillées dans la grande zone. Lorsque la jarre apparaît, allez sur la plate-forme du milieu et utilisez-la pour monter et activer la poignée. Prenez la clé et la jarre et allez à droite. Utilisez la jarre pour monter, récupérez l'urne du feu et décongelez la glace. Utilisez la jarre à nouveau pour monter de l'autre côté et appuyez sur l'interrupteur pour activer l'ascenseur. Redescendez pour reprendre la clé, placez-la sur le piédestal et continuez.

Poursuivez à gauche, créez une bulle grâce à la jarre et allez au milieu. Entrez, éliminez tous les ennemis et plongez pour soulever les carrés bleus. Sautez à gauche, ouvrez la porte, sauvegardez et entrez.

Le combat contre ce lézard n'est pas complexe. Pour le battre, vous devez l'obliger à rester dans l'eau et attaquer son point faible. Par conséquent, lorsqu'il se déplace contre le mur, attaquez-le pour qu'il lâche prise et tombe la tête à l'envers. Visez son derrière et infligez-lui un max de dégâts. Répétez cette méthode jusqu'à ce le lézard soit mort.

La dernière ligne droite

L'activation de la porte

Pour activer la porte, allez d'abord à la montagne de glace et refaites tout le parcours. Lorsque vous atteignez l'endroit où vous avez combattu le boss, grimpez sur la structure en pierre jusqu'au sommet. Après la courte scène cinématique, allez à la montagne de feu et réalisez la même opération. Lorsque vous arrivez à la salle du boss. Marchez sur l'interrupteur puis escaladez la structure.

La porte

Maintenant, entrez et éliminez les monstres qui vous attaquent. Ensuite, tirez le bloc de pierre et avancez. Dégommez d'autres monstres, tirez le grand bloc de pierre vers la droite et récupérez la clé de la porte. Poursuivez à gauche, placez la clé sur le piédestal et entrez. Eliminez les robots-monstres qui sont à gauche, activez le levier linéaire et marchez sur l'interrupteur. Ensuite, montez sur la colonne qui se trouve complètement à droite, sautez (à gauche) d'une colonne à l'autre et atteignez la plate-forme qui se trouve au nord. Poursuivez vers la droite, marchez sur la plate-forme mobile et sautez vers le carré bleu pour faire descendre la colonne. Sautez vers le second bloc bleu pour faire descendre la seconde colonne et revenez sur la première. Enfin, sautez sur les deux colonnes et avancez vers le nord.

Eliminez la tortue, activez le levier qui est à gauche puis le levier linéaire qui est à droite. Poursuivez le long chemin qui vient de se créer. Dégommez les deux ennemis, remontez la pente (à gauche), éliminez la tortue et continuez vers le nord.

Eliminez d'autres ennemis, saisissez le contenu du coffre (à droite) puis allez à gauche. Entrez, éliminez les ennemis et prenez la jarre. Placez-la sur la plate-forme de droite, remontez et entrez via l'accès qui se trouve au nord. Repérez la tyrolienne à droite et agrippez-vous à elle. Relâchez à mi-chemin pour descendre sur la passerelle. Activez l'interrupteur, sautez d'une plate-forme à l'autre et allez à droite. Poussez le bloc de pierre sur l'interrupteur qui vient d'apparaître et poussez l'autre bloc vers la droite. Maintenant que la clé est apparue, récupérez-la et sautez sur la plate-forme mobile pour revenir directement dans la zone de la tyrolienne. Placez la clé sur le piédestal se trouvant à gauche et poursuivez votre quête.

Maintenant, éliminez tous les ennemis pour faire apparaître un interrupteur près de la rampe. Marchez sur cet interrupteur et descendez. Utilisez la jarre sur la plate-forme de droite et remontez pour récupérer la nouvelle clé. Ensuite, utilisez la jarre sur la seconde plate-forme à gauche, prenez la clé avec vous et placez-la sur le piédestal pour continuer.

Dans la section suivante, marchez sur l'interrupteur et accrochez-vous rapidement à la poignée de la plate-forme pour guider la boule de pierre. Ensuite, placez-vous ainsi que votre équipe dans le trou qui vient d'apparaître pour faire remonter la plate-forme.

Dans la zone suivante, escaladez la structure, prenez les pyramides et placez-les au sommet pour faire apparaître l'oeuf. Utilisez ce dernier pour éliminer rapidement les tortues et les autres ennemis. Prenez maintenant la clé et descendez via la tyrolienne, par la gauche. Poursuivez vers la section suivante et prenez la sortie de droite.

Marchez sur l'interrupteur, activez rapidement le levier linéaire et suivez le nouveau chemin. Éliminez tous les ennemis pour dégager le passage et entrez.

Tuez les renards pour que l'interrupteur apparaisse puis marchez dessus. Maintenant, sautez rapidement d'une plate-forme à l'autre et atteignez le flanc nord de la pièce. Si vous tombez, utilisez la petite plate-forme mobile pour remonter rapidement.

Enfin, éliminez tous les ennemis, placez la clé dans le verrou et sauvegardez votre partie. Entrez et préparez-vous à affronter deux boss à la fois.

Commencez d'abord par attaquer le premier robot de couleur rouge en visant son point faible. Lancez-lui des sorts de glace pour l'immobiliser et enchaînez avec des combos rapides. Esquivez également les attaques laser et les sorts qu'il lance. Lorsqu'il est assommé, visez la tête et infligez-lui un max de dégâts. Lorsque le premier robot est détruit, la jauge de santé de l'ennemi se vide de moitié. Réalisez alors les mêmes techniques et attaques pour combattre le second robot qui lance souvent des sorts et essaye de vous atteindre.

La tour

Accédez à la tour, tirez le bloc de pierre et récupérez la jarre. Utilisez-la pour geler l'eau du bassin et placez le bloc de pierre au-dessus du grand rocher. Allumez la jarre explosive, emparez-vous-en et sautez pour détruire la pierre. Vous subirez une légère blessure lors de l'explosion.

Prenez la jarre de glace, escaladez les marches et gelez le bassin gauche.
Allumez la jarre explosive et lancez-la sur le mur qui est en face de la plate-forme pour qu'il soit détruit. Appuyez sur l'interrupteur et sautez sur les plates-formes. Balancez-vous à la corde et sautez à gauche. A présent, gelez l'eau du bassin et placez le bloc de pierre à droite, près de la colonne gauche. Faites fondre l'eau pour faire tomber le bloc sur l'interrupteur puis gelez-la à nouveau. Prenez les sceaux d'eau, éteignez les flammes et entrez.

A présent utilisez l'oeuf qui se trouve sur la plate-forme et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Ensuite, placez-vous sur celle qui apparaît et montez.

Dans cette zone, vous devez faire vite car l'endroit est empoisonné. Placez la jarre sur la plate-forme de gauche pour créer une bulle protectrice. Prenez-la et allez à droite. Activez le levier linéaire et poussez rapidement l'une des colonnes vers le mur. Réactivez rapidement le levier avant qu'il ne revienne à sa position initiale, poussez la seconde colonne et entrez.

Eliminez les ennemis, attrapez la corde, sautez à gauche puis bondissez rapidement au-dessus des pièges pour ne pas tomber dans la lave. Utilisez la plate-forme pour aller à gauche, montez la rampe et accédez à la zone suivante.

Eliminez les ennemis pour ouvrir la porte et allez à droite. Ensuite, vous devez pousser les colonnes dans le bon ordre pour continuer. En considérant que la première colonne de gauche est la première (1), poussez les colonnes n°3, n°1, n°4 et n°2.

Entrez, utilisez la plate-forme pour aller au fond, à gauche, et éliminez les monstres. Prenez la jarre, placez-la sur la plate-forme et montez dessus. Sautez sur la plate-forme mobile, lancez un sort de foudre pour ouvrir la porte puis descendez et entrez.

Prenez la clé bleue, placez-la sur la petite plate-forme mobile et agrippez-vous à la poignée. De l'autre côté, montez rapidement les marches qui sont en face et récupérez rapidement la seconde clé. Placez cette dernière sur le piédestal et continuez.

Sur cette seconde plate-forme, faites attention aux pièges et éliminez tous les ennemis qui apparaissent. Lorsque l'interrupteur et la plate-forme apparaissent. Placez votre groupe sur la plate-forme et montez. Mais avant cela, balancez-vous le long des cordes et récupérez le contenu du coffre qui est au milieu.

Maintenant, descendez les marches par la droite et éliminez les ennemis sur chaque plate-forme. Ensuite, prenez la pyramide et placez-la sur le piédestal pour aller à gauche. Reprenez la pyramide aussitôt que vous arriverez et laissez-la sur la petite plate-forme (au sud) puis poursuivez à gauche. Évitez les pièges, suivez le chemin et repérez la tyrolienne qui est au nord. Accrochez-vous, descendez à mi-chemin sur la plate-forme puis revenez à l'aide de l'interrupteur et récupérez la pyramide. Poursuivez à droite, placez la pyramide pour déplacer la plate-forme puis récupérez-la et sautez en direction du nord. Mettez-la sur le dernier réceptacle et entrez dans la pièce suivante.

Eliminez tous les ennemis puis placez la pyramide allumée pour ouvrir la porte. Avancez jusqu'au bout de cette zone et placez la pyramide sur un nouveau piédestal. Ensuite, revenez sur vos pas et replacez-la pour atteindre une nouvelle plate-forme.

Par la suite, utilisez la plate-forme mobile pour vous déplacer et récupérez ainsi la pyramide qui est à gauche. Placez-la au milieu, récupérez une autre pyramide (à droite) et placez-la sur le deuxième piédestal. Enfin, entrez par la porte et rejoignez ainsi une troisième grande plate-forme.

A présent, éliminez tous les ennemis et prenez la clé. Allez au nord, effectuez une sauvegarde et préparez-vous à affronter Larkeicus.

Combat final

Ce combat final est divisé en deux phases ; la première phase est semblable au premier affrontement contre ce boss, à la bibliothèque. En effet, vous devez éviter ses attaques et ses sorts avant d'utiliser les monstres qu'il invoque pour le blesser. Dès qu'il est assommé, infligez-lui un max de dégâts. Dans la seconde phase du combat, Larkeicus change de forme et devient quasiment invincible. Pour le battre, attaquez ses membres tout en évitant ses assauts. Soignez-vous ainsi que les membres de votre équipe dès que l'occasion se présente. Poursuivez les attaques jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Dès que vous éliminez Larkeicus, brisez le cristal et retournez au village. Allez dans la forêt, rejoignez le lieu dans lequel se trouvait le cristal et regardez la dernière scène cinématique du jeu.

Final Fantasy Crystal Chronicles : My Life as a Darklord

© Square Enix 2009

+ D'INFOS FORUM

ECRAN TITRE ALTERNATIF

Obtenir les 5 cristaux célestes pour modifier l'écran titre du jeu.

CLIN D'OEIL À FFCC : MY LIFE AS A KING

Si vous avez téléchargé Final Fantasy Crystal Chronicles : My Life as a King, le boss de fin et sa cité seront renommés en fonction de votre ancienne sauvegarde.

Final Fantasy Crystal Chronicles : My Life as a King

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

Terminez le jeu pour débloquer le mode New Game +. Vous pourrez recommencer l'aventure du début en choisissant les modes Difficile ou Très Difficile et en conservant la plupart des objets acquis durant votre première partie.

LES SPHÈRES DE MAGIE

1ère amélioration

Possibilité de construire une fontaine.

2ème amélioration

Possibilité de construire des grandes maisons (allez dans le menu de construction et appuyez sur Bas lorsque vous êtes sur une maison normale).

3ème amélioration

Possibilité de déclarer des jours fériés.

4ème amélioration

Pavlov peut parler aux gens et vous pouvez accéder à des quêtes boostant le moral du village.

5ème amélioration

Possibilité de parler aux gens depuis la tour.

Final Fantasy Crystal Chronicles : The Crystal Bearers

© Square Enix 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PANNEAUX INDICATEURS

En l'absence de mini-map, il est facile de se perdre dans The Crystal Bearers. Pour ne pas vous tromper de chemin, vous pouvez capturer les panneaux indiquant votre prochaine destination. Layle les transportera au-dessus de sa tête sous la forme d'une flèche jusqu'à ce que vous changiez de zone.

NEW GAME +

Battez le boss de fin pour pouvoir relancer une partie en New Game +. La plupart des items acquis précédemment seront conservés (accessoires, matériaux, médailles) et vous verrez le Mog Layle à l'entrée de la capitale. Vous pourrez alors refaire n'importe quelle épreuve arcade pour tenter d'améliorer votre score.

ACCÉDER AUX RUINES SOUTERRAINES

Vers la fin du jeu, on vous demande de rejoindre le Yuke aux ruines souterraines situées au sud-est du monde. Pour atteindre cet endroit, vous devez partir des jardins de la reine, prendre un chocobo et foncer vers la poste cerise. Là, empruntez le chemin de droite pour entrer sur le circuit chocobo, suivez le chemin de droite en direction de l'aqueduc de Lett, puis cherchez le pont qui se trouve sur la gauche. Laissez-vous tomber dans le passage en contrebas et utilisez les pouvoirs de Layle pour franchir la porte menant aux ruines.

BATAILLE DE PLAGE

Pour réussir cette séquence, vous devez aider Belle à faire tomber son adversaire dans l'eau sans vous faire remarquer. Pour cela, attendez que Belle prenne l'avantage (le message "c'est le moment" s'affiche à l'écran) et faites pencher la plate-forme vers la gauche. Si jamais c'est Belle qui est sur le point de tomber, faites pencher la plate-forme dans l'autre sens pour l'empêcher de boire la tasse.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Dès que le jeu commence, une courte scène se déclenche et vous vous retrouvez en chute libre vers le sol. Visez les créatures volantes qui rôdent autour de vous et ouvrez le feu. Ne les laissez pas s'approcher de vous et abattez-les de loin.

Après quelques tirs, vous atteignez le vaisseau et une autre scène se déclenche. Durant cette cinématique, vous combattez un membre de la tribu de Yuke puis vous prenez les commandes du vaisseau. Dirigez le vaisseau vers la droite et vers la gauche, évitez de heurter la montagne et naviguez jusqu'à ce que vous atteigniez un tunnel. Dès que vous entrez, tournez légèrement à droite et atteignez ainsi la ville.

Capitale des portails

Une fois dans la ville, avancez tout droit et lisez les instructions qui s'affichent pour pouvoir déverrouiller la porte puis entrez. Avancez toujours tout droit vers le grand salon, montez les escaliers et repérez les habitants qui sont écrasés par les rochers. Verrouillez les boules rocheuses et soulevez rapidement la manette pour soulever ainsi le rocher.

Aidez ainsi les habitants, sautez par-dessus le comptoir de réception et récupérez l'argent dans le coffre. Ensuite, suivez le chemin qui est à droite du comptoir et avancez jusqu'à la place de l'horloge.

Place de l'horloge

Ouvrez un autre coffre dans la seconde réception, descendez les escaliers et sauvegardez la partie grâce au Crystal bleu. Ensuite, repérez le Stiltzkin avec une boule de conversation, visez-le et parlez-lui. Ce dernier vous informe que la grande horloge s'est arrêtée. Approchez-vous alors de la grande structure de l'horloge, visez le dispositif qui est au sommet et tirez rapidement pour vous lancer sur le mécanisme.

Une fois que l'horloge est rétablie, la porte du milieu s'ouvre. Récupérez le contenu des deux coffres à droite et à gauche de la porte puis prenez-la et descendez les escaliers.

Quai central

Atteignez le quai central, avancez tout droit et prenez le train qui arrive par la gauche. Lorsque vous arrivez à destination, récupérez l'affiche d'un mandat d'arrêt collé sur le panneau en face et descendez les marches à gauche jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Parc la Fontaine

Après la scène cinématique, poursuivez le furet qui a pris votre cristal et essayez de l'attraper. Visez-le en premier lieu sur les caisses dans la cour, montez les marches et essayez de l'attraper dans une alcôve élevée. Enfin, le furet redescend au sol et vous pouvez le capturer près des marches.

Par la suite, une autre scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez à l'arrière d'une charrette. Votre objectif est de repousser les gardes qui vous poursuivent. Pour cela, visez-les avec le cristal et poussez-les hors du chemin.

De temps à autre, visez un pilier pour leur barrer le chemin et un rocher pour faire tourner la charrette. Si l'un des gardes s'approche trop de vous, agitez rapidement la manette pour esquiver son attaque. Continuez à lancer les gardes hors du chemin jusqu'à ce que vous repoussiez l'attaque et qu'une scène se déclenche.

Grotte de la falaise

Après la scène cinématique, avancez dans la grotte et descendez dans le trou. Sautez de l'autre côté pour retrouver le

chemin principal et avancez. Repérez le mur lumineux à droite, escaladez-le et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, redescendez et grimpez sur un autre mur plus loin à gauche. Prenez le contenu du coffre, descendez et poursuivez le long du tunnel.

A présent, vous allez faire face à des ennemis. Pour les battre, prenez les rochers qui se trouvent dans l'arène et lancez-les sur eux.

Sinon, verrouillez les ennemis même et lancez-les sur les rochers ou sur le mur. Répétez cette méthode plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils soient achevés. Enfin, visez le trou noir et activez la manette pour le fermer. Grimpez sur le mur lumineux, avancez dans le tunnel et atteignez les ruines souterraines.

Ruines souterraines

Avancez tout droit jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, sautez sur la plateforme en face puis sur celle à droite. Visez le rebord lumineux en haut, agitez la manette et atteignez ainsi la terre ferme. Montez les escaliers, escaladez un autre rebord et avancez jusqu'au croisement.

Partez d'abord à gauche, grimpez au mur et récupérez des Gils dans le coffre. Revenez en arrière, suivez l'autre chemin (à droite) et avancez jusqu'au ravin. Accrochez-vous au point d'ancrage bleu pour sauter par-dessus le ravin et répétez la même opération pour traverser le vide suivant.

Ensuite, avancez le long du chemin, ignorez la porte ouverte à droite et prenez à gauche. Descendez les marches, traversez le ravin à l'aide des deux points d'ancrage et récupérez le contenu du coffre. Ensuite, grimpez au rebord, avancez vers la droite et agrippez-vous aux deux points d'ancrage suivants. Tournez-vous vers la gauche en étant accroché au second point et sautez vers le troisième point pour atteindre le rebord suivant.

Remontez la pente, ignorez la porte métallique ouverte et poursuivez à droite jusqu'au fond du tunnel. Ouvrez le coffre au fond puis marchez sur la zone lumineuse pour descendre. A présent, vous devez fuir les deux monstres tout en les attaquant lorsqu'ils sont derrière vous. Pour cela, visez la porte (là où se trouve la flèche) et détruisez-la. Attaquez ensuite les deux ennemis et fuyez les obus qu'ils lancent jusqu'à ce que vous descendiez dans une nouvelle zone.

Récupérez le contenu du coffre, avancez et rejoignez Belle dans la chambre de cristal.

Chambre de cristal

Avancez tout droit vers l'arène et regardez la scène cinématique qui se déclenche. Par la suite, sautez sur les cubes en face, agrippez-vous au rebord et grimpez. Suivez le chemin qui mène vers la droite, ouvrez un coffre plus loin, poursuivez et tirez un cube. Grimpez dessus, sautez au loin jusqu'à l'autre côté, tirez un autre cube et grimpez dessus. Suivez le chemin des cubes, grimpez de plus en plus haut et escaladez jusqu'à ce que vous rejoigniez Belle.

Récupérez les Gils dans le coffre, sautez sur le cube suivant et sautez à gauche, au croisement. Ce chemin vous mènera vers la porte avec le point bleu. Visez et tirez pour l'ouvrir.

Vieil aqueduc de Lett

Après la scène cinématique, avancez tout droit et escaladez le mur de fleurs sur votre droite. Descendez dans le chemin principal, escaladez le mur de gauche pour ouvrir un premier coffre puis escaladez un second mur plus loin à droite pour ouvrir un second coffre.

Ensuite, suivez le chemin principal et parlez à Stiltzkin. Avancez d'abord à droite, récupérez l'affiche sur le panneau puis revenez à gauche et sauvegardez votre progression. Enfin, descendez la pente en face et atteignez les Friches de l'Est.

Friches de l'Est

Dès que vous accédez aux Friches de l'Est, descendez dans le champ et attaquez les ennemis qui s'y trouvent.

Repérez les points rouges sur le mini-radar, agrippez les molosses et projetez-les sur les obstacles, le mur ou sur d'autres molosses. Aussi, visez les squelettes qui s'approchent doucement et projetez-les contre le mur. Lorsque la première zone est sécurisée, remontez la pente plus loin et atteignez une seconde zone de combat. Abattez d'autres molosses et squelettes, sécurisez la seconde zone puis fermez le trou noir près de la pente.

Ensuite, avancez à droite du champ, remontez la pente et ouvrez le coffre grâce au pouvoir du cristal. Revenez suivre le chemin principal, descendez une autre pente et atteignez l'oeil du rocher.

Œil du rocher

Suivez le chemin, ouvrez un premier coffre à gauche, avancez et ouvrez un second coffre plus loin à gauche.

Lancez le stand près du coffre pour obtenir des informations et continuez à avancer. Sauvegardez votre partie grâce au cristal bleu et entrez à Pontville.

Pontville

Avancez tout droit jusqu'au portail, agrippez le levier qui est à gauche et tirez pour ouvrir la porte. Avancez tout droit, ouvrez un second levier sur votre gauche puis avancez à gauche des escaliers. Repérez les trois boutiques en face, activez les leviers pour les ouvrir et effectuez quelques achats.

Par la suite, revenez en arrière et montez les escaliers. Passez à droite du garde, repérez trois leviers et activez le premier à droite. Descendez, entrez dans un passage qui se trouve sous les leviers et récupérez le contenu des deux coffres. Ensuite, sortez, allez vers le second levier que vous aviez ouvert et prenez le passage qui est désormais ouvert.

Avancez à gauche, montez les escaliers et avancez jusqu'au levier suivant. Ignorez-le, ouvrez deux coffres en face de la porte métallique puis revenez en arrière. Avancez tout droit vers un passage se trouvant en face du levier.

Zone de l'atelier de Cid

Avancez à gauche, sauvegardez votre progression puis activez le levier à droite pour ouvrir l'atelier de Cid. Après la scène cinématique, ouvrez trois coffres près du moteur que vous aviez actionné, un autre coffre derrière le comptoir et un dernier près d'une fenêtre.

Ensuite, discutez avec Cid pour essayer de fusionner quelques matériaux et approchez de l'affiche de Layle près de la sortie. Après la scène cinématique, sauvegardez votre progression une seconde fois si vous le voulez et partez à gauche. Suivez le passage, retournez dans la ville et quittez-la.

Vieil Aqueduc de Lett

Revenez sur vos pas vers l'oeil du rocher, traversez les friches de l'Est et retournez au Vieil Aqueduc de Lett. A présent, suivez le chemin sur votre gauche et parlez avec Stiltzkin. Ensuite, grimpez aux rebords de la montagne de droite et récupérez des Gils dans le coffre en haut.

Ensuite, traversez le pont plus loin et atteignez les montagnes. Eliminez les monstres qui sont présents dans les montagnes, faites attention aux boules de feu et lancez-leur des projectiles. Avancez à gauche, repérez un coffre en haut des montagnes et ouvrez-le.

Par la suite, avancez vers le pont suivant et descendez en dessous de ce dernier pour ouvrir un autre coffre. Ensuite, avancez à droite, traversez l'eau et grimpez aux rebords de la montagne pour récupérer le contenu d'un autre coffre.

Revenez sur le pont, traversez-le et avancez tout droit jusqu'à la pente à gauche. Remontez la pente, avancez d'abord le long du bord à gauche et ouvrez le coffre au fond. Ensuite, revenez en arrière et escaladez les murs de fleurs. Accrochez-vous aux branches de l'arbre, traversez le vide et marchez sur l'eau de la chute. Récupérez une Vie dans un coffre à gauche puis rebroussez chemin jusqu'au chemin principal.

Avancez tout droit jusqu'au lac suivant et descendez dans l'eau. Nagez, récupérez le contenu des deux coffres dans l'eau et un troisième sur terre ferme, plus loin. Par la suite, revenez en arrière à l'entrée de l'eau et avancez cette fois sur la terre ferme. Récupérez un coffre sur votre gauche, sautez d'une plateforme à l'autre et récupérez le contenu de plusieurs coffres.

Une fois que vous aurez fouillé cette zone, revenez au chemin principal et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez une clôture. Utilisez le pouvoir du cristal pour ouvrir la porte et entrez.

Vignoble

Avancez tout droit, grimpez à l'échelle d'en face et ouvrez le coffre. Descendez, suivez le chemin à droite et repérez un autre coffre à droite. Prenez son contenu, revenez en arrière et suivez l'autre chemin à gauche. Descendez la pente jusqu'au cristal de sauvegarde et regardez la scène cinématique qui se déclenche.

Par la suite, effectuez une sauvegarde, ouvrez la porte en face et entrez.

Cellier

Suivez le chemin jusqu'à la cave à vin et préparez-vous à un premier affrontement contre Amidatelion. L'objectif est simple ; prenez des barils remplis de vin, visez Amidatelion et lancez-les sur lui. Faites également attention aux barils qu'il lance, courez pour les esquiver et répétez les attaques jusqu'à ce qu'il s'enfuit.

Suivez-le, accrochez-vous à la lampe pour atteindre la porte et sortez.

Forêt oubliée

Avancez, descendez dans la partie basse de la montagne et éliminez les monstres qui sont présents. Ensuite, avancez à droite, grimpez au rebord de la montagne et récupérez le contenu d'un coffre. Par la suite, suivez l'autre chemin jusqu'à l'impasse et repérez des cercles sur le tronc d'arbre. Activez-les grâce au cristal, glissez le long de la branche qui vient de se former et remontez.

Grimpez sur un premier rebord à gauche, activez les cercles en haut et remontez pour ouvrir un coffre. Redescendez, suivez le chemin principal et activez d'autres cercles à gauche. Remontez pour ouvrir un coffre et redescendez. Ensuite, avancez vers la cour suivante et abattez d'autres ennemis.

Suivez le chemin principal, remontez une pente sur votre droite et ouvrez un coffre au fond. Revenez en arrière, activez les cercles sur le tronc d'arbre et remontez via la branche.

Après la courte scène dans laquelle Amidatelion s'enfuit en sautant, descendez dans la fosse et récupérez le contenu du coffre. Avancez jusqu'à l'autre côté, ouvrez un second coffre et activez les cercles pour remonter.

Suivez le chemin, ouvrez un coffre sur un rebord à droite puis revenez au chemin principal. D'abord, descendez dans le gouffre à gauche, récupérez un premier coffre et activez les cercles du tronc pour remonter. Récupérez un second coffre sur un rebord à droite, revenez en vous accrochant aux points lumineux et suivez le chemin de droite.

Abattez d'autres monstres dans la cour suivante, fermez le trou noir et remontez la pente où se trouve un spectre vert. Ouvrez un coffre à droite, suivez le chemin étroit et préparez-vous à un second affrontement contre Bahamut, le dragon d'Amidatelion.

Boss : Bahamut
Le combat contre Bahamut se divise en deux parties. Dans la première section, le dragon est au sol et effectue des attaques en mêlée. Votre objectif est simple ; vous devez prendre l'une des épées qui se trouvent à l'extrémité de la montagne et viser les points faibles (en surbrillance) du dragon.

Mais malheureusement, les monstres au sol ne vous facilitent pas la tâche. Essayez d'en éliminer quelques uns puis

occupez-vous du boss. Visez d'abord les pieds, les ailes puis la gueule du dragon pour pouvoir passer à la seconde phase du combat.

Dans cette seconde phase, vous n'avez qu'à vous accrocher aux différents points indiqués sur le dragon, puis visez le thorax pour l'éliminer une fois pour toutes.

Entre existence et oubli

Avancez tout droit, montez les marches, visez les pattes du Zu et accrochez-vous à lui. Attendez qu'il vous emmène vers l'autre plateforme et descendez. Abattez les squelettes, ouvrez les deux coffres et avancez vers une autre plateforme avec deux coffres.

Refaites la même chose avec les squelettes, prenez le contenu des deux coffres et accrochez-vous à un autre Zu. Attendez qu'il s'approche des escaliers et laissez-vous tomber pour les atteindre. Suivez le chemin des marches puis du long tunnel et retrouvez Amidatelion.

Chute interdite

Après la courte scène, surfez sur la chute d'eau jusqu'à ce que vous rejoigniez Keiss. Sortez de l'eau pour qu'une scène se déclenche. Descendez la pente puis via une échelle, traversez en marchant sur les filets jusqu'à atteindre une troisième plateforme et aboutissez vers le bateau. Prenez à droite, suivez le long couloir et le tapis bleu et avancez jusqu'au croisement.

Prenez d'abord à gauche, ouvrez le coffre puis revenez et prenez à droite. Suivez le chemin, parlez à Stiltzkin et entrez dans un nouveau couloir.

Coursive du bateau

Descendez le long du couloir jusqu'à ce vous atteignez le point de sauvegarde, ouvrez un coffre à proximité et regardez la scène qui suit. Par la suite, entrez dans la cabine de Vaigali et retrouvez-le au fond.

Après la scène cinématique, descendez au niveau inférieur du vaisseau, ouvrez deux coffres et remontez via une échelle. Revenez dans le couloir, faites attention aux tonneaux et remontez les marches. Avancez à gauche en sortant, remontez sur le filet et grimpez sur une première plateforme. Marchez sur la poutre pour atteindre la seconde plateforme, atteignez-en une autre, plus loin, et reparlez à Stiltzkin.

Ensuite, sautez dans l'eau, grimpez aux deux échelles de la grande plateforme (à côté du bateau) et mettez-vous sur le côté pour glisser le long de la corde et atteindre l'autre plateforme, plus loin.

Grimpez à l'échelle suivante, parlez à Stiltzkin, entrez dans la grotte et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Cascade de l'alliance

A présent, surfez une nouvelle sur la cascade suivante, tentez de collecter les drapeaux blancs et évitez les drapeaux rouges.

Crique Marée haute

Dès que vous aboutissez à la zone suivante, éliminez les nouveaux ennemis que vous apercevez. Sortez de l'eau, lancez des projectiles sur les ennemis et sécurisez la zone. Ensuite, suivez le chemin de droite, traversez le long des filets et récupérez deux coffres.

Par la suite, suivez le chemin de gauche et abattez d'autres ennemis. Récupérez deux autres coffres, repérez l'entrée de la caverne dans la montagne et entrez.

Etang silencieux

Suivez le chemin de la caverne jusqu'à ce que vous atteigniez une plage. Obtenez des infos en tirant sur un genre de distributeur, ouvrez un premier coffre sur la terre ferme et un second coffre dans l'eau. Ensuite, tirez sur le rayon lumineux près de l'eau, obtenez ainsi une clé et lancez-la sur le vendeur Mog se trouvant à l'intérieur de la cavité. Effectuez quelques achats chez ce vendeur si vous le souhaitez puis suivez le chemin principal jusqu'à Costa Faguita.

Costa Faguita

Après la scène cinématique, montez sur la passerelle et approchez-vous des cabines. Après une autre scène cinématique, Belle s'engage dans un mini-jeu avec d'autres filles et vous allez lui donner un coup de main. L'objectif est simple ; vous devez l'aider à faire tomber son adversaire dans l'eau. D'abord, aidez-la en la remettant sur le flotteur et essayez de faire en sorte qu'elle ne tombe pas. Ensuite, lorsque le ballon touche l'adversaire de Belle, aidez-la à tomber. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle tombe.

Après le duel, sauvegardez votre progression grâce au cristal (près des cabines) et retournez à la plage. Repérez les îlots dans l'eau, rejoignez-les toutes et ouvrez quatre coffres pour obtenir des Gils supplémentaires. Mais avant cela, éliminez les quelques monstres qui se trouvent sur les îlots et fermez le trou noir.

Une fois que ceci est fait, revenez près du point de sauvegarde et avancez dans le couloir. Ouvrez la porte du train, à gauche au fond du couloir, entrez et parlez au contrôleur. Sélectionnez d'aller à la Gare des prairies.

Après la courte scène, vous vous retrouvez pris au piège dans le train. D'abord, attendez que les gardes aient le dos tourné et dirigez la manette pour avancer entre les sièges. Progressez doucement à chaque fois que le garde a le dos tourné puis faufilez-vous sous les sièges pour atteindre le wagon suivant.

Dans ce wagon, visez les caisses empilées et déplacez-les à gauche pour fermer l'accès. Ensuite, visez le ballon et tirez pour assommer le prochain garde dans le couloir.

Dans le prochain wagon, entrez et choisissez de vous cacher à droite. Si vous choisissez à gauche, vous heurterez les deux femmes. Par la suite, attendez que le garde regarde ailleurs et avancez entre les sièges. Faufilez-vous également sous et entre les bancs jusqu'à ce que vous atteignez le wagon suivant.

A présent, entrez dans le couloir du wagon et récupérez le ballon des petits enfants.

Ensuite, avancez dans le couloir, entrez dans la cabine de droite et accrochez-vous au plafond. Enfin, descendez et avancez vers le dernier wagon.

Dans ce dernier wagon, entrez et prenez à droite. Attendez que la conversation des employés finisse et entrez dans le premier chariot. Ce dernier vous emmène vers le dernier siège, près de la porte. Attendez que le garde regarde ailleurs et dirigez-vous vers la porte pour qu'une scène se déclenche.

Gare des prairies

Avancez, remontez les escaliers et ouvrez un coffre derrière la réception. Effectuez quelques achats de matériaux, confectionnez des objets vous permettant d'augmenter vos attaques et votre défense puis poursuivez à gauche.

Sauvegardez votre progression, repérez les trois chemins disponibles et prenez celui qui se trouve tout droit, en face des marches. Suivez-le, ouvrez un coffre au fond et revenez en arrière. Ensuite, suivez le chemin de droite et avancez jusqu'au croisement. Prenez d'abord à droite, ouvrez un coffre qui est au fond puis revenez à gauche pour ouvrir un troisième coffre. Par la suite, ouvrez la porte du milieu et accédez à l'entrée du jardin.

Jardin de la reine

Entrez dans le jardin de la reine, avancez tout droit et remontez les escaliers. Vous pouvez vous amuser en jouant à

cache-cache avec les enfants ou en créant un jardin.

Lorsque vous avez fini de jouer, remontez les escaliers et approchez-vous de la porte qui est au fond du corridor.

Porte de la ville

Montez les escaliers, sautez par-dessus la clôture de droite et revenez près de la porte pour ouvrir un coffre.

Ensuite, remontez d'autres escaliers, plus loin, ouvrez un coffre dans la réception et avancez dans le corridor qui mène vers la place de l'horloge.

Place de l'horloge

Ouvrez un premier coffre dans la réception du milieu, allez à droite pour ouvrir un second coffre derrière le comptoir de la boutique de matériaux puis ouvrez un troisième coffre derrière une autre boutique (à gauche).

Ensuite, descendez les escaliers et poursuivez vers le fond. Ouvrez deux coffres dans les réceptions de droite et de gauche et descendez les marches qui sont au milieu.

Quai central

Lorsque vous êtes au quai central, vous recevez un message et vous devez prendre le train de gauche.

Quai 3

Arrivé au quai numéro 3, récupérez les infos près du panneau d'affichage et poursuivez à gauche jusqu'à la bibliothèque royale.

Bibliothèque royale

Avancez, ouvrez les deux coffres à gauche et marchez doucement vers l'aile gauche. Montez sur la plateforme mobile, remontez au second étage et ouvrez un coffre dans le coin. Descendez, allez maintenant vers l'aile droite et ouvrez un autre coffre. Enfin, approchez-vous de la porte du milieu qui mène vers l'entrée de la serre et utilisez le cristal pour l'ouvrir.

Entrez pour qu'une scène se déclenche puis sortez. Rouvrez les trois coffres pour obtenir des Gils supplémentaires, quittez la bibliothèque et prenez à nouveau le train.

Quai central

De retour au quai central, remontez les escaliers et revenez vers la place de l'horloge. Ensuite, continuez à avancer, retournez jusqu'au jardin de la reine puis à la gare des prairies.

Gare des prairies

Avancez tout droit en sortant du jardin de la reine, sauvegardez en chemin et dirigez-vous vers la sortie. Prenez à droite en sortant, ouvrez un coffre au fond et montez sur le Chocobo. Suivez le chemin principal, repérez les points lumineux au sol et ordonnez à la bête de creuser pour obtenir des récompenses. Ensuite, suivez le chemin jusqu'à Poste cerise.

Poste cerise

Dès que vous entrez à Poste cerise, combattez les monstres et fermez le trou noir.

Ensuite, approchez-vous de la plateforme dans la cour et ouvrez un premier coffre (sous la dite plateforme). Par la suite, montez dessus, repérez un coffre sur une branche d'arbre et récupérez-le.

Revenez vers la gare des prairies pour prendre un Chocobo et retournez pour aller au circuit Chocobo à droite.

Circuit Chocobo

Avancez à droite, suivez le rebord qui descend et récupérez un premier coffre près d'un grand pilier. Suivez la passerelle au milieu, sautez sur une autre passerelle à droite et avancez pour ouvrir un second coffre au fond.

Par la suite, descendez et avancez vers la cour où se trouvent les monstres. Eliminez-les, fermez le trou noir pour sécuriser la zone et retournez à l'entrée de Circuit pour commencer une course.

Montez sur l'un des Chocobo, mettez-vous sur la ligne de départ et partez. Faites tomber 20 drapeaux, accélérez pour être le premier sur les drapeaux et revenez au point de départ pour gagner la course.

Après la course, remontez la pente de la montagne à droite de l'entrée et suivez le chemin jusqu'au vieil Aqueduc de Lett.

Vieil Aqueduc de Lett

Avancez à droite, sauvegardez en chemin et poursuivez vers les Friches de l'Est puis l'oeil du rocher.

Œil du rocher

Dans cet endroit, vous allez aider le Mog à trouver sa clé. Pour cela, avancez tout droit et repérez un rayon lumineux au sol juste avant de trouver le cristal de sauvegarde.

Prenez la clé et lancez-la sur le Mog pour qu'il puisse ouvrir sa boutique. Par la suite, sauvegardez votre progression et accédez à Pontville.

Pontville

Retournez à Pontville, montez les escaliers, activez le levier et retournez dans l'atelier de Cid.

Après la scène cinématique, sauvegardez et quittez Pontville. Rebroussez chemin sur le dos d'un Chocobo et revenez vers l'oeil du rocher, les Friches de l'Est, le vieil Aqueduc de l'Ouest, le circuit Chocobo, la gare des prairies et enfin le jardin de la reine.

Jardin de la reine

A présent, ouvrez les portes métalliques à droite et à gauche, entrez dans le labyrinthe et récupérez plusieurs coffres. Accrochez-vous aux plates-formes suspendues dans les airs pour en atteindre d'autres qui sont mobiles et rejoignez des haies qui contiennent des coffres. Récupérez-les, descendez et allez vers la Capitale.

Place de l'horloge

Allez jusqu'à la place de l'horloge, approchez-vous de cette dernière et regardez la cinématique. Ensuite, rebroussez chemin et allez à la gare des prairies pour rencontrer Cid.

Gare des prairies

Après la scène cinématique, descendez les escaliers vers la gare et montez dans le train pour aller à Gare Rouge feuille.

Gare rouge feuille

Lorsque vous arrivez à destination, montez les marches et sauvegardez votre partie.

Ensuite, créez un jardin d'automne si vous le voulez et remontez la pente qui est à droite du jardin.

Voie de la montagne sacrée

Après une courte scène, remontez la pente et éliminez les ennemis qui sont dans la cour. Poursuivez vers l'avant et entrez dans une cave à gauche du chemin enneigé. Suivez les deux chemins, récupérez le contenu des trois coffres et revenez prendre ce chemin.

Dès que vous entrez dans le chemin enneigé, avancez à gauche et descendez dans le niveau inférieur (à gauche aussi). Récupérez un premier coffre sur la neige, un second coffre au fond d'un petit tunnel et revenez sur le chemin principal. Remontez la pente jusqu'à l'entrée d'une cave, récupérez le coffre dans l'arbre puis sautez sur les plates-formes qui sont en face de l'entrée. Accrochez-vous aux tiges qui ressortent de la montagne, ouvrez le coffre et revenez en arrière pour entrer dans la cave.

Glacière du Pèlerin

Entrez, récupérez les infos dans le distributeur de gauche et continuez jusqu'à la porte bloquée. Accrochez-vous à la plateforme au-dessus de la porte puis sur les lampes suspendues et remontez ainsi jusqu'à une grande cour remplie de monstres.

D'abord, abattez-les en leur lançant des projectiles puis fermez le trou.

Ensuite, entrez dans la zone glacée et entrez dans une cave à droite (en face du pêcheur). Ouvrez un coffre à l'intérieur, sortez et suivez le chemin qui est à gauche du pêcheur.

Champ de neige

D'entrée, affrontez de nouveaux ennemis et essayez de fermer le trou noir. Après le combat, visitez les deux grottes à gauche, neutralisez le Chocobo sauvage avec le pouvoir du cristal et ouvrez les deux coffres qui sont à l'intérieur. Ensuite, avancez droit dans la neige, montez sur un Chocobo et traversez le pont.

Pont de l'adversité

Traversez le pont de l'adversité et sauvegardez votre progression. Puis, montez les marches et prenez la porte pour qu'une scène se déclenche.

Monastère de Rivelgauge

Descendez les marches, ouvrez le coffre à gauche et secouez tous les pèlerins qui sont dans le monastère pour leur enlever leurs capuches. Une fois que vous aurez trouvé Amidatelion, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir et secouez d'autres pèlerins dans la zone suivante. Ouvrez un coffre à droite du couloir et sortez vers le jardin. Ouvrez un coffre à droite, accédez à la seconde section du jardin et secouez les pèlerins pour repérer Amidatelion.

Par la suite, revenez à l'entrée du jardin et grimpez au bloc de pierre. Accrochez-vous au rebord de la plateforme élevée, hissez-vous et repérez un coffre sur le rebord du bâtiment de gauche. Téléportez-le pour l'ouvrir puis descendez de l'autre côté de la plateforme. Ouvrez un autre coffre à droite puis revenez dans le monastère, secouez Amidatelion une autre fois puis accrochez-vous aux lampes lumineuses pour passer au-dessus de la porte métallique.

Après la scène cinématique dans laquelle vous retrouvez un ex-coéquipier, entrez dans le couloir et enlevez à nouveau les capuches des pèlerins. Après avoir retrouvé Amidatelion, ouvrez un coffre au fond du corridor puis entrez par la porte au milieu.

Entrez dans l'église et secouez le pèlerin qui s'avère être Belle. Après la scène cinématique, montez les escaliers, ouvrez un coffre à gauche et sortez de l'église pour qu'une autre scène se déclenche. Enfin, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, ouvrez un coffre en chemin et poursuivez jusqu'à la sortie du monastère. Sauvegardez votre partie et

continuez vers l'Etable à Chocobo.

Etable à Chocobo

Avancez jusqu'à l'entrée du couloir bloqué par le feu, accrochez-vous à la barre horizontale et traversez ainsi les flammes. Avancez, refaites la même opération et ouvrez la porte suivante, à droite.

Boss : Blaze
Pour battre Blaze, vous devez d'abord l'empêcher de réaliser ses attaques. Dès qu'il commence une attaque, visez-le et lancez-le directement contre le mur. Répétez cette attaque une seconde fois pour qu'il soit assommé. A ce moment, saisissez un objet (une statue par exemple) et lancez-la sur lui pour lui infliger des dégâts. Répétez cette technique d'attaque jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après le combat, une scène cinématique se déclenche puis vous vous retrouvez sur un Chocobo sauvage en train de poursuivre Amidatelion. Suivez-le et évitez les tourbillons d'air jusqu'à ce vous arriviez à destination.

Après une autre séquence vidéo, agitez rapidement la manette pour esquiver les tirs du général Jegran. Esquivez aussi les attaques du grand monstre qui vous poursuit, répétez les roulades jusqu'à ce qu'une autre scène se déclenche.

Cité céleste de Yuke

Dans la cité des Yukes, sautez sur la plateforme qui contient le cristal de sauvegarde et sauvegardez. Ensuite, sautez pour atteindre le chemin principal du milieu et avancez d'abord à gauche. Ouvrez un coffre et revenez afin d'explorer le reste de la cité. Suivez les embranchements à droite et à gauche du chemin et ouvrez d'autres coffres. Accrochez-vous aux points lumineux pour atteindre des plates-formes élevées et explorez toute la cité.

Une fois que ceci est fait, repérez les points lumineux en bleu se trouvant à droite du chemin principal et utilisez-les pour atteindre la plateforme élevée. Tirez sur le point d'ancrage sur la passerelle pour ouvrir une sorte de portail et tirez sur le ce dernier pour revenir près d'Amidatelion.

Bord de l'oubli

Après la scène cinématique, avancez à gauche et sautez dans le courant de téléportation.

Gare du bois des Mogs

Sauvegardez votre progression, effectuez quelques achats et revenez près du train. Ouvrez deux coffres à droite et à gauche puis entrez dans le train de gauche et choisissez d'aller à la gare de la prison du désert.

Gare de la prison du désert

Avancez, ouvrez deux coffres à gauche et partez du côté opposé. Descendez la rampe, sauvegardez, partez à droite vers Pontville et entrez dans la zone de l'atelier de Cid.

Zone de l'atelier de Cid

Suivez le chemin de la montagne, ouvrez deux coffres en chemin et rejoignez l'entrée de l'atelier. Activez le levier et entrez pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène, revenez en arrière vers la gare de la prison du désert, reprenez le train et allez vers la gare des prairies. Ensuite, traversez le jardin de la reine pour aller vers la Capitale et entrez par la porte de la ville.

Porte de la ville

Montez les escaliers, avancez dans le couloir jusqu'à la place de l'horloge et descendez au quai. Prenez le train de

gauche et partez vers la tour militaire pour qu'une scène se déclenche.

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans un grand salon et vous devez danser la valse. Commencez d'abord par danser avec la demoiselle en face de vous. Suivez les notes qui apparaissent à l'écran, agitez la manette au bon moment et vous réussirez une danse parfaite. Avancez vers le fond de la salle avant la fin du temps imparti, dansez avec une autre partenaire si c'est nécessaire et approchez-vous de la princesse.

Après une autre scène cinématique, vous vous retrouvez à la gare des praires. Sauvegardez votre progression, accédez au quai et partez à Costa Faguita.

Costa Faguita

Partez à droite de la passerelle sur l'eau, rejoignez la Crique marée haute et remontez les montagnes à droite jusqu'à une porte métallique ouverte. Prenez-la, surfez sur la chute d'eau et atteignez la Guilde Selkie.

Guilde Selkie

Descendez le long des filets et dirigez-vous vers le bateau pour qu'une scène avec Belle se déclenche. Par la suite, grimpez sur la plus haute plateforme près du bateau et sauter pour vous accrocher à la corde et glisser vers la plateforme qui mène à l'entrée de la cave.

Cascade de l'alliance

Repérez un point d'ancrage en haut entre les murs de la montagne, agrippez-le et tirez pour ouvrir le portail. Entrez pour revoir Amidatelion et regardez la scène qui suit.

Intérieur de la prison aérienne

Dans cette prison aérienne, avancez d'abord vers la porte métallique et ouvrez un coffre. Ensuite, repérez un point d'ancrage sur le côté et utilisez-le. Ouvrez un autre coffre dans ce couloir, utilisez d'autres points d'ancrage et atteignez ainsi l'autre côté de la porte bloquée par le laser.

Avancez, accrochez-vous aux points d'ancrage de gauche et dépassez le second portail bloqué. Avancez au bout de la passerelle, ouvrez un coffre près de l'arc et descendez le long des grandes marches.

Suivez le chemin jusqu'à la plateforme suivante, saisissez le coffre à droite et ouvrez-le. Ensuite, grimpez via le poteau sur la plateforme et suivez le chemin des canalisations jusqu'à l'entrée illuminée en rouge. Avancez jusqu'à l'arène, regardez la scène cinématique et préparez-vous à affronter quelques robots.

Pour détruire ces robots, visez d'abord les écrous qui se trouvent sur leurs épaules et enlevez-les. Ensuite, activez le levier qui se trouve sur leur dos pour les lancer dans le mur ou leur provoquer des chocs, infligeant ainsi des dégâts.

Répétez ces attaques, utilisez également les barils explosifs et achevez ainsi ces ennemis.

Lorsque la porte de l'ascenseur s'ouvre, prenez-la et regardez la scène suivante.
Ensuite, prenez les objets qui se trouvent au-dessus et sur les côtés de la passerelle et lancez-les sur Jegran pour le ralentir. Après une courte discussion avec ce dernier, continuez à lancer les objets, sauvez les Selkies et regardez la séquence vidéo qui suit.

Prison du désert

Après la scène cinématique, repérez un canyon près de la foreuse et grimpez dessus. Tirez sur le point d'ancrage suspendu dans les airs, entrez dans le portail de téléportation et regardez le bassin. Attendez que le bassin fasse apparaitre les ruines souterraines et plongez.

Sinon, retournez à la gare de la station du désert en allant du côté opposé, rejoignez la zone de l'atelier de Cid, Pontville, friches de l'Est, vieil aqueduc de Lett et partez à droite vers les montagnes de Lett. Ne traversez-pas le premier pont et descendez au chemin qui se trouve en bas. Partez à gauche, ouvrez la porte qui mène aux ruines souterraines et entrez.

Ruines souterraines

Avancez, ouvrez un coffre à droite et descendez en sautant sur les cubes. Rejoignez la chambre du cristal, approchez d'Amidatelion et regardez la scène qui suit.

Zone de l'atelier de Cid

A présent, sortez de la zone de l'atelier et prenez le chemin qui est à droite du cristal de sauvegarde. Allez à la gare de la prison du désert et prenez le train pour la gare des prairies. Ensuite, partez vers le jardin de la reine et regardez une courte scène.

Ensuite, allez vers le jardin de la reine, la place de l'horloge puis le quai central. Discutez avec Keiss près du pilier et choisissez d'aller vers le palais dès que vous êtes prêt pour le combat final.

Le combat final

Après la longue scène cinématique, vous commencez l'ultime combat contre le Général Jegran.

Le combat se divise en trois phases. Dans la première phase, vous objectif est d'enlever l'armure qui se trouve en haut de la coque.

Mais, vous devez faire attention aux petits canons qui arrivent et vous tirent dessus. Détruisez-les de temps à autre puis concentrez-vous sur l'armure jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Ensuite, survient le bras de Jegran. Pour le détruire, vous devez être rapide et bouger sans arrêt afin d'éviter l'attaque de la main.

Essayez toujours de viser une seule section du bras pour ne pas perdre de temps. Lorsqu'il lève la main pour vous attaquer, essayez de descendre ou de monter très haut pour éviter son attaque. Si un duel se déclenche entre vous et les doigts de Jegran, agitez rapidement la manette pour gagner le duel. Enfin, visez la seconde section de l'armure et détruisez-la.

Dan la phase suivante, vous êtes attaqué par quatre canons ainsi que le bras de Jegran. Détruisez d'abord l'un des canons, saisissez-le et utilisez-le pour détruire le bras de Jegran. Si le bras n'est pas détruit, saisissez un deuxième canon et détruisez-le. Ensuite, utilisez un canon pour vous occuper de ceux qui restent.

Enfin, dans la dernière phase, visez le condensateur en haut sur les côtés du vaisseau et tirez pour récupérer un canon.

Utilisez-le d'abord pour détruire le bras de Jegran, puis agrippez les boucliers qui protègent le coeur de Jegran et tirez pour les détruire un par un. Lorsque le coeur du grand monstre est à découvert, agrippez-le et tirez pour éliminer Jegran une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez vengé le roi et rétabli la paix !

Final Fantasy Fables : Chocobo's Dungeon

© Square Enix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES JOBS

Chevalier

Terminer le donjon de Freja.

Chevalier dragon

Terminer le donjon de Meja.

Chevalier noir

Battre le boss à l'étage 30F du donjon Gardien de la Lumière.

Danseur

Entrer le mot **Pirouette*** (où * correspond au symbole note de musique) comme phrase romantique dans le silo à l'ouest de la ferme.

Erudit

Battre le boss (les 4 éléments) à l'étage 20F du donjon Gardien de l'Eau.

Mage blanc

Terminer le donjon du prêtre Roche.

Mage noir

Aller jusqu'à l'étage 10F du donjon Gardien de la Flamme.

Naturel

Disponible dès le départ.

Ninja

Terminer le donjon de Volg.

Voleur

Voler l'objet caché derrière le marchand mog (Héros X) dans n'importe laquelle de ses boutiques situées dans un donjon. Attention, il est très difficile à battre mais vous aurez le temps de fuir vers la sortie si vous l'endormez.

DONJONS OPTIONNELS

Après avoir terminé le jeu, vous pouvez débloquer deux nouveaux donjons :

Donjon 1 : Chocobo's Memories (Standard)

L'entrée se trouve sous la statue de Chocobo située dans le parc.

Donjon 2 : Croma's Future (Spécial)

Accessible via Croma dans la maison de Stella

LE JUKEBOX (DONJON DE DARDOLA)

A partir du chapitre 4, allez parler à Dardola, l'homme aux cheveux verts, pour entendre sonner la cloche et pouvoir entrer dans sa mémoire. Terminez le donjon associé et vous pourrez accéder au jukebox dans sa boutique pour écouter toutes les musiques du jeu.

INVENTAIRE PLUS GRAND

Allez voir Harry près de l'entrée de la mine pour lui acheter des sacs permettant d'agrandir la taille de votre inventaire. Au départ, vous ne pouvez y loger que 16 objets. Le 4ème sac ne peut être acheté qu'après avoir terminé le donjon des ténèbres.

1er sac	24 objets
2ème sac	32 objets
3ème sac	40 objets (coûte 2000 Gils)
4ème sac	48 objets (coûte 4000 Gils)

Final Fantasy IV : Les Années Suivantes

© Square Enix 2009

LA SALLE DES DÉVELOPPEURS

La salle des développeurs, qui se trouvait au château des nains dans Final Fantasy IV, a changé de place dans Les Années Suivantes. Pour la trouver, vous devez lancer le dernier épisode du jeu et battre le chevalier noir dans les ruines lunaires. Ceci fait, empruntez le téléporteur de la baleine lunaire et choisissez "Suivant" jusqu'à ce que vous trouviez une destination appelée "???". Entrez dans le bâtiment, montez à l'étage et traversez le mur au nord-ouest pour atteindre la salle des développeurs.

LES COOPÉRATIONS

2 personnages

Épée de lumière

Cecil (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

Casse machine

Cecil (Attaquer) + Cid (Examiner)

Double coup tranchant

Ceodore (Attaquer) + Kain (Attaquer)

Colère divine

Rosa (magie blanche) + Kain (Sauter)

Tête chercheuse

Rosa (Viser) + Cid (Examiner)

Grâce divine

Rosa (sacrement) + Ceodore (magie blanche)

Lance-roquette

Cid (Examiner)+ Ceodore (Attaquer)

Coup dirigé

Kain (Sauter) + Cid (Examiner)

Foudre brise neurones

Rydia (Magie noire) + Luca (Attaquer)

Calca et Brina

Calca (roulette) + Brina (Danse du hasard)

Paume écarlate

Yang (Attaquer) + Ursula (poing de pression)

Petit sort de magie noire

Palom (Magie noire) + Leonora (Magie noire)

Halo flamboyant

Edge (Ninjutsu) + Gekkou (Shuriken)

Danse de la lune gelée

Edge (Ninjutsu) + Izayoi (Ninjutsu)

Folie lunaire

Edge (Attaquer) + Tsukinowa (Attaquer)

Double tempête

Edge (Ninjutsu) + Zangetsu (Rapace)

Lucioles fantômes

Gekkou (Ninjutsu) + Izayoi (Illusions)

Rafale cinglante

Zangetsu (Ninjutsu) + Tsukinowa (Ninjutsu)

Banquet

Edward (Chanter) + Harley (Pluie de gils)

Orage

Rydia (Magie noire) + Palom (Magie noire)

Coeur brisé

Rydia (Attaquer , arc) + Edge (Attaquer)

Vague foudroyante

Ceodore (Attaquer) + Rydia (Magie noire)

Double tomahawk

Luca (Attaquer) + Cid (Attaquer)

Mystification

Edge (Attaquer) + Kain (Sauter)

Méca-volant

Luca (Examiner)+ Zangetsu (rapace)

Vague de froid

Leonora (Magie noire) + Izayoi (Ninjutsu)

Vent curatif

Tsukinowa (Ninjutsu) + Porom (Magie blanche)

Tobigeri explosif

Gekkou (Shuriken) + Yang (Tobigeri)

Éclat sacré

Rydia (Magie noire) + Rosa (magie blanche)
Rayon sacré
Porom (magie blanche) + Rosa (magie blanche)

Graine de lutin

Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche)

Poing dansant

Yang (Attaquer) + Edward (Chanter)

Chant trompeur

Rydia (Summon) + Edward (Chanter)

Bouclier de syplide

Yang (Attaquer) + Rydia (Invoquer)

Flash d'acier

Cecil (Attaquer) + Rydia (Invoquer)

Lame dansante

Cecil (Attaquer) + Edward (Chanter)

Coup double

Cecil (Attaquer) + Yang (Tobigeri)

Broyeur aérien

Cecil (Attaquer) + Kain (Sauter)

Pression double

Cecil (Couvrir) + Golbez (Pression)

Étincelle Ultima

Cecil (magie blanche) + Golbez (Magie noire)

Vibra-plus

Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer)

3 personnages

Calcabrina à l'attaque !

Luca (Examiner)+ Calca (Roulette) + Brina (Danse du hasard)

Bourrasque fission

Rydia (Magie noire) + Edge (Ninjutsu) + Luca (Attaque à distance)

Évolution delta

Luca (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Ursula (Attaquer)

Tirs rapides

Ceodore (Attaquer) + Tsukinowa (Attaquer) + Palom (Magie noire)

Ravage triple

Rydia (Magie noire) + Palom (Magie noire) + Leonora (Magie noire)

Magie absolue

Rosa (magie blanche) + Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche)

Valse mystique

Edward (Bardsong) + Calca (Roulette) + Brina (Danse du hasard)

Sauvagerie

Rydia (Attaquer, fouet) + Harley (Attaquer, fouet) + Izayoi (Attaquer, fouet)

Brise pierre

Cecil (Attaquer) + Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Pleine forme

Cecil (magie blanche) + Kain (magie blanche) + Rosa (Sacrement)

Croisade

Kain (Sauter) + Cecil (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

Lame supérieure

Golbez (Magie noire) + Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer)

Croix sacré

Cecil (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Rosa (magie blanche)

4 personnages

Roue élémentaire

Gekkou (Ninjutsu) + Izayoi (Ninjutsu) + Zangetsu (Ninjutsu) + Tsukinowa (Ninjutsu)

Call me queen

Rydia (Attaquer, fouet) + Leonora (Attaquer, fouet de la reine) + Harley (Attaquer, fouet) + Izayoi (Attaquer, fouet)

Palom foudroyant

Palom (Bluff) + Luca (Attaque à distance) + Leonora (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Lame et poing

Cecil (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Yang (Attaquer) + Ursula (Attaquer)

Tétra-roi

Cecil (Attaquer) + Edge (Attaquer) + Yang (Attaquer) + Edward(Chanter)

5 personnages

Techniques ultime : avènement du phénix

Edge (Attaque pickpocket) + Gekkou (Shuriken) + Izayoi (Illusions) + Zangetsu (Rapace) + Tsukinowa (Voler)

Canon improvisé

Ursula (Attaquer) + Ceodore (Attaquer) + Luca (Attaque à distance) + Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche)

Myriade

Palom (Magie noire) + Porom (magie blanche) + Leonora (magie blanche) + Rosa (magie blanche) + Rydia (Magie noire)

Vibra-tranchant

Ceodore (Attaquer) + Cecil (Attaquer) + Kain (Attaquer) + Rosa (Viser) + Cid (Attaquer)

Fantaisie finale

Cecil (Attaquer) + Rosa (magie blanche) + Kain (Sauter) + Rydia (Magie noire) + Edge (Lancer)

LES MOUSTACHES

Chapitre de Céodore

La moustache bleue se trouve sur des dragons bleus dans la caverne de Mist quand la lune est croissante.
La moustache grise se trouve sur les Coeurl gris au chemin maudit quand la lune est décroissante.

Chapitre de Rydia

La moustache verte se trouve sur les dragons verts dans la mine d'Agart quand la lune est décroissante.

Chapitre de Yang

La moustache rouge se trouve sur les dragons rouge sur le site du météorite quand la lune est nouvelle.

Chapitre de Palom

La moustache noire se trouve dans la maison au centre de la ville de Troïa. Il vous faut acheter la carte de membre pour 10 000 gils, un certificat de membre a 50 000 gils et un passe VIP pour 99 999 gils. Vous devez aussi participer à toutes les danses. Ensuite, retournez sur vos pas pour trouver la moustache noire.

Chapitre de Edge

La moustache violette se trouve sur des béhémoths quand la lune est nouvelle.

Chapitre de Porom

La moustache blanche se trouve sur les dragons blancs au nord-ouest de la mappemonde.

Chapitre de Edward

La moustache d'or s'obtient grâce au collectionneur de moustaches à l'entré du canal souterrain sud au 1er sous sol. Il peut vous échanger 1 moustache d'argent contre 10 de bronze et 1 d'or contre 10 d'argent.

Chapitre des Sélénites

La moustache d'ébène se trouve sur les dragons d'ébène dans le tunnel lunaire du nord-ouest.

Chapitre des cristaux

La moustache rose se trouve sur les flan princesses.
Il est possible de récupérer les moustaches des autres chapitres en échangeant 7 petite moustaches pour chacune. Ces dernières se trouvent un peu partout dans le monde.
La moustache arc en ciel s'obtient en échangeant 14 petites moustaches au personnage se trouvant sur le chemin qui mène à la Tour de Babil. Ces moustaches n'apparaissent que très rarement, elles s'échangent au chapitre final au lieu ????? situé sur la Lune.

Fire Emblem : Radiant Dawn

© Nintendo / Intelligent Systems 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Un bon moyen d'exploiter les compétences de soutien est de déplacer Ike et Oscar en duo, en assignant la compétence Provoquer pour Ike et Intimider pour Oscar. Efficacité garantie.

BONUS DE FIN

Animations de combat	Terminer le jeu
Bonus EXP	Terminer le jeu
Galerie	Terminer le jeu
Mode Maniac (version jap)	Terminer le jeu en difficile
Nouvelle intro	Terminer le jeu
Récap des Events	Terminer le jeu
Sound Test	Terminer le jeu
Stats des combats	Terminer le jeu

PERSONNAGES À RECRUTER

Aran

1ère partie, Chapitre 3. Parlez-lui avec Laura.

Calill

2ème partie, Dernier chapitre. Lisez la conversation Infos avant le chapitre 2-F.

Devdan

2ème partie, Chapitre 3. Lisez la conversation Infos avant le chapitre 2-3.

Fiona

1ère partie, Chapitre 7. Faites en sorte qu'elle survive au chapitre 1-6.

Gareth

4ème partie, Dernier chapitre. Faites en sorte qu'il survive à la troisième phase du dernier chapitre.

Haar

2ème partie, Prologue. Parlez-lui avec Marcia.

Heather

2ème partie, Chapitre 1. Parlez-lui avec Brom ou Nephenee.

Janaff

3ème partie, Chapitre 8. Parlez-lui avec Ike ou Reyson.

Lehran

4ème partie, Dernier chapitre. Il vous rejoint après le flashback de Ike si vous faites le jeu pour la deuxième fois.

Meg

1ère partie, Chapitre 4. Lisez la conversation Infos avant le chapitre 1-4.

Muarim

1ère partie, Chapitre 7. Il vous rejoint quand vous recrutez Tormod.

Nasir

4ème partie, Dernier chapitre. Faites en sorte qu'il survive à la troisième phase du dernier chapitre.

Oliver

4ème partie, Chapitre 4. Parlez-lui avec Rafiel.

Pelleas

4ème partie, Chapitre 2. Faites en sorte qu'il survive au chapitre 3-13 si vous faites le jeu pour la deuxième fois.

Renning

4ème partie, Dernier chapitre. Lisez la conversation Infos avant le chapitre 4-F.

Stefan

4ème partie, Chapitre 3. Placez Micaiah, Lethe ou Mordecai sur la case située 11 crans vers le haut et 1 cran vers la gauche à partir du coin inférieur droit de la carte.

Tormod

1ère partie, Chapitre 7. Parlez-lui avec Sothe.

Ulki

3ème partie, Chapitre 8. Parlez-lui avec Ike ou Reyson.

Vika

1ère partie, Chapitre 7. Elle vous rejoint quand vous recrutez Tormod.

Volke

4ème partie, Chapitre 5. Payez-le 3000 G avec Bastian ou Elincia.

Volug

1ère partie, Chapitre 5. Lisez la conversation Infos avant le chapitre 1-5.

Fragile Dreams : Farewell Ruins of the Moon

© Rising Star Games / Tri Crescendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MENU BONUS

Terminez le jeu pour débloquer le menu Bonus dans lequel vous trouverez des sections comportant des artworks et des vidéos.

SOLUTION COMPLÈTE

L'observatoire

Vous incarnez Seto, un enfant qui vit en compagnie d'un vieil homme qu'il appelait grand père. Il semble que Seto soit parmi les rares survivants sur la terre. Il part donc à la recherche d'autres survivants. Après la cinématique, vous vous trouvez dans le dôme d'un télescope. Suivez les indications du didacticiel pour apprendre les bases des commandes. Avancez ensuite vers la manivelle, examinez-la et tournez-la pour ouvrir le dôme et faire entrer un peu de lumière.

Examinez ensuite la lampe qui se trouve sur la table et la télé. Allez ensuite vers la salle sombre. Il vous faut une lampe torche pour pouvoir entrer dans cette salle. Montez alors à l'escalier central.

Marchez sur le grand télescope pour atteindre la passerelle d'en face. Allez à gauche et prenez la lampe torche qui se trouve sur le lit. Revenez en bas et entrez dans la salle sombre. Avancez dans la bibliothèque jusqu'à atteindre le fond de la pièce. Vous allez devoir repousser votre premier ennemi.

Suivez le didacticiel pour apprendre à attaquer ensuite examinez le bureau. Prenez la lettre de grand père et la pierre bleue.

Station de métro

Avancez dans la rue pour faire la rencontre d'une petite fille. Après la cinématique avancez pour entendre une voix demandant de l'aide. Vous devez alors suivre la direction du son. Descendez l'escalier et tournez à droite. Accroupissez-vous pour passer par le trou.

Avancez et entrez par la porte qui se trouve à droite pour trouver la source de la voix. Il s'agit d'un appareil qui se présente comme une assistante personnelle ou AP.

Sortez ensuite par la porte, allez à gauche vers le foyer et faites du feu. Le feu est utile pour la restauration de vos PS et la sauvegarde de vos parties. Suivez ensuite les indications de votre AP et allez à droite. Entrez dans les toilettes et dirigez-vous vers le dernier cabinet. Examinez la zone où il y a plusieurs lucioles et prenez l'épée de bambou qui vous servira d'arme. Localisez les lucioles qui se rassemblent toujours à proximité des objets importants.

Quittez les toilettes et utilisez votre lampe torche contre les fantômes qui ont une forme semblable aux méduses. La lumière les ralentit, alors profitez de cet instant pour les frapper avec votre arme. Revenez au feu, sauvegardez votre partie et repartez cette fois à gauche. Repoussez les fantômes jusqu'à apercevoir un objet sur le sol. Prenez alors la grue en papier.

Avancez à droite vers le deuxième foyer du feu. Lisez la grue en papier qui ira ensuite dans votre mallette pour laisser libre votre inventaire. Vous devez trouver maintenant la clé pour ouvrir la porte pour passer sur les rails.

Avancez à droite et allez au fond en repoussant les fantômes pour trouver un objet mystère. Ces objets mystères ne peuvent être examinés qu'avec du feu. Allez à droite et entrez dans les toilettes des femmes. Evitez de rester près des miroirs. Quand les mains sortent des miroirs, attaquez-les en restant loin de leur portée.

Avancez ensuite et allez dans le cabinet ouvert qui se trouve à gauche. Prenez la clé qui se trouve par terre et sortez des toilettes. Vous allez rencontrer le marchand qui parcoure la zone avec ses marchandises. Il vous donnera un bonbon bienfaisant. Ce bonbon vous redonne de la force si vous n'êtes pas à proximité d'un feu. Revenez ensuite à la grande porte et utilisez la clé pour l'ouvrir.

Descendez les marches, allez à droite et ramassez l'objet mystère. Avancez encore et allumez le feu. Descendez ensuite par les escaliers qui se trouvent à gauche. Eliminez les chiens qui se trouvent sur le quai et récupérez les objets qu'ils laissent.

Attendez toujours qu'ils arrivent vers vous un par un et attaquez-les au bon moment avant qu'ils ne vous sautent dessus. Entrez ensuite dans le métro.

Le métro

Entrez dans le wagon suivant et avancez lentement pour voir des mains surgir des fenêtres. Eliminez ces mains pour pouvoir passer.

Prenez le bonbon bienfaisant qui se trouve sur le banc (à gauche) et sortez par la porte pour se retrouve sur les rails. Avancez et allumez un feu dans le foyer situé à gauche. Suivez ensuite les rails jusqu'à sortir du tunnel.

L'entrepôt

Après la cinématique, avancez vers l'entrepôt et allumez le feu en chemin. Une fois devant l'entrepôt, allez à sa gauche, avancez dans la ruelle pour prendre l'objet mystère.

Revenez à la porte et entrez. Vous devez maintenant jouer à cache-cache avec la fille fantôme pour qu'elle vous donne la clé. Quand la fille se cache elle devient invisible. Vous devez la trouver en suivant le son de ses rires. Quand vous êtes proche de la source des rires, appuyez sur le bouton d'action pour la trouver. Si vous vous trompez, la fille changera de cachette. Vous devez la trouver trois fois pour qu'elle accepte de vous donner la clé de la galerie souterraine de la station.

Sortez et avancez vers le tunnel. Eliminez les chiens en chemin et revenez dans la station en passant par les wagons.

La station de métro

Tuez les fantômes et montez les escaliers vers la salle d'attente. Eliminez d'autres fantômes et montez les escaliers qui mènent à la porte fermée. Utilisez alors la nouvelle clé pour l'ouvrir.

Galerie souterraine

Descendez les marches et allumez un feu. Avancez dans le long couloir, tournez à gauche et éliminez les chiens qui se trouvent dans l'allée. Continuez votre chemin et entrez par la porte qui se trouve à droite. Éliminez les nouvelles créatures-fantôme ensuite allez vers la caisse qui se trouve à gauche.

Détruisez-la et prenez la clé de l'entrepôt. Sortez, avancez et éliminez les fantômes en chemin. Tournez à droite et avancez jusqu'à retrouver des dessins de chats sur le sol. Ouvrez la porte qui se trouve à droite avec la clé et entrez.

Avancez et allumez un feu. Remettez de l'ordre dans votre inventaire et faites vos achats si le vendeur rapplique.

Avancez ensuite entre les étagères (à droite) et détruisez les caisses qui bloquent votre chemin. Accroupissez-vous ensuite et passez par le trou qui se trouve dans le mur droit, derrière le sapin renversé.

Avancez dans le couloir et neutralisez les mains qui sortent des murs. Entrez ensuite dans la salle, détruisez la caisse et examinez les dessins. Passez ensuite par la porte. Avancez, éliminez le chien en chemin et passez par une autre porte.

Commencez par allumer du feu dans le foyer qui se trouve à droite. Allez ensuite à droite et entrez dans la salle pour détruire les caisses et ramasser des objets. Sortez ensuite, montez les marches et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Éliminez les ennemis et prenez l'objet qui se trouve dans la salle. Sortez et revenez au feu. Allez maintenant à gauche. Descendez en empruntant l'escalator, éliminez le chien et prenez le bâton. Revenez en haut et avancez vers le sol abimé.

Avancez lentement sur ce sol pour éviter qu'il s'effondre sous vos pieds. Si la terre tremble, arrêtez-vous un moment avant de continuer d'avancer. Entrez ensuite dans la salle qui se trouve à gauche. Détruisez la caisse qui bloque le chemin de droite et avancez dans le couloir. Eliminez les deux chiens en les affrontant un par un. Allez ensuite dans le coin gauche et prenez la clé de la vieille galerie. Sortez et revenez au feu. Utilisez alors la clé pour ouvrir la porte qui se trouve en face du feu.

Vieille galerie

Descendez les marches et allumez un feu dans le foyer. Entrez par la porte d'en face et avancez dans le couloir. Tournez à gauche pour trouver des chiens.

Eliminez-les, prenez les objets et revenez au couloir. Avancez et tournez encore une fois à gauche pour affronter d'autres chiens. Reprenez votre route et montez les marches à droite pour trouver un bâton situé à gauche. Revenez dans le couloir et entrez par la porte. Eliminez les fantômes, passez la porte et éliminez d'autres fantômes. Entrez dans une autre salle, allumez un feu en chemin et entrez par la porte qui mène vers l'échelle de sortie. L'AP n'a plus de jus et vous allez continuer votre aventure seul. Montez à l'échelle pour vous retrouver à la surface.

Le parc

Vous faites la connaissance de Corbeau qui vous pique votre collier. Vous devez maintenant le retrouver pour récupérer votre collier. Commencez par ramasser l'objet mystère et allumer un feu derrière la fontaine. L'objet mystère est un petit sac vous permettant de transporter plus d'objets dans votre inventaire.

Montez ensuite les marches et éliminez les mouettes qui vous attaquent par la droite et le chien qui se trouve à gauche. Entrez à droite dans le circuit des petites voitures et prenez l'objet mystère qui se trouve dans la dernière voiture.

Allez ensuite à gauche de la grande roue, éliminez les mouettes et lisez le mot de Corbeau écrit sur le mur. Allez à droite de la grande roue et passez sous la passerelle pour prendre l'objet mystérieux. Revenez sur vos pas jusqu'au feu.

Allez ensuite par le passage qui se trouve à gauche pour vous retrouver dans une autre zone du parc. Avancez sur l'herbe et éliminez les chiens. Longez la clôture de droite pour trouver une porte fermée à clé. Allez à gauche et prenez l'objet mystère qui se trouve sur le banc.

Longez la clôture jusqu'à trouver un autre écrit de Corbeau. Revenez ensuite vers le feu et partez cette fois vers le chemin de droite.

Eliminez les deux grands chiens et avancez. Lisez le mot de Corbeau et allez à droite. Prenez la clé des montagnes russes qui se trouve dans la cabane de droite et revenez au feu. Vous trouvez un message de la part de Corbeau sur une statue vous indiquant qu'il est au manège. Allez alors vers le manège qui se trouve devant la grande roue.

Vous devez maintenant essayer de l'attraper pendant qu'il court autour du manège. Vous devez donc le prendre en chasse pour le faire fuir ensuite tournez dans l'autre sens pour l'intercepter et l'attraper. Suivez-le ensuite dans la zone

avec les hautes herbes. Allez dans le manège des tasses de thé, accroupissez-vous et cachez-vous dans une tasse. Attendez que le Corbeau s'approche et vous tourne le dos. Avancez lentement derrière-lui et appuyez sur le bouton d'action pour l'attraper.

Il prendra la fuite encore une fois et ira cette fois dans la zone où vous aviez trouvé la clé des montagnes russes. Il se tiendra sur le pont qui se trouve à droite. Approchez-vous de lui pour qu'il se sauve. Il revient à la zone des hautes herbes. Parlez avec lui encore une fois pour qu'il saute par-dessus la clôture.

Entrez alors par la porte dans la nouvelle zone du parc. Allumez le feu et allez ensuite vers l'échelle pour monter sur les rails des montagnes russes.

Avancez prudemment à droite jusqu'à l'échelle et descendez sur la passerelle. Avancez encore à droit et montez à l'échelle suivante. Continuez à droite et éliminez ou ignorez les mouettes en chemin. Prenez l'objet mystère, allumez-le feu qui se trouve sur la passerelle de droite et sauvegardez votre partie. L'objet mystère est une fronde utile pour éliminer les ennemis aériens. Continuez d'avancer sur les rails en éliminant les mouettes jusqu'à atteindre le bout des rails.

Descendez alors les escaliers et allumez le feu pour sauvegarder votre partie. Approchez-vous ensuite de Corbeau pour tomber dans son piège sous forme de trou dans le sol.

Sous terre

Commencez par allumer un feu dans le foyer. Accroupissez-vous et passez par le trou qui se trouve dans le mur. Avancez dans le tunnel et éliminez les fantômes.

Entrez dans la salle, prenez l'objet mystère qui se trouve à droite ensuite allez à gauche et examinez le livre. Avancez ensuite et tournez à droite pour éliminer les chiens et prendre les objets. Continuez votre chemin dans le tunnel jusqu'au bout et éliminez d'autres chien. Tournez ensuite à gauche et poursuivez votre route. Eliminez les fantômes et avancez. Neutralisez les deux gros chiens et allez vers le foyer. Allumez un feu avant de monter à l'échelle.

Le parc

Une fois en surface, vous devez combattre un masque géant. Attaquez-le sans répit pour qu'il ne trouve pas le temps de lancer son attaque. Suivez-le quand il essaye de s'éloigner de vous pour préparer son attaque et attaquez-le sans relâche jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Après la cinématique, avancez à gauche de la grande roue et entrez par la porte. Avancez dans le sentier jusqu'à atteindre l'entrée de l'hôtel.

L'hôtel

Allumez un feu dans le foyer qui se trouve devant la porte et allez dans l'allée qui longe l'hôtel (à gauche). Entrez ensuite par la fenêtre brisée. Allez à la dernière table qui se trouve à droite et prenez l'objet.

Allumez le feu et avancez vers la réception. Eliminez les fantômes et prenez l'objet qui se trouve dans la réception. Allez ensuite à gauche de la réception.

Vous devez trouver l'origine du son que vous aviez entendu. Allez à droite et entrez dans le premier bureau à gauche pour prendre l'objet. Sortez, montez à l'étage et entrez dans la première chambre qui se trouve à gauche. Eliminez les fantômes, prenez l'objet et sortez. Allez vers le coté droit, entrez dans la chambre et prenez un autre objet.

Sortez et montez à l'étage suivant. Eliminez le chien et visitez les deux pièces pour prendre les objets. Eliminez le fantôme de la femme qui se trouve dans la deuxième chambre. Evitez de rester derrière elle pour qu'elle ne vous attaque pas avec son coup spécial. Quand elle se redresse, éloignez-vous d'elle pour éviter sa riposte. Attaquez-la quand elle se replie sur elle-même et commence à pleurer.

Sortez ensuite de la chambre et allez de l'autre coté de l'étage et allumez le feu. visitez les chambres de cet étage à la recherche d'objets ensuite éliminez le gros chien et avancez dans le couloir jusqu'à la double porte.

Entrez pour faire la connaissance d'une fille qui vous envoie un grand masque à combattre. Il disparait et apparait derrière vous pour vous attaquer directement. Ne restez pas immobile et quand le masque réapparait, esquivez son attaque et ripostez tout de suite après.

Répétez cette action jusqu'à éliminer ce monstre qui laisse la clé de la chambre 301 derrière lui. Allez vers cette chambre pour rencontrer une autre fois Sai.

Sai vous accompagnera à la recherche de la fille aux cheveux d'argent. Descendez alors l'escalier et allez à droite pour trouver une autre fille fantôme. Elle ne vous laissera passer que si vous lui apportez une étoile. Remontez alors les escaliers, allez au fond à droite et sortez sur le toit. Avancez, éliminez ou ignorez les corbeaux et entrez par la porte des escaliers de secours.

Descendez les escaliers et visitez les chambres en chemin pour récolter les objets. Sortez ensuite à l'extérieur, avancez et descendez dans la galerie sous-terraine.

Galerie sous-terraine

Avancez dans cette galerie que vous avez visitée auparavant. Descendez les marches et allez à gauche. Neutralisez les mains qui sortent du mur et entrez par la porte. Avancez tout droit et passez par le foyer de feu et entrez par la porte d'en face. Avancez jusqu'à arriver dans l'entrepôt où il y avait les caisses à détruire pour passer. Détruisez la grande caisse, avancez et accroupissez-vous pour passer par le trou. Approchez-vous du sapin pour chercher l'étoile.

Vous ne trouvez pas l'étoile mais vous trouvez une lampe torche spéciale avec laquelle vous pouvez lire les messages caché sur les murs. Allez ensuite vers le feu et sauvegardez votre partie. Passez la porte, avancez dans le couloir et tournez à droite. Lisez l'écriture dans le mur et entrez par la porte. Eliminez les trois femmes fantômes et prenez l'étoile qu'elles laissent derrière elles.

Rebroussez ensuite chemin vers l'hôtel. Revenez à la fille fantôme et donnez-lui l'étoile. Vous devez maintenant lui apporter la lune qui se trouve dans le parc d'attraction.

Le parc d'attraction

Quittez l'hôtel et rejoignez le parc d'attraction. Allez dans la zone avec le pont et les bassins. Allez ensuite vers la cabane o vous aviez trouvé la clé des montagnes russes. Regardez le panneau accroché sur le mur de la cabane pour trouver une lune. Prenez alors cette lune et revenez à l'hôtel.

L'hôtel

Rapportez la lune à la petite fille fantôme qui vous demande cette fois de lui trouver sa bague en argent perdue dans le restaurant de l'hôtel. Montez alors à l'étage suivant et allez vers le feu. Prenez votre arc, sauvegardez votre partie et entrez par la double porte qui se trouve au centre. Approchez-vous de l'arbre qui bouge pour l'affronter.

Eviter son coup de poing et tirez avec votre arc sur les fantômes bleus qui se trouve sur le tronc de l'arbre. Tirez au maximum deux ou trois flèches avant de changer de position pour éviter les coups de l'arbre. Maintenez cette tactique jusqu'à battre cet ennemi. Ramassez ensuite la bague qui se trouve à droite de l'arbre. Revenez voir la petite fille et donnez-la-lui.

Après la cinématique, entrez par la porte pour suivre le chat. Descendez et sortez de l'hôtel. Suivez ensuite le chemin pour trouver le chat devant la bouche d'égout. Descendez alors dans ces égouts.

Les égouts

Descendez les marches et allumez le feu. Avancez ensuite dans le très long tunnel et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez ensuite le foyer pour allumer un feu et continuez d'avancer. Eliminez les fantômes et le robot qui barrent votre route et avancez encore dans ce long mais vraiment très long tunnel.

Au bout, descendez via la longue échelle. Une fois en bas, avancez jusqu'au foyer du feu qui se trouve devant les tunnels. Allez ensuite à gauche pour examiner la carte.

Entrez ensuite dans le tunnel qui se trouve à gauche de la carte. Montez les escaliers qui se trouvent à gauche. Une fois en haut, allez à gauche pour prendre l'objet ensuite allez à droite. Avancez dans le couloir en éliminant les fantômes et entrez dans la salle qui se trouve à droite. Éliminez les femmes fantômes et prenez l'objet mystère.

Sortez et continuez d'avancer dans le couloir jusqu'au bout. Eliminez d'autres femmes fantômes et prenez un autre objet. Rebroussez maintenant chemin jusqu'à revenir au foyer du feu.

Revenez au même tunnel, éliminez les nouveaux ennemis avec votre arc et montez le deuxième escalier à droite.

Une fois en haut, entrez dans la salle qui se trouve à gauche, prenez l'objet qui se trouve sur la table et sortez. Avancez dans le long couloir ensuite tournez à gauche. Avancez et, à l'intersection suivante, tournez à droite. Avancez et descendez par les escaliers qui se trouvent à gauche. Une fois dans la nouvelle zone, allumez un feu et sauvegardez votre partie.

Allez ensuite à droite et passez par la porte pour vous retrouver dans un autre tunnel. Prenez le jouet pour chats situé à droite et allez vers le chat. Utilisez le jouet pour attirer l'animal vers vous.

Après la cinématique, suivez le chat et entrez par la porte. Après une autre cinématique, vous ne pouvez pas poursuivre la fille aux cheveux d'argent parce que la porte de la cage est fermée à clé. Allez alors à gauche et avancez dans le couloir jusqu'à descendre par l'escalier.

Allumez le feu qui se trouve à droite et avancez entre les piliers pour ramasser les objets en chemin. Revenez ensuite en arrière et descendez dans l'eau.

Avancez vers la rive d'en face et montez les marches. Empruntez ensuite la petite échelle et avancez à droite pour prendre l'objet mystère. Revenez dans l'eau. Avancez en restant toujours à couvert derrière les piliers pour éviter les projectiles des ennemis. Montez ensuite à l'aide de l'échelle qui se trouve au fond.

Allumez le feu et allez sur la passerelle de gauche pour prendre un objet situé au fond. Revenez ensuite au feu et achetez une barre de fer pour votre prochain combat. Avancez dans le grand tunnel et entrez par la porte.

Vous devez combattre une taupe géante qui vous attaque par les trous dans les murs et par le plafond. Restez au centre, équipé avec votre barre de fer, et attendez que la taupe se montre.

Tournez-vous constamment pour repérer le trou par lequel va surgir l'animal. Frappez rapidement avant son attaque et restez loin d'elle. Quand cette dernière tarde à venir, ceci annonce une attaque depuis le plafond. Courez alors face au mur pour l'éviter. Revenez ensuite au centre et attendez qu'elle se montre par l'un des trous.

Maintenez cette tactique et soignez-vous si nécessaire pour venir à bout de cette créature. Traversez ensuite la porte et allumez le feu. Montez ensuite à l'échelle vers la surface.

Le barrage

Avancez à droite jusqu'au bout du chemin et allez à gauche pour prendre l'objet. Allumez ensuite le feu et sauvegardez votre partie. Descendez avec les échelles et avancez sur la passerelle qui longe le barrage.

Avancez lentement sur la partie rouillée de la passerelle. Montez les deux échelles et prenez l'objet mystère. Redescendez par ces deux échelles.

Descendez par les autres échelles jusqu'à la passerelle. Traversez cette passerelle pour trouver un foyer de feu au centre. Eliminez le corbeau et traversez lentement la passerelle abimée.

Descendez ensuite d'autres escaliers. Avancez sur la passerelle jusqu'à atteindre le foyer. Avancez ensuite dans le passage obscur puis progressez et entrez par la porte. Traversez sur la passerelle et montez à l'escalier qui se trouve au fond. Montez sur la passerelle et traversez la salle vers l'escalier du fond. Traversez la salle jusqu'au feu et regardez au dessus de la porte qui se trouve à droite pour voir une cible. Utilisez alors votre arc pour tirer sur la cible et ouvrir la porte.

Entrez dans la salle de contrôle pour rencontrer le marchand qui vous offre un grand sac et une peluche. Sortez ensuite par la porte et avancez dans le tunnel. En chemin, ramassez la lampe torche puissante et montez le chemin, à gauche. Entrez par la porte qui se trouve à gauche ensuite passez deux autres portes pour retrouver Corbeau lors d'une cinématique.

Passez ensuite la porte et avancez jusqu'au foyer de feu. Prenez l'objet qui se trouve à droite et allumez le feu. Avancez dans le tunnel en éliminant les poupées ennemies sur votre chemin.

Attaquez-les avant qu'elles n'amorcent leurs attaques et évitez de rester entre plusieurs poupées. Continuez votre progression jusqu'à un autre foyer de feu. Sauvegardez votre partie et entrez par la porte. Eliminez les ennemis et entrez par la porte. Après la cinématique, passez la porte et descendez les escaliers. Entrez dans le tunnel et avancez jusqu'au feu.

Préparez-vous à votre prochain combat en vous équipant avec un grand arc puissant ou une arbalète. Entrez dans la salle suivante puis dans l'ascenseur.

Vous devez battre la grue et ses bras. Vous devez esquiver les attaques lentes des bras et tirer sur l'orbe électrifié qui se trouve entre les cabines de la grue. Une fois touchée, la grue se tournera et vous affronte avec la grande boule en acier.

Vous devez calculer la trajectoire de la boule pour l'esquiver. Attaquez ensuite l'orbe jusqu'à la toucher pour faire tourner la grue. Si vous êtes touché, soignez-vous immédiatement. Les coups de la grue sont très puissants. Visez l'orbe sans vous attarder dans une seule position pour ne pas subir les ripostes de l'engin. Répétez ces actions jusqu'à la destruction de la grue.

Vers la salle de la cage

Après la bataille, entrez par la porte, sauvegardez votre partie et franchissez la porte suivante. Avancez dans le long tunnel ensuite descendez dans l'eau. Avancez à gauche en restant derrière les piliers et montez les marches. Entrez par la porte et montez à l'escalier. Avancez jusqu'à la cage et entrez.

Passez la porte, descendez les escaliers et prenez l'objet. Allumez ensuite le feu dans le foyer. Avancez dans le tunnel et tournez à droite dans le petit couloir. Visitez les deux extrémités du couloir pour éliminer les femmes fantômes et prendre des objets. Revenez dans le tunnel et entrez, cette fois, dans le couloir droit pour tuer d'autres fantômes et saisir des objets.

Revenez dans le tunnel et avancez jusqu'au bout. Entrez dans la salle de droite et prenez l'objet. Sortez et suivez le chemin de gauche. Prenez l'objet en chemin et allumez un feu. Visitez les deux salles qui se trouvent en face et à droite du feu pour éliminer les fantômes et prendre les objets. Avancez ensuite dans le chemin qui se trouve à gauche. Eliminez les robots et entrez par la grande porte. Allumez le feu et avancez vers les rochers.

Suivre le chat

Après la cinématique vous devez poursuivre le chat. Suivez le miaulement de l'animal, accroupissez-vous et passez dans le trou. Avancez ensuite dans le couloir, tournez à gauche, éliminez les ennemis et prenez l'objet. Revenez au couloir et avancez. Continuez de suivre le chat et prenez l'objet qui se trouve dans la salle située à droite. Avancez

ensuite à gauche. Continuez votre progression en passant par le feu jusqu'à rencontrer le masque géant.

Prenez une arme de mêlée puissante et déplacez-vous dans la salle. Quand il apparait et essaye de vous attaquer, esquivez-le et ripostez tout de suite. Maintenez cette tactique jusqu'à le battre. Accroupissez-vous ensuite et passez par le conduit pour poursuivre le chat. Allumez le feu et entrez par la porte.

A la recherche de la fille aux cheveux d'argent

Eliminez les fantômes et prenez l'objet qui se trouve sur la table de gauche. Entrez dans la salle suivante et tuez les femmes fantômes puis sortez dans le couloir. Entrez dans la première salle et prenez l'objet en éliminant les ennemis puis sortez. Entrez dans la quatrième chambre et prenez l'objet.

Sortez ensuite, suivez le couloir et éliminez les poupées en chemin. Abattez ensuite les robots et entrez dans la salle suivante. Allumez le feu et examinez le dessin au sol. Entrez ensuite par la porte, éliminez les fantômes et prenez l'objet qui se trouve sous le banc. Traversez les salles et montez l'escalier qui se trouve à gauche.

Sauvegardez votre partie devant le feu dans cette pièce blanche et entrez par la porte. Dans cette salle, il y a une substance toxique qui pollue l'air et votre santé s'en trouve affectée.

Vous devez avancer sur la passerelle rapidement et essayer d'éviter les affrontements. Eliminez les robots qui bloquent le chemin et continuez jusqu'à la nouvelle salle blanche.

Maintenant, vous devez traverser la salle sans que les détecteurs de mouvement mobiles violets ne vous détectent. Avancez alors à gauche et évitez le premier et le deuxième détecteur. Avancez vers la porte et immobilisez-vous à l'arrivée du champ du détecteur pour que ce dernier ne vous remarque pas.

Si vous l'êtes, vous devez battre les poupées et recommencer l'opération. Entrez ensuite par la porte pour arriver dans une autre salle blanche. Sauvegardez votre partie, équipez-vous d'un arc et entrez par la porte.

Après la cinématique, vous devez combattre Shin. Visez cotre ennemi et attendez qu'il se tienne la tête pour préparer son tir pour lui tirer dessus. Continuez ensuite de le viser et quand il attaque avec les trois orbes, neutralisez celui du milieu ensuite tirez sur Shin quand il charge son coup. Enfin explosez les deux autres avant qu'ils ne vous touchent. Visez Shin et ne le ratez pas pour ne pas subir son attaque. C'est la tactique à utiliser tout au long du combat et qui vous permettra de le battre.

Avancez ensuite vers l'appareil pour libérer la fille aux cheveux d'argent.

A la poursuite de Shin

Après la cinématique, avancez vers le foyer et allumez un feu. Escaladez la tour et éliminez les robots en restant en bas des escaliers pour pouvoir les frapper sans qu'ils ne puissent riposter.

Allumez un feu en chemin et sauvegardez votre partie. Suivez ensuite le chemin jusqu'au sommet de la tour et allez vers Shin.

Battre Shin

Shin utilise les même attaques que précédemment mais en possède deux autres, cette fois. Il peut créer une seule orbe et la lancer rapidement sur vous puis il utilise des rayons-laser bleus. Vous devez esquiver ces deux attaques dès qu'il les lance. Restez à une bonne distance de votre ennemi pour pouvoir intercepter les orbes. Tirez sur Shin quand il charge son attaque et lorsqu'il s'approche de vous, reculez pour avoir une meilleure vue sur votre ennemi et ses attaques. Soignez-vous et ne laissez pas votre barre de vie devenir jaune car vous risquez de subir plusieurs attaques successives qui vous tueront sur le coup. Maintenez cette tactique pour battre Shin et l'empêcher de détruire le monde.

Félicitations ! Vous avez terminé le jeu en plus d'avoir réconcilié Shin et Sai et empêché la destruction du monde.

G.I. Joe : Le Réveil du Cobra

© Electronic Arts / Double Helix Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES ALTERNATIFS

Pour débloquer ces costumes, réaliser les manipulations suivantes dans le menu principal du jeu.

Classic Duke

Gauche, **Haut**, **-**, **Haut**, **Droite**, **+**

Shana "Scarlett" O'Hara

Droite, **Haut**, **Bas**, **Bas**, **+**

Game Party

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Améliorations	25 tickets sur chaque jeu
Baseball Darts	75 tickets aux fléchettes
Curling	75 tickets au shuffleboard
Lightning Trivia	25 tickets au trivia
Nouveaux Personnages	Tous les 50 tickets jusqu'à 200
Nouvelles tables	50 tickets dans chaque jeu

Ghost Squad

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES SECRETS

Mode Ninja

Terminer le mode Arcade.

Mode Paradise

Terminer n'importe quel mode Party.

COSTUMES BONUS

Cowboy	Atteindre le niveau 23.
Desert Camo	Atteindre le niveau 07.
Gros dur	Atteindre le niveau 15.
Guerrier du futur	Atteindre le niveau 38
Ninja	Atteindre le niveau 50.
Policier	Atteindre le niveau 10.
Sky Camo	Atteindre le niveau 18.
Tenue de Panda	Atteindre le niveau 60.
Uniforme de la Seconde Guerre mondiale	Atteindre le niveau 20.
Uniforme doré	Atteindre le niveau 99.
Urban Camo	Atteindre le niveau 30.
Virtua Cop	Atteindre le niveau 34.

Ghosts'n Goblins

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM

CHOIX DU NIVEAU

A l'écran titre, maintenez Droite et appuyez sur B, B, B. Relâchez Droite et appuyez sur Haut, B, B, B, Gauche, B, B, B, Bas, B, B, B, Start. Un numéro et des lettres apparaitront. Appuyez sur A ou B pour choisir un niveau de départ et appuyez sur Start pour commencer le jeu.

MESSAGE BONUS

Finissez toutes les quêtes et appuyez sur A, B, Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite.

GhostSlayer

© Gevo Entertainment

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté 2

Terminer les 8 stages dans le niveau de difficulté 1.

Niveau de difficulté 3

Terminer les 8 stages dans le niveau de difficulté 2.

Ghoul Patrol

© LucasArts 2010

+ D'INFOS FORUM

CODES DES NIVEAUX

CP4V	Chine
7LBR	Pirates
KVCY	Château

Godzilla Unleashed

© Atari / Pipeworks Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU BONUS

Faites l'aventure du côté des aliens jusqu'au niveau "Invasion", mais au lieu d'éliminer les ennemis détruisez le vaisseau mère. Vous débloquerez alors un niveau supplémentaire à acheter dans le magasin.

TOUS LES BONUS

Terminez le jeu une fois avec Godzilla pour débloquer tous les bonus (personnages, arènes, vidéos...).

CHEAT CODES

Dans le menu principal, maintenir Haut (sur la croix) puis appuyer sur A pour faire apparaître une fenêtre de saisie des codes. Entrer les codes suivants :

```
Tout débloquer.
 204935

Obtenir 90000 crédits.
 031406

Remplacer "XX" dans le code par deux chiffres pour changer le jour dans le mode
scénario. 0829XX
```

Gottlieb Pinball Classics

© System 3 / FarSight Studios 2006

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

BIG	Xolten (freeplay)
BZZ	Tilt optionnel (options)
CKF	Boules personnalisées (options)
HEF	Playboy (freeplay)
HOT	Love machine (freeplay)
JAT	999 Crédits
LIS	Black Hole (freeplay)
NYC	Central Park (freeplay)
PBA	Strikes 'N Spares (freeplay)
PGA	Tee'd Off (freeplay)
PHF	Goin' Nuts (freeplay)
UJP	Big Shot (freeplay)
UNO	Aces High (freeplay)
WGR	Mode Payout

FREE PLAY

Goin Nuts

Validez l'objectif de la table El Dorado.

Teed Off

Validez l'objectif de la table Big Shot.

Gradius Rebirth

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM

4 POWER-UPS

Mettez le jeu en pause et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bouton de tir et Bouton de Power-up.

NOUVEAUX VAISSEAUX

Metalion (Type D)

Terminer le jeu une première fois.

Groovin' Blocks

© Empty Clip Studios

+ D'INFOS FORUM

MODE LEGEND

Obtenez 27 étoiles dans les trois premiers modes de difficulté (Casual, Experienced et Hard).

Guilty Gear XX Core

© Sega / Arc System Works 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Personnages EX

Battez la version dark de chaque personnage en mode Survival pour les débloquer en version EX. Choisissez-les en appuyant sur Start lorsque vous êtes sur l'écran de sélection des personnages.

Guilty Gear Generations

Totalisez plus de 48 heures de jeu pour débloquer les personnages en version Guilty Gear Generations.

Artwork de fin EX

Terminez le mode Arcade avec un personnage EX pour débloquer son artwork de fin EX.

JOUER AVEC DES PERSONNAGES GOLD OU SHADOW

1ère méthode

Accumulez plus de 48 heures de jeu.

2ème méthode

Personnages Gold
Allez sur l'écran de sélection des personnages, changez le mode sur Slash puis choisissez votre combattant avec Dust.

Personnages Shadow
Allez sur l'écran de sélection des personnages, changez le mode sur Reload puis choisissez votre combattant avec Dust.

ARÈNES ALTERNATIVES (VERSION #RELOAD)

Après avoir débloqué tous les personnages EX, vous aurez accès aux versions #Reload des arènes du jeu. Pour les sélectionner, faites comme indiqué ci-dessous en fonction de votre configuration manette.

Manette classique Wii

Maintenez enfoncée la touche Zr pendant que vous choisissez un niveau avec la touche +. Validez avec Start.

Wiimote / Nunchuk

Maintenez enfoncée la touche Z pendant que vous choisissez un niveau avec la touche +. Validez avec Start.

Manette GameCube

Maintenez enfoncée la touche Respect (C-gauche ou C-droite) pendant que vous choisissez un niveau avec la touche Start.

Guilty Gear XX Core Plus

© PQube / Arc System Works 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Justice

Terminer son mode Story.

Kliff

Terminer son mode Story.

AFFRONTER LES PERSONNAGES EX

Affronter les personnages EX en mode Arcade

Au menu principal, placez le curseur sur Arcade et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

Affronter les personnages EX en mode M.O.M

Au menu principal, placez le curseur sur M.O.M et maintenez le bouton Dust avant de lancer une partie.

COULEURS ALTERNATIVES

Personnages en version noire

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Slash et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

Personnages en version or

Vous devez d'abord avoir accumulé plus de 48 heures de jeu ou bien terminé le mode Survival au niveau 1 000. Ensuite, choisissez la couleur Reload et sélectionnez votre personnage en appuyant sur la touche Dust.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES EX

Terminez leurs scénarios en mode Story en complétant tous les embranchements, ou bien battez-le en mode Survival.

MODE GG

Réussir les 30 défis du mode Mission.

Guitar Hero 5

© Activision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

AutoKick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Mode Focus

Jaune, Vert, Rouge, Vert, Jaune, Bleu, Vert (2)

Mode HUD libre

Vert, Rouge, Vert (2), Jaune, Vert (3)

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Personnages invisibles

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Slide permanent

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Bleu, Jaune, Bleu

Tous les HOPO

Vert (2), Bleu, Vert (3), Jaune, Vert

Tous les personnages

Bleu (2), Vert (2), Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Contest Winner 1

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

Couleur flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hyper-vitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Couleur étoile

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

INVITÉS SPÉCIAUX

Carlos Santana

Réussir le morceau "No One To Depend On (live)" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Johnny Cash

Réussir le morceau "Ring of Fire" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Kurt Cobain

Réussir le morceau "Smells Like Teen Spirit" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Matt Bellamy

Réussir le morceau "Plug in Baby" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Shirley Manson

Réussir le morceau "I'm Only Happy When It Rains" dans n'importe quel niveau de difficulté et avec n'importe quel instrument.

Guitar Hero : Aerosmith

© Activision / Neversoft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

Entrez les codes suivants dans l'écran "Cheats" présent dans le menu "Options", en appuyant sur les frettes et en jouant les notes avec le médiator. Notez que les lettres V, R, J, B et O correspondent respectivement aux frettes verte, rouge, jaune, bleue et orange.

Débloquer toutes les chansons.

R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+J, V+R, V+R, R+J, R+J, V+R, R+J, R+B

Mode Air Guitar.

R+J, V+R, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+B, J+O

Mode Super Speed.

J+O, J+O, J+O, J+O, J+O, R+J, R+J, R+J, R+J, R+B, R+B, R+B, R+B, R+B, J+B, J+O, J+O

Pas d'échec.

V+R, B, V+R, V+J, B, V+J, R+J, O, R+J, V+J, J, V+J, V+R

Mode performance (pas d'affichage des notes).

V+R, V+R, R+O, R+B, V+R, V+R, R+O, R+B

Mode précision.

R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B, R+J, R+B, R+B, R+J, R+J, J+B, J+B, J+B, R+B

PERSONNAGES CACHÉS

Après avoir débloqué ces personnages, vous devez les acheter en mode Carrière.

DMC

Battez DMC sur le morceau "King of Rock".

Joe Perry

Battez-le dans un duel de guitare en mode Carrière.

CHANSONS À DÉBLOQUER

Une fois débloqués, ces morceaux sont accessibles dans la section "The Vault" qui apparaît lorsque vous appuyez sur la fret bleue depuis la liste des morceaux principaux.

Aerosmith : "Kings and Queens"

Terminez le mode Carrière.

Joe Perry : "Joe Perry Guitar Battle"

Battez Joe Perry dans un duel de guitare en mode Carrière.

GUITARES

Doubleneck

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Expert.

Get a Grip

Terminez le mode Carrière en Difficile.

Nine Lives (Daredevil)

Terminez le mode Carrière en Facile.

Permanent Vacation

Terminez le mode Carrière en Moyen.

Rock In A Hard Place (Zeitgeist)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Moyen.

Toys In The Attic (Rocking Horse)

Obtenez le rang 5 étoiles sur toutes les chansons en Facile.

Walk This Way

Terminez le mode Carrière en Expert.

Guitar Hero : Metallica

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.

J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

BRRVRVRJ	Couleur Gem
JJBRBVRR	Mode Performance
JRVRVRRB	Black Highway
JVRBBBBR	Auto Kick (basse auto)
RRBJVVVJ	Instruments "Air"
RRJRBRRB	Couleur Etoile
RRRBBVVJ	Drum permanent
RVVJBVJV	Fireball vocal
VBRJJRVV	Hyper Vitesse
VRJBBJRV	Costumes Metallica
VRJBRJBV	Ligne 6 débloquée (studio)
VRJJJBBV	Invisibilité
VRVBRRJB	Couleur Flamme
VVRRJRJB	Notes connectées

PERSONNAGES ET COSTUMES BONUS

Personnages

James Hetfield

Remporter 100 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de chanteur.

James Hetfield (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de chanteur.

King Diamond

Réussir le morceau "Evil" dans n'importe quelle carrière.

Kirk Hammett

Remporter 100 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de guitariste.

Kirk Hammett (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de guitariste.

Lars Ulrich

Remporter 100 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de batteur.

Lars Ulrich (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de batteur.

Lemmy

Réussir le morceau "Ace of Spades" dans n'importe quelle carrière.

Robert Trujillo

Remporter 100 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Classic)

Remporter 150 étoiles dans la carrière de bassiste.

Robert Trujillo (Zombie)

Remporter 200 étoiles dans la carrière de bassiste.

Marcus Fretshreder

Remporter 55 étoiles dans la carrière de guitariste.

Matty Cannz

Remporter 55 étoiles dans la carrière de batteur.

Riki Lee

Remporter 55 étoiles dans la carrière de chanteur.

Shirley Crowley

Remporter 55 étoiles dans la carrière de bassiste.

Zack Harmon

Remporter 100 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Classic)

Remporter 150 étoiles en tant que groupe.

Zack Harmon (Zombie)

Remporter 200 étoiles en tant que groupe.

Instruments

Klown Bass

Remporter 45 étoiles en tant que bassiste.

Mean Green Bass

Remporter 25 étoiles en tant que bassiste.

Chansons (Wii et PS2 uniquement)

"Broken, Beat & Scarred"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"Cyanide"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

"My Apocalypse"

Terminer la chanson "The Thing That Should Not Be".

Guitar Hero : World Tour

© Activision Blizzard / Vicarious Visions 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEATS

A l'écran principal, rendez-vous dans les options puis sélectionnez le menu Triche. Entrez ensuite les codes suivants. Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de fois que vous devrez appuyer sur la touche indiquée.

Aaron Steele

Bleu, Rouge, Jaune (5), Vert

Air Instruments

Rouge (2), Bleu, Jaune, Vert (3), Jaune

Always Slide

Vert (2), Rouge (2), Jaune, Rouge, Jaune, Bleu

AT&T BallPark

Jaune, Vert, Rouge (2), Vert, Bleu, Rouge, Jaune

Auto Kick

Jaune, Vert, Rouge, Bleu (4), Rouge

Extra Line 6 Tones

Vert, Rouge, Jaune, Bleu, Rouge, Jaune, Bleu, Vert

Couleur Flamme

Vert, Rouge, Vert, Bleu, Rouge (2), Jaune, Bleu

Couleur Gemme

Bleu, Rouge (2), Vert, Rouge, Vert, Rouge, Jaune

Hypervitesse

Vert, Bleu, Rouge, Jaune (2), Rouge, Vert (2)

Rockeur Invisible

Vert, Rouge, Jaune (3), Bleu (2), Vert

Jonny Viper

Bleu, Rouge, Bleu (2), Jaune (3), Vert

Nick

Vert, Rouge, Bleu, Vert, Rouge, Bleu (2), Vert

Mode Performance

Jaune (2), Bleu, Rouge, Bleu, Vert, Rouge (2)

Rina

Bleu, Rouge, Vert (2), Jaune (3), Vert

Couleur Star

Rouge (2), Jaune, Rouge, Bleu, Rouge (2), Bleu

Débloque toutes les chansons

Bleu (2), Rouge, Vert (2), Bleu (2), Jaune

Boule de feu vocale

Rouge, Vert (2), Jaune, Bleu, Vert, Jaune, Vert

PERSONNAGES CACHÉS

Une fois ces personnages débloqués, vous devez les acheter via le menu de sélection des personnages.

Billy Corgan

Jouer le morceau "Today" en mode Carrière (Band).

Hayley Williams

Jouer le morceau "Misery Business" en mode Carrière (Vocal).

Ozzy Osbourne

Jouer le morceau "Ozzfest gig" en mode Carrière (Vocal).

Rockubot

Terminer le mode Carrière (Drum).

Skeleton

Terminer le mode Carrière (Vocal).

Sting

Jouer le morceau "Demolition Man" en mode Carrière (Basse).

Ted Nugent

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

Travis Barker

Jouer le morceau "Dammit" en mode Carrière (Drum).

Zakk Wylde

Remporter son défi Guitare en mode Carrière (Guitare).

DÉBLOQUER "PULL ME UNDER"

Terminer la carrière complète pour chaque instrument dans tous les niveaux de difficulté pour débloquer la chanson des crédits.

Guitar Hero Greatest Hits

© Activision / Neversoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée.
J = Jaune
B = Bleu
R = Rouge
V = Vert

Couleur étoile

V, R, V, J, V, B, J, R

Couleur Gem

R, R, R, B, B, B, J, V

Drum permanent

V, V, R, R, B, B, J, J

Fireball vocal

V, B, R, R, J, J, B, B

Hyper Vitesse

R, V, B, J, V, J, R, R

Instruments "Air"

J, R, B, V, J, R, R, R

Ligne 6 débloquée (studio)

V, R, J, B, R, J, B, V

Rocker invisible

B, R, R, R, R, J, B, V

Slide permanent

B, J, R, V, B, V, V, J

Guitar Hero III : Legends of Rock

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Depuis l'écran titre, allez dans Options, Cheats, et entrez les codes suivants. Vous devrez à chaque fois appuyer sur le mediator pendant que vous activerez la série de touches indiquée. Lorsque deux touches sont entre parenthèses, ça signifie qu'elles doivent être actionnées en même temps en plus du mediator.

J = Jaune
B = Bleu
O = Orange
R = Rouge
V = Vert

Hyper Vitesse

O, B, O, J, O, B, O, J
Appuyez sur le bouton vert lorsque le code est en surbrillance pour passer d'un niveau de difficulté à un autre.

Mode Performance

(RJ), (RB), (RO), (RB), (RJ), (VB), (RJ), (RB)

Mode Précision

(VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO), (VR), (VR), (VR), (RJ), (RJ), (RB), (RB), (JB), (JO), (JO)

Tous les morceaux

(JO), (RB), (RO), (VB), (RJ), (JO), (RJ), (RB), (VJ), (VJ), (JB), (JB), (JO), (JO), (JB), J, R, (RJ), R, J, O

Air Guitar

(BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (BJ), (VJ), (VJ), (RB), (RB), (RJ), (RJ), (VJ), (VJ), (RJ), (RJ)

PISTE BONUS : "THROUGH THE FIRE AND FLAMES"

Pour débloquer ce morceau, battez Lou dans le dernier duel. La nouvelle musique apparaîtra dans la liste des pistes bonus.

SLASH, LOU ET TOM MORELLO

Lou

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $15,000.

Slash

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

Tom Morello

Battez-le en mode Carrière puis achetez-le pour $10,000.

ASTUCE POUR LES DÉFIS

Pour remporter facilement les défis qui vous opposent à des adversaires, il suffit de conserver tous les bonus obtenus durant le morceau pour les envoyer tous à la suite au dernier moment.

Happy Feet

© Midway / A2M 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VIDÉOS

Voici le nombre de médailles d'or à récupérer pour débloquer les vidéos correspondantes.

Out Of The Egg	1 médaille d'or
Mumble The Outsider	6 médailles d'or
Somebody To Love	12 médailles d'or
Amigo Racing	15 médailles d'or
Boogie Wonderland	21 médailles d'or
Driving Gloria Away	26 médailles d'or
The Zoo	31 médailles d'or
All Together Now	33 médailles d'or

Harry Potter et l'Ordre du Phénix

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Cette nouvelle mouture de la saga Harry Potter vous propose d'explorer Poudlard dans ses moindres recoins et la majeure partie de l'aventure consistera à recruter les membres de l'A.D. (Armée de Dumbledore). Pour ce faire, vous devrez mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées et dont la difficulté sera quasi inexistante. Vous vous aiderez de la Carte du Maraudeur afin de retrouver les élèves et les différents lieux de Poudlard, en les selectionnant et en suivant les traces qui vous mèneront à eux. Outre le fait de compléter la trame principale, vous devrez accomplir lors de votre promenade toutes sortes de tâches rallongeant considérablement la durée de vie du jeu. Ainsi, lorsque par exemple vous verrez des objets détruits sur votre passage, il vous faudra les réparer en utilisant le sort prévu à cet effet. Vous pourrez également vous adonner à des parties de bavboules, d'échecs ou encore de batailles explosives lorsque vous rencontrerez des élèves en pleine partie. Des plaques de sorciers, des pièces d'échecs (en général cachées derrière les rideaux), des insignes et autres objets seront à découvrir sur votre parcours, et vous pourrez observer votre pourcentage de progression en vous rendant à tout moment dans le menu d'information sur le jeu. Cette solution vous aidera à mener à bien l'aventure principale, les mini-quêtes, puis également à obtenir le mot de passe de chacun des 12 portraits.

Les deux détraqueurs

Vous débutez l'aventure en combattant deux détraqueurs et il vous faut simplement effectuer les commandes affichées à l'écran pour les repousser. Vous avez bientôt droit à une cinématique.

Le Square Grimmaurd

Il s'agit d'un tutorial. C'est ici que vous apprendrez les contrôles et les bases du jeu. Le premier sort que vous apprendrez est Accio. Le second charme sera Repulso. Utilisez ensuite ce pouvoir pour déplacer les affaires vers l'autre côté de la pièce. Après une nouvelle séquence, vous vous retrouvez à la cuisine. Vous y apprendrez le sort Reparo. Après avoir réparé les assiettes, vous pouvez vous déplacer dans la cuisine en réparant tout le reste. Une fois que tout est remis à neuf, une nouvelle séquence va se déclencher. Vous allez enfin apprendre le Wingardium Leviosa auprès de Ron. Déplacez alors les vêtements dans la valise, puis une fois que vous aurez rangé tous ceux qui se trouvent dans cette pièce au même endroit, une cinématique va se déclencher.

Poudlard

Lorsque vous prenez le contrôle d'Harry, avancez tout droit et parlez à Fred et Georges. Entrez dans le château, tournez à droite et montez l'escalier. Vous rencontrerez tout en haut (7ème étage) le portrait d'une grosse dame qui vous demandera un mot de passe. Pour l'obtenir, il vous suffit de trouver un étudiant de Gryffondor dans les parages et le lui demander. Entrez alors dans la salle Commune de Gryffondor. Hermione va vous demander d'examiner le tableau d'affichage. Utilisez donc Repulso (ou Accio) pour retourner celui-ci, parlez à nouveau à Hermione, puis il vous faudra trouver Neville.

Notez que vous pouvez à tout moment retrouver la trace d'une personne ou d'un endroit en le sélectionnant dans la carte du Maraudeur et en suivant les traces de pas au sol.

Neville se trouve donc sur le pont, et il vous faut effrayer les Serpentards l'entourant avec votre baguette magique.

Parlez-lui et rejoignez la tour pour suivre votre cours sur la Défense Contre les Forces du Mal, en haut des escaliers tournants.

Une fois que vous aurez retrouvé Fred et Georges, viendra votre premier duel contre un Serpentard. Utilisez alors les deux sorts que viennent de vous apprendre Fred et Georges pour en venir à bout facilement.

Blibliothèque

Suite à quelques séquences, il vous faudra rejoindre la bibliothèque. Ouvrez votre carte, et sélectionnez la bibliothèque pour faire apparaître les traces de pas à suivre. Celle-ci se trouve au deuxième étage et vous pouvez passer à travers un portrait pour la rejoindre. Une fois dans la bibliothèque, le livre que vous recherchez se trouve sur l'étagère du dessus. Pour l'obtenir, il vous faut utiliser Wingadium Leviosa sur la table et la placer au bas de l'étagère. Toutefois, lorsque vous monterez sur celle-ci pour atteindre le livre, celui-ci s'envolera vers une autre étagère. Répétez l'opération pour tenter de l'attraper, puis vous pourrez finalement vous en emparer lorsqu'il se trouvera sur la table centrale. Il ne s'agit pas du bon livre ! Il vous faut donc suivre les empreintes de pas (grâce à votre carte) jusqu'aux toilettes de Mimi Geignarde, pour finalement y apprendre le sort Incendio. Éclairez ensuite toutes les torches de la pièce, puis après diverses séquences vous devrez à nouveau trouver Neville (facilement, toujours grâce à la carte). Celui-ci est au niveau des serres, et vous devrez lui donner un coup de main en utilisant Incendio sur les plantes qui obstruent le passage. En le suivant, vous vous retrouvez dans la Salle sur Demande, puis après lui avoir appris le sort Protego, vous allez devoir maintenant former l'Armée de Dumbledore. L'objectif est de prévenir tous les membres afin de les rassembler à cet endroit.

Salle sur Demande

Vous êtes pour l'instant 4 membres sur 28. Voici comment trouver les autres (facilement en ouvrant la liste des personnages et en suivant les traces) et réussir à les convoquer :

- Dean Thomas :

Il est situé dans la Cour de la Métamorphose. Vous devrez alors trouver 5 gargouilles parlantes.

L'une se trouvera dans les escaliers menant au cours sur la Défense Contre les Forces du Mal. Une deuxième sera située dans la Cour de la Métamorphose même, à proximité de l'arbre.

Une troisième, quant à elle, se trouvera en haut des escaliers de la Cour Pavée, après avoir réparé ces derniers et être allé au bout du balcon. Notez que vous pourrez réparer d'autres gargouilles pour découvrir quelques symboles cachés de Poudlard.

La quatrième gargouille est placée sur une des extrémités du Viaduc.
Vous trouverez la dernière gargouille au quatrième étage, en montant les escaliers situés à gauche du portrait. Vous la trouverez derrière la première porte de gauche, au bout du balcon.

Une fois les cinq gargouilles retrouvées, retournez voir Dean et il se rendra à la Salle sur Demande.

- Hannah Abott :

Elle se trouve tout en bas des escaliers. Elle acceptera de rejoindre la Salle sur Demande à condition que vous trouviez le passage secret vers cette même pièce, afin qu'elle ne se fasse pas repérer par Ombrage. Vous le trouverez en haut des escaliers, situés face à Hannah. Il s'agit d'un tableau qui vous donnera un mot de passe à aller répéter à la jeune fille. Celle-ci ira ensuite rejoindre la Salle sur Demande.

- Ginny Weasley :

Vous la trouverez dans la Salle Commune de Gryffondor. Elle vous demande de récupérer le venin de Doxy.
Dirigez-vous alors dans le dortoir des garçons pour prendre dans votre valise (au sol, entre deux lits) votre cape

d'invisibilité, puis rendez-vous maintenant dans la classe de la Défense Contre les Forces du Mal. Il y a là deux élèves qui gardent l'entrée de la porte du bureau d'Ombrage. Cassez donc les deux pots pour les distraire et vous glisser ainsi dans le bureau, en haut des escaliers. Restez discret en vous rendant dans la petite pièce du fond à droite, puis Hermione s'emparera de la bouteille de venin. Repartez dans la salle principale de Griffondor après avoir reposé votre cape au dortoir et Ginny se rendra ensuite à la Salle sur Demande. Rejoignez-la à cet endroit pour lui apprendre le sort Reducto.

- Angelina Johnson :

Celle-ci se trouve dans la salle des trophées, accessible via la Grande Salle, en passant par la porte cachée derrière le siège de Dumbledore. Effectuez sur celui-ci un Wingardium Leviosa pour le déplacer, puis descendez les escaliers que vous trouvez derrière cette porte. Vous devrez alors replacer les trophées dorés sur les socles dorés, puis faire de même avec les trophées argentés, à placer bien sûr sur les socles argentés. Il vous restera ensuite à effectuer un Reparo sur les vitrines, pour qu'Angelina rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Cho Chang :

Celle-ci sera dans la volière, qui se trouve au nord-ouest de la carte. Vous devrez aider Cho à attraper un hibou. A chaque fois que vous vous approcherez de lui, celui-ci volera de plus en plus haut dans la pièce. Vous devrez parfois longer des rebords (et en réparer un) pour essayer de l'atteindre. Vers la fin de la poursuite, l'oiseau va gagner les hauteurs de la volière, et il vous faudra réparer les piliers puis grimper le long de ceux-ci pour finalement l'attraper après être redescendu du troisième. Après vous avoir remercié, Cho rejoindra les autres recrues.

- Colin Crivey :

Vous le trouverez dans la Cour pavée. L'objectif est de récupérer son appareil photo. Faites donc léviter un banc et placez-le juste derrière l'endroit où se tient Colin, à gauche de là où il y a un rebord caché par des plantes. Faites donc cramer celles-ci avec Incendio pour poursuivre jusqu'au premier tuyau. Une fois en haut, de celui-ci, il vous faudra longer le rebord de gauche pour atteindre un autre tuyau vous menant au rebord supérieur et réparer la partie de tuyau brisée pour poursuivre dans la direction de l'appareil. Après avoir réparé et longé le rebord situé plus haut, vous atteindrez l'appareil photo. Faites-le léviter jusqu'à Colin, puis redescendez via le long tuyau de gauche. Il faudra le rejoindre à la Salle sur Demande pour lui apprendre à lancer un Petrifictus Totalus.

- Fred, Georges et Lee Jordan :

Ils se trouvent dans le hangar à bateaux situé au bout du chemin partant de la Cour Pavée. Après leur avoir parlé, montez à l'échelle puis soulevez les couvertures des bateaux avec un Wingardium Leviosa. Faites ensuite léviter les boîtes que vous envoie Georges pour les placer dans les trois parties de chaque barque. Une fois ceci fait, recouvrez-les puis redescendez. Après vous avoir offert une boîte sur laquelle utiliser Incendio, les 3 compères iront rejoindre la Salle sur Demande.

- Ernie MacMillan :

Il est situé près de la hutte de Hagrid. Il vous demandera de lui trouver 5 molly et une mandragore. Vous récupérerez ainsi un molly à proximité, dans le champ de citrouilles, puis quatre autres en remontant la pente, jusqu'à la place entourée de rochers qui fait face à l'entrée du Pont Couvert. Quant à la mandragore, elle se trouvera dans la Serre de Botanique et vous pourrez la récupérer au bout, sur la table, après avoir utilisé un cache oreilles qui se trouve accroché au mur adjacent. Retournez ensuite voir Ernie pour qu'il rejoigne finalement la Salle sur Demande.

- Padma et Parvati Patil :

Vous les trouverez au deuxième étage, en passant la porte qui se trouve après le Pont de Pierre. Elles vont vous demander de les retrouver en dehors de la Salle de Divination qui se trouve au septième étage, en haut de l'escalier tournant. Vous n'avez qu'à leur parler et elles rejoindront ensuite les autres recrues.

- Luna Lovegood :

Elle vous demande d'amener la boule de viande en haut de la montée, dans le demi-cercle de pierres. Utilisez Wingardium Leviosa pour la monter petit à petit en la calant contre les rochers pour éviter qu'elle ne redescende tout en bas (bon courage…). Une fois que vous la placez au sommet, un sombral descendra se nourrir et Luna rejoindra la Salle sur Demande.

- Michael Corner, Terry boot, Anthony Goldstein :

Trouvez-les puis parlez-leur simplement.

- Zacharias Smith :

Une fois que vous le rejoignez dans la bibliothèque, il vous faudra l'aider à faire ses devoirs. Il vous demande tout d'abord de trouver le « monstrueux livre des monstres », qui sera posé en face d'une étagère de la deuxième pièce de la bibliothèque. Ramenez-le lui, puis il vous demandera alors de lui apporter une potion située dans l'infirmerie. Rendez-vous y pour vous en emparer et la lui apporter. Avant de rejoindre les autres recrues, il aura une dernière requête : il souhaite avoir la date de la mort de Nick Quasi-Sans-Tête. Celui-ci apparaît alors juste à côté de vous. Parlez une dernière fois à Zacharias pour lui donner cette date et il gagnera la Salle sur Demande. Trouvez-le ensuite dans cette salle pour lui apprendre Rictusempra.

- Susan Bones :

Une fois que vous l'avez trouvée, débarrassez-vous des deux gêneurs en utilisant vos sorts de combats, puis Susan, une fois libre, rejoindra les autres élèves.

Une fois les 28 membres recrutés, retournez à la Salle sur Demande pour parler à Cho et lui apprendre le Levicorpus.

Le Rêve d'Harry

Suite à la cinématique, rejoignez McGonagall tout de suite derrière le portrait, puis elle vous demande d'aller parler à Dumbledore. Trouvez-le grâce à votre carte, puis suite à une nouvelle séquence, vous allez suivre un cours d'Occlumencie. Pour chasser Rogue, bougez le stick droit rapidement et plusieurs fois dans la direction opposée à celle de sa baguette, afin de la ramener au centre.

Noël au Square Grimmaurd

Montez la première série de marches pour trouver Ginny derrière la porte de gauche. Elle a besoin que vous l'aidiez à trouver des objets que Kreattur a cachés dans la pièce. Commencez donc par effectuer un Accio sur le portrait accroché au mur du fond pour trouver un premier objet. Le second objet sera le livre posé sur la petite commode d'à côté. Regardez ensuite le petit meuble qui est situé entre les fenêtres et les chandeliers pour le déplacer et trouver ainsi une boîte à musique. Observez ensuite la petite bibliothèque pleine de livres située encore plus à droite afin de compléter cette tâche que vous a demandée Ginny. Allez maintenant dans la pièce située à côté des marches qui donnent à l'étage encore au-dessus pour parler à Sirius. Il vous dira être à la recherche de Kreattur. Redescendez dans la cuisine pour parler à Arthur Weasley qui vous dira de retourner voir Sirius ! Suite à la séquence, vous revoici à Poudlard.

Retour à Poudlard

Il vous faut bientôt rejoindre Rogue pour une nouvelle séance d'Occlumancie en suivant les traces, puis suite à celle-ci, Hermione vous demandera de rejoindre la Salle sur Demande. Après avoir appris le sort Spero Patronum aux élèves, vous serez attaqué par des Serpentards accompagnés d'Ombrage, et perdrez obligatoirement le combat. Suite aux séquences où vous voyez Ombrage prendre la place de Dumbledore, vous devez vous rendre à la cabane d'Hagrid. Une fois là-bas, vous serez à nouveau attaqué par des Serpentards. Utilisez Protego et Expelliarmus contre vos ennemis, puis la fin du duel enclenchera une nouvelle cinématique. Vous devez maintenant retrouver les membres de

l'A.D. une fois de plus. Aidez-vous bien sûr de la carte du Maraudeur pour les repérer :

- Colin Crivey :

Il se trouve à l'entrée de la volière. Vous devrez brûler la plante avec un Incendio, puis grimper le long de la tour tout en haut du poteau vertical. Longez alors le rebord de gauche, puis descendez le long de ce nouveau poteau vertical. Vous atteignez un rebord qui vous permettra d'atteindre la fenêtre de la volière sur la gauche et de rentrer à l'intérieur de celle-ci. Colin va ensuite vous envoyer des boîtes à placer grâce à Wingardium Leviosa dans les emplacements marqués par des croix rouges. Vous aurez deux croix rouges au rez-de-chaussée, deux autres au premier étage, ainsi qu'une dernière située un demi étage plus haut. Une fois les cinq boîtes placées, gagnez les hauteurs de la tour, empruntez la porte, puis réparez le rebord pour sortir par la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à descendre le long des différentes colonnes que vous atteindrez en longeant les rebords, puis vous en avez terminé avec la tâche de Colin.

- Luna Lovegood (premier marécage) :

Les traces vous amènent à la Cour de la Tour. Après la séquence où Luna vous explique qu'il vous faut vous occuper des marécages de Fred et Georges, repérez l'endroit où est située la petite croix rouge légèrement à gauche de l'arbre, dans le coin de la cour. Avec Wingardium Leviosa, posez donc le banc de gauche sur celle-ci afin d'atteindre le rebord supérieur et de pouvoir vous retrouver sur le toit. Dirigez-vous ensuite sur la gauche en réparant le trou, puis arrivé à la tourelle, effectuez un Reducto contre le mur de celle-ci afin de le détruire et révéler le marécage. Faites-le ensuite léviter jusqu'en bas, pour redescendre et le placer sur la grande croix (si cela n'a pas déjà été fait par vos collègues). Il ne vous reste plus qu'à lancer un Incendio ou un Reducto sur le marécage pour le déployer.

- Ginny Weasley (deuxième marécage) :

Elle se trouvera dans la Cour de Métamorphose. Vous devrez vous approcher de l'arbre que vous montre la caméra et faire léviter le marécage, tandis que des Serpentards apparaîtront pour vous en empêcher. Suite au combat, placez le marécage sur la grosse croix rouge au centre de la cour puis effectuez un Reducto ou un Incendio sur celui-ci.

- Le troisième marécage :

Pour le trouver, rendez-vous à la Cour Pavée, où il vous faudra monter les marches du fond pour courir le long du balcon et trouver dans le coin un poteau à réparer. Grimpez donc le long de celui-ci jusqu'à atteindre un premier rebord sur votre gauche. Longez dans cette direction jusqu'à atteindre un nouveau poteau vertical au bout du second rebord. Une fois tout en haut du poteau, vous pourrez marcher à côté des remparts et trouver le marécage un peu plus loin. Utilisez Wingardium Leviosa pour le faire descendre tout en bas, puis rejoignez-le à votre tour, afin de le positionner sur la croix rouge et pour appliquer Incendio ou Reducto dessus.

- Padma et Parvati Patil :

Elles vous demandent de saboter le haut-parleur d'à côté. Empilez donc les deux bancs l'un sur l'autre afin de pouvoir atteindre celui-ci. Versez la potion dessus, puis regardez ensuite où se trouvent les soeurs Patil sur votre carte afin de les rejoindre et saboter le haut-parleur suivant, et ainsi de suite, toujours en vous aidant des bancs. Il y aura en tout 6 haut-parleurs à détruire.

- Dean Thomas :

Il va lancer l'idée de détraquer l'horloge. Utilisez donc Wingardium Leviosa sur les 3ème, 4ème et 5ème rouages en partant du bas, puis positionnez-les sur le côté gauche. Montez ensuite les escaliers latéraux pour aller récupérer les trois rouages de rechange et les envoyer à Dean. Redescendez vers lui, puis placez ces engrenages sur les trois axes du côté droit (les deux moyens à gauche et à droite, puis le gros au milieu).

Il vous faut maintenant rejoindre Rogue pour un nouveau cours d'Occlumancie. Suite au cours, trouvez Fred et Georges.

- Fred et Georges :

Après les avoir rejoints, vous contrôlez un des deux frères et vous devez déclencher l'ouverture du marécage avec Incendio ou Reducto. Va s'ensuivre une séquence où les deux frangins seront sur leur balai et vous devrez utiliser Incendio sur les différentes boîtes réparties dans les escaliers et la salle de classe.

Trouver Sirius et combattre Voldemort

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry après les cinématiques, rendez-vous au Cromlech (cercle de rochers) pour engager un combat contre la Brigade Inquisitoriale. Utilisez essentiellement Protego et Expelliarmus. Une nouvelle cinématique va alors s'enclencher. Lorsque vous contrôlerez Sirius, vous perdrez le combat contre vos deux ennemis (même s'il est possible de gagner après un long combat, la séquence sera la même).
Vous contrôlerez ensuite Dumbledore dans un face-à-face avec Voldemort. Utilisez les sorts Stupéfix et Expelliarmus, puis protégez-vous avec Protego. Lorsqu'il réapparaîtra au centre de la pièce, il absorbera une quantité d'énergie (dont vos attaques) qu'il finira par vous renvoyer. C'est là que vous devrez utiliser Protego pour lui renvoyer son attaque, puis répéter l'opération une fois ou deux afin de passer à la phase finale du combat. Il vous enverra des chaises à la figure. Utilisez Protego pour les contrer et envoyez-lui un maximum d'Expelliarmus. Vous contrôlez finalement Harry et devez vaincre Voldemort de la même manière que dans vos cours d'Occlumancie. Suite à votre victoire, observez la séquence et il vous restera une dernière petite quête et d'autres tâches annexes.

Trouver les affaires de Luna

Une fois que vous la rejoignez dans le Hall d'entrée, elle vous demande de l'aider à retrouver ses affaires. Voici où elles se trouvent :
- Dans la cour d'où vous venez, en balayant un des tas de feuilles à l'aide du balai que vous trouvez non loin des deux élèves qui jouent.
- A l'entrée du Viaduc, sur l'étagère de droite.
- Dans la Bibliothèque, sur la première grande table.
- Dans la Cour de la Tour, au centre.
- Dans la Grande Salle, sur la table de gauche lorsque vous entrez.
Retournez ensuite voir Luna pour lui remettre ses affaires.

Mini-quête du Professeur Rogue

Allez trouver le livre demandé dans la réserve de la bibliothèque, tout au fond. Au bout à gauche de la salle, vous trouvez un livre seul posé sur l'étagère. C'est le bon. Retournez voir Rogue pour compléter cette mini-quête.

Mini-quête du Professeur Flitwick

Retrouvez Flitwick puis rendez-vous dans la Grande Salle pour trouver la fille qui a le livre que vous recherchez, puis rapportez votre dissertation à Flitwick.

Mini-quête du Professeur Chourave

Après avoir parlé au professeur, trouvez Neville dans la Salle sur Demande et il vous indiquera où trouver le livre qui vous aidera à disserter. Il se trouve dans le dortoir des garçons. Retournez ensuite voir Chourave.

Mini-quête du Professeur McGonagall

Elle vous demande d'aller trouver les élèves qui se sont cachés au niveau de la Classe de Divination. Une fois que vous les avez trouvés, retournez lui parler.

Le portrait du joueur de Quidditch

Rendez-vous dans la Salle Commune de Gryffondor pour entendre quelqu'un vous appeler. Il s'agit du joueur de

Quidditch qui se trouve dans le portrait accroché en haut à droite de la cheminée. Pour pouvoir lui parler, placez la table sous le tableau et montez dessus. Il vous dit qu'il a en sa possession un vif d'or qui vous appartient, mais qu'il a perdu le sien dans un des portraits. Adressez-vous alors au portrait situé à gauche de la porte menant au dortoir, juste derrière vous.

Obtenir les mots de passe des 12 portraits

- Le portrait de la Bibliothèque :

Vous le trouverez sur votre droite, en entrant dans la Bibliothèque. Il vous demande de lui donner les gros titres de la Gazette du Sorcier. Pour la trouver, rendez-vous dans la Grande Salle, puis placez-vous sur le podium, devant la longue table, face aux élèves. Effectuez un Repulso, puis un Wingardium Leviosa pour voir voler des oiseaux. L'un d'eux laissera tomber au sol le journal à ramasser. Une fois qu'Harry a lu les nouvelles, retournez parler au portrait de la Bibliothèque pour obtenir son mot de passe.

- Le portrait de la grosse dame :

Voir le premier paragraphe du chapitre «Poudlard».

- Le portrait à proximité de la Serre de Botanique :

Parlez-lui et il vous demandera de cacher le tableau de l'oeil en face de lui. Effectuez un Reparo sur les deux armures de chaque côté de celui-ci et une banderole de Gryffondor s'abaissera. Le portrait vous donnera ensuite son mot de passe.

- Le portrait des escaliers du 3ème étage :

Il s'agit d'une femme qui se trouve dans le coin, et qui vous demande de lui faire parvenir de la nourriture par le biais du tableau de l'homme et son chien situé un peu plus bas, comme vous le montre la caméra. Allez donc lui parler et il vous déclarera qu'il enverra de la nourriture à la jeune femme. Retournez voir celle-ci pour obtenir finalement le mot de passe.

- Le portrait à l'entrée du Viaduc :

Il ne vous révélera son mot de passe qu'une fois que vous aurez chassé les deux étudiants qui se trouvent dans la pièce. Pour ce faire, pointez simplement votre baguette dans leur direction et vous les verrez s'enfuir par la grande porte. Vous pouvez obtenir maintenant le fameux mot de passe.

- Le portrait de l'astronome :

Voir le paragraphe «Hannah Abott» dans le chapitre de la «Salle sur Demande».

- Le portrait de l'homme et son chien :

Il est situé au 1er étage dans la salle des escaliers. C'est celui qui vous aide à obtenir le mot de passe du portrait de la femme affamée au 3ème étage. Pour obtenir son mot de passe cette fois, demandez à un élève de Poufsouffle, parmi les nombreux qui traînent dans les environs.

- Le portrait du professeur Fronsac :

Il est situé au 2ème étage de la salle des escaliers. Il vous demande de trouver un élève de Serdaigle pour lui demander la réponse à sa question. Vous trouverez des élèves de Serdaigle facilement dans les environs. Retournez donner la réponse à Fronsac.

- Le portrait des escaliers du 4ème étage :

Pour obtenir son mot de passe, il vous demande de trouver «l'homme à trois têtes». Celui-ci se trouve au 7ème étage, dans le couloir qui mène à la Salle sur Demande. Il n'a pas trois têtes mais s'imagine en avoir trois. Donc pas d'inquiétude, vous avez trouvé le bon. Il vous dit d'aller trouver le portrait de Fronsac. Celui-ci se trouve au 2ème étage. C'est celui qui vous ouvre l'accès à la Bibliothèque. Il vous dira d'aller rejoindre la bergère, sur le palier du 2ème étage. Passez donc par le portrait de Fronsac, puis allez à droite et prenez la première à gauche. Vous trouverez au bas des marches le fameux tableau de la bergère (légèrement surélevé). Parlez-lui et elle vous dira d'aller demander au portrait de l'Entrée du Viaduc, celui qui vous avait demandé de chasser les élèves pour qu'il vous révèle son mot de passe. Il vous dira enfin d'aller trouver l'homme et son chien pour qu'il vous révèle finalement le mot de passe du portrait du 4ème. Retournez face à celui-ci pour énoncer le mot de passe et révéler le passage.

- Le portrait qui a oublié son mot de passe :

Vous le trouverez dans le couloir en arc de cercle du 3ème étage. Il n'a pas entendu son mot de passe depuis 50 ans et il vous recommande de trouver quelqu'un qui est ici depuis tout ce temps. Rendez-vous donc aux toilettes de Mimi Geignarde pour lui demander le mot de passe et revenez le dire au portrait.

- Le portrait de l'homme à trois têtes :

Vous le trouverez dans le couloir du 7ème étage et il vous demande de trouver son «autre lui». Il se situe dans un couloir du 4ème étage (après avoir pris les escaliers à gauche du portrait menant à la bibliothèque, et franchi la porte au bout du couloir) et vous pourrez lui parler après avoir nettoyé les toiles d'araignées qui le cachent grâce à Incendio. Il vous donnera le mot de passe.

- Le portrait de Serpentard :

Allez le trouver au bout du Couloir des Cachots pour que la femme vous refuse l'accès, vous suggérant d'aller demander le mot de passe à un élève de Serpentard. Bien entendu, aucun de ces élèves ne vous le donnera. Il vous faudra donc aller enfiler votre cape d'invisibilité dans le dortoir des garçons et rejoindre à nouveau ce Couloir des Cachots pour surprendre des élèves en train d'emprunter le passage. Remontez au dortoir poser votre cape et retournez enfin devant le portrait de Serpentard pour utiliser le mot de passe.

SALLE DES RÉCOMPENSES

Trophée des personnages

Rencontrez les 58 personnages de Poudlard.

Trophée de Défense contre les Forces du Mal

Lancez tous les sorts défensifs dans les six duels.

Trophée des fantômes

Trouvez les quatre fantômes.

Trophée de la nature

Trouvez toutes les empreintes d'animaux.

Harry Potter et le Prince de Sang-Mêlé

© Electronic Arts / EA Bright Light Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DES ÉCUSSONS

3 Ecussons	Duels 2 joueurs (Drago & Luna)
8 Ecussons	Plus d'énergie dans les duels
14 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (zone d'entraînement)
21 Ecussons	Bombabouses débloquées
29 Ecussons	Duels 2 joueurs (Crabbe & Goyle)
38 Ecussons	Meilleur score au Quidditch
48 Ecussons	Chaudrons explosifs débloqués
59 Ecussons	Arène de duels 2 joueurs (transfiguration)
71 Ecussons	Encore plus d'énergie dans les duels
84 Ecussons	Duels 2 joueurs (Ginny & Hermione)
98 Ecussons	Filtre d'amour accessible au club de potions
113 Ecussons	Arène duels 2 joueurs (cour pavée)
129 Ecussons	Plus de mini-écussons
150 Ecussons	Duels 2 joueurs (Severus Rogue)

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après avoir été promu capitaine de votre équipe, vous allez apprendre les commandes de base. Prenez le balai de Ron et apprenez à l'utiliser pour voler. Passez entre les étoiles flottantes dans les airs pour gagner du temps. Essayez de ne pas les rater mais si c'est le cas vous ne recommencerez pas dès le début, il s'agit évidemment d'un apprentissage.

A la fin de cette première leçon, allez voir Ron et Hermione pour les aider. Lancez le sort Wingardium Leviosa pour projeter les chaudrons dans le marais. Suivez les indications qui s'affichent à droite de l'écran et faites flotter les chaudrons avant de les lancer l'un après l'autre dans l'eau.

Après la cinématique, suivez Luna jusqu'au château. Prenez les écussons de Poudlard qui se trouvent en chemin. Apprenez ensuite à libérer les minis écussons qui se trouvent dans les objets brillants, comme les statues, les lampadaires et autres objets. Récupérez suffisamment de mini écussons pour obtenir des écussons de Poudlard. Continuez votre route et repérez les objets entourés par une aura, ils contiennent des mini écussons. Récupérez alors ces mini écussons et continuez vers le château de Poudlard.

Secteur 1 débloqué

Après la cinématique vous vous retrouvez dans le château de Poudlard. Appelez Nick quasi sans tête pour qu'il vous montre le chemin vers la salle des potions. Appelez-le à chaque fois que vous voulez retrouver votre chemin dans le château. Suivez Nick dans les escaliers et ramassez les écussons et les mini-écussons qui se trouvent en chemin.

Sortez dans la cour et apprenez à sprinter. Une fois devant la porte marquée par un écusson, lancez un objet pour faire tomber le premier. Ramassez-le et continuez votre chemin.

Entrez dans la salle des potions et suivez les indications qui s'affichent pour réaliser votre première potion. Sélectionnez la bouteille rose et versez le liquide dans le chaudron jusqu'à obtenir une couleur jaune, ajoutez ensuite l'ingrédient du récipient marron pour obtenir la couleur mauve. Dissipez ensuite la fumée en suivant les indications qui s'affichent. Préparez ensuite la potion avant la fin du temps imparti. Mélangez les ingrédients selon l'ordre établi pour obtenir les couleurs désirées et réussir.

Passez ensuite à la deuxième potion. Commencez par chauffer la potion trois fois. Ensuite vous passerez à la création des autres potions. Vous devrez alterner entre l'ajout de potion et le chauffage du chaudron. Chauffez et mélangez la potion tout en vérifiant la couleur du liquide à chaque fois. Après la fin du cours, retrouvez Ron à l'extérieur.

Allez maintenant à la grande salle en passant derrière le portrait accroché au mur. Descendez les escaliers et demandez à Nick de vous ouvrir la porte. Entrez et parlez au capitaine du club de duel. Appliquez ensuite le Stupéfix sur Ron trois fois. Esquivez ensuite ses attaques et lancez-lui trois Expelliarmus pour le désarmer. Vous aurez ensuite un vrai duel qui se déroule sur trois manches. Lancez plusieurs Stupéfix tout en esquivant les ripostes de Ron. Lancez-lui un Expelliarmus et lorsqu'il est à terre tirez-lui des Stupéfix. Continuez avec cette tactique pour gagner les manches et le duel. Rejoignez ensuite Ron à l'extérieur.

Vous devez rejoindre le bureau de Dumbledore pour votre premier cours particulier. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin et vous amène jusqu'à la statue. Prononcez le mot de passe pour pouvoir rejoindre Dumbledore.

Secteur 2 débloqué

Après la cinématique, vous devez rejoindre le terrain de Quidditch avec Katie. Quand la herse portail se referme, utilisez le sort Reparo pour réparer le levier. Kate ouvrira la porte et vous continuerez ensemble vers le terrain. Battez Goyle dans le duel en lui assénant plusieurs Expelliarmus. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain. Une fois à bord de votre balai, vous allez devoir passer entre les étoiles et essayer de ne pas en rater une. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et vous risquez de recommencer l'épreuve. Après la cinématique, allez voir Ginny à l'entrée des vestiaires du terrain de Quidditch.

Secteur 3 débloqué

Vous devez maintenant vous rendre aux serres de botanique pour retrouver le club de potions. Appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Entrez dans la serre et choisissez un test pour adhérer à ce club. Vous devez préparer la potion Volubilis. Mélangez les ingrédients et chauffez le chaudron comme indiqué pour réussir la potion avant la fin du temps imparti. Vous allez ensuite faire la potion de Ginny. Vous allez apprendre à secouer les bouteilles d'ingrédients avant de les utiliser. Revenez ensuite voir Grinny qui se trouve au terrain de Quidditch. A la sortie des serres, Crabble vous affronte dans un duel. Evitez ses séries de triple Stupéfix et lancez les vôtres. Lancez aussi des Expelliarmus pour le mettre à terre. Continuez à l'attaquer jusqu'à en venir à bout.

Vous allez ensuite faire une démonstration de Protego en suivant les indications qui s'affichent. Lancez le sort juste avant l'impact du tir ennemi pour créer un bouclier protecteur. Vous allez ensuite renforcer votre sort Stupéfix en suivant les indications qui s'affichent. Cette attaque est puissante mais nécessite plus de temps pour être accomplie et vous pouvez être exposé aux tirs ennemis. Donc choisissez bien le timing de l'exécution.

Après la cinématique rejoignez le terrain de Quidditch. En chemin, vous croiserez un membre des Serpentard qui vous affronte en duel. Ses attaques sont très rapides. Esquivez alors rapidement tout en ripostant en même temps avec des Stupéfix. Lacez un Expelliarmus quand il est touché par un Stupéfix et lorsqu'il est au sol, continuez vos attaques de Stupéfix. Continuez ensuite votre chemin jusqu'au terrain.

Avant de commencer le match, vous allez effectuer un échauffement. Vous devez comme d'habitude passer à travers

les étoiles flottantes. Le parcours est rapide et vous devez diriger rapidement Harry pour ne pas rater les étoiles (surtout pendant les virages). Evitez les nombreux obstacles qui se trouvent sur votre chemin dans la deuxième partie du parcours. Après l'entrainement, vous passez au match. Le principe est le même mais vous n'êtes pas seul sur le terrain ; vous affrontez l'équipe des Serpentards. Ils vous gêneront pendant la course et ils vont essayer de vous pousser loin des étoiles. Poussez-les hors de votre chemin et évitez aussi les obstacles.

Après la cinématique, appelez Nick pour qu'il vous conduise jusqu'à Luna. Apprenez ensuite le sort Incendio pour lancer du feu sur la caisse des feux d'artifice. Montez ensuite les marches et enflammez les caisses indiquées par Luna. Amenez ensuite cette dernière à la fête qui se déroule au bureau du professeur Slughorn.

Secteur 4 débloqué

Suivez Luna et ramassez les écussons et les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, vous allez apprendre à mélanger une nouvelle potion. Après cet apprentissage, vous devez préparer une potion en utilisant les ingrédients et en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Après la cinématique, suivez Rogue et Drago dans les couloirs du château.

Après la cinématique, affrontez la sorcière Bellatrix dans un duel qui se déroule sur deux manches. Esquivez tout en lançant des Stupéfix et utilisez le Stupéfix renforcé suivi d'un Expelliarmus. Pendant que l'ennemi est à terre, lancez-lui des Stupéfix pour l'affaiblir davantage. Quand la sorcière tente de se relever, lancez un autre Expelliarmus pour la remettre à terre. Continuez avec cette tactique pour la neutraliser durant les deux manches du duel. Vous affronterez ensuite le loup garou. Il est très rapide et esquive vos tirs avec facilité. Utilisez donc le Stupéfix renforcé pour essayer de le toucher. Lorsqu'il est touché, enchainez directement avec un Expelliarmus pour le mettre à terre. Quand il est à genoux et s'apprête à se relever, lancez-lui un autre Expelliarmus pour le toucher avant qu'il ne trouve le temps d'esquiver ou de riposter. Répétez ces actions jusqu'à le battre et sauver Grinn.

Une fois dans le château, vous devez vous rendre au septième étage pour découvrir ce que manigance Drago. Passez par le nouveau raccourci qui se trouve à gauche ensuite appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Suivez-le jusqu'au couloir du septième étage. Vous ne retrouvez pas Drago mais vous tombez nez à nez avec Ron.

Après la conversation, allez rejoindre Hermione dans la salle des potions. Parlez-lui ensuite préparez la potion mystère. Vous devez aller ensuite au bureau de Dumbledore. Avant d'atteindre le bureau, vous trouverez une fillette qui s'est fait voler son Boulurlard. Allez voir le membre de la Serpentard qui a pris l'objet de la fillette et affrontez-le en duel. Il n'est pas très coriace et quelques Stupéfix suivis d'un ou deux Expelliarmus suffiront à le mettre KO. Reprenez votre route et allez dans le bureau de Dumbledore.

Secteur 5 débloqué

Après la cinématique, suivez Hermione jusqu'à la cour de métamorphose. Parlez au professeur ensuite apprenez à jeter le sort Levicorpus. Appliquez ensuite ce sort dans le duel qui suit. Quand votre adversaire est suspendu, lancez vos Stupéfix pour l'affaiblir. Gagnez les deux manches du duel en utilisant votre nouveau sort. Allez ensuite au terrain de Quidditch et essayez encore fois d'attraper le vif d'or. La seule difficulté de cet entrainement réside dans le passage entre les anneaux bloqués par des obstacles. Foncez alors dans le tas pour défoncer les obstacles et traverser.

Après l'entrainement, suivez Ron jusqu'à la salle des potions. En chemin, un Serpentard vous défie et vous devez l'affronter en duel. Battez-le facilement en utilisant le Levicorpus et le Stupéfix. Reprenez ensuite votre route jusqu'à l'escalier. En bas, se trouve Lavande. Allez lui parler ensuite utilisez Wingardium Leviosa pour faire léviter son sac. Attrapez ensuite ses livres en déplaçant le sac vers ces livres. Une fois le travail accompli, reprenez votre chemin jusqu'à la salle de potions. Préparez la nouvelle potion avant la fin du temps imparti pour clore le chapitre.

Secteur 6 débloqué

Allez voir Ron qui se trouve à l'extérieur de la salle. Appelez ensuite Nick pour qu'il vous indique le chemin vers la tour d'astronomie. En cours de route, vous serez pris dans le piège des Serpentards. Affrontez les deux ennemis et utilisez les étagères pour vous mettre à l'abri de leurs tirs. Utilisez le Levicorpus pour suspendre vos ennemis dans les airs pendant que vous tirez des Stupéfix. Vous les battrez mais vous vous ferez quand même attraper et enfermer par les Serpentards.

Ramassez le levier et lancez-le contre la porte. Quand il se brise, ramassez-le et passez-le entre les grilles de la porte. Utilisez ensuite Reparo pour le réparer et placez-le dans son socle pour ouvrir la porte et passer. Vous pouvez faire la même chose à l'écusson qui se trouve au fond de la salle. Brisez-le ensuite sortez-le à travers les grilles et réparez-le pour le garder.

Vous allez maintenant incarner Ron. Suivez Harry jusqu'au bureau de Slughorn. Vous pouvez sprinter pour aller plus vite et vous pouvez aussi récolter les mini écussons qui se trouvent en chemin. Une fois sur place, préparez la potion pour sauver Ron.

Après la cinématique, rejoignez le terrain de Quidditch pour disputer le match contre Poufsouffle. Comme d'habitude, appelez Nick pour qu'il vous montre le chemin. Echauffez-vous avant la partie en passant à travers les étoiles. Passez ensuite au match.

Pour le match, et comme pendant le dernier entrainement, la poursuite passe par la forêt. Faites attention donc aux arbres et aux autres concurrent qui vont vous essayer de vous gêner.

Après le match, allez à la recherche de Katie Bell qui se trouve dans la grande salle. Appelez Nick pour qu'il vous indique le chemin le plus court. Après la conversation avec Katie, allez à droite pour parler à Drago. Quand vous vous approcherez de lui, il se sauvera en courant. Poursuivez-le alors et sprintez pour ne pas le perdre de vue. Une fois dans les toilettes, vous aurez droit à un duel avec Drago. Utilisez l'Expelliarmus suivi de quelques Stupéfix quand Drago est à terre. Utilisez aussi le Levicorpus et enchainez avec des Stupéfix pour battre votre adversaire plus rapidement.

Après la cinématique et après que Harry aie bu la potion de chance, rendez-vous aux serres de botanique. En chemin, deux Serpentards tentent de vous arrêter. Avec la potion de chance, aucun tir ne vous touchera. Utilisez alors le Stupéfix renforcé pour abréger les deux combats. Harry va reprendre sa route jusqu'au professeur Slughorn. Préparez une autre potion pour votre professeur.

Après les séries de cinématique successives, vous devez rejoindre Dumbledore pour lui remettre le souvenir de Slughorn. Appelez Nick et suivez-le. En chemin, vous aurez un duel à faire. Battez votre adversaire et continuez votre route.

Après la cinématique, vous incarnez Ginny. Entrainez-vous puis passez au match contre Serdaigle.

Après la cinématique, allez au club de potions pour préparer la potion Wiggenweld. Appelez Nick pour qu'il vous amène aux serres de botanique. Choisissez la potion en consultant le tableau et préparez-la. Allez ensuite voir Dumbledore qui se trouve dans la tour d'astronomie. Nick prouvera son utilité en vous montrant le chemin.

Après la cinématique, parlez à Dumbledore quand vous vous sentirez prêt, sinon entrainez-vous encore dans les clubs. Parlez alors à Dumbeldore pour partir à la recherche de l'Horcruxe. Défendez votre professeur en repoussant dans l'eau les cadavres qui essayent de vous atteindre. Utilisez le Stupéfix pour le faire. Repérez toujours les cadavres les plus rapides et repoussez-les en premier. Résistez pendant les trois manches pour revenir ensuite à la tour d'astronomie.

Après la cinématique, vous allez affronter le Mangemort dans la bibliothèque. Utilisez les étagères de la bibliothèque comme abris. Utilisez les Expelliarmus et les Levicorpus contre votre ennemi pour qu'il batte en retraite.

Vous l'affronterez une deuxième fois dans le couloir. Vous pouvez vous abriter un peu derrière les piliers mais pas pour longtemps. Attaquez sans relâche pour le battre une fois pour toutes.

Vous affronterez ensuite le loup garou Fenrir Greyback. Utilisez les statues comme abri et essayez de piéger votre

ennemi entre deux statues pour qu'il n'ait pas l'espace nécessaire pour esquiver vos tirs. Enchainez alors les Expelliarmus et les Stupéfix quand il est à terre. Continuez vos charges jusqu'à le battre.

Votre dernier combat vous opposera à Bellatrix. Esquivez ses attaques renforcées et profitez du moment qu'elle passe à charger ses attaques pour lui lancer des Expelliarmus suivis de Stupéfix.
Utilisez aussi les Levicorpus contre votre ennemi. Lancez des Stupéfix et Stupéfix renforcés à chaque fois que Bellatrix est immobilisée. Continuez de l'attaquer de cette manière jusqu'à la battre et jusqu'à l'arrivée de Rogue. Ce dernier vous dévoilera l'identité du prince de sang-mêlé, vous bloquera et s'enfuira. Votre aventure s'achève ici... pour le moment.

DÉBLOQUER L'ARÈNE DES PORTES DU CHATEAU

Entrer le code suivant dans le menu des récompenses pour débloquer l'arène des portes du château pour les duels deux joueurs :

Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, START.

TOUT DÉBLOQUER

Allez dans le menu des récompenses (badges et crédits) et faites : **Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Bas et Gauche** pour débloquer tout le contenu du jeu.

Harvest Moon : Animal Parades

© Marvelous Interactive / Natsume

RÉCOMPENSES

Trophée animal

Posséder chacun des animaux de la ferme (adulte et nouveau né) et rencontrer chacun des animaux sauvages.

Trophée cuisine

Confectionner toutes les recettes possibles.

Trophée récolte

Faire pousser les 32 graines du jeu.

Trophée pêche

Attraper les 48 sortes de poissons.

Trophée fleur

Faire pousser les 18 types de fleurs.

Trophée coeur

Entendre les souhaits de tous les villageois et portez-les à la fresque.

Trophée minage

Obtenir tous les outils de minage ainsi que les matériaux (minerais, pierres précieuses, perles...).

Trophée ranch

Obtenir les produits de tous les animaux.

Harvest Moon : L'Arbre de la Sérénité

© Natsume / Marvelous Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Créez les 5 arc-en-ciel et terminez le jeu (réveillez la déesse) pour accéder à l'option New Game +. Vous pourrez incarner l'enfant que vous avez eu et conservez la plupart des objets acquis durant votre partie précédente.

Harvest Moon : Magical Melody

© Rising Star Games / Natsume 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

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.

Hasbro : Best of des Jeux en Famille

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Essayez de remporter un maximum d'épreuves sur toutes les variantes de jeu pour obtenir des éléments décoratifs pour votre pièce perso.

Hasbro : Best of des Jeux en Famille 2

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM

RÉCOMPENSE SPÉCIALE

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier Hasbro : Best of des Jeux en Famille sur votre console pour débloquer automatiquement une récompense spéciale.

Heatseeker

© Codemasters / IR Gurus 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AVION TOP SECRET

Pour débloquer cet avion ainsi que l'arsenal The Big One, vous devez terminer la dernière mission (Final Count Down) en remplissant les objectifs optionnels Pilot et Ace.

Hidden Mysteries Titanic : Secrets of the Fateful Voyage

2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JEU BONUS

Après avoir terminé le jeu, revenez au menu principal et choisissez la nouvelle option Bonus pour accéder à un nouveau jeu.

High Voltage Hot Rod Show

© High Voltage

+ D'INFOS FORUM

COUPES DE CHAMPIONNAT

Championnat moyen

Terminer le championnat facile.

Championnat difficile

Terminer le championnat moyen.

PAINT JOB

Paint Job 2

Terminer le championnat moyen.

Paint Job 3

Terminer le championnat difficile.

HoopWorld

© Virtual Toys 2010

+ D'INFOS FORUM

EQUIPES BONUS

Nalaks

Remportez le mode Tournoi en difficulté Crazy avec n'importe quelle équipe.

Kalans

Remportez le mode Tournoi en difficulté Normal avec n'importe quelle équipe.

ShadowSkulls

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec n'importe quelle équipe.

SlimeSkulls

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec toutes les équipes standards.

DIFFICULTÉ CRAZY

Remportez le mode Tournoi en difficulté Hard avec n'importe quelle équipe.

NOUVEAUX TERRAINS

Une fois débloqués, ces nouveaux terrains sont disponibles en mode Quick Match.

Magma Rumble

Remportez le mode Tournoi en difficulté Normal avec n'importe quelle équipe.

Olympus O.D

Remportez le mode Tournoi en difficulté Easy avec n'importe quelle équipe.

Icarian : Kindred Spirits

© Over the Top Games 2009

NIVEAU SECRET : ARCADIA

Mettez la main sur les 20 reliques secrètes du jeu pour débloquer un niveau plus difficile appelé Arcadia.

Indiana Jones et le Sceptre des Rois

© Activision / LucasArts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

1ère méthode

Dénichez suffisamment d'artefacts pour que le jeu Fate of Atlantis devienne accessible dans le menu des bonus.

2ème méthode

Au menu principal, **maintenez la touche Z et faites : A, Haut, Haut, B, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, B**. Vous débloquerez le jeu oldies Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

TIME TRIALS

Déverrouiller le Time Trial du niveau "Treasure Room"

Terminer le jeu en Facile.

Déverrouiller le time trial du niveau "Bottomless Pit"

Terminer le jeu en Normal.

Déverrouiller le time trial du niveau "Harem"

Terminer le jeu en Difficile.

SOLUTION COMPLÈTE

Soudan

Après la cinématique, retournez-vous et avancez en escaladant les dénivellations pour trouver le premier artefact. Avancez ensuite et utilisez votre fouet pour détruire les plantes et dégager le passage. Avancez et utilisez votre fouet une deuxième fois contre les branches. Avancez et accrochez-vous (toujours avec votre fouet) au tronc d'arbre puis balancez-vous pour traverser le gouffre. Avancez encore pour trouver une torche éteinte. Allumez-la et reprenez votre route. Utilisez le feu pour brûler la première toile d'araignée puis la deuxième pour trouver un artefact. Prenez-le et continuez votre chemin. Traversez ensuite le pont et brûlez les araignées qui essayent de s'accrocher à vous. Hissez-vous ensuite jusqu'au sommet et avancez. Allumez une autre torche ainsi que les deux cotés de la porte pour qu'elle s'ouvre. Descendez les marches et poussez la statue pour entrer. Longez ensuite le bord gauche pour avancer

et utilisez le fouet pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite et montez sur le piédestal. Utilisez votre arme pour attraper l'objet et le tirer vers vous. Avancez et courez dans le couloir pour éviter l'écroulement des statues. Montez ensuite les marches pour rencontrer les allemands.

Vous allez passer un petit didacticiel pour apprendre à donner des coups. Appliquez les commandes qui s'affichent pour apprendre à combattre. Avancez ensuite et allez à gauche pour prendre l'artefact qui se trouve dans la tente située à gauche. Prenez à droite et continuez votre apprentissage en visitant la zone. Sortez et affrontez les soldats en appliquant les techniques apprises précédemment.

Vous vous retrouverez ensuite aux commandes d'un avion. Vous allez traverser un énorme canyon et vous devrez faire attention à ne pas vous écraser contre les parois rocailleuses. Ne prenez pas trop d'altitude non plus car le moteur pourra lâcher. Explosez donc les avions ennemis qui essayent de vous abattre et volez à basse altitude jusqu'à sortir du canyon.

San Francisco

Dès le commencement du niveau, reculez et montez sur la clôture de droite pour trouver un artefact. Avancez ensuite dans l'allée et affrontez le premier groupe d'ennemis. Utilisez les objets qui se trouvent par terre contre ces hommes. Poussez ensuite la benne à ordure et avancez. Éliminez d'autres ennemis et avancez pour vous retrouver dans un cul de sac. Tirez la caisse qui se trouve à droite des escaliers pour dévoiler une fenêtre. Accrochez-vous-en avec votre fouet et défoncez la vitre avec vos pieds. Une fois à l'intérieur, ignorez les escaliers et avancez vers le bas pour trouver un artefact et une trappe qui mène au bar. Allez vers le centre de la pièce et prenez une queue de billard pour tabasser vos adversaires. Éliminez d'abord celui qui vous lance des boules de billard avant de passer aux autres.

Montez ensuite les escaliers pour rencontrer le premier mini-boss. Vous allez combattre un colosse qui, malgré les apparences, est assez facile à battre. Commencez par esquiver sa première attaque, ramassez ensuite l'objet par terre et frappez votre ennemi jusqu'à le mettre KO. Passez ensuite la porte et allez à gauche pour prendre l'objet situé derrière le camion. Revenez à droite et entrez dans le bâtiment en feu. Évitez la poutre qui s'effondre et éliminez les hommes qui vous empêchent d'avancer. Entrez ensuite dans la salle suivante. Vous reprenez votre apprentissage et vous allez apprendre à viser et à tirer. Explosez ensuite les caisses d'explosif qui se trouvent sous la passerelle pour la faire tomber. Évitez la vitre qui s'écroule et entrez par la porte qui se trouve à droite. Montez sur la passerelle et allez au fond à droite pour prendre un artefact. Allez ensuite à gauche et passez par la fenêtre. Avancez et tournez à gauche pour passer derrière le grillage et prendre l'artefact. Allez à gauche à nouveau et montez jusqu'au toit. Utilisez le fouet pour atteindre le rebord puis hissez-vous vers le haut et prenez l'artefact situé à gauche. Allez ensuite à droite et montez l'escalier. Tirez sur les deux ennemis et avancez dans le couloir. Avancez jusqu'à déclencher une autre séquence de tir. Tirez sur les caisses d'explosif qui se trouvent devant l'ennemi de droite. Tuez ensuite celui qui se trouve à gauche puis tirez sur la lanterne qui se trouve au dessus de l'ennemi posté au centre de la pièce.

Avancez et tuez l'ennemi qui se trouve à gauche avant de tirer sur le réservoir d'eau. Faites feu sur une autre lanterne pour faire fuir votre ennemi. Explosez un autre réservoir puis tirez sur les deux caisses explosives pour faire tomber l'enseigne. Maintenez ensuite le fouet tendu pour que Suzie puisse passer dessus. Après la cinématique, allez à droite et poussez l'étagère pour révéler un passage. Descendez les marches et attendez que la porte se referme pour monter et prendre l'objet qui se trouvait derrière. Descendez ensuite et éliminez les ennemis qui sont en bas. Allez vers la statue de l'éléphant et utilisez votre fouet pour créer un passage. Appliquez ensuite les commandes qui s'affichent jusqu'à atterrir puis allez en arrière et montez la dénivellation. Détruisez les deux piliers qui se trouvent à gauche et montez par la droite en utilisant le fouet. Avancez jusqu'à l'artefact et prenez-le. Revenez à la plate-forme précédente et utilisez le fouet à nouveau pour arracher l'avant du bateau qui se trouve en face. Descendez ensuite et poussez cette partie sur le bateau d'en haut pour ouvrir une brèche. Entrez, défoncez la porte et avancez sur le rebord. Continuez d'avancer sur ce rebord et ignorez l'escalier pour prendre l'artefact. Revenez ensuite à l'escalier et montez. Défoncez la porte et éliminez les ennemis. Ensuite tirez sur les deux hommes et sur les cordes pour détruire la poutre du bateau. Utilisez le fouet pour atteindre l'avant du navire.

Après la cinématique, vous devez repousser les voitures ennemies qui vous poursuivent. Vérifiez constamment les deux cotés de la rame et tirez sur les moteurs des voitures pour les ralentir et les faire exploser.

Panama

Avancez sur le pont et utilisez votre fouet avant qu'il ne s'effondre. Progressez ensuite sur le rebord de gauche et évitez de tomber en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Montez ensuite grâce au fouet et prenez à droite. Utilisez encore une fois le fouet pour atteindre l'autre coté du pont. Utilisez les planches du pont pour descendre et allez à droite pour prendre l'artefact. Remontez ensuite, avancez et éliminez les deux ennemis en chemin. Courez pour éviter la précipitation des pierres et tirez sur les ennemis qui se cachent derrière les arbres et le rocher. Une fois dans le village, neutralisez vos adversaires à coups de poings jusqu'à l'arrivée des deux hommes en tenue militaire. Evitez leurs coups et utilisez les objets éparpillés dans le village pour les battre. Avancer pour déclencher une autre séquence de tir. Eliminez vos ennemis et défoncez le mur droit.

Avancez et escaladez un autre mur, à gauche cette fois. Saisissez l'artefact qui se trouve en haut et poussez le mur sur l'ennemi qui se trouve en bas. Descendez ensuite et neutralisez ses camarades en les balançant dans le vide. Canardez ensuite ceux qui se trouvent en haut en commençant par celui qui est planqué à gauche. Allez ensuite à gauche et montez. Utilisez les rebords pour escalader jusqu'en haut. Avancez et utilisez votre fouet pour atteindre la rive d'en face puis avancez jusqu'au temple. Vous allez affronter un ennemi qui manie le feu. Restez à distance quand il crache ses flammes et dès qu'il sort sa bouteille pour faire le plein d'essence, approchez-vous de lui et utilisez votre fouet pour le traîner et le frapper. Après trois attaques de ce genre et après la cinématique, libérez-vous de l'emprise de votre ennemi et courez pour éviter l'écroulement du temple.

Avancez ensuite et placez l'objet sur la statue pour ouvrir un passage sous terrain. Avancez et entrez par la porte. Prenez la pierre qui se trouve à droite et passez le pendule pour placer la pierre sur le conduit d'eau qui se trouve à gauche. Utilisez ensuite le fouet pour tirer le pendule et l'utiliser pour détruire la porte d'en face.

Avancez et montez les marches pour affronter les soldats ennemis. Tirez sur le baril qui se trouve au centre pour le faire exploser et tuer un max de soldats. Avancez ensuite et prenez le chemin de gauche. Tirez ensuite sur le soldat puis sur le baril explosif et utilisez le fouet pour atteindre la rive d'en face. Montez l'escalier et escaladez les rebords puis utilisez le fouet pour escalader le mur. Utilisez encore une fois votre fouet et passez sur le rebord gauche pour continuer votre chemin. Avancez jusqu'au bout et montez à l'échelle située à gauche. Attendez que la plate-forme mouvante se retire et avancez. Eliminez les deux soldats en les balançant dans le vide et montez en utilisant le fouet. Avancez et utilisez votre arme favorite pour atteindre le rebord. Allez à gauche et prenez l'artefact. Utilisez encore une fois votre fouet pour monter et défoncez le mur avec vos pieds pour revenir à la plate-forme de départ. Passez alors la deuxième plate-forme mouvante et avancez de quelques mètres avant de monter à l'échelle. Passez par la droite et montez en rappel avec le fouet. Montez une autre échelle et avancez dans la zone contenant un arbre au centre.

Avancez vers la chute d'eau d'en face et placez-vous sur la plate-forme mouvante pour ouvrir la porte. Avancez ensuite et longez le rebord gauche. Utilisez votre fouet pour tirer la statue puis rebroussez chemin en évitant les lances qui jaillissent du mur. Tournez à droite et utilisez votre fouet pour atteindre l'ouverture supérieure du mur droit et prenez l'artefact. Descendez et sortez devant l'arbre. Allez à la porte qui se trouve à gauche de l'entrée et marchez sur la plate-forme pour l'ouvrir. Avancez et poussez le vidage à droite. Sortez ensuite rapidement avant d'être écrasé par les blocs de pierre. Allez à gauche et allumez la torche. Prenez-la et entrez par la dernière porte. Avancez jusqu'au fond et mettez le feu devant le visage gravé. Revenez vers la sortie et brûlez les araignées qui s'attaquent à vous en chemin. Allez enfin vers la porte débloquée et entrez.

Courez pour éviter les blocs qui s'effondrent et avancez vers la statue qui se trouve à gauche pour la placer sous le bloc qui écrase le sol. Prenez ensuite un débris de la statue écrasée et allez le placer sur le conduit d'eau qui se trouve à droite. Montez ensuite à gauche et refaites la même chose avec la statue. Placez un autre débris dans le conduit d'eau pour arrêter les mécanismes de tous les pièges. Descendez et allez près de l'eau (à droite) et tirez le pendule pour qu'il heurte le suivant qui poussera le prochain vers le mur.
Une fois que ce dernier est détruit, avancez et prenez l'artefact en évitant les parties du sol qui s'effondrent.

Revenez à la salle précédente et tirez le pendule qui se trouve à droite pour provoquer la destruction de la boule qui bloque le chemin. Montez les marches et poussez cette boule. Utilisez ensuite votre fouet pour traverser. Avancez, poussez une autre boule et passez sur le rebord. Avancez ensuite en évitant les murs qui se referment et poussez rapidement une autre boule. Longez le rebord gauche puis courez et sautez par-dessus le gouffre pour éviter la boule.

Montez les marches et poussez le bloc qui se trouve sur le mur gauche. Avancez ensuite et descendez dans la cour. Appuyez sur les interrupteurs et notamment celui derrière la statue qui se trouve au fond. Evitez les boules et ramassez la petite sphère dorée. Lancez-la à travers l'anneau qui se trouve à droite pour ouvrir la porte. Sortez alors par la porte qui se trouve derrière la statue. Avancez et allez à droite derrière la chute d'eau pour prendre un artefact. Rendez-vous ensuite devant le pilier gauche et démolissez-le pour qu'il ouvre une brèche dans le mur. Sortez puis accrochez-vous au rebord et allez à droite. Continuez vers cette direction en traversant les dénivellations et les rebords. Utilisez ensuite votre fouet pour atteindre l'artefact. Prenez-le, revenez en arrière et montez maintenant par la droite vers l'entrée.

Avancez dans le couloir, tournez à droite et escaladez le mur. Utilisez encore une fois votre fouet pour atteindre l'autre rive. Utilisez les rebords pour descendre et avancez vers la sortie. Allez à gauche et montez sur la statue. Allez une nouvelle fois à gauche via le rebord et avancez vers la statue. Accrochez-vous à elle et poussez-la pour créer un pont. Traversez-le, entrez par la porte et ramassez la torche. Avancez en enflammant les toiles d'araignées et les araignées elles même. Une fois devant la porte fermée, allez à droite et mettez le feu aux petits bassins qui se trouvent à droite et à gauche. Passez par la porte et courez en évitant les flammes. Utilisez le fouet pour atteindre l'autre rive et passez par la porte avant qu'elle ne se referme. Avancez et utilisez encore une fois votre fouet. Montez les marches jusqu'à la salle circulaire, approchez-vous du pilier central et placez la sphère. Après la cinématique, marchez sur les boutons dans l'ordre suivant : 1, 3, 4 et 2.

Istanbul

Avancez, passez les portes jusqu'au fond et prenez l'artefact. Avancez ensuite à droite et battez les deux ennemis. Avancez et éliminez le groupe d'ennemis en utilisant les objets du décor pour vous en débarrasser rapidement. Prenez ensuite le casque et placez-le sur la statuette centrale, qui se trouve à gauche. Avancez ensuite dans le couloir puis montez à gauche et placez les deux pierres sur la plate-forme mouvante. Allez ensuite à droite et tirez la statue pour la placer sur la plate-forme mouvante. Descendez et traversez le pont puis allez à gauche et prenez l'artefact. Allez ensuite vers le tableau et poussez-le. Montez ensuite l'escalier qui se trouve à droite et avancez pour monter les marches. Passez les deux séquences de tir puis allez à droite. Utilisez votre fouet pour atteindre le balcon suivant et effectuez les nouvelles séquences de tir. Après avoir éliminé tous vos ennemis, avancez vers le balcon situé à gauche et prenez l'artefact.

Allez ensuite vers la statue qui se trouve à droite et poussez-la. Avancez et descendez l'échelle puis passez sur le rebord gauche. Descendez ensuite jusqu'en bas, passez sur le rebord droit et avancez. Allez à gauche et montez la dénivellation. Poussez la statue et descendez. Poussez-la ensuite sur le coté droit et montez dessus. Avance et prenez le crane puis placez-le dans l'engrenage pour arrêter le mécanisme du piège. Pour le faire, placez-vous devant le mécanisme et exécutez un coup sans appuyer sur aucun bouton. Avancez et refaites la même chose pour atteindre l'artefact. Avancez ensuite par le couloir qui mène vers la prochaine salle et accrochez-vous au rebord. Allez à droite et remontez sur la corniche. Poussez le cercueil et entrez pour prendre un artefact.

Revenez à gauche et utilisez votre fouet pour atteindre la rive d'en face. Allez rapidement à droite avant l'effondrement du rebord. Montez, utilisez le crâne pour bloquer le mécanisme et avancez à droite. Passez ensuite par la porte qui se trouve à droite et accrochez-vous à encore droite. Allez à nouveau à droite pour prendre l'artefact et rebroussez chemin. Utilisez votre fouet pour atteindre l'autre rive et avancez. Courez pour éviter le broyeur et, avant de pousser le tableau, allez à droite et prenez l'artefact. Revenez au tableau et poussez-le. Allez ensuite à gauche et montez en rappel grâce à votre fouet. Avancez et utilisez le fouet encore une fois pour atteindre l'escalier. Une fois dans la nouvelle chambre, montez les escaliers jusqu'au harem. Placez la statue du sultan sur le piédestal central puis placez celles des deux femmes à ses cotés.

Avancez dans le couloir et descendez ensuite avec l'ascenseur. Utilisez les rebords pour descendre encore et avancez. Une fois arrivé devant les engrenages, sautez au bon moment pour éviter de vous faire écraser. Allez ensuite à droite, passez un autre engrenage et prenez l'artefact. Allez à gauche, passez l'engrenage et accrochez-vous au rebord. Prenez à gauche et montez. Montez l'escalier et tournez à droite pour trouver une statue. Poussez-la pour arrêter le coté gauche du mécanisme. Utilisez votre fouet pour avancer puis montez les escaliers. Allez à droite, montez les marches et prenez un artefact. Revenez en arrière et poussez le cercueil pour dégager le passage. Prenez un autre artefact qui se trouve à gauche et continuez d'avancer. Passez ensuite d'autres engrenages et avancez en évitant les lames qui sortent du mur droit.

Avancez dans la salle circulaire et allez pousser le cercueil aux trois épées ensuite celui possédant une seule épée, au dessus. Allez ensuite vers le mur et détruisez-le pour prendre l'artefact. Allez pousser le cercueil aux cinq épées pour arrêter le mécanisme de l'engrenage. Allez ensuite à droite pour descendre dans la salle principale et avancez en passant les engrenages avant de pousser le tableau d'en face. Suivez ensuite le chemin de droite jusqu'à l'ascenseur.

Commencez par éliminer les assaillants et poussez les statues vers le centre. Placez-vous ensuite sur la plate-forme centrale. Avancez et allumez la torche puis utilisez-la pour brûler les araignées. Avancez en suivant le tapis au sol pour éviter les pics. Allez à droite et prenez l'artefact. Allez à gauche, montez les escaliers et prenez à nouveau à gauche. Avancez rapidement pour éviter le piège et tirez le cercueil de son socle. Tirez ensuite le cercueil qui se trouve à gauche et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et montez. Entrez par la porte et avancez jusqu'à la salle circulaire. Utilisez votre fouet pour faire sonner les trois cloches puis traversez le mur fissuré.
Après la cinématique et, une fois sur le dos de l'éléphant, suivez les touches qui s'affichent pour dépasser les obstacles. Restez attentif aux cris de Jones et de sa copine qui vous alerte lorsqu'il y a des obstacles en chemin. Quand les voitures ennemies débarquent, tirez-leur dessus pour les exploser et évitez le reste des obstacles.

Népal

Avancez à gauche dans la neige et utilisez votre fouet pour résister au vent. Avancez et entrez dans l'abri pour faire du feu et vous réchauffer. Reprenez ensuite votre route et essayez de grimper avec votre fouet. Quand vous tombez, évitez rapidement l'écroulement du sol puis accrochez-vous au rebord. Allez à droite et descendez. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la grotte. Poussez la glace et évitez l'avalanche. Avancez et prenez la branche en chemin puis entrez dans l'abri et allumez du feu. Descendez via les rebords en évitant de vous attarder sur ceux qui sont fragiles puis entrez dans la grotte. Poussez le bloc de glace pour fermer la porte et ramassez la branche pour faire du feu. Détruisez le mur gauche et courez pour éviter le tigre.

Après la cinématique, avancez et tirez sur vos ennemis. Avancez ensuite, tournez à droite et grimpez le mur gauche. Dans la prochaine séquence de tir, tirez sur les deux barils qui se trouvent à droite et à gauche pour arrêter le flux des ennemis. Avancez ensuite et traversez le pont. Neutralisez les soldats en utilisant les planches qui se trouvent contre le mur puis avancez et traversez le gouffre. Descendez à travers l'échafaudage et prenez l'artefact. Remontez et escaladez jusqu'au sommet de la tour. Descendez ensuite en tyrolienne en utilisant votre fouet.

Courez pour éviter les tirs des ennemis puis neutralisez-les en tirant sur le baril explosif qui se trouve à gauche. Avancez ensuite et entrez dans la grotte. Après la cinématique, ramassez une clé anglaise ou une pelle et éliminez les ennemis qui vous entourent. Allumez ensuite la mèche pour exploser la dynamite et dégager le passage pour pouvoir avancer vers le temple.

Montez à l'escalier et avancez droit devant vous pour prendre l'artefact. Allez ensuite à gauche, passez le gouffre et montez les marches. Prenez à droite et utilisez votre fouet pour atteindre l'autre rive. Allez rapidement à droite à nouveau avant que le rebord ne s'effondre. Continuez vers la droite et passez sur le rebord du muret. Détruisez ensuite le mur gauche pour trouver et prendre un artefact. Revenez en arrière et allez à gauche du muret. Utilisez votre fouet pour passer le gouffre puis pour grimper au mur. Avancez ensuite et tirez la plate-forme en utilisant votre fouet. Prenez à droite vers la plate-forme centrale pour prendre un artefact. Revenez en arrière et passez le petit pont avant qu'il ne s'écroule puis avancez et tirez la plate-forme. Passez dessus et allez à droite vers l'arbalète. Utilisez-la pour lancer des flèches puis revenez à la plate-forme centrale. Utilisez votre fouet pour atteindre la planche qui vous mène vers le bas.

Avancez vers le centre et allumez le feu pour déployer un pont, devant vous. Traversez-le et progressez jusqu'à la grande salle. Avancez et poussez le sarcophage jusqu'au fond en évitant le chariot qui vous fonce dessus. Montez ensuite aux escaliers et passez par la porte. Une fois dans la salle avec les statues, avancez et montez les marches. Détruisez la glace qui bloque les mécanismes qui sont à droite et à gauche. Descendez ensuite et placez les statues sur les grilles et devant les statues bloquées par la neige. Allez vers la porte d'entrée et marchez sur le bouton pour déclencher le feu et libérer d'autres statues. Répétez la manoeuvre jusqu'à la libération des six statues. Placez-les sur les grilles et appuyez sur le bouton pour faire remonter une plate-forme. Allez prendre le bâton puis courez pour éviter les chariots qui vous foncent dessus.

Après la cinématique, allez à gauche, montez sur le bloc de pierre et brisez la glace qui bloque le chariot. Ce chariot

roulera alors et détruira le mur. Passez par cette fissure pour arriver devant une rivière. Une fois sur le gros panier qui sert de bateau, suivez les indications qui s'affichent pour éviter ou détruire les obstacles.

Odin

Vous débutez aux commandes d'une grue qui porte un piano. Déplacez la grue afin d'éviter que les soldats ne puissent escalader les échelles qui se trouvent à droite et à gauche. Balancez le piano pour atteindre les ennemis qui sont déjà montés sur les échelles. Ensuite, une séquence de tir durant laquelle vous devez éliminer vos ennemis tout en restant à l'abri des tirs se déclenche. Après l'avoir réussie, sortez du zeppelin, utilisez votre fouet pour atteindre le balcon suivant et montez à l'échelle. Allez à gauche et descendez en rappel avec votre fouet puis brisez la vitre et entrez pour combattre plusieurs ennemis. Utilisez les objets du décor (en particulier les chaises) pour éliminer vos adversaires. Battez ensuite la brute et libérez votre amie. Après la cinématique, vous devrez pourchasser votre ennemi à bord d'une moto.

Commencez par prendre les deux artefacts en chemin. Le premier se trouve à droite de la première rampe et le second sur la deuxième rampe. Evitez de toucher l'eau ou de foncer dans les obstacles et tirez sur les ennemis qui vous poursuivent en évitant les tirs de grenades. Reprenez ensuite votre chasse et évitez les attaques ennemies. Vous utiliserez ensuite un lance-roquettes contre Magnus. Evitez les obstacles et les roquettes ennemies et lancez vos grenades sur votre ennemi. Vous en viendrez à bout dès que deux de vos grenades le toucheront. Bravo ! Vous venez de vous emparer du Bâton de Moïse tant convoité et vous avez sauvé le monde en empêchant Magnus et les nazis de l'utiliser.

DÉBLOQUER DE NOUVELLES APPARENCES

Grosses Têtes

Récupérer 6 artefacts

Han Solo

Récupérer 36 artefacts

Henry Jones

Récupérer 34 artefacts

Tuxedo Indy

Récupérer 16 artefacts

DÉBLOQUER LES ARTWORKS

Le Soudan

Récupérer 2 artefacts

Le niveaux co-op

Récupérer 8 artefacts

Les alliés

Récupérer 12 artefacts

San Francisco

Récupérer 14 artefacts

Panama

Récupérer 18 artefacts

Les extras

Récupérer 20 artefacts

Les ennemis

Récupérer 22 artefacts

Le Népal

Récupérer 26 artefacts

Istanbul

Récupérer 28 artefacts

Odin et le fond des mers

Récupérer 32 artefacts

Les scènes coupées

Récupérer 36 artefacts

DÉBLOQUER LES BANDES-ANNONCES DES FILMS

La bande-annonce des Aventuriers de l'Arche Perdue

Récupérer 3 artefacts

La bande-annonce du Temple Maudit

Récupérer 10 artefacts

La bande-annonces de la Dernière Croisade

Récupérer 24 artefacts

La bande-annonces du Royaume du Crâne de Cristal

Récupérer 30 artefacts

MOUVEMENT GLORIEUX

En réalisant un certain nombre de mouvements glorieux, vous pourrez débloquer de nouvelles arènes et des variantes supplémentaires en multijoueur. La dernière récompense s'obtient en réalisant 15 mouvements glorieux.

Note : Cette astuce fonctionne uniquement sur la version Wii.

Ivy the Kiwi ?

© Namco Bandai 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE BONUS

Terminez le jeu pour débloquer le mode Bonus. Vous aurez accès aux 50 niveaux miroir.

LIVRE D'IMAGES

Terminez le jeu pour débloquer le livre d'images en haut à gauche de l'écran. Il vous montrera la vraie fin du jeu.

Jurassic : The Hunted

© Activision

+ D'INFOS FORUM

FUSIL LASER

Terminer le jeu en Normal pour que le fusil laser devienne disponible en mode Difficile.

MODE DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Mode Survie

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce mode.

Just Dance

© Ubisoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LISTE DES CHANSONS

A Little Less Conversation - **Elvis vs. JXL**
Acceptable in the 80s - **Calvin Harris**
Bebe - **Divine Brown**
Can't Get You Out of My Head - **Kylie Minogue**
Cotton Eye Joe - **Rednex**
Dare - **Gorillaz**
Eye of the Tiger - **Survivor**
Fame - **Reprise du morceau d'Irene Cara**
Funplex - **The B-52s**
Girls And Boys - **Blur**
Girls Just Want To Have Fun - **Cyndi Lauper**
Groove is in the Heart - **Deee-Lite**
Heart of Glass - **Blondie**
Hot N Cold - **Katy Perry**
I Get Around - **The Beach Boys**
I Like to Move It - **Reel 2 Real feat. The Mad Stuntman**
Jerk It Out - **Caesars**
Jin Go Lo Ba - **Fatboy Slim**
Kids in America - **Kim Wilde**
Le Freak - **Chic**
Louie Louie - **Iggy Pop**
Lump - **The Presidents of the United States of America**
Mashed Potato Time - **Dee Dee Sharp**
Pump Up the Jam - **Technotronic**
Ring My Bell - **Anita Ward**
Step By Step - **New Kids On the Block**
Surfin' Bird - **The Trashmen**
That's the Way (I Like It) - **KC and the Sunshine Band**
U Can't Touch This - **MC Hammer**
Wannabe - **Spice Girls**
Who Let the Dogs Out - **Baha Men**
Womenizer - **The Gym All-Stars**

Kamen Rider : Dragon Knight

© D3 Publisher 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Axe	Terminer le mode Arcade avec Torque
Dragon Knight (mode Survie)	Terminer le Monde Miroir avec Dragon Knight
Onyx	Terminer le mode Arcade avec Wrath sans perdre un round
Spear	Terminer le mode Arcade avec Camo
Sting	Terminer le mode Arcade avec Dragon Knight
Strike	Terminer le mode Arcade avec Siren
Thrust	Terminer le mode Arcade avec Wing Knight
Wing Knight (mode Survie)	Terminer le Monde Miroir avec Wing Knight
Wrath	Débloquer tous les personnages (sauf Onyx), puis terminer le mode Arcade sans perdre un

TOUS LES MODES

Mode Survie du Chevalier Dragon

Pour débloquer ce mode, terminez le monde miroir avec le Chevalier Dragon dans n'importe quelle difficulté.

Mode Survie du Chevalier Ailé

Pour débloquer ce mode, terminez le monde miroir avec le Chevalier Ailé dans n'importe quelle difficulté.

Karaoke Revolution Presents American Idol Encore 2

© Konami / Blitz Games

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

DeVron

Remporter 40 disques de platine pour 40 chansons.

Georgia

Remporter 22 disques de platine pour 22 chansons.

Jessica

Remporter 35 disques de platine pour 35 chansons.

Kazz

Remporter 18 disques de platine pour 18 chansons.

Keith

Remporter 3 disques de platine pour 3 chansons.

Marianne

Remporter 1 disque de platine pour 1 chanson.

Sarah

Remporter 12 disques de platine pour 12 chansons.

Tyler

Remporter 1 disque de diamant pour 1 chanson.

TOUTES LES CHANSONS

"Crazy In Love"

Remporter 5 disques de platine pour 5 chansons.

"Dance Like There's No Tomorrow"

Remporter 20 disques de platine pour 20 chansons.

"It's Not Over"

Remporter 10 disques de platine pour 10 chansons.

"Since U Been Gone"

Remporter 2 disques de platine pour 2 chansons.

"Wait For You"

Remporter 15 disques de platine pour 15 chansons.

TOUTES LES VIDÉOS

"All Judges"

Terminer le mode "American Idol".

"I'm Every Woman" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "I'm Every Woman".

"I'm Every Woman" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "I'm Every Woman".

"Imagine" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Imagine".

"Imagine" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Imagine".

"Islands In The Stream"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Islands In The Stream".

"Livin' On A Prayer" #1

Remporter un disque de platine sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Livin' On A Prayer" #2

Remporter un disque de diamant sur la chanson "Livin' On A Prayer".

"Paint It Black"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Paint It Black".

"Since U Been Gone"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Since U Been Gone".

"Stayin' Alive"

Remporter un disque de platine sur la chanson "Stayin' Alive".

Klonoa

© Namco / PAON Corporation 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUKEBOX

Délivrez les six habitants de chaque vision pour débloquer la tour de Balue. Traversez-la afin d'obtenir le jukebox de Lephise vous permettant d'écouter toutes les musiques du jeu.

RÉCOMPENSES

Terminez le jeu pour débloquer les récompenses suivantes :

-nouveaux costumes
-mode Time Attack
-mode Reverse
-galerie des vidéos
-galerie des personnages

Kororinpa

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Jeu complété à 100%

Obtenez toutes les billes, toutes les musiques, tous les stages bonus, tous les stages secrets, les 45 niveaux normaux et refaites-les tous en mode Miroir.

Les 20 billes

Terminez les 45 niveaux normaux et les stages secrets.

Toutes les musiques

Terminez tous les niveaux du jeu.

Mode miroir

Terminez les 45 niveaux normaux.

Les 5 stages bonus

Obtenez les 25 trophées d'or.

Les 14 stages secrets

Trouvez les 45 cristaux verts. Il y en a un caché dans chaque niveau.

Le 15ème stage secret

Terminez les 5 stages bonus.

Kung Fu Panda : Le jeu

© Activision / XPEC Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

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

Dégâts x4

Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche

Invincibilité

Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche

Tous les personnages en multijoueur

Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas

Grosses têtes

Bas, Haut, Gauche, Droite, Droite

Chi infini

Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas

Tenue du dragon (en multijoueur)

Gauche, Bas, Droite, Gauche, Haut

SOLUTION COMPLÈTE

Niveau 1 : Le rêve de Po

Vous voici à la commande du guerrier dragon, Po. Récupérez la pièce rare sous le pont puis le vase qui est sur le pont. Les vases font partie d'une quête secondaire qu'un villageois vous a demandée. Eliminez les brigands sur la place puis, récupérez le vase sur la droite. Tuez ensuite le brigand de gauche, il vous libérera le passage. En bas à droite se trouve un vase. Remontez la pente puis, récupérez le 4ème vase sur les caisses.

Passez sur la passerelle puis une fois de l'autre côté, roulez dans la cour. Dès que vous êtes sorti du circuit, faites demi-tour et à l'aide des caisses, retournez dans cette zone. Allez récupérer deux vases plus une pièce rare. Dirigez-vous ensuite vers la porte, ramassez le 7ème vase à droite et éliminez les ennemis. Vous entrerez ensuite dans la maison de derrière.

Ramassez le 8ème vase dans l'angle à gauche et envolez-vous après quelques combats. Une fois au sol, regardez derrière, il y a une figurine de Po. C'est un objet rare qui débloque un clip de Po. Allez au centre de la prochaine cour, et récupérez les deux derniers vases. Affrontez ensuite le chef. Après votre victoire, le rêve s'arrête et le niveau s'achève.

Niveau 2 : Tournoi du guerrier dragon

Vous êtes devant le temple et la porte s'est malheureusement fermée sur le nez de Po. Commencez par récupérer derrière la caravane de droite, la figurine de maître Tigresse. Dirigez-vous ensuite à gauche, il y a un trampoline qui vous fera franchir les portes. Une fois sur la place, vous devez défendre le petit lapin. Prenez en main l'arbalète et dégommez les ballons violets pour vous frayer un passage. Récupérez ensuite une fusée et une pièce rare sur ce chemin. Allez ensuite aider le deuxième petit lapin et placez-vous à la commande de cette arbalète. Même travail, allez ensuite récupérer les deux fusées.

Sautez par le mur effondré et aidez le petit lapin. Placez-vous sur le pont pour récupérer la fusée, le pont s'effondrera sous vos pieds, vous vous mettez à rouler pour aider les lapins. Traversez les pièges et allez aider le lapin à côté de l'arbalète. Servez-vous en et récupérez la fusée sur les passerelles. Evitez les pièges puis aidez le dernier lapin dans le coin. Récupérez également la fusée sous l'un des pièges.

A l'aide du trampoline, atteignez les blocs et une fois sur les blocs, sautez sur le trampoline de cette hauteur pour récupérer la pièce rare. Atteignez ensuite la corniche puis le toit. Récoltez la fusée après les pièges puis 2 sur les blocs en descendant du toit.

Une fois sur cette place, récupérez au total 6 fusées. Pour cela, détruisez toutes les caisses, puis placez-vous sur la chaise. Une fois la chaise allumée, vous prenez le contrôle de maître Tigresse. Pour éliminer le Mastodonte, attendez que la cible sorte et tapez dessus. Enchaînez ensuite les combinaisons de touches indiquées à l'écran. Trois coups suffiront à tuer cette machine.

Voici enfin l'arrivée de Po, il est déclaré Guerrier Dragon pour finir ce niveau.

Niveau 3 : Au commencement

Vous voici devant la salle d'entraînement, vous devez détruire tous les mannequins. Pratiquez quelques combos sur chacun et atteignez facilement la prochaine salle. Dans cette salle, apprenez des nouvelles techniques et éliminez les mannequins en moins de 2 minutes.

Récupérez la pièce rare et battez le record de maître Tigresse dans la prochaine pièce. Détruisez les mannequins, cette salle est simple.

Vous débloquez la salle suivante, battez le record de maître Singe à présent. Il y a un mannequin par côté à l'étage du bas puis 2 de chaque côté en haut.

Dans la dernière salle, celle de maître Vipère. Descendez dans la fosse, détruisez tous les gros mannequins puis, au bout, passez derrière les grillages pour atteindre l'échelle au fond. En haut, vous aurez accès à des passerelles et aux derniers mannequins. Le niveau se terminera en même temps que cet entraînement.

Niveau 4 : Protéger le palais

Vous voici dans les aires à la commande de maître Grue. Prenez garde aux orages, vos ailes deviennent roses lorsque vous vous rapprochez trop. Eliminez pendant le vol 18 vautours et récupérez la pièce rare. Vous arriverez ensuite au palais pour reprendre le contrôle de Po.

Vous devez défendre tous les trésors. Récupérez avant tout la figurine à droite du bassin avec l'aide des caisses. Pour

la première vague, dirigez-vous à droite du bassin, il y a un petit trou dans le mur. S'ils veulent s'échapper c'est par là, donc attendez par là et ne laissez passer aucun brigand. Une deuxième vague va arriver, éliminez-les tous puis des ennemis arriveront par les plafonds.

Dirigez-vous à la porte de droite pour refermer les trappes et récupérer la pièce. À partir de la 6ème vague, concentrez-vous sur la porte principale. Vous devrez ensuite aller refermer les trappes de la salle de gauche. Tenez jusqu'à la 12ème vague pour voir une épée tomber du plafond, éliminez son propriétaire. Ce niveau se terminera sur ce combat.

Niveau 5 : Lac de larmes

Vous voici sur le lac, atteignez les nénuphars de droite pour trouver vos deux premiers oeufs. Le troisième se trouve juste après le pont, là où vous rencontrez vos premiers crocodiles. Allez directement sur la gauche, il y a le quatrième oeuf au bout des planches. Atteignez les maisons et sur la droite, il y a un accès pour les nénuphars, il y deux oeufs dans cette direction.

Revenez à la maison et protégez les deux tortues adultes. Allez sur la gauche, une tortue sert d'appui pour atteindre les terres. Obtenez un oeuf et une pièce rare dans cette direction. Revenez sur la droite, là où vous avez aidé la deuxième tortue. Sautez sur sa carapace pour atteindre le 8ème oeuf.

Partez sur le prochain îlot et aidez les deux tortues adultes. Elles vous donneront l'accès aux deux derniers oeufs. La figurine de maître Oogway se trouve derrière le bloc où la tortue sert de tremplin. Allez voir la vieille tortue à la cabane, grimpez ensuite sur son dos. Elle vous déposera sur un îlot plus loin, ne vous précipitez pas. Prenez le chemin de gauche pour trouver une pièce rare.

Allez récupérer le bébé tortue, vous serez par la suite à la commande de maître Grue. Evitez les attaques du sergent croco, vous avez environ 1 minute de poursuite à tenir. Le niveau se terminera sur ce valeureux sauvetage.

Niveau 6 : Temple Wudang

Maître Shifu vous amène au temple en passant par un décor rempli de falaises. Passez le pont de droite et détruisez les 3 cibles qui sont en fait les équipements d'escalade. Lancez la bombe sur le tas de rochers pour obtenir une échelle. En haut, le maître des gorilles ouvre les hostilités. Grimpez en esquivant les explosifs, et traversez le pont.

Prenez une bombe à gauche et allez détruire les explosifs sur la droite. Longez ensuite la falaise, vous détruirez deux équipements d'escalade et au bout, il y aura une pièce rare. Montez sur la butée pour récupérer une relique sacrée et traversez le pont suspendu. Brisez 2 équipements d'escalade et sur la droite, explosez les rochers pour trouver une pièce rare.

Montez sur la butée et récupérez une relique sacrée. Empruntez le pont et sur cette falaise détruisez 3 équipements d'escalade. Sur la butée se trouve là aussi une relique sacrée, atteignez ensuite le pont suspendu. Récupérez la relique sacrée et détruisez ici deux équipements. Ces étapes sont plutôt répétitives. Pareil que pour le précédent, prenez le pont suspendu pour atteindre la prochaine falaise. Récupérez la relique puis prenez le pont montant. Ici vous briserez 4 équipements et une pièce se trouve derrière des rochers à exploser.

Dirigez-vous vers le gorille sur la falaise et récupérez la dernière relique. Accédez au pont de gauche et prenez le contrôle de Shifu. Montez défendre le temple et détruisez 3 équipements d'escalade. Reprenez le contrôle de Po et roulez jusqu'à atteindre le Boss des gorilles. Brisez les 3 derniers équipements puis récupérez la figurine de Shifu. Lancez les bombes sur le gorille, en 3 coups s'en est fini de lui et du niveau.

Niveau 7 : Flots dangereux

Vous voici sur un petit plan d'eau, sautez de nénuphar en nénuphar. Faites attention aux fusées des crocodiles et allez sauver le premier villageois. Il est au fond à droite, après être passé devant le premier crocodile qui tire des fusées.

Atteignez la tour au centre, grimpez sur la tour pour trouver une pièce rare et libérez le prisonnier. Le 3ème prisonnier se trouve du côté gauche de la tour, un peu plus loin sur le lac. Il y a ensuite une pièce rare et un villageois en direction de la barque de Shifu.

Montez dans la barque et menez à bien votre promenade en évitant les fusées. Finissez ce niveau très court à la fin de cette promenade de santé.

Niveau 8 : Sauvetage de Wudang

Vous aurez une petite partie du combat des 5 cyclones contre Tai Lung. Appuyez sur les touches demandées et prenez le contrôle de Shifu pour la suite. Directement derrière vous, se trouvent 2 villageois. Passez le pont, affrontez tous les ennemis en attendant que la porte s'ouvre. Passez le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la falaise.

Libérez deux villageois qui se trouvent sur le chemin de gauche, atteignez ensuite les deux ponts au-dessus. Prenez le pont de droite pour libérer maître Grue. Des nuages sont apparus, sautez dessus pour atteindre sur la gauche une autre falaise.

Eliminez les vagues d'ennemis qui arrivent, la porte va alors s'ouvrir. Libérez les deux maîtres, au-dessus d'une cage se trouve une figurine. Continuez ensuite vers la nouvelle porte. Sur cette nouvelle place, à gauche du pont se trouvent 2 villageois et une pièce rare. Des nuages apparaissent après le combat, empruntez-les pour sauver le maître Singe. De nouveaux nuages apparaitront, servez-vous en pour aller sauver deux autres villageois.

Vous trouverez plus loin une arbalète, utilisez-la pour secourir maître Tigresse qui se fait agresser par des gorilles. La porte de droite s'ouvre, allez sauver les 2 villageois puis les 2 autres un étage au-dessus à droite. Prenez les nuages pour atteindre maître Tigresse.

Partez sur les 2 ponts, au total 4 villageois vous attendent et une pièce rare. Tuez ensuite tous les ennemis qui vous arrivent dessus. Le niveau se terminera avec ce combat.

Niveau 9 : Hurler à la lune

Vous commencez ce niveau dans une grande forêt, sautez de branche en branche pour atteindre le sol. Libérez les 4 villageois et attendez que 2 guerrières fassent tomber un arbre. Abattez-les puis empruntez ce nouvel accès. Grimpez sur la plate-forme et au bout, descendez libérer les 2 villageois.

Faites tomber le tronc d'arbre et allez de l'autre côté de la rivière. Libérez-les quatre derniers villageois, reprenez les branches et dès la première branche, laissez-vous tomber. Récupérez la pièce rare et à gauche la figurine de Mante.

Remontez sur vos branches et prenez la branche de droite à côté du tronc, pour récupérer la pièce rare. Montez la dernière partie de la falaise et gagnez contre les soeurs Wu. Ce combat terminera le niveau.

Niveau 10 : Le secret des sables

Vous voici dans le terrain d'entraînement de Tai Lung, descendez sur la grande place. Il y a 2 types de rampe, celle enflammée, et des plus petites avec juste 2 drapeaux. Grimpez sur une petite et grâce à l'élan, atteignez le haut d'une rampe enflammée. Vous pourrez alors libérer une pierre de lune. Libérez les 2 autres pierres de la même manière.

Récupérez ensuite la pièce rare sur le tremplin. Pour l'atteindre, prenez la rampe qui est à droite du saut. Il vous mènera à la rampe. La 2ème pièce rare est du côté de la boule bleue turquoise. Il faut remonter la pente, la pièce rare est

derrière le bloc.

Terminez à présent la pierre de lune et une fois dans la fosse, utilisez les charges explosives pour détruire les 8 verrous. Eliminez ensuite les derniers ennemis et le niveau se termine.

Niveau 11 : Le palais

De retour au palais, Tai Lung n'est vraiment pas content. Vous avez le contrôle de Shifu, résistez à toutes les vagues d'ennemis et protégez les artefacts. Au début, ils attaquent les 2 de la porte principale. Ensuite dans la prochaine vague ce sera ceux du milieu. Servez-vous de la charge de Shifu pour atteindre plus rapidement les brigands sans qu'ils abîment les trésors.

Vous voici face à Tai Lung, évitez tous les rochers qu'il vous lance. Au bout d'un certain nombre d'attaques, il vous lancera une colonne, c'est là que vous devez interagir sur les touches données à l'écran. Apres 3 coups, Tai Lung montera d'un étage.

Allez dans le chemin de gauche, récupérez une pièce rare puis, montez à l'étage. Eliminez les quelques ennemis et combattez à nouveau Tai Lung. Une fois qu'il vous aura lancé 3 colonnes, il remontera d'un étage. Servez-vous de la colonne pour atteindre l'autre côté et récupérez la pièce à droite.

Grimpez à l'étage et éliminez Tai Lung.

Niveau 12 : Le destin du guerrier

Vous êtes dans la ville, au contrôle de Po. Aidez votre père et emparez-vous des 2 tonneaux devant pour éteindre les 2 premiers feux. Allez ensuite sur la place de droite, il y a 4 autres feux et 5 villageois à sauver. Tuez le gros taureau et libérez les derniers villageois puis éteignez les derniers feux.

Allez à la grande porte, faites tomber la statue pour briser cette porte. Servez-vous de l'arbalète pour tuer tous les loups, puis remontez les escaliers de derrière. Prenez un chemin sur la droite pour rouler à côté de la rivière. Revenez un peu sur vos pas pour récupérer la figurine. Allez ensuite récupérer la pièce à droite puis parvenez de l'autre côté de la rivière par la voie de gauche.

Vous êtes à présent à la commande de maître Singe. Sautez de tour en tour et placez l'échelle pour créer un passage à Po. Dirigez-vous ensuite vers la statue dorée pour libérer un autre passage. Passez sur le toit de droite ensuite puis un autre à gauche. Ramassez la pièce rare.

Maintenant, avec Po, rejoignez maître Singe facilement grâce à l'accès que vous lui avez fait. Repoussez tous les ennemis et tuez le boss pour terminer ce niveau.

Niveau 13 : L'ultime bataille

Po nargue Tai Lung avec le rouleau du dragon et voilà qu'il vous saute dessus. Vous commencez à rouler à toute vitesse, récupérez pendant cette course un maximum de pièces jaunes. Sautez pour récupérer la pièce rare et une fois en bas, infligez-lui quelques coups. Vous reprendrez votre charge puis vous atterrirez dans une maison entourée de loups. Tuez-les tous et retournez affronter Tai Lung.

Vous devez ensuite exécuter quelques combinaisons de touches puis un loup vous volera le rouleau du dragon. Une fois sur la place, derrière vous dans un angle, il y a la figurine de Tai Lung. Eliminez ensuite tous vos ennemis.

Vous voila dans la dernière ligne droite. Tuez Tai Lung. Pour cela, aidez-vous des barils et de la technique du ventre de fer. Ce combat terminera le jeu.

L'Age de Glace 2

© Vivendi Universal Games / Eurocom 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause et faites l'une des manipulations suivantes :

Cailloux illimités
Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut, Droite, Haut, Bas

Energie illimitée
Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas

Santé illimitée
Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche

La Légende de Spyro : Naissance d'un Dragon

© Sierra / Etranges Libellules 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, maintenez Z et saisissez les codes suivants à l'aide du stick du Nunchuk.

Toutes les améliorations

Maintenez Z et faites : Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite.

Maximum d'XP

Maintenez Z et faites : Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut.

Vie infinie

Maintenez Z et faites : Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche.

Mana infini

Maintenez Z et faites : Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas.

La Légende de Thor

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM

SOUND TEST

Sur l'écran du journal depuis lequel vous pouvez sauvegarder, appuyez sur B + Start pour accéder directement au sound Test.

Là-Haut

© THQ / Heavy Iron Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : L'aventure est là-haut

Dès que le jeu commence, vous devez protéger la maison du maitre et détruire les avions qui l'attaquent. Pour cela, lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, visez les avions ennemis et tirez-leur dessus. Accélérez pour rattraper rapidement les appareils qui se font la malle et ralentissez pour tourner avant d'ouvrir le feu sur les avions ennemis. Une fois que les quatre avions sont détruits, vous aurez complété ce chapitre.

Chapitre 2 : Vers les chutes du paradis

Suivez le chemin de la forêt, détruisez les objets que vous rencontrez pour ramasser des pièces puis sautez par-dessus les troncs d'arbres. Avancez à droite, repérez le singe puis poussez le bloc de pierre pour débloquer le chemin.

Ensuite, descendez les marches et ramassez les pièces. Accrochez-vous au rebord de la plateforme du milieu et remontez. Poussez le bloc de pierre vers la droite puis utilisez-le pour traverser et atteindre le côté droit. Ensuite, utilisez la cane pour faire monter Russel avant de poursuivre à droite.

A présent, changez de personnage et incarnez Russel. Avancez en vous dirigeant vers le haut et traversez le long du rebord étroit. Appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour ne pas tomber. Une fois de l'autre côté, poussez la pierre et incarnez Russell à nouveau. Descendez dans le trou, sautez sur la pierre et remontez grâce à la canne.

Poursuivez à droite, approchez-vous du rebord et planez grâce à la maison. Utilisez le joystick pour vous déplacer et ramasser ainsi les pièces. Suivez le chemin jusqu'à la balançoire, sautez sur les plates-formes puis sur la balançoire pour propulser Russel de l'autre côté. Ensuite, descendez dans le fossé, collectez les pièces et utilisez la corde pour remonter.

Récupérez le fragment Souvenir au sud puis poursuivez à droite. Utilisez Russel, traversez le rebord vers la droite à nouveau puis poussez le bloc de pierre qui se trouve derrière le tronc d'arbre. Ensuite, rebroussez chemin let mettez-vous à deux pour pousser le tronc et ainsi vous frayer un chemin.

Par la suite, utilisez à nouveau la balançoire et propulsez Russel de l'autre côté. Approchez-vous du rebord, sautez vers Russel pour qu'il vous rattrape puis bondissez pour atteindre le coté opposé.

A présent, avancez tout droit puis allez à gauche. Sautez sur le rebord, utilisez la canne et aidez Russel à monter puis avancez jusqu'à la balançoire. Refaites la même opération et atteignez le côté opposé. Ensuite, avancez et sautez par-dessus le vide vers le prochain rebord. Après la destruction du rebord, remontez et utilisez Russel pour traverser vers le nord. Ensuite, utilisez la corde pour remonter, avancez et mettez-vous à deux pour pousser la grosse pierre.

Maintenant, descendez et suivez le second chemin (celui de droite). Utilisez Carl, approchez-vous du petit rocher, lisez les instructions et poussez-le. Ensuite, incarnez Russel, traversez le long du rebord et appuyez sur la touche qui s'affiche pour faire tomber le grand rocher. Faites traverser Russel le long de la plateforme puis utilisez Carl et sautez vers le rebord de celle-ci pour traverser. Enfin, poussez le second grand rocher, descendez et suivez le nouveau chemin qui vient de se créer.

Chapitre 3 : Un oiseau appelé Kevin

Avancez, poussez le tronc d'arbre sur le chemin et poursuivez. Utilisez Carl et déployez le pont vers le nord. Ramassez l'artéfact puis rebroussez chemin. Allez ensuite à droite, poussez le mur vertical et traversez. Avancez en prenant à droite, attaquez les araignées qui apparaissent et allez jusqu'au rebord.

Montez, sautez à gauche et poussez le bloc de pierre avant d'aider Russel à remonter. Poursuivez à gauche, sautez sur les champignons et ramassez les pièces. Ensuite, poursuivez encore à gauche et rejoignez la section glissante. Evitez les pièges et traversez le fleuve. Utilisez d'abord la compétence spéciale pour assommer les hérissons puis collectez l'artéfact dans la grotte avant de revenir. Ensuite, sautez sur le rebord de droite et faites remonter Russel. Utilisez-le pour traversez le long du rebord. Sautez sur les roches, avancez vers le haut et poursuivez à droite. Faites attention aux pièges et continuez jusqu'à Kevin l'oiseau.

Après la courte scène, vous affrontez un chien. Ce dernier commence à grogner puis vous attaque. Attendez qu'il vous charge et appuyez sur la touche d'attaque pour l'assommer. Répétez cette opération deux à trois fois pour gagner le duel. Lorsque le chien s'enfuit, vous rencontrez l'oiseau Kevin. Après la scène, accrochez-vous à lui et utilisez-le pour sauter de l'autre côté. Ensuite, utilisez-le pour sauter encore plus haut. Remontez la pente (au nord), utilisez la corde et faites monter Carl.

Poursuivez à droite, utilisez Carl pour sauter sur la plateforme supérieure puis poussez la pierre. Incarnez Russel et traversez le long du rebord. Ensuite, sautez et glissez le long de la rivière. Sautez sur les champignons, collectez les pièces et traversez le fossé. Par la suite, incarnez Russel et utilisez Kevin pour sauter sur la première plateforme. Allez au sud de la plateforme, sortez la corde et remontez Carl. Incarnez ce dernier, bondissez sur la plateforme supérieure et remontez Russel. Enfin, utilisez ce dernier pour couper la corde et libérer ainsi la maison.

A présent, suivez le chemin étroit qui se trouve à gauche et grimpez sur les rebords. Descendez une pente, utilisez Carl pour pousser le demi tronc d'arbre et traversez-le. Grimpez sur le rebord, sautez à droite, montez les marches et récupérez le Souvenir près de la cascade. Ensuite, rebroussez chemin, continuez vers le nord et poussez le bloc de pierre. Ensuite, utilisez Russel, accrochez-vous à Kevin et sautez de l'autre côté. Incarnez Carl à nouveau, sautez simplement sur les plates-formes et rejoignez les deux autres personnages. Par la suite, prenez Russel et sautez sur le dos de Kevin pour monter sur la plateforme. Sortez la corde, faites remonter Carl et poursuivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

Chapitre 4 : Glisser et Onduler

Choisissez l'un des personnages pour le diriger lors de sa glissade afin d'éviter les obstacles tout en ramassant un maximum de pièces.

Lorsque vous atteindrez le lac, vous devez affronter un anaconda géant. Pour cela, collectez d'abord les compétences spéciales qui sont éparpillées et utilisez-les pour lui troubler la vue. Ensuite, repérez le champignon qui se trouve à droite du lac et sautez sur la plateforme suspendue. Sortez la corde, balancez Carl pour attirer l'anaconda et déplacez-le de droite à gauche pour esquiver l'attaque du serpent. Ce dernier tombera dans le piège et se fera électrifier par une anguille. Ensuite, repérez un autre champignon et effectuez la même opération deux fois jusqu'à ce que l'anaconda soit battu.

Chapitre 5 : Une voix dans la brume

Avancez droit devant vous et utilisez l'oiseau pour sauter sur la plateforme supérieure. Sortez la corde, tirez Carl pour le remonter et déplacez-vous à droite pour éviter les épines dans le mur. A présent, poursuivez le long du chemin et faites attention aux plantes carnivores. Repérez le bloc de pierre (à gauche du chemin) et utilisez Carl pour le pousser. Entrez dans le cul-de-sac, ramassez les pièces ainsi que l'artéfact et rebroussez chemin. Continuez sur la première route, sautez vers le niveau supérieur et utilisez le tronc d'arbre, qui est à gauche, pour attacher la corde à la maison. Ensuite, allez à droite et utilisez Kevin pour sauter de vers le côté opposé. Puis, poussez le pont en bois et permettez ainsi à Carl de traverser.

Maintenant, suivez le chemin et repérez d'abord un autre bloc de pierre dans le mur. Utilisez Carl et poussez-le. Ramassez les pièces, sautez sur le champignon et collectez le Souvenir. Retournez à la grande cour, utilisez les champignons à nouveau et ramassez le maximum de pièces. Ensuite, sautez sur le champignon qui se trouve au nord et montez. Avancez jusqu'au pont en bois et traversez-le. Ramassez les pièces puis utilisez la balançoire pour propulser Russel vers la branche. Accrochez-vous à cette dernière et traversez le vide.

Dans la prochaine cour, ramassez les objets et faites attention aux plantes carnivores et aux insectes. Poursuivez le chemin vers le nord puis sautez. Ramassez d'autres objets puis avancez jusqu'aux sources d'eau. Repérez le rocher (en haut et à droite) et déplacez-le jusqu'à la source qui est au sud. Placez-vous sur le rocher qui est au nord et montez ainsi sur la plateforme.

Avancez jusqu'au cul-de-sac et battez les abeilles pour que Kevin puisse apparaitre. Utilisez Russel, sautez sur l'oiseau puis faites monter Carl grâce à la corde. Avancez jusqu'aux sources suivantes et poussez les trois blocs de pierre au dessus des trois sources d'eau. Montez sur celle de gauche pour récupérer un artéfact puis sur celle de droite pour récupérer des pièces et enfin sur celle du milieu pour poursuivre votre quête.

Avancez jusqu'à la branche verticale, sautez et accrochez-vous. Balancez-vous puis sautez et atteignez ainsi la rive opposée. Avancez, attachez-vous à nouveau à votre maison et continuez. Utilisez la balançoire, courez sur la petite plateforme (à gauche) puis sautez et accrochez-vous à celle qui supporte Russel. Enfin, mettez-vous à deux pour pousser le bloc de pierre et achevez ainsi cette mission.

Chapitre 6 : Rencontre avec la meute

A présent, vous pouvez contrôler le chien. Avancez d'abord à droite et utilisez Doug pour activer le levier et actionner le pont. Traversez, repérez le mur lumineux à gauche et utilisez Carl pour le détruire. Entrez, ramassez l'artéfact et les pièces puis sortez. Avancez à droite, incarnez Doug et approchez-vous du portail. Entrez par la trappe (en bas de la porte), activez le levier et permettez ainsi aux deux autres personnages de passer.

Ensuite, approchez-vous du rebord, sautez et planez jusqu'au coté opposé. Poursuivez le chemin, esquivez les hérissons et nagez dans le lac (à gauche). Utilisez le chien Doug pour ramener Carl hors de l'eau et traversez ainsi le lac. Avancez à droite, entrez dans le second petit lac et ramassez le Souvenir qui se trouve près de la chute d'eau. Ensuite, revenez sur vos pas, allez à droite et approchez-vous de Kevin.

Vous serez alors pris dans une embuscade et attaqué par un chien. Attendez qu'il finisse de grogner puis appuyez sur la touche d'attaque pour le contrer. Répétez cette méthode deux fois puis attaquez-le lorsqu'il est assommé pour qu'il s'en aille.

Ensuite, sautez sur Kevin et atteignez la plateforme supérieure. Utilisez la corde pour faire monter Carl et poursuivez le chemin en faisant attention aux épines. Détruisez la caisse, ramassez l'artéfact puis approchez-vous du rebord. Sautez et planez jusqu'à l'autre bout. Avancez faites attention aux épines puis déployez le pont.

Avancez jusqu'au petit lac et affrontez deux autres chiens errants. Assommez-les, utilisez Doug pour activer le levier et ouvrez ainsi la porte. Ensuite, faites attention aux épines et poursuivez le chemin. Sautez d'une plateforme à l'autre, faites attention à celles qui s'effondrent et traversez. Avancez vers la droite, poussez les blocs de pierre sur les sources puis mettez-vous sur celle qui se trouve au nord pour remonter. Ensuite, utilisez Russel et traversez le rebord de la montagne. Sortez la corde et faites monter Carl.

Suivez le chemin jusqu'au fleuve, utilisez Doug pour nager et emmener Carl jusqu'à la rive. Faites très attention aux plantes carnivores et approchez-vous du pont. Après la scène, descendez les marches (à gauche), utilisez Carl et faites monter le pont grâce aux ballons. Remontez, traversez et préparez-vous à une autre embuscade. Battez les trois chiens errants et poursuivez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Chapitre 7 : Une nuit dans la jungle

Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'au côté opposé. Après la scène cinématique, affrontez deux chiens errants et

neutralisez-les. Ensuite, allez à gauche et utilisez Carl pour détruire le rocher. Incarnez Russel, montez et traversez le rebord. Enfin, utilisez la corde et remontez Carl. Suivez le chemin, sautez et planez jusqu'à la section suivante.

Après la courte scène, affrontez les trois chiens errants, ramassez les pièces puis collectez un artéfact (au nord). Avancez à droite, montez sur la plateforme et faites monter Russel. Ensuite, incarnez ce dernier et escaladez les grandes marches. Déplacez-vous le long du rebord, détachez la corde près du rocher et sautez sur la branche que vous aviez déployée. Par la suite, incarnez Carl, placez-vous sur la petite marche (à droite) et sautez vers Russel. Balancez-vous à droite et gauche puis sautez de l'autre côté.

A présent, avancez vers la droite et approchez-vous du rebord. Sautez sur la première branche, balancez-vous avant de bondir vers la seconde branche. Prenez à nouveau de l'élan puis sautez sur la terre ferme. Refaites la même opération avec le second personnage et continuez.

Avancez à droite, ramassez les quelques pièces et préparez-vous à une embuscade. Affrontez les quatre chiens ennemis, assommez-les et neutralisez-les. Ensuite, poursuivez à droite et sautez sur les plates-formes de droite. Poussez le bloc de pierre pour faire fuir les chauves-souris, descendez et prenez l'artéfact qui est à gauche de la petite cour.

Maintenant, sautez dans l'eau et allez à droite. Glissez le long du fleuve, ramassez un maximum de pièces et descendez jusqu'au lac. Par la suite, Utilisez le chien Doug et emmenez Carl jusqu'à la terre ferme.

Après la scène cinématique, montez la pente et suivez d'abord le petit chemin qui mène à gauche. Repérez la brèche qui se trouve en bas du mur de pierre et utilisez Doug pour y accéder. Prenez le Souvenir qui est au fond à droite, collectez les pièces et rebroussez chemin. A présent, remontez la pente, marchez à gauche de la chute d'eau et escaladez les marches jusqu'au sommet. Faites attention au sol glissant, ne tombez pas dans le vide et ramassez les pièces qui apparaissent.

Ensuite, traversez le pont en bois, fuyez les chiens qui s'approchent et utilisez Russel pour découper les cordes du pont. Dès que vous accédez à la cour, vous serez à nouveau pris dans une embuscade et vous devrez affronter d'autres chiens errants. Affrontez d'abord une première vague composée de deux chiens puis une seconde vague qui contient, cette fois, cinq chiens. A chaque combat, contrez les deux chefs de meute trois fois pour les assommer.

Chapitre 8 : Terreur dans le Gouffre

Vous commencez ce chapitre par une longue descente à travers une grotte remplie d'eau. Ramassez un maximum de pièces lors de la descente et rejoignez le lac. Vous y affronterez un crocodile géant.

Pour battre ce monstre, incarnez Russel et nagez dans l'eau. Attirez le crocodile vers les grottes d'épines situées à droite et à gauche du lac. Attendez qu'il déclenche son attaque et esquivez-la. Lorsqu'il se retourne sur son dos, incarnez rapidement Carl qui est resté au sol et lancez la pierre sur la stalactite pour la faire tomber sur le ventre du monstre. Répétez cette opération une seconde fois en l'attirant vers la seconde grotte et achevez ainsi le crocodile. A présent, sautez sur les plates-formes puis sur le ventre du crocodile et atteignez ainsi la sortie.

Chapitre 9 : Les chutes du paradis

Avancez à gauche, utilisez Carl pour délivrer le bloc de pierre puis poussez-le jusqu'à la plateforme. Allez à gauche et saisissez un artéfact avant de revenir vers le bloc de pierre qui vous permet d'atteindre la plateforme. Avancez à gauche, sautez sur la plateforme mobile et bondissez vers la rive avant qu'elle ne s'écroule. Poursuivez à gauche, sautez et accrochez-vous à la liane. Balancez-vous et sautez à gauche.

Avancez vers la gauche jusqu'à la plateforme. Suivez d'abord le petit chemin de gauche et ramassez un artéfact. Ensuite, revenez sur vos pas et sautez sur la plateforme. Avancez, sautez d'une liane à l'autre et atteignez le côté opposé. Ensuite, bondissez d'une plateforme à l'autre puis sautez et approchez des ballons. Accrochez les ballons à la maison et permettez-lui ainsi de s'élever encore plus haut dans le ciel.

A présent, entrez dans la grotte qui vient d'apparaitre et faites attention au cordes suspendues car il s'agit de bêtes carnivores. Traversez le fleuve, montez la pente et utilisez Russel pour traverser le rebord. Ensuite, sortez votre corde, attendez que Carl s'accroche et tirez-le. Déplacez-vous vers la gauche pour l'emmener sur une autre plateforme.

Maintenant, montez la pente puis les marches et faites attention au sol glissant. Esquivez les bêtes carnivores et avancez. Sautez sur la terre ferme et quittez la grotte. Sautez à gauche, montez sur les grandes marches et suivez le chemin de droite. Utilisez Russel pour traverser le rebord de la montagne et sortez la corde avant de le déplacer vers la droite en ramassant les pièces. Par la suite, sautez d'une plateforme à l'autre puis escaladez la pente de droite. Sautez sur les ballons, ramassez les pièces éparpillées puis libérez-les.

Maintenant, utilisez Russel pour dégager la toile d'araignée et entrez dans la grotte. Ecrasez les insectes qui sortent du trou et utilisez Russel pour découper la toile et délivrer la pierre. Ensuite, utilisez Carl pour pousser le grand rocher puis déplacez la pierre sur ce rocher. Utilisez cette combinaison pour sauter au-dessus de la grande toile et atteignez ainsi le côté opposé.

A présent, escaladez la pente qui est à gauche, sautez sur la plateforme du milieu puis sur celle de droite. Remontez une autre pente, prenez à droite et écrasez les araignées. Utilisez Doug le chien et entrez dans le tunnel qui se trouve au nord. Placez le chien sur la plateforme mobile puis utilisez Carl pour sauter et faire monter Russel.

Escaladez la pente jusqu'à la prochaine section et poussez les blocs de pierre pour changer la direction des chauves-souris. Saisissez le Souvenir qui se trouve à gauche let poursuivez jusqu'à la sortie de la grotte.

Allez à droite, descendez d'abord les marches et ramassez l'artéfact qui est à votre droite. Rebroussez chemin, utilisez Russel et avancez le long du bord jusqu'à la plateforme mobile. Sortez la corde, déplacez Carl jusqu'au côté opposé et utilisez ce dernier pour faire tomber le grand bloc de pierre (à droite). Ensuite, incarnez Russel, balancez la plateforme du côté gauche puis courez et sautez sur le chemin de la montagne. Sortez à nouveau la corde, accrochez Carl et faites attention aux chauves-souris qui jaillissent des trous. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la fin du chemin. Enfin, tirez sur la corde et remontez Carl.

Sautez rapidement sur les plates-formes qui sont à droite avant qu'elles ne s'effondrent et atteignez les ballons. Ramassez les pièces, dégagez les ballons à l'aide de Carl puis montez sur les grandes marches et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 10 : Esprit d'aventure

D'abord, approchez-vous de la trappe et utilisez Carl pour dégager la grille. Utilisez Doug, faufilez-vous dans la trappe et activez la manivelle se trouvant de l'autre coté. Prenez à droite et poussez la première statue en direction du nord. Poussez la seconde à droite et entrez dans l'ascenseur.

Détruisez les tonneaux et les caisses et ramassez un maximum de pièces. Ensuite, avancez à droite et mettez-vous sur la passerelle. Utilisez Doug pour activer le levier et montez vers le niveau supérieur.

D'abord, prenez les pièces qui sont dans la caisse de droite puis allez à gauche. Mettez-vous sur une autre passerelle et faites tourner les manivelles à la même vitesse pour rester en équilibre. Ensuite, sautez sur les ballons, ramassez les pièces et rejoignez la passerelle de droite.

A présent, envoyez Doug via la passerelle qui se trouve en bas et activez le levier. Ensuite, utilisez Carl, sautez sur la passerelle supérieure et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez et prenez à droite. Activez le mécanisme et continuez par la droite.

Placez-vous sur la plateforme, utilisez Doug et activez le levier. Montez et allez à gauche. Evitez les hélices, avancez jusqu'au levier et envoyez Doug pour l'activer. Montez ainsi sur la passerelle, faites attention aux jets de vapeur et rejoignez le niveau supérieur.

Prenez à droite, faites attention aux poutres mobiles et avancez au moment opportun. Il est préférable de déplacer un

personnage par poutre. Ensuite, sautez sur les ballons et ramassez un maximum de pièces. Poursuivez à droite, prenez l'ascenseur et sauvez Russel qui est enfermé. Par la suite, vous serez pris dans une embuscade. Assommez les deux vagues de trois chiens errants puis ouvrez la porte qui se trouve au fond. Avancez et tournez à droite. Suivez le chemin jusqu'à l'ascenseur et retournez au point de départ en prenant à gauche.

Récupérez le Souvenir qui se trouve à proximité des flèches, poussez le support des statuettes puis poussez la porte (à gauche). Entrez, suivez le couloir et préparez-vous à une autre embuscade. Assommez les chiens puis libérez l'oiseau Kevin. Sortez de l'ascenseur, avancez à gauche et utilisez Russel pour traverser le long du rebord supérieur. Sortez la corde, tirez Carl et allez à gauche. Faites attention aux jets de vapeur qui émanent des trous et atteignez le côté gauche de la passerelle.

Avancez vers le nord de la passerelle, activez les manivelles et préparez-vous à une embuscade (juste après la courte scène). Assommez le chien, suivez le chemin de la passerelle et rejoignez un nouvel endroit semblable au précédent. Effectuez la même opération, tirez Carl grâce à la corde et faites tourner les manivelles. Suivez la passerelle en allant par la gauche, tournez les dernières manivelles et achevez ainsi ce chapitre.

Chapitre 11 : l'aventure est là

Dans ce chapitre, vous réaliserez les mêmes actions qu'au premier chapitre. Vous devez piloter le biplan et détruire ceux des ennemis tout en protégeant la maison. Commencez d'abord par détruire trois avions pour atteindre le point de contrôle. Ensuite, détruisez quatre biplans puis six. Utilisez les attaques spéciales qui sont éparpillées dans les airs ainsi que les missiles pour infliger plus de dégâts. Lancez les écureuils pour divertir les biplans ennemis et utilisez la clé pour réparer votre biplan.

Enfin, vous devez détruire le dirigeable. Pour cela, vous devez viser les quatre moteurs qui sont sur les côtés et les deux gouvernails qui sont à l'arrière. La meilleure technique pour y arriver rapidement est de maintenir la touche de freinage enfoncée tout en ouvrant le feu sur les cibles. Ainsi, vous gardez une bonne vitesse et vous infligez d'importants dégâts à votre cible. Une fois que le dirigeable est détruit, la mission ainsi que le jeu s'achèvent. Félicitations, vous avez réussi à venir à bout de Là-Haut !

Landstalker : Le Trésor du Roi Nole

© Sega / Climax Entertainment 2007

SOLUTION

Introduction

L'histoire débute avec Ryle, chasseur de trésors. Ce dernier se trouve dans les ruines de Jypta afin d'y trouver une statue de grande valeur. Une fois cette statue trouvée, Ryle se retrouve transporté dans le port d'Harbor et revend cette statue à un collectionneur. Tout à coup, il se retrouve face à une fée, du nom de Friday, qui implore son aide car elle est poursuivie par 3 brigands. Ces derniers l'accusent d'avoir vu où se cachent les trésors du Roi Nole et lui demandent de leurs indiquer l'endroit où ils se trouvent. Friday refuse... Ryle, intrigué par cette histoire de trésors aide Friday à se débarrasser des brigands puis lui demande des précisons sur ces trésors. Désireux de les trouver, Ryle décide de partir sur le champs avec Friday sur l'île où ils sont enfouis. Une fois sur l'île, l'aventure commence....

Les Trésors?

Arrivé sur l'île, vous vous retrouvez devant l'entrée d'une grotte. A gauche de cette grotte se trouve une statue. Ce type de statues, éparpillées dans tout le jeu vous seront très utiles puisqu'elles vous permettront de régénérer votre vie. Pour l'instant, cette statue ne peut vous être d'aucune aide, rentrez donc dans la grotte. Traversez en toute tranquillité cette première pièce. Dans la pièce suivante, ne prenez pas les escaliers et continuez tout droit, vous trouverez alors un coffre contenant une réserve de vie. Ces réserves de vie sont dans le jeu au nombre de 100 et permettent à Ryle d'améliorer son endurance. Empruntez ensuite les escaliers et sortez de la pièce. Dans cette nouvelle salle, vous trouverez 2 coffres, contenant chacun 5 ors. Dans la zone suivante, il y a deux issues, prenez tout d'abord celle de droite, elle vous mènera dans une nouvelle pièce contenant un coffre avec 5 ors. Puis revenez et prenez l'autre direction. Déplacez ensuite la caisse et utilisez-la pour grimper sur les escaliers. Vous trouverez alors une nouvelle réserve de vie. Continuez ensuite à grimper les escaliers pour sortir. Poursuivez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez dans un couloir dans lequel un rocher tombe et vous poursuit. Courez et sautez à l'endroit où se jette la cascade. Vous retomberez alors sur un radeau. Vous allez descendre une rivière souterraine jusqu'à ce que le radeau atteigne et tombe dans une gigantesque cascade. Par chance, Ryle retombe sur la terre ferme mais il est inconscient. Fort heureusement Fara, une habitante du village voisin de Massan retrouve Ryle et le ramène à son village.

Le Village de Massan

Ryle se retrouve donc à son réveil dans le village de Massan. Sortez de la case où vous êtes. Une fois dehors, notez la présence d'une grotte à gauche du village, malheureusement son entrée est bloquée par des arbres et vous ne pouvez les couper pour l'instant, mais vous y reviendrez plus tard... Fouillez alors toutes les cases et vous trouverez une nouvelle réserve de vie ainsi que des EkeEke (herbes permettant de restaurer votre vie). Vous trouverez également une boutique vous permettant entre autre d'acheter une nouvelle réserve de vie pour 150 ors (pensez à y revenir une fois la somme en poche). L'église dans ce village, et comme dans tous les autres, vous permet de consulter des livres de sorts,... mais aussi de sauvegarder votre partie. Après avoir discuté avec les villageois, et fouillé le village, vous pouvez vous en aller. Une fois sorti du village, vous allez rencontrer un villageois, vous disant que le pont de la rivière voisine a été cassé par les Gumi (habitants d'un village voisin). Continuez votre route et vous apercevrez un gigantesque arbre. Ces arbres vous serviront un peu plus tard dans le jeu, vous permettant de vous téléporter d'un arbre à un autre et donc de gagner du temps. Poursuivez le chemin et vous arriverez, près du pont cassé, à une bifurcation. Prenez le chemin de gauche, menant au Lieu Saint des Chutes. En vous rendant à ce sanctuaire, vous passerez devant une grotte, qui se révèlera être une impasse. Progressez, passez devant la chute et vous arriverez ensuite devant l'entrée du sanctuaire. Rentrez.

Le Lieu Saint des Chutes

Dans le sanctuaire, traversez la pièce avec les statues sans y prêter attention. Dans la pièce suivante, vous allez tomber face à vos premiers ennemis : 2 bulles. Tuez-les puis prenez les escaliers à droite de la sortie. Vous trouverez ensuite une clé dans un coffre (prenez garde à ne pas tomber dans le trou). Redescendez alors et prenez la porte. Vous devez ensuite utiliser une plate-forme mouvante pour atteindre l'autre côté de la pièce (si vous tombez, vous pourrez remonter facilement grâce aux escaliers et réessayer), après, utilisez la clé pour ouvrir la porte fermée en bas de la pièce. Tuez les bulles, puis prenez le chemin de droite, chemin qui vous mènera à un coffre contenant 5 ors. Prenez ensuite le chemin de gauche et actionnez l'interrupteur. Retournez alors dans la pièce précédente et actionnez l'interrupteur à gauche de l'escalier pour pouvoir l'emprunter. Avancez ensuite tout en tuant les bulles jusqu'aux escaliers montants et gravissez-les. A votre sortie, vous serez accueilli par 3 orcs. Débarrassez-vous en pour libérer la sortie. Dans la nouvelle salle, vous allez rencontrer Prospero, le Sage de ce sanctuaire. Ce dernier vous contera une partie de la légende du roi Nole et décide de faire des recherches. Après son discours, ouvrez le coffre à son côté pour obtenir une nouvelle réserve de vie. Ressortez ensuite du sanctuaire. Notez toutefois l'apparition d'un escalier conduisant à une réserve de vie, dans la pièce où se trouvent les statues (celle juste avant la sortie du sanctuaire). Retournez ensuite au village de Massan (vous verrez au passage que le pont détruit a été réparé). Et là, stupéfaction, Fara a été enlevée par des Gumi. Direction donc le village de Gumi (via le pont réparé). Au long de votre route, vous trouverez de nombreux ennemis. N'hésitez pas à les tuer pour gagner un maximum d'argent. Arrivé à une bifurcation, vous verrez un coffre sur une falaise. Des escaliers se trouvent au nord de la falaise et sont cachés. Montez-les pour arriver au coffre et trouver une autre réserve de vie. Continuez ensuite votre progression dans la direction Sud, jusqu'à ce que vous arriviez au village de Gumi.

Le Village de Gumi

Hélas, l'entrée du village est gardée, impossible de passer. Remarquez alors dans la colline à gauche des escaliers, gravissez-les puis avancez jusqu'à ce que vous aperceviez Fara. Elle est alors emmenée hors du village. Retournez alors à l'entrée et pénétrez dans le village qui n'est désormais plus gardé. Vous tomberez alors face à face avec un voleur. Ce dernier fuira et vous le rencontrerez plusieurs fois dans l'aventure. Dans le village, vous pourrez acheter une nouvelle réserve de vie dans l'auberge. Vous pourrez également en trouver une dans un coffre, situé dans la maison au nord-ouest du village. Allez ensuite dans la maison avec l'entrée surplombée d'une tête de mort. Rentrez, approchez-vous de l'étagère, sautez et attrapez la Pierre Idole. Vous pouvez maintenant ressortir du village, par le même endroit où vous êtes entré, puis remontez jusqu'à la bifurcation pour prendre le chemin à l'ouest, menant au Lieu Saint du Marais. Progressez alors dans les marais en prenant garde de bien rester sur les ponts. Vous allez ensuite arriver devant l'entrée du sanctuaire. Inutile d'aller dans la grotte au Nord, approchez plutôt de l'entrée du sanctuaire et utilisez la Pierre Idole pour l'ouvrir.

Le Lieu Saint du Marais

Dans le sanctuaire, vous vous trouvez dans une pièce avec de nombreux boulets se déplaçant rapidement, allez en bas de la pièce tout en évitant qu'ils vous touchent et prenez la porte toute à droite. Dans cette nouvelle pièce, tuez les ennemis afin de poursuivre votre route. Dans la pièce suivante, tuez les 3 orcs pour libérer toutes les sorties. Prenez tout d'abord la porte de gauche, tuez les ennemis et avancez. Pour franchir la pièce remplie de pièces en ferraille, longez simplement les murs pour ne pas vous blesser. Continuez ensuite à avancer et vous arriverez à un coffre renfermant une clé. Retournez ensuite à la pièce aux multiples portes. Après avoir tué une nouvelle fois les orcs, prenez la porte du haut, tuez l'orc pour faire tomber un coffre contenant un EkeEke. Avancez ensuite en tuant les divers ennemis afin d'arriver à un nouveau coffre renfermant une clé. Retournez alors comme précédemment à la pièce contenant les différentes issues. Tuez à nouveau les orcs et prenez la porte de droite. Cette dernière vous ramène dans la salle principale du sanctuaire. Prenez ensuite la porte en haut à gauche pour trouver un nouvel EkeEke. Allez ensuite dans la pièce en haut à droite. Dans cette salle, tuez les ennemis afin de faire tomber un bloc qui vous permettra de monter sur la plate-forme. Avancez donc sur les plates-formes, en sautant d'une en une et vous arriverez à une porte verrouillée. Prenez l'EkeEke dans le coffre juste devant et utilisez une clé pour ouvrir la porte. Avancez, traversez diverses salles en tuant les ennemis et vous arriverez alors dans une pièce avec une porte fermée à gauche et une ouverte en bas. Utilisez tout d'abord la clé qu'il vous reste pour ouvrir celle de gauche. Tuez les ennemis pour faire apparaître un bloc vous permettant d'atteindre et d'actionner un interrupteur. Retournez dans la pièce précédente, prenez la porte du bas, puis avancez jusqu'à atteindre une pièce avec 4 interrupteurs. Mettez un bloc sur l'interrupteur

en bas à droite et un autre sur celui en haut à gauche, afin de libérer la sortie (prenez tout de même garde à ne pas vous faire écraser par le boulet lorsque ce dernier descend. Vous arrivez dans une nouvelle pièce couverte de pics. Sautez de plate-forme en plate-forme pour progresser. Ne cherchez pas ni à atteindre le coffre, ni à ouvrir la porte verrouillée, marchez simplement jusqu'à la sortie. Tuez ensuite les champignons des deux pièces suivantes pour avancer. Dans la pièce suivante, placez les deux blocs sur les deux interrupteurs afin de pouvoir avancer, prenez tout de même garde aux boulets circulant à grande vitesse. Vous allez ensuite récupérer une clé qui va vous permettre d'ouvrir la porte dans la salle remplie de pics. Ensuite, vous allez devoir monter des escaliers en relevant des plates-formes via des interrupteurs. Prenez garde aux boulets qui dévalent les escaliers et aux blocs qui tombent près des interrupteurs. Avant de sortir de la pièce, observez à droite un morceau de roche avec un trou au milieu. Sautez dedans et vous tomberez près d'un coffre renfermant une réserve de vie. Maintenant remontez jusqu'à l'endroit d'où vous avez sauté et sortez de la pièce. Dans la nouvelle pièce, ne tuez pas les ennemis, allez à gauche près de la porte fermée et attendez qu'un ennemi saute sur l'interrupteur afin d'ouvrir la porte. Récupérez une clé dans la pièce suivante, puis revenez. Tuez désormais les ennemis et prenez les escaliers. Tuez les orcs, ouvrez la porte et rentrez. Vous allez affronter votre premier boss mais qui ne va présenter aucune difficulté. Il ne s'agit que de 2 rois orcs, ennemis légèrement plus forts et résistants que les orcs normaux. Une fois ces orcs battus, prenez la réserve de vie dans le coffre et libérez Fara. Empruntez alors le même chemin qu'elle pour sortir rapidement du sanctuaire. Vous allez sortir par la grotte juste au nord de l'entrée que vous avez prise pour pénétrer dans le sanctuaire. Maintenant, direction le village Massan pour retrouver Fara.

Retour aux villages de Massan et de Gumi

Arrivé au village de Massan, rendez-vous dans la hutte du maire (il y a une tête de mort au dessus de l'entrée). Discutez avec lui et il vous offre un Joyau Rouge pour vous remercier d'avoir libéré Fara. Ressortez ensuite du village et allez au village de Gumi. Dans ce village, dirigez-vous dans la maison du maire, pour trouver un coffre contenant une réserve de vie. Sortez ensuite du village par le Sud. Arrivé à une impasse, discutez avec les deux villageois de Gumi, qui vont réparer la route afin que vous puissiez poursuivre votre chemin. A l'écran suivant, prenez la direction nord puis grimpez la colline, vous trouverez alors une nouvelle réserve de vie. Continuez de grimper et vous arriverez à la maison d'un forgeron. Ce dernier vous donnera une **Épée Magique** pour vous aider dans votre quête. Continuez ensuite à progresser en direction de la ville de Mercator (direction nord à l'intersection entre Gumi, Ryuma et Mercator). Avant d'arriver vers Mercator, vous trouverez un autre chemin menant à la maison d'une sorcière. Inutile de l'emprunter car vous n'avez pour l'instant rien à faire chez elle. Mais arrivé à Mercator, vous vous rendez compte que l'entrée est bloquée, et que sans laisser-passer, vous ne pouvez pénétrer dans la ville. Faites donc demi-tour et allez dans la ville de Ryuma (direction sud à l'intersection entre Mercator, Gumi et Ryuma).

La Ville de Ryuma

Arrivé à Ryuma, vous apprenez que la ville est sous l'emprise de voleurs. Allez donc dans la maison où discutent 3 éminents citoyens de la ville, et prenez la réserve de vie dans le coffre. Puis ressortez et allez juste à gauche de la maison, dans l'allée qui longe le mur. Vous allez trouver un jeune enfant qui était en train d'écouter la conversation à l'intérieur de la maison. Le maire de la ville a été enlevé, et il court alerter le reste du village. Rentrez à nouveau dans la maison où se tenait la réunion et discutez avec les gens. Proposez votre aide pour retrouver le maire. Ressortez ensuite de la maison, descendez les petits escaliers puis prenez le petit chemin à droite, le long de l'eau. Avant d'arriver au radeau, vous allez revoir les 3 chers brigands du début de l'aventure, mais ces derniers, plutôt en mauvaise posture, ne vous causeront pas d'ennuis. Prenez donc le radeau pour vous rendre au repaire des voleurs.

Le Repaire des Voleurs

Arrivé au repaire des voleurs, avancez en grimpant les escaliers, continuez à progresser tout en évitant les obstacles. Vous allez ensuite arriver dans des salles bien fournies en ennemis. Tuez-les tous pour progresser. Avancez toujours, montez les escaliers en slalomant entre les boulets, puis récupérez les EkeEke dans les coffres. Grimpez ensuite les escaliers en évitant les obstacles en fer, en passant au moment où ils sont le plus éloignés du mur. Avancez encore et vous arriverez devant une statue en or. Placez-vous devant pour régénérer votre vie. Puis poussez-là pour faire tomber un bloc qui va bloquer l'eau. La rivière étant maintenant asséchée, redescendez (par le même chemin que celui que vous avez pris pour monter) tout en bas du repaire. Ouvrez le coffre accessible pour récupérer un EkeEke puis rentrez dans la grotte voisine. Au bout de la grotte, tuez le chevalier (une bonne méthode pour en venir à bout consiste à sauter

puis frapper), et libérez le voleur. Profitez-en pour récupérer une réserve de vie et une clé. Ressortez ensuite de la grotte et remontez dans le sanctuaire jusqu'à ce que vous voyez une nouvelle grotte (dont l'entrée était elle aussi inaccessible en présence d'eau). Rentrez dedans, allez au bout et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Grimpez les escaliers puis vous arrivez dans une nouvelle pièce contenant 3 portes et une plate-forme descendante. Empruntez tout d'abord la porte en bas à droite. Traversez en évitant les obstacles mobiles puis dans la pièce suivante, actionnez l'interrupteur pour débloquer la sortie. Il faut être très rapide pour passer juste avant que cela ne se referme. Récupérez dans la pièce derrière un EkeEke et une Statue de Gaïa. Retournez maintenant dans la pièce contenant les 3 portes et la plate-forme. Prenez cette fois-ci la porte en haut. Dans la nouvelle pièce, sautez de bloc en bloc pour progresser (récupérez au passage l'EkeEke dans le coffre). Si vous tombez, vous aurez la possibilité de remonter et de réessayer. La pièce suivante est plus délicate puisque les blocs sur lesquels vous marchez, tombent. Avancez avec dextérité, récupérez dans le coffre la réserve de vie. Puis tuez les ennemis et empruntez la porte de gauche. Grimpez sur la boule qui descend et restez dessus quand elle passe sur les pieux, afin qu'elle vous emmène vers une grotte menant à une nouvelle réserve de vie. Retournez ensuite dans la pièce précédente, et prenez la porte du haut. Tuez le chevalier et tombez dans le trou. Récupérez dans les coffres un EkeEke et une clé. Sortez, utilisez les plates-formes pour retourner dans la salle aux trois portes. Prenez maintenant la porte de gauche. Avancez en évitant les boulets, et ouvrez ensuite la porte avec la clé. Dans la nouvelle pièce, tuez la statue grise pour débloquer la sortie. Ouvrez alors les deux coffres afin de récupérer une statue d'or et 20 ors. Montez ensuite grâce à la liane. Une fois dehors, vous allez affronter le boss, c'est à dire un chevalier blanc. Avancez sur lui en le frappant et vous en viendrez facilement à bout. Rentrez ensuite dans la grotte afin de libérer le maire et ses amis, puis ouvrez les coffres. Vous trouverez donc un EkeEke, 55 ors et une réserve de vie, ainsi qu'une Estampe. Malheureusement à ce moment arrivent les 3 voleurs, kidnappant Friday. Ryle leurs donne alors l'Estampe afin de la libérer. Ressortez ensuite du temple et retournez en ville via le radeau.

Retour à Ryuma

A Ryuma, retournez voir le maire. Ce dernier vous donnera 100 ors et un laisser-passer pour pénétrer dans la ville de Mercator. Avant de partir de Ryuma, passez chez le marchand afin d'acheter une autre réserve de vie pour 300 ors. Ressortez ensuite de Ryuma, remontez au croisement et allez dans le gros arbre à droite. Vous pouvez y rentrer afin de l'aider car il est rongé par une grâve maladie. C'est optionnel, mais en le sauvant, il vous aidera lui aussi. Dès que vous êtes dans l'arbre, approchez-vous et détruisez la source d'où sortent les petites bêtes, mais ô combien embêtantes. Empruntez ensuite la plate-forme montante. Tuez ensuite les ennemis et prenez les nouveaux escaliers. Continuez toujours à monter par les escaliers jusqu'à ce que vous soyez en haut. Avancez alors et prenez la plate-forme montante. Prenez le coffre contenant 20 ors et appuyez sur l'interrupteur. Redescendez ensuite jusqu'au niveau où se situent les deux escaliers d'affilée et prenez la plate-forme descendante au centre. Une fois descendu, avancez, montez les escaliers, avancez encore et prenez de nouveaux escaliers. Prenez alors les deux coffres afin d'obtenir 20 ors de plus et une statue de Gaïa. Puis tuez les ennemis et gravissez les nouveaux escaliers. Actionnez l'interrupteur afin de faire baisser un bloc pour un temps limité, puis descendez les escaliers d'à côté et foncez pour passer dessus avant qu'il ne se relève. Prenez par la suite la nouvelle plate-forme montante. Avancez ensuite en évitant les obstacles et actionnez l'interrupteur, puis continuez pour emprunter une nouvelle plate-forme montante. Avancez en tuant les ennemis et montez de nouveaux escaliers. Vous allez maintenant vous combattre face à la source du mal chez cet arbre, un chevalier d'or. Faites des pas de côté pour éviter ses puissantes attaques et frappez-le de côté. Une fois tué, l'arbre sera guéri. Récupérez ensuite la réserve de vie et montez sur le coffre pour gagner plus rapidement la sortie. Voici maintenant des explications sur l'aide qui vous est apportée. Ce type d'arbre est réparti un peu partout sur l'île. Ces arbres sont jumeaux et permettent de vous téléporter en rentrant dedans et ainsi de gagner du temps! Voici les correspondances entre les arbres:

Arbre à gauche de l'arbre soigné <-> Arbre à côté du village de Massan
Arbre au début du Labyrinthe vert <-> Arbre à la fin du Labyrinthe vert
Arbre près du Sanctuaire de l'eau <-> Arbre sur la route entre Destel et le Lac
Arbre dans la région montagneuse <-> Arbre entre Mercator et Verla
Arbre près de Verla <- Arbre vers la ville de Mercator

Pour l'instant, ces noms vous sont inconnus, mais très vite, vous arriverez dans de nouveaux lieux et ces téléportations vous seront bien utiles.

Ceci étant fait, vous pouvez retourner à Mercator, pour y rentrer avec le laisser-passer. Arrivé à l'entrée, un des gardes

vous demande 200 ors pour rentrer. Refusez de les lui donner et il vous laissera quand même rentrer.

Mercator

Mercator est sans aucun doute la ville la plus vaste du l'île. Toutefois, les prix sont beaucoup plus élevés que dans les boutiques des autres villes. Tout d'abord, achetez chez le marchand, une nouvelle armure bien plus efficace, le **Plastron d'Acier** pour 480 ors. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez aller jouer chez Petit Pois, dans la deuxième partie de la ville, à un jeu d'adresse : petite astuce, quand il vous demande de prendre le boulet pour le lancer, sautez dessus et passez par dessus la barrière pour atteindre le coffre et trouver une réserve de vie. Vous trouverez aussi près de ce stand de jeu, un Dojo afin de gagner des ors en tuant des ennemis. Si vous parvenez à venir à bout de tous les ennemis, vous obtiendrez un Ticket de Gage. Ce ticket pourra vous être utile si vous manquez d'or à un moment crucial, puisqu'il vous enlève de votre vie, vous donnant de l'or en échange. Continuez à fouiller les maisons jusqu'au ce que vous en trouviez une avec un étage, et une vieille dame. Acceptez de ranger les jarres à l'étage. Faites cette opération trois fois (en ressortant de la maison à chaque fois) et un coffre contenant une réserve de vie apparaîtra au rez-de-chaussée. Allez ensuite en direction du château mais l'entrée vous est refusée par les gardes. Retournez alors au premier écran de la ville et parlez au jeune-garçon regardant par une fenêtre à l'intérieur d'une maison. Parlez ensuite à la jeune-fille entre les deux maisons du dessous. Rentrez ensuite dans la maison où regarde le jeune-garçon. Discutez avec tout le monde, y compris le propriétaire (l'homme borgne). Ressortez alors et prenez la direction nord-ouest. Il y a une petite allée au bord de l'eau. Empruntez-la et arrivé au bout discutez avec la fille. Vous voyez alors Arthur, l'un des chevaliers du Duc, sortir secrètement du château et se rendre chez Madame Yard (la maison d'où vous venez). Suivez-le et re-rentrez dans la maison. Discutez avec les femmes gardant l'escalier. Elles vous disent d'aller voir la diseuse de bonne aventure. Faites-le, sa maison est juste au sud-est. Celle-ci vous jettera un sort, vous transformant et vous permettant de passer chez Madame Yard. Retournez donc chez elle et parlez au propriétaire. Celui-ci vous offre un essai-gratuit d'un jour. Montez à l'étage avec Linda et là Friday vous réveillera... Ceci fait, sortez de votre chambre, vous verrez le chevalier Arthur. Après de brefs échanges de paroles et de lames, celui-ci vous conjure de ne pas révéler qu'il vient ici. En échange il vous promet de vous faire visiter le château. Ressortez donc de chez Madame Yard et direction le château.

Le Château de Mercator

Une fois dans les jardins, allez à l'ouest, et au nouvel écran allez tout au bout à gauche des cuisines. Montez sur le petit arbre et vous allez apercevoir un ruban bleu tomber. Emparez-vous en. Rentrez ensuite dans le château par la porte principale. Vous êtes accueilli par un majordome qui vous mène au Duc. Vous vous retrouvez en compagnie de deux autres chasseurs de trésors, de grande renommée. Le Duc a une mission importante à vous confier (à vous et aux deux autres chasseurs). Il vous convie d'assister au banquet qui se tiendra le soir-même dans son château. Une fois ceci fait, discutez avec Zak et Dexter (les deux autres chasseurs). Puis dirigez-vous vers la servante qui vous indiquera votre chambre. Profitez alors du temps libre pour fouiller tout le château. Rien de très intéressant si ce n'est une réserve de vie dans les cuisines. Allez aussi parler à Arthur dans les salles d'entraînement. Après, retournez là où vous avez trouvé la réserve de vie et parlez à la servante gardant la porte de gauche. Celle-ci vous demande de bien vouloir vous rendre dans la salle des banquets. Allez-y. Le Duc vous parle alors d'une Tour, au sud de Mercator, dans laquelle habite Mir, un sorcier causant beaucoup de tort au Duc et aux habitants de Mercator. Mir demande beaucoup d'ors et le Duc est contraint de lui donner cet argent (cela explique les prix élevés dans cette ville). Le Duc vous demande alors d'aller dans la Tour de Mir et de débarrasser Mercator de ce terrible sorcier. Après l'avoir écouté et entendu le pianiste, retournez voir Arthur. Ce dernier vous explique comment rentrer dans la tour de Mir grâce à un bracelet, et vous dit où le trouver. Retournez alors vous coucher dans vos appartements. La journée de demain sera chargée! Dès que vous êtes réveillé, ressortez du château et allez dans la maison juste au sud de l'église dans la ville. Zak et Dexter s'étant réveillés avant vous sont partis avant mais cela n'a pas d'importance... Dans la maison, descendez les escaliers et avancez.

La Crypte

Vous voilà dans la crypte renfermant le bracelet. Pour traverser la rivière, vous devez accomplir avec succès 8 épreuves, chaque épreuve se déroulant dans une geôle différente. Dans chaque pièce, vous devez lire la pancarte pour activer le duel. Si vous réussissez avec succès l'épreuve, une torche doit s'éteindre. Dans la première pièce, il n'y a aucune épreuve, vous rencontrez juste le gardien de ce lieu qui vous explique les règles. Voici dans l'ordre chronologique les 8 épreuves :

Betty Ross : tuez les 3 bulles dans cet ordre : blanc, rouge et jaune.

Ruby Silence : ne tuez pas les deux bulles, patientez simplement un certain temps sans bouger et ce sera bon.

Jack Skywalker: il y a des escaliers invisibles au nord de la pièce, gravissez-les simplement.

Maria Histerica: tuez le monstre en lui jetant dessus le boulet.

Jim Lumière: posez l'interrupteur juste à côté d'une torche et sautez dessus.

Larson E: n'ouvrez aucun des coffres, patientez simplement....

Dirk le Sombre: tuez le squelette noir en premier.

Whodini: utilisez la caisse pour monter sur le muret au dessus des torches, puis mettez-vous au centre et marchez contre le mur.

Vous pouvez désormais traverser le fleuve. Mais de nouvelles énigmes vous attendent. Longez alors l'autre rive pour trouver une réserve de vie.

Puis continuez votre progression. De nouvelles épreuves:

Mort et fins: dans cette épreuve, vous retrouvez Dexter, mais ce dernier ne parvient pas à triompher et meurt. A votre tour, mettez-vous devant la sortie et écartez-vous dès qu'arrive la boule de feu. Celle-ci ouvrira alors la porte.

L'hombre: cet ennemi est un peu plus dur à tuer. Ce n'est pas la momie qu'il faut attaquer mais un ennemi invisible qui suit vos déplacements tout en coupant. Soyez prudent, n'hésitez pas à attaquer, même dans le vide et vous en viendrez à bout.

Ceci étant fait, récupérez le bracelet et ressortez de la crypte. Avant de vous rendre à la Tour de Mir, allez voir le marchand fermé vers Petit Pois et discutez avec lui. Acceptez d'aller au port lui chercher ses marchandises. Allez dans l'entrepôt et faites envoyer au magasin tous les articles disponibles. Retournez ensuite à la boutique. Pour vous remercier, le vendeur baisse tous ses prix. Vous pouvez aussi gagner un peu plus d'argent en donnant 100 ors au villageois devant chez Petit Pois, il doublera votre mise!

La Tour de Mir

Maintenant en route vers l'infâme sorcier Mir en sortant à l'ouest de Mercator. Avancez jusqu'à l'intersection et prenez la direction sud pour aller à la Tour. Sur la route de la tour, vous allez apercevoir un coffre. Montez sur les petits arbres au nord de la colline et utilisez la plate-forme mobile pour l'atteindre. Ce coffre contient une autre réserve de vie. Le coffre suivant vous est inaccessible tant que vous ne pouvez couper l'arbre. Il en est de même pour le coffre juste au sud de la Tour de Mir.

Utilisez le bracelet pour rentrer dans la Tour. Avancez en répondant "oui" à toutes les questions et descendez grâce à la plate-forme. Tombez dans le fossé et tuez les deux champignons pour libérer la sortie. Remontez par l'échelle et cette fois-ci, passez par dessus le fossé grâce aux plates-formes. Récupérez dans le coffre un EkeEke et sortez. Traversez ensuite la salle suivante en prenant la porte, continuez à avancer, répondez "oui" à la question et vous obtiendrez une statue de Gaïa. Faites demi-tour dans la pièce précédente et empruntez les escaliers. Avancez, montez par l'échelle et rentrez dans la grotte. Sautez dans l'énorme trou au centre de la pièce. Tuez alors les 4 momies, actionnez l'interrupteur apparu, redescendez au niveau inférieur et ré-empruntez les escaliers pour revenir dans la pièce d'où vous avez sauté. Cette fois-ci utilisez la passerelle pour gagner la sortie. Vous vous retrouvez dans une salle avec 8 coffres. 4 sont vides et 4 autres sont piégés. Détruisez les piégés et prenez les escaliers descendants. Actionnez l'interrupteur, courez vite et utilisez la plate-forme pour monter sur le bloc et actionner le nouvel interrupteur avant que ce ne soit trop tard. Puis continuez et prenez l'ail dans le coffre. Remontez ensuite ces escaliers. Gravissez maintenant les escaliers montants, ouvrez le coffre de gauche contenant un EkeEke et détruisez celui de droite qui est piégé. A droite, laissez-vous tomber

au niveau inférieur, avancez et montez les escaliers. Vous vous retrouvez face à votre double! Utilisez l'ail trouvé pour le faire fuir puis poursuivez-le jusqu'en bas de la pièce. Il y a 3 portes: prenez celle de gauche, récupérez la réserve de vie dans le coffre (prenez garde à ne pas vous faire écraser) puis sortez par la porte en bas. Avancez et actionnez l'interrupteur. Retournez dans la salle où se trouvait votre double. En prenant la porte de droite, en montant deux escaliers de suite, et en tuant les ennemis de la salle suivante pour monter un nouvel escalier, vous arriverez vers un prêtre afin de pouvoir sauvegarder (de plus vous récupèrerez aussi un EkeEke et une herbe de désintoxication). Prenez maintenant la porte du milieu, poursuivez votre ombre et passez dans le mur par le même endroit où elle s'est enfuie. Avancez, et montez l'échelle puis l'escalier. Tuez les ennemis et montez les nouveaux escaliers, avancez en évitant les nombreux obstacles, jusqu'au téléporteur. Vous êtes maintenant dans un labyrinthe avec de nombreux téléporteurs par salle. Suivez scrupuleusement ces indications afin d'éviter de vous perdre. Prenez tout d'abord le téléporteur en haut à droite, puis celui en bas à droite, traversez la pièce en évitant les obstacles, prenez la plate-forme pour descendre et récupérez une nouvelle réserve de vie. Remontez, et prenez le téléporteur en bas à droite, puis prenez celui en haut à droite. Dans cette nouvelle pièce, actionnez l'interrupteur au centre et sortez par la porte dégagée avant qu'elle ne se referme. Actionnez ensuite le nouvel interrupteur et montez les escaliers en évitant les obstacles le plus vite possible, avant que la grille en haut ne se referme. Récupérez alors une clé dans le coffre. Revenez dans la pièce précédente et utilisez le téléporteur en bas à droite dans deux salles dessuite. Vous êtes alors de nouveau dans la salle avec la plate-forme descendante (qui menait à la réserve de vie). Prenez maintenant le téléporteur en haut à droite. Tuez les momies et servez-vous de la caisse apparue pour monter les escaliers. Tuez les nouveaux ennemis et suivez votre double, en prenant les escaliers. Utilisez la première plate-forme, récupérez un EkeEke dans le coffre et utilisez ensuite la deuxième plate-forme. Ouvrez la porte grâce à la clé et avancez. Tuez les squelettes et autres ennemis, prenez le nouvel EkeEke, continuez à monter, tuez de nouveau des squelettes, et cette fois-ci vous allez vous battre contre votre double. Une bonne méthode pour en venir à bout rapidement consiste à la coincer contre un mur et à la frapper avec acharnement. Puis continuez à monter les escaliers en le suivant. Vous allez arriver en haut de la tour et devoir affronter le sorcier Mir. Pour le battre, anticipez ses mouvements.
Une fois battu, Mir vous donne son joyau mais vous apprend que ce n'est pas lui qui prend l'argent des citoyens de Mercator, mais son frère, le Duc lui-même!!! Redescendez d'un étage dans la tour, prenez la réserve de vie et laissez-vous tomber dans le trou. Vous trouverez alors deux EkeEke et le Joyau Pourpre. Vous êtes alors téléporté à l'entrée de la Tour. Direction Mercator pour régler vos comptes!

Retour à Mercator et au Château

Une fois à Mercator, allez au château. Le majordome du Duc vous accueille et vous conduit au Duc. C'est alors qu'arrivent les 3 brigands, s'étant associés avec le Duc pour trouver et partager les trésors du Roi Nole. Mais le Duc les trahit et s'en débarrasse. Ses soldats vous volent alors vos joyaux et vous font tomber dans une oubliette. En bas de l'oubliette, tuez les deux chevaliers pour ouvrir la porte. Ensuite utilisez la plate-forme montante, et là surprise, nos 3 chers brigands plutôt en mauvaise posture. Prenez la porte derrière eux. Dans la nouvelle pièce, actionnez les deux interrupteurs successivement en évitant l'obstacle et sortez. Ensuite, posez chacune des 4 jarres dans chaque coin de la salle pour libérer la sortie. Puis détruisez la statue dans l'angle en haut à droite pour ouvrir la porte. Dans la nouvelle salle, actionnez l'interrupteur et grimpez le plus vite possible en haut de la salle avant que la grille ne se referme. Vous êtes après dans une prison : allez dans la geôle du milieu pour libérer un ministre et trouver une clé puis dans la troisième pour libérer une servante. Continuez vers la droite, avancez et utilisez la clé pour ouvrir la porte. Montez les quelques escaliers, empruntez la première porte visible, descendez les escaliers et récupérez une réserve de vie. Avancez encore, récupérez 2 EkeEke, avancez toujours, tuez les 4 ennemis dans la salle pour sortir. Tuez ensuite les 4 momies et le chevalier. Puis grimpez les escaliers en tuant les chevaliers jusqu'à arriver dans la chambre de Lara. Mais cette dernière se fait enlever par Zak... Prenez la réserve de vie dans le coffre. Puis suivez Zak qui s'envole avec la princesse. Laissez-vous tomber dans les jardins et allez dans le château voir Arthur. Le château est maintenant infesté de chevaliers. Allez dans la zone d'entraînement pour voir Arthur. Ce denier vous dira que le Duc a pris la mer après avoir cassé le phare. Vous devez vous rendre dans le Labyrinthe Vert pour retrouver une Pierre Solaire et ainsi réparer le phare... Montez donc à l'étage, tapez dans l'armure pour libérer une échelle. Montez et récupérer une clé. Cette clé vous permettra d'ouvrir la porte sur le mur Est du château. Ressortez donc du château et avant de passer le pont-levis allez tout de suite à droite. Ouvrez la porte au bout avec la clé. Avancez jusque dans la pièce où sont entreposées des caisses. Il y a un escalier derrière une longue et haute pile de caisses. Prenez-le puis montez de caisse en caisse pour atteindre et actionner l'interrupteur puis ressortez. Vous vous apercevez que la fontaine de l'autre côté de la rive a été vidée. Allez-y en revenant, passant par le pont-levis... Une fois à la fontaine, rentrez par l'ouverture dans la roche. Descendez l'échelle, avancez et prenez les escaliers. Dès que vous êtes dehors, prenez la direction sud pour vous

rendre dans le Labyrinthe Vert. Dans l'écran précédent l'entrée du Labyrinthe, tuez les 2 sorciers afin de faire apparaître sur une petite colline, un coffre contenant une réserve de vie.

Le Labyrinthe Vert

Vous arrivez ensuite à l'entrée du Labyrinthe. Discutez avec le gardien avant de rentrer (notez au passage la présence d'un arbre téléporteur qui sera actif une fois que vous aurez terminé ce labyrinthe. Il vous permettra de vous téléporter à un autre arbre au bout du Labyrinthe afin d'éviter d'avoir à le refaire chaque fois). Allez tout d'abord à droite, et avancez jusqu'à voir les bûcherons vous narguer. Ceci étant fait, revenez à l'entrée, et prenez le chemin en haut à droite (passez par la gauche le long de l'écran pour y arriver). Traversez la zone contenant la caisse et la colline, puis rentrez dans la grotte. Descendez l'escalier, allez à gauche, remontez l'escalier et sortez. Puis progressez jusqu'à un écran où vous apercevez un chien. Allez le voir. Il est blessé, donnez-lui un EkeEke pour le soigner. Il vous invite alors à le suivre. En le suivant, récupérez la réserve de vie dans le coffre. Une fois arrivé à destination, son maître vous donnera un étrange sifflet, indispensable pour la suite. Retournez par la suite à l'entrée de cet écran (juste avant l'endroit où était le chien). Montez la colline, et sautez de colline en colline deux fois de suite, puis avancez pour atteindre la grotte en bas à droite de cet écran. Utilisez alors le téléporteur, puis avancez et montez l'échelle puis le long de la liane. Tuez ensuite les Orcs, puis utilisez le bloc mobile pour grimper sur la colline et sautez sur celle au nord afin de sortir. Ensuite, laissez-vous tomber vers la droite, au niveau inférieur, et allez tout à droite. Montez le long de la paroi grâce à la liane, avancez et laissez-vous tomber sur le bloc descendant pour atteindre l'entrée d'une petite grotte. Descendez entièrement l'escalier pour trouver un Dahl et une autre réserve de vie. Ensuite, remontez légèrement l'escalier afin de sauter sur l'autre et de pouvoir sortir. Dehors, utilisez les blocs mobiles pour monter à la cime de la paroi, continuez à avancer descendez la liane et progressez jusqu'à la sortie de cet écran. Ensuite, montez les petites collines et sautez par dessus le chemin pour atterrir de l'autre côté. Avancez toujours et vous allez arriver vers une croix signalant que vous vous trouvez au centre du Labyrinthe. Montez alors les escaliers, et laissez-vous tomber. Descendez l'échelle, appuyez sur l'interrupteur et empruntez la porte juste à côté de vous et de la statue. Utilisez le téléporteur, allez ensuite en bas pour trouver un Dahl dans un coffre, puis remontez, avancez, passez sous la cascade (sous la cascade se cache l'entrée d'une grotte menant à un coffre renfermant une réserve de vie et à un autre contenant 20 ors), avancez, montez les escaliers et sortez. Tuez le roi Orc pour pouvoir avancer, prenez la première sortie à droite, avancez et au bout d'un chemin, un bûcheron va vous pousser, vous faisant tomber au niveau inférieur! Allez à gauche, vous vous retrouvez à un endroit où vous êtes déjà passé. Suivez le même chemin pour revenir à l'endroit où le bûcheron vous a poussé. Le bûcheron réapparaît et vous donne cette fois-ci un bon conseil. Descendez vers la liane qu'il vous a indiqué, avancez pour en voir deux autres, l'une au dessus de l'autre, montez et sautez sur la plate-forme à droite pour gagner la sortie de cet écran. Avancez, descendez l'escalier et vous allez apercevoir la Pierre Solaire mais l'entrée est bloquée par des arbres. Friday a alors l'idée d'appeler Einstein (le chien que vous avez secouru) pour vous aider. Cutter, le maître du chien se charge alors de détruire ces arbres. A vous la Pierre Solaire! Utilisez ensuite l'arbre à droite pour vous téléporter au début du Labyrinthe.

Retour à Ryuma

Retournez ensuite à Mercator, puis au village de Ryuma (là où vous avez secouru le maire enlevé par des voleurs). Une fois à Ryuma, allez au phare, et grimpez à la cime. Dès que le phare est réparé, récupérez la réserve de vie dans le coffre à côté de la Pierre Solaire, puis redescendez et sortez de Ryuma. Prenez la direction de Mercator et empruntez le petit sentier Nord menant chez la sorcière. Parlez alors au chien Marty. Triste, il vous dit vouloir revoir Bell. Ressortez et allez au village de Massan (passez par l'arbre téléporteur, c'est plus rapide). Au village de Massan, discutez avec Bell, le chien, qui vous raconte sa mésaventure. Retournez alors une nouvelle fois chez la Sorcière. Cette fois-ci la sorcière vous transforme en chien, suivez-là en descendant les escaliers. Allez à gauche, avancez, laissez-vous tomber, avancez encore, laissez-vous de nouveau tomber, prenez la porte à droite, descendez les escaliers, puis avancez, descendez de nouveaux escaliers et vous allez trouver un interrupteur, actionnez-le, un nouvel interrupteur apparaît, actionnez-le également mais cette fois-ci ce sont 3 interrupteurs qui apparaissent. Sautez sur celui à gauche, puis sur celui en haut à droite, puis sur celui qui se trouve alors le plus en haut à droite. Actionnez ensuite celui qui apparaît tout à droite, puis celui en haut à droite deux fois de suite et c'est bon (le bouton doit devenir rouge). Remontez ensuite jusqu'à la pièce contenant les blocs gris, le premier bloc s'abaisse vous permettant d'avancer. Prenez la nouvelle porte. Avancez, laissez vous tomber, avancez encore et descendez d'autres escaliers pour atteindre une pièce avec des boulets se déplaçant à grande vitesse. Vous devez actionner le bloc à gauche, puis vous déplacer sur celui à droite en restant dessus le boulet et le plus vite possible. Cela est à faire trois fois, pour actionner tous les interrupteurs.

Remontez jusqu'à la pièce avec les blocs gris. Un nouveau bloc s'abaisse. Continuez à avancer, descendez les escaliers, continuez et descendez de nouveaux escaliers pour arriver dans une pièce avec des interrupteurs, des blocs et des statues. Vous devez actionner un interrupteur, courir, sauter par dessus une statue et actionner l'interrupteur suivant 4 fois de suite avant que ce ne soit trop tard. Le dernier interrupteur actionné, faites demi-tour et remontez. Avancez, le dernier bloc gris s'est abaissé, et franchissez la dernière porte. Descendez jusqu'à arriver dans une pièce où des blocs sont en lévitation. Vous devez atteindre l'interrupteur en sautant de bloc en bloc, mais les blocs s'affaissent sous votre passage. Une fois l'interrupteur actionné, remontez dans la pièce aux blocs gris et allez au centre. Descendez grâce à la plate-forme le plus bas possible et avancez. Vous allez retrouver la sorcière qui va tenter de vous tuer. Mais sa mémoire lui faisant défaut, c'est elle qui meurt... le Sort est rompu et vous êtes de nouveau un homme! Prenez la réserve de vie dans le coffre et remontez jusqu'au sous-sol de sa maison pour prendre la **Pierre de Saturne**. Cette pierre permettra de recharger votre épée deux fois plus vite! Ressortez ensuite de la maison de la défunte sorcière.

Croisière vers Verla

Retournez à Mercator et direction le port pour embarquer vers la ville de Verla, située dans une autre partie de l'île... Arrivé sur la nouvelle partie de l'île allez tout droit, montez les escaliers pour arriver dans Verla. A votre arrivée, la ville est déserte, aucun habitant si ce n'est un marchand et le prêtre, mais de terribles chevaliers. Le Duc est passé par là... Sauvegardez si désiré et ressortez de la ville, allez à l'Est. Montez les petits escaliers, avancez encore et grimpez sur la colline abritant un coffre avec une réserve de vie, grâce à des escaliers invisibles au nord, contre cette colline. Faites ensuite demi-tour, retournez devant Verla et allez à l'Ouest, direction les Mines. Sur la route vous trouverez une maison avec un habitant vous expliquant pourquoi Verla est déserte. Tous les habitants ont été emmenés aux Mines de Verla. Ressortez et allez derrière sa maison pour trouver une réserve de vie. Continuez à avancer, grimpez le long de la montagne jusqu'à atteindre l'entrée de la mine.

Les Mines de Verla

Entré dans la mine, descendez les deux échelles. Allez ensuite à droite, tuez les 4 ennemis et prenez la porte en haut. Prenez la caisse, et montez avec en haut de la pièce (jetez-là d'abord sur des blocs assez hauts puis montez la récupérer avant de continuer) pour trouver un EkeEke et une réserve de vie. Retournez ensuite dans la pièce où vous êtes arrivé, après avoir descendu les échelles, et prenez la direction ouest. Avancez en tuant les orcs, puis descendez les 2 nouvelles échelles. Tuez les momies et passez dans la pièce suivante. Prenez la porte à droite, tuez les squelettes pour faire apparaître un interrupteur et ainsi ouvrir la porte. Tuez les deux chevaliers et actionnez l'interrupteur. Puis faites demi-tour jusqu'à la pièce dont la porte au nord était fermée (pièce juste avant celle où vous avez combattu les squelettes) La porte est désormais ouverte. Avancez dans la nouvelle pièce en évitant les obstacles qui vous feront tomber dans la lave. Dans la pièce suivante, laissez-vous tomber et allez récupérer 2 EkeEke et une statue d'Or dans la pièce voisine. Puis remontez grâce aux blocs mobiles et continuez votre route. Tuez ensuite tous les ennemis de la salle pour ouvrir la porte. Détruisez ensuite le chevalier, gardien de cette section et récupérez la clé dans le coffre. Remontez ensuite en haut de la mine et reprenez la direction Est. Ouvrez la porte avec la clé et avancez en sautant de bloc en bloc et en prenant garde de ne pas tomber! Tuez ensuite les chevaliers et les orcs et prenez la porte de droite. Tuez les nouveaux orcs et construisez un escalier avec les jarres contre le mur au nord de l'entrée afin de pouvoir grimper dessus. Avancez ensuite, et dans la salle contenant les obstacles, prenez la porte en bas à gauche, tout en évitant de vous faire toucher. Descendez ensuite et tuez les ennemis. Puis prenez les escaliers à gauche. Actionnez l'interrupteur et remontez. Tuez à nouveau les ennemis et utilisez les 3 caisses pour remonter et sortir. Dans la pièce contenant les obstacles, prenez cette fois-ci la porte en haut à droite. Tuez les nouveaux lézards puis prenez la porte du bas pour trouver une réserve de vie. Puis franchissez la porte du haut. Vous allez combattre le gardien de cette nouvelle section de la Mine. Vous obtenez ensuite une nouvelle clé et apprenez que les villageois construisent un tunnel pour s'échapper. Puis faites demi-tour jusqu'à la pièce contenant les obstacles. Prenez la porte du bas et dans la nouvelle pièce, laissez-vous tomber au niveau inférieur, et ouvrez la porte avec la clé. Avancez en évitant les obstacles, et descendez l'escalier. Sautez en bas de la plate-forme où vous vous trouvez pour retomber sur un petit morceau de plate-forme. Franchissez alors la porte. Actionnez l'interrupteur et prenez 2 EkeEke. Ensuite, laissez-vous tomber tout en bas et prenez la porte. Descendez l'échelle et sautez de plate-forme en plate-forme au dessus de la lave. Récupérez le **Plastron Chromé** et continuez à avancer de plate-forme en plate-forme et prenez la sortie. Franchissez le gouffre grâce aux petites plates-formes mobiles. Tuez ensuite les ennemis et sortez par la porte de gauche. Tuez les lézards, avancez en évitant les obstacles et sortez. Continuez à avancer et vous arriverez contre le chevalier gardien de cette

section. Une fois tué, faites demi-tour et retournez dans la pièce où vous franchissez la lave grâce aux petites plates-formes carrées. Avant de les emprunter, sautez à droite dans la lave et avancez, bien que cela vous blesse, pour atteindre le rebord et récupérer une réserve de vie. Ceci étant fait, les villageois étant libérés, retournez les voir à Verla.

Retour à Verla

Une fois dans le village, descendez dans le petit puits tout de suite à gauche, fouillez dedans et vous trouverez une nouvelle épée : **l'épée Tonnerre**. Cette épée a été trouvée par les villageois dans la Mine en creusant et ils l'ont ramenée au village. A noter aussi que le tunnel à droite du village, a été dégagé, il vous permet de vous rendre de nouveau à Mercator. Empruntez-le et à sa sortie, tuez les ennemis et allez en bas à droite de l'écran. Montez les petites collines et progressez de plate-forme en plate-forme pour trouver une restauration. Redescendez au niveau inférieur. Le chemin de droite vous permet donc d'aller à Mercator. Empruntez donc le chemin du bas. Friday vous dit alors être proche de son village. Avancez en actionnant l'interrupteur, continuez, prenez la réserve de vie dans le coffre et avancez encore. Près de la fin du parcours, vous pourrez aller à gauche dans des arbres. Allez-y et vous tomberez dans une grotte qui est le village de Friday. Dans cette grotte, vous pourrez récupérer des EkeEke de façon illimitée.

En route vers Destel

Maintenant, direction le prochain village qui est Destel. Pour cela, retournez dans les Mines de Verla. Allez dans la section où les villageois étaient en train de creuser un tunnel pour s'échapper. Le tunnel est fini, allez-y, sortez et avancez, vous trouverez alors un coffre avec une réserve de vie. Descendez ensuite au niveau inférieur et retournez dans la mine. Prenez cette fois-ci la direction gauche et sortez par la porte bordée de statues de chaque côté. Une fois sorti de la mine, avancez (prenez le Dahl dans le coffre) jusqu'à une plate-forme montante. Empruntez-la et une fois en haut, laissez-vous tomber sur le petit rebord pour atteindre une autre réserve de vie. Continuez à avancer et à l'intersection prenez la direction des Chutes de Kelketo. Descendez et rentrez dans la boutique pour acheter une réserve de vie. Remontez puis prenez la direction nord pour vous rendre à Destel. Au lieu de monter les petits escaliers, allez à droite et avancez. Fouillez alors la zone où vous vous trouvez pour obtenir une réserve de vie. Faites demi-tour et empruntez les petits escaliers. Vous voici à Destel, magnifique village. Allez tout d'abord à l'auberge. Il y a un coffre mais vous ne pouvez y accéder car le marchand est juste à côté. Sautez sur le comptoir puis sur le coffre et marchez en direction du marchand. Au bout de quelques secondes, il se poussera vous laissant accèder au coffre renfermant une réserve de vie. Discutez ensuite avec les villageois. Vous apprenez ainsi que le Duc est en avance sur vous. Sortez alors du village par le nord et avancez. Vous allez voir une Pierre sur une colline. Pour y accèder, passez derrière la colline suivante, grimpez de petits escaliers et sautez sur la première colline. Vous récupèrerez alors la **Pierre de Mars** . Avancez encore, grimpez les escaliers à moitié et regardez à droite, sautez de rebord en rebord pour accèder à la réserve de vie contenue dans le coffre. Remontez les escaliers, avancez et vous voyez le Duc prendre le large. Prenez alors le sentier de droite, grimpez les petits escaliers puis le long de la colline. Vous voyez de nouveau le Duc rentrer dans le sanctuaire pour retrouver le dernier joyau. Redescendez, puis après avoir redescendu les petits escaliers prenez tout de suite à gauche dans les arbres. Vous trouverez une réserve de vie et un Dahl. Retournez ensuite au village de Destel. Allez au centre du passage et vous allez voir que la grille a été enlevée. Quelqu'un a déjà pris ce passage. Descendez-y donc. Avancez puis montez les escaliers. Sortez puis prenez le passage de droite, avancez ensuite de plate-forme en plate-forme et laissez-vous tomber sur le petit rebord à gauche. Avancez, tuez les bulles, et jetez les caisses dans les 3 trous. Sautez dans le dernier pour faire apparaître un coffre contenant une clé. Retournez dans la salle avec les plates-formes et poursuivez votre chemin. Dans la pièce suivante, utilisez les petits blocs mobiles, récupérez la réserve de vie au milieu de la salle, puis allez sur les plates-formes à gauche de la salle. Récupérez l'EkeEke et prenez la porte voisine. Avancez jusqu'à récupérer une nouvelle réserve de vie et faites demi-tour. Prenez de nouvelles plates-formes pour poursuivre votre progression et grimpez les escaliers en évitant les boulets. Avancez en montant aux échelles. Dans la nouvelle grande pièce, prenez les escaliers montants, avancez et sautez vers la plate-forme montante. Prenez à droite, sans l'emprunter, avancez et vous trouverez un autre coffre avec une réserve de vie. Retournez ensuite prendre la plate-forme montante et sortez. Avancez encore, et vous trouverez un Dahl dans un coffre. Montez ensuite et prenez la petite porte en hauteur à gauche. Avancez, vous allez revoir le voleur. Prenez la statue de Gaïa et la réserve de vie et retournez dans la pièce où vous avez trouvé le Dahl. Prenez cette fois la porte au bout. Tuez ensuite les squelettes pour ouvrir les portes et empruntez celle qui est en haut. Tuez les ennemis et prenez la clé dans le coffre. Ressortez et prenez la porte à gauche de celle qui est fermée à clé. Tuez les nouveaux ennemis et récupérez une nouvelle clé. Ressortez et passez par la porte en bas à droite. Tuez les 4 ninjas et le champignon et prenez la dernière clé. Allez maintenant ouvrir la porte fermée. Montez les échelles et surtout ne tuez pas les ennemis!

Vous allez en avoir besoin : prenez la jarre au centre de la pièce et utilisez-la pour monter au niveau supérieur, laissez-les vous suivre et dès que l'un d'entre eux saute sur l'interrupteur empruntez le bloc apparaissant pour gagner la porte de sortie. Ouvrez-la avec une clé. Tuez ensuite les squelettes, récupérez un Dahl, un Soigneur d'Esprit et deux EkeEke puis allez ouvrir la porte verrouillée.
Vous allez ensuite affronter un petit boss. Pour le tuer, sautez au moment où il fait trembler le sol puis attaquez-le. Renouvelez cette opération une dizaine de fois et il sera mort. Vous gagnez ainsi les **Bottes de Soin**. Ces Bottes régénèrent votre vie lorsque vous marchez avec. Ouvrez la dernière porte verrouillée. Avancez, régénérez votre vie grâce à la statue. Avancez encore et une fois dehors, progressez jusqu'à un écran avec un coffre sur une colline à droite et une liane relevée. Allez alors à gauche sur la colline pour récupérer une réserve de vie (ne cherchez pas à atteindre le coffre sur la colline de droite tout de suite). Puis continuez votre progression. Montez le long de la montagne et avant de rentrer dans la caverne, descendez de deux écrans et vous verrez dans la montagne une entrée chez un marchand, allez-y et achetez une réserve de vie. Remontez ensuite et entrez dans la caverne. Avancez et récupérez les deux statues de Gaïa et utilisez-en une devant la statue au milieu des deux coffres. La terre va trembler et vous allez pouvoir poursuivre votre chemin en bas en direction du Sanctuaire du Lac.

Le Sanctuaire du Lac

Rentrez et vous allez faire connaissance avec la garde d'Elite. Toutefois, pas de combat entre elle et vous pour l'instant. Avancez dans la pièce suivante et prenez la porte de gauche. Actionnez les interrupteurs en évitant les obstacles pour ouvrir la porte. Ensuite, tuez les 4 squelettes et le chevalier pour débloquer les escaliers. Empruntez-les. Tuez alors les lézards et sortez (ne vous souciez pas du bloc qui apparaît). Suivez ensuite le mouvement des statues et prenez la porte de droite. Vous retrouvez la garde d'élite, mais celle-ci part avertir le Duc de votre présence. Revenez dans la pièce aux statues et suivez encore leur mouvement pour emprunter la porte du bas. Attrapez la caisse et montez sur la première plate-forme. Là, jetez la caisse sur l'interrupteur et sautez immédiatement sur la plate-forme apparaissant. Récupérez ensuite la clé dans le coffre. Retournez dans la pièce aux statues et en suivant leur mouvement prenez la porte de gauche. Avancez en évitant les obstacles et prenez la réserve de vie dans le coffre. Revenez ensuite dans la pièce aux lézards, tuez-les et appuyez sur le bloc pour faire avancer une statue. Utilisez cette statue pour remonter. Retournez dans le couloir principal du sanctuaire. Prenez ensuite la porte de droite. Pressez l'interrupteur et tuez les deux statues en bas de la pièce qui gardent la porte. Utilisez ensuite la clé pour l'ouvrir. Réveillez ensuite les statues en passant à côté mais n'essayez pas de les tuer. Évitez-les et au bout de quelques secondes, un interrupteur va apparaître au centre de la pièce. Les statues vont l'actionner et elles seront figées. L'ouverture vers l'escalier sera quant à elle débloquée. Descendez donc les escaliers. Prenez la porte du bas, allez récupérer la statue d'or et revenez. Actionnez ensuite l'interrupteur et sautez à droite de statue en statue pour gagner la sortie (ce n'est pas facile mais largement faisable). Dans la pièce suivante, sautez sur le petit bloc et très rapidement sur la plate-forme qui apparaît, pour gagner le coffre contenant une réserve de vie. Retournez dans la pièce où vous avez trouvé la statue d'or et laissez-vous tomber dans le trou. Prenez ensuite la seule porte accessible, c'est à dire celle de gauche. Tuez les orcs puis tuez la statue à droite en lui lançant la jarre. Ensuite, prenez la plate-forme mobile apparue. Montez les escaliers et sautez de plate-forme en plate-forme en prenant garde à ne pas tomber pour ne pas avoir tout à refaire. Sortez, vous vous retrouvez dans la pièce où la garde d'élite est partie avertir le Duc. Sautez dans le trou au niveau de la première marche de l'escalier pour retomber sur une plate-forme en hauteur et récupérer ainsi une nouvelle réserve de vie. Sortez ensuite à droite, tuez les fantômes et prenez la porte ainsi ouverte. Dans la nouvelle pièce, utilisez la première plate-forme pour aller sur la seconde. Faites bouger les chevaliers pour qu'ils appuient sur l'interrupteur à ce moment, prenez la sortie de l'autre côté de la salle. Ensuite, jetez le boulet sur le tapis au milieu de la salle et prenez la porte avant qu'elle ne se referme (jetez le boulet de loin en sautant et prenez la direction de la porte dès que vous l'avez lancé). Avancez ensuite et prenez la porte à gauche. Dans la pièce suivante, allez actionner les 3 interrupteurs grâce aux plates-formes et montez l'escalier. Tuez les 3 chevaliers, puis bougez les jarres pour en mettre une sur l'interrupteur dégagé afin d'ouvrir la porte. Dans la nouvelle pièce, allez actionner l'interrupteur en bas à droite en prenant garde de ne pas tomber puis laissez-vous tomber dans le passage dégagé au centre. Tuez les 4 bulles vertes et jetez la caisse sur la tête de la statue de droite, puis sortez par la porte ouverte. Jetez ensuite les 4 boulets dans chaque coin de la pièce. Cela actionnera l'interrupteur et ouvrira la porte. Retournez dans la pièce avec les 4 bulles et les statues et jetez la caisse sur l'autre statue. Prenez la nouvelle porte et vous arrivez dans une autre pièce avec 4 statues. Suivez le mouvement des statues. Dans la salle de gauche, vous allez revoir le Duc. Dans la pièce du bas, tuez les lézards et prenez la porte du bas. Dans cette pièce, surtout n'appuyez pas sur l'interrupteur, passez par le petit trou laissé dans la porte de droite. Dans la pièce avec l'escalier au centre, prenez la porte du haut et allez récupérer la clé. Faites demi-tour et prenez les escaliers (aidez-vous de la caisse puis de la statue pour les atteindre). Ensuite, allez jeter la caisse sur la

tête de la statue et prenez la porte ouverte. Appuyez sur l'interrupteur et revenez dans la pièce précédente. Laissez-vous tomber et prenez la porte d'en bas pour aller prendre une nouvelle épée: **l'Epée de Glace**.
Revenez ensuite dans la salle avec les 4 bulles vertes et ouvrez la porte de gauche avec la clé. Avancez encore jusqu'à arriver dans une autre pièce avec 4 statues tournantes. Dans la pièce de droite, prenez le **Plastron Carapace**. Dans la pièce du bas ne faites rien, faites demi-tour pour aller dans la pièce de gauche. Dans cette pièce, il faut que les vers de terre aillent dans 3 des 4 trous, et vous dans le trou restant pour faire apparaître un coffre contenant une réserve de vie. Tuez-les ensuite et avancez pour retournez dans la pièce du bas (pièce avec une caisse au milieu et un escalier en hauteur). Mettez la caisse sur le petit bloc pour grimper dessus et sauter sur l'escalier. Avancez en restant près du bord pour éviter les pics et allez actionner l'interrupteur pour prendre la porte ouverte à gauche. Sautez de plate-forme en plate-forme et après être sur la troisième, sautez dans le vide contre le mur de gauche. Vous retomberez sur la tête d'une statue et grâce à un bloc mobile vous pourrez atteindre une autre réserve de vie. Ceci étant fait, allez à droite et remontez. Franchissez toutes les plates-formes, actionnez l'interrupteur au bout puis retournez vers les plates-formes pour actionner le nouvel interrupteur au centre. Revenez après vers le premier des deux interrupteurs actionnés et prenez la porte à droite. Tuez les 4 ninjas et prenez la porte en haut. Prenez ensuite la porte de gauche, tuez 3 des 4 lézards et approchez-vous des deux statues en haut à gauche. Tuez le dernier lézard en restant à côté des statues et au moment où elles disparaissent, sautez dans le trou avant qu'il ne se referme. Tuez les statues, prenez la caisse, montez sur le bloc gris à droite et sautez en jetant la caisse sur l'interrupteur. Le bloc va alors se soulever et vous pourrez atteindre une nouvelle réserve de vie dans le coffre. Sortez ensuite par la droite et récupérez la clé et faites demi-tour pour emprunter cette fois-ci la porte du bas. Avancez, prenez de nouveau la porte du bas, puis celle de droite et montez les escaliers (aidez-vous de la caisse). Utilisez la clé pour ouvrir la porte en bas. Évitez les statues d'or et prenez la porte de droite. Tuez la statue protégée par un boulet en vous plaçant contre le boulet et en faisant une attaque tornade avec épée (il faut qu'elle soit rechargée). Actionnez l'interrupteur apparaissant. Faites demi-tour et laissez-vous tomber dans la partie en bas à gauche du trou. Vous allez retomber sur une plate-forme temporaire, sautez rapidement sur le rebord de gauche et passez par la porte. Descendez en bas de la pièce et tuez les fantômes qui arrivent jusqu'à ce qu'apparaisse un interrupteur à côté de vous. Actionnez-le et remontez pour prendre la sortie dégagée au sud. Actionnez encore un interrupteur et retournez deux pièces avant. Sautez sur l'autre rebord de la pièce en passant par la plate-forme. Tuez les 4 ninjas et prenez la porte de gauche. Utilisez ensuite la caisse pour grimper sur la statue et monter les escaliers. Jetez les 4 boulets sur les têtes des statues pour débloquer la porte. Récupérez la réserve de vie et une autre clé. Puis redescendez, et retournez dans la pièce aux 4 ninjas rouges et après les avoir re-tués, prenez la porte de droite et utilisez la clé sur la porte (dans la pièce encore à droite se trouve une statue pour régénérer votre vie). Avancez (prenez le Dahl), vous allez devoir affronter les licornes de la garde d'Elite, qui s'avèrent en fait n'être pas aussi fortes qu'elles le prétendent. Continuez ensuite à avancer et combattez le Duc! Lui aussi se révèle être un faible adversaire. Une fois battu, il s'éloigne et 3 trésors tombent. Mais au moment de prendre le joyau, Zak arrive et vous assomme. Vous vous réveillez dans la Tour de Mir, et apprenez que le Duc a les 5 joyaux. Il n'est pas trop tard pour l'arrêter! Mir vous donne une hache magique, vous permettant de briser certains arbres, et vous téléporte à l'entrée de sa tour. Justement descendez un peu en dessous de la Tour pour couper un arbre et atteindre une réserve de vie. Retournez vers Mercator (sur le chemin, prenez le Dahl dans le coffre après avoir abattu l'arbre et monté la liane). Mais à Mercator, ressortez à l'est et allez au village de Massan. Détruisez les arbres à gauche et rentrez dans la grotte. Laissez-vous tomber tout en bas et bougez rapidement afin de ne pas vous faire écraser par le boulet qui tombe derrière vous. Ensuite, remontez 3 niveaux d'échelles et actionnez l'interrupteur. Laissez-vous de nouveau tomber à droite, avancez et cette fois-ci passez à droite, là où le bloc s'est abaissé et actionnez le nouvel interrupteur. Remontez ensuite les 3 échelles et laissez-vous tomber. Mais dans l'écran en dessous, dirigez-vous en bas (lorsque vous êtes en l'air) pour retomber sur un rebord.
Avancez, évitez les obstacles, et actionnez l'interrupteur. Puis laissez-vous retomber tout en bas. Allez encore plus à droite, actionnez le nouvel interrupteur dégagé. Remontez encore en haut et laissez-vous tomber à nouveau. Avancez et actionnez le dernier interrupteur. Allez ensuite à droite et sortez. Tuez les lézards, avancez en évitant les obstacles, et dans la pièce suivante, descendez prendre le Dahl, la réserve de vie et les **Bottes Garde Flamme**. Remontez et ressortez de cette grotte. Avant de poursuivre, vous pouvez si vous le désirez retourner au sanctuaire du Lac, dans la pièce où Zak vous est tombé dessus, afin de récupérer une réserve de vie.

Les Montagnes Rocheuses

Retournez ensuite à Mercator. Allez dans le puits et vous allez apprendre l'ouverture d'un casino, mais sans ticket vous ne pouvez rentrer. Allez voir Arthur dans le château et il vous donnera ce ticket. Vous pourrez ainsi jouer au casino et vous remplir les poches. Allez ensuite en direction du labyrinthe vert, puis après avoir franchi le petit tunnel, prenez la

direction nord, vers la région montagneuse, après avoir coupé les arbres. Avancez, puis arrivé dans une zone où il y a des lézards, tuez-les et prenez le petit chemin à gauche de l'écran pour gagner la sortie. Avant de sortir, allez fouiller derrière la colline pour prendre une autre réserve de vie. Continuez ensuite à avancer puis arrivé à un arbre téléporteur, allez en haut, grimpez la colline pour récupérer un Dahl dans le coffre. Allez ensuite fouiller les collines pour récupérer 2 réserves de vie. Puis allez au sud-ouest pour trouver l'entrée d'une grotte. Dans cette grotte, descendez l'échelle, puis le premier escalier et allez tout de suite à droite pour trouver une autre réserve de vie. Faites demi-tour et retournez dans les collines. Avancez, pour passer sous le pont détruit et arriver jusqu'à une grotte renfermant la **Pierre Lune** (pour la prendre, ne prenez pas les 3 petits escaliers montants mais allez à gauche). Revenez ensuite et continuez en montant et passant sur le pont à moitié détruit. Vous allez rencontrer Zak qui voudra vous affronter. Mais Friday refuse sur le pont... Continuez à avancer et allez à gauche. Montez la colline et avancez dans la plaine. Pour battre Zak, évitez ses attaques en courant et faisant des sauts en frappant. Battu, il vous donnera l'oeil de Gola. Allez ensuite au nor-ouest de la colline, détruisez les arbres, avancez et récupérez la réserve de vie. Puis faites demi-tour et descendez sous le pont. Régénérez votre vie et utilisez l'oeil de Gola en face de la déesse. Celle-ci se reculera laissant apparaître un téléporteur. Prenez-le. Entrez ensuite dans la grotte. Cette grotte ne vous rappelle rien ? il s'agit de la première grotte explorée dans le jeu... Mais cette fois-ci des ennemis sont présents. Tuez les sorciers pour libérer la sortie. Avancez pour retourner là où le boulet vous poursuivait. Allez au bout, sautez par dessus le boulet et récupérez la réserve de vie. Puis remontez emprunter la porte à gauche qui était fermée lors de votre premier passage. Tuez les ennemis en descendant les escaliers et prenez à droite. Avancez en tuant les 6 statues et passez la porte. Tuez les 4 statues suivantes pour ouvrir les portes et prenez celle de gauche. Vous allez retrouver le Duc se rendant dans le monde des Trésors du Roi Nole. Prenez le même chemin que le Duc. Vous allez ensuite arriver dans le village des personnes qui ont construit le Palais du Roi Nole. L'endroit est mortel.... Allez sauvegarder à l'église à l'ouest, puis allez chez le marchand acheter des réserves de vie. Vous pouvez en acheter tant que vous le désirez, mais chaque réserve de vie coûte 1200 ors. Après avoir fait cela, allez à l'est, descendez les escaliers, et pénétrez dans le Palais du Roi Nole.

Le Palais du Roi Nole

Tuez les bulles vertes et violettes pour faire apparaître un interrupteur. Actionnez-le et prenez la sortie du bas. Tuez ensuite les nouvelles bulles et les lézards pour libérer la sortie. Prenez la porte de droite, et sautez par dessus les pics pour gagner la nouvelle porte à droite. Avancez pour éviter l'obstacle qui descend sur vous, prenez la statue de Gaïa dans le coffre, et la nouvelle sortie. Tuez les squelettes et approchez-vous de la statue dont l'accès est bloqué par un boulet. Sautez et faites une attaque tornade avec votre épée (elle doit être rechargée) pour la détruire. Allez ensuite en bas de la salle, pour descendre les escaliers. Vous êtes dans une pièce obscure, il vous faut trouver la sortie, chose qui n'est pas facile. Elle se trouve dans la partie en bas à droite de la salle, avancez à tâtons pour la trouver. Dans la pièce suivante, actionnez l'interrupteur, prenez la caisse qui tombe, avancez et descendez au niveau inférieur vers la liane, puis utilisez les deux caisses pour vous faire un petit escalier, permettant d'atteindre la porte dans la montagne. Continuez ensuite à avancer, évitez les obstacles, pour gagner la sortie. Ensuite, avancez le long de la corniche en effectuant de petits sauts (si vous tombez, vous devrez recommencer du début) puis tuez le squelette et prenez la Lanterne dans le coffre. Prenez ensuite la porte du bas et éclairez la salle au moyen de la Lanterne trouvée juste avant. Suivez le chemin en grimpant les petites marches et en évitant les obstacles puis sortez. Actionnez l'interrupteur et allez vite à gauche, traversez la corniche en vous aidant des plates-formes avant qu'elles ne disparaissent. Prenez la clé dans le coffre. Faites ensuite demi-tour, retraversez la pièce obscure (en utilisant la lanterne) et remontez les escaliers. Continuez à rebrousser chemin, jetez la caisse sur le bloc au milieu de la salle suivante pour libérer la sortie et vous vous retrouvez dans la salle avec les pieux. Utilisez la clé sur la porte du bas. Dans cette nouvelle pièce, descendez les escaliers, et parcourez le mini-labyrinthe pour en atteindre d'autres à gauche de la pièce. Montez-les et récupérez une réserve de vie ainsi qu'un EkeEke. Puis redescendez, faites le labyrinthe en sens contraire et remontez. Prenez ensuite la porte de gauche, servez-vous de la Lanterne et tuez les ennemis. Descendez alors les escaliers, allez à droite pour régénérer votre vie puis tout à droite, en bas pour prendre la caisse. Ramenez la vers l'escalier d'où vous venez et jetez-la sur l'interrupteur au centre, dans le vide. Cela fait apparaître une plate-forme. Utilisez-là pour traverser le gouffre, et prenez la porte ouverte la plus à droite. Tuez le lézard, prenez le pot et descendez sur la petite corniche en bas, pour lancer le bas sur l'interrupteur (attention : le pot doit tomber dessus sans se casser). Puis remontez en haut à gauche de la salle. Prenez la porte dégagée et avancez. Puis sautez dans le trou. Vous allez récupérer les **Bottes de Fer**. Éclairez ensuite la salle avec la Lanterne, tuez les ninjas et montez les escaliers. Une fois dans la pièce avec la plate-forme mobile, remontez les escaliers, tuez les ennemis et prenez la porte. Ensuite, descendez les escaliers, retraversez le labyrinthe, en prenant une direction bas-gauche. En avançant derrière une petite colline, vous tomberez sur un téléporteur. Équipez les Bottes de Fer et descendez l'escalier. Allez récupérer le pot au milieu des pics et montez

le jeter sur l'obstacle. Sautez ensuite dessus et gagnez la sortie. Vous trouverez une nouvelle réserve de vie. Faites demi-tour et retournez dans la pièce avec la plate-forme mobile. Utilisez-la pour atteindre la porte du bas. Utilisez ensuite très rapidement la lanterne pour éclairer la pièce et prenez l'escalier à gauche. En bas, avancez jusqu'au puzzle avec les 4 boutons. Tout d'abord, testez chaque bouton et mémorisez celui qui ne fait pas apparaître d'obstacle. Empilez alors en escalier les 3 autres puis mettez celui qu'il reste en haut. Sautez ensuite dessus et vous obtiendrez une nouvelle réserve de vie. Détruisez après l'escalier pour faire disparaître l'obstacle. Ensuite, montez les escaliers de droite. Avancez, évitez les obstacles et prenez la porte du haut. Puis retournez à l'entrée de ce Palais, dans la salle où vous avez tué les première bulles vertes. Ne les tuez pas et prenez le tunnel en face de vous pour prendre la sortie à droite. Avancez en évitant les obstacles puis équipez les Bottes de Fer et descendez en bas de la salle, actionnez l'interrupteur au bout du couloir de pieux. Retournez après à l'entrée de la salle, avancez, passez par dessus le bloc gris et descendez les escaliers à sa droite.

Avancez, activez l'interrupteur et faites demi-tour. Passez ensuite par la porte en haut au nord du bloc gris, et sautez par dessus le téléporteur. Avancez jusqu'à vous retrouver à l'air libre. Allez au sud pour récupérer une clé, puis coupez les arbres au nord. Puis sautez dans le trou découvert. Vous allez ainsi obtenir **l'épée de Gaïa**. Sortez de la pièce, évitez les obstacles et montez les escaliers. Utilisez ensuite la caisse pour monter sur la petite colline, et sortez. Vous êtes de retour dans une pièce que vous connaissez. Allez en bas puis à gauche. Tuez les ennemis et descendez. Vous vous retrouvez dans la pièce avec la plate-forme. Prenez la porte du bas avec cette plate-forme. Avancez en évitant les boulets, allez à droite le long de la corniche et ouvrez la porte avec la clé. Avancez, sautez par dessus les deux obstacles, puis de corniche en corniche. Sortez en bas à droite, tuez les bulles et prenez la caisse. Mettez-vous contre la porte fermée et jetez la caisse sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Sortez alors avant que l'obstacle ne vous tombe dessus. Avancez ensuite en tuant les squelettes, récupérez une nouvelle réserve de vie. Grimpez ensuite en hauteur grâce aux échelles, avancez jusqu'à une statue protégée par un boulet. Une attaque tornade la détruira. Les squelettes morts, allez à droite de la pièce et actionnez l'interrupteur apparu. Retournez ensuite à l'entrée de la salle puis allez au nord, là où une statue bloquait avant le chemin et actionnez un autre interrupteur. Enfin, passez par la porte en bas de cette salle. Tuez les licornes et les squelettes, puis descendez les escaliers. Bouger en direction de la porte du bas et essayez d'entraîner un squelette sur l'interrupteur au milieu de la pièce pour qu'il vous ouvre la porte. Dans cette nouvelle pièce, vous devez récupérer deux caisses et l'interrupteur et les emmener derrière la haute colline en bas de la salle. Construisez un escalier en mettant l'interrupteur comme première marche, montez -le pour récupérer une clé. Faites demi-tour, remontez et tuez les ennemis pour faire apparaître l'interrupteur vous permettant de sortir. Revenu dans ce mini dédale allez pendre la porte en bas à droite. Avancez, passez à droite du bloc gris et sortez. Puis montez le petit escalier de droite pour déverrouiller la porte avec la clé. Éclairez la pièce puis descendez les escaliers à gauche, sautez par dessus la dalle bleue et montez les escaliers de l'autre côté. Tuez les lézards et 3 interrupteurs apparaissent. En plaçant le bloc sur celui du milieu vous ouvrirez l'escalier du haut vous permettant d'aller sauvegarder. Ensuite, placez le bloc sur l'interrupteur de droite et prenez les escaliers ouverts à droite. Descendez-les, avancez et laissez-vous tomber dans les trous (récupérez au passage l'EkeEke et la Dahl). Une fois en bas, allez à gauche avant de sortir, remontez les échelles pour récupérer la **Pierre de Vénus**. Puis retombez tout en bas et prenez la porte. Vous allez affronter un premier boss, le gardien de ce lieu. Pour le battre, il est conseillé de rester vers un puits de feu, d'éviter ses attaques et de le frapper dès qu'il en sort. Une fois mort, récupérez la Griffe de Gola et prenez le téléporteur. Retournez dans le palais, dans la pièce précédent celle où vous avez combattu ce boss (pièce des 3 escaliers). Vous arrivez par le haut, allez descendre l'escalier de droite, tuez les lézards et descendez le nouvel escalier. Sautez dans le vide et dirigez-vous vers la main qui porte un trésor au centre (les 4 écrans de vide forment une boucle donc vous n'avez pas de limite de tentatives). Prenez la réserve de vie. Ressautez et dirigez-vous à gauche vers une main sur laquelle reposent les **Piques de Neige**. Prenez-les. Ensuite, dirigez-vous vers la sortie, c'est un petit rebord contre le mur avec une porte. Montez les escaliers puis déplacez et activez les interrupteurs sous les obstacles pour ouvrir la porte. Tuez ensuite les chevaliers et sortez. Vous êtes de retour dans la salle avec la plate-forme mobile, sautez dessus et retournez en bas. Prenez la sortie en dessous des boulets. Chaussez vos Piques de Neige pour aller sur la glace et sautez dans le trou à gauche. Parlez avec l'homme. Il vous dit d'aller voir son fils pour obtenir un radeau afin de traverser la rivière. Allez à droite, montez les escaliers. Ressortez et allez à droite et continuez jusque dans la pièce où se trouvait la porte fermée à clé. Allez à droite au lieu de monter l'escalier et parlez au fils. Montez couper l'arbre et prenez les deux bûches. Retournez après voir le père et construisez le radeau. Puis ressortez de la pièce par les escaliers et redescendez-y pour vous servir du radeau. Récupérez les EkeEke et la statue de Gaïa puis fabriquez un autre radeau.

Vous tombez dans un tourbillon et vous vous retrouvez sur la terre ferme. Vous allez devoir affronter Spinner. Rien de bien difficile, évitez ses attaques en boule et frappez-le le reste du temps! Une fois mort, prenez le Croc de Gola, puis utilisez si désiré le téléporteur pour aller sauvegarder. Sinon, continuez votre chemin. Récupérez **l'Hyper Plastron**

derrière la cascade puis la clé au bout de la salle. Prenez ensuite le téléporteur. Montez ensuite l'escalier, sortez, allez à droite et avancez en prenant le même chemin que celui qui mène au fils bûcheron. Mais, arrivé au bloc gris, tuez les lézards et traversez la plaque de glace pour atteindre la porte au fond de la salle. Traversez la pièce suivante en suivant le seul chemin et en montant. En haut, prenez la plate-forme mobile, sautez par dessus le bloc solide, et redescendez de l'autre côté. Tuez les squelettes, avancez et montez l'escalier. Puis descendez deux niveaux d'escaliers Éclairez la salle et tuez les lézards. Puis prenez l'ail dans le coffre puis utilisez la clé sur la porte en bas. Vous allez vous rebattre contre votre double, mais cette fois l'ail ne vous sera d'aucune aide. Combattez-le loyalement. Pour en venir à bout rapidement, faites des pas de côté et attaquez-le. Prenez ensuite la Corne de Gola dans le coffre et descendez les escaliers. Avancez et montez les nouveaux escaliers à gauche. Dans cette pièce, montez et avancez en évitant les boulets (récupérez au passage la réserve de vie). Évitez ensuite les obstacles puis prenez le téléporteur. Puis tuez les lézards, prenez le port, montez les escaliers puis sur la colonne. Gardez le pot et avancez de plate-forme en plate-forme, puis posez-le sur l'interrupteur et sortez. Montez les escaliers en évitant les obstacles mobiles et prenez le téléporteur. Dirigez-vous alors rapidement vers la porte du bas, tuez les lézards et les chevaliers et sortez. Sautez de plate-forme en plate-forme, actionnez l'interrupteur et avancez rapidement pour gagner la sortie avant que les blocs ne retombent. Évitez ensuite les boulets et prenez la sortie du haut. Là, courage et précision seront nécessaires pour vous en sortir. Actionnez l'interrupteur pour raviver les statues. Courez à droite et guidez la statue, en vous mettant dans les trous pour éviter qu'elle tombe, jusqu'à l'interrupteur, puis remontez très vite pour guider la seconde statue de la même façon. Montez ensuite l'échelle et sortez. Vous allez devoir avancer contre un énorme mur. Aidez-vous des renforcements dans le mur pour progresser puis actionner l'interrupteur au bout pour stopper ces rochers. Revenez ensuite à l'endroit où les rochers tombent de la salle, et sautez par le même trou. Puis sortez par la porte en bas. Actionnez ensuite tous les interrupteurs de salle pour débloquer la sortie. Montez les escaliers, puis laissez-vous tomber dans le trou. En tombant vous actionnez un interrupteur. Tuez les lézards puis sautez dans le nouveau trou. Vous devez retomber sur une plate-forme. Laissez-les descendre sous vos pieds, et arrivé dans la pièce avec les squelettes, la plate-forme prendra la direction d'un mur qui s'ouvrira. Avancez ensuite et vous allez affronter un nouveau géant. Conservez la même technique, à savoir sautez lorsqu'il frappe ou saute sur le sol et attaquez-le le reste du temps. Avancez encore et vous allez combattre un nouveau Spinner. Avancez toujours, prenez le téléporteur au bout du couloir. Grimpez les longues marches et, la porte ouverte, rentrez... Victoire! Vous avez trouvé les Trésors du Roi Nole. Pas tout à fait car le Roi en personne les défend et vous allez devoir l'affronter. Rien de bien difficile toutefois, faites des pas de côtés pour éviter ses attaques et attaquez-le dès qu'il apparaît à côté de vous. Le Roi Nole mort, attendez un peu et balladez-vous sur la plate-forme. Arrive alors le Duc qui vous félicite de lui avoir évité de se battre. Tout à coup surgit le vrai gardien de ces Trésors, un dragon colossal qui réduit le Duc à l'état de cendres. Pour le battre, restez au nord de la plate-forme et ses flammes vous épargneront. Quand il baisse sa tête, donnez des coups d'épée, et lorsque vous ne le voyez pas, effectuez des sauts sur place pour ne pas être figé sur le sol s'il provoque des mini tremblements de Terre. Une petite dizaine de coups d'épée suffiront à le détruire.

Ensuite, à vous de découvrir la séquence de fin de ce magnifique jeu d'aventure...

Le Parrain : Pouvoir et Manipulation

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu sur Pause pour entrer les codes suivants. Vous devez attendre à chaque fois 5 minutes entre chaque code que vous désirez activer.

5000 dollars

-, 2, -, -, 2, Haut

Débloquer les vidéos

2, -, 2, -, -, Haut

Le plein de munitions

2, Gauche, 2, Droite, -, Bas

Le plein de vie

Gauche, -, Droite, 2, Droite, Haut

MUNITIONS ILLIMITÉES

Obtenir le titre de "Don of NYC".

Legend of Sayuki

© 505 Games

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Choix du niveau

Terminer le jeu une fois.

Mode Boss Battle

Trouver les 10 personnages cachés dans chaque niveau.

Mode Difficile

Terminer le jeu pour accéder au mode Difficile après la séquence de fin.

Lego Batman : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont utilisables pour le mode Jeu Libre. Ils doivent être saisis depuis l'ordinateur situé au deuxième niveau de la Batcave.

Personnages

BDJ327	Bruce Wayne
BJH782	Acolyte du Pingouin
CCB199	Le Joker (Tropical)
CRY928	Homme du Sphinx
DDP967	Commissaire Gordon
DWR243	Balayeur du Zoo
GTB899	Homme de Poison Ivy
HGY748	Poissonnier
HJK327	Homme du clown
HKG984	Tireur d'élite de Police
HTF114	S.W.A.T.
JCA283	Chapelier fou
JFL786	Scientifique
JKR331	Batgirl
JRY983	Officier de police
KJP748	Sbire du Pingouin
M1AAWW	Catwoman (Classique)
MKL382	Policier militaire
MVY759	Nightwing
NAV592	Marin
NJL412	Yéti
NKA238	Homme du Pingouin
NYU942	Man-Bat
PLB946	Garde de sécurité
UTF782	Acolyte du Joker
XEU824	Acolyte du Sphinx
XVK541	Freeze Girl
YUN924	Acolyte du Joker
ZAQ637	Alfred

Gameplay

18HW07	Score x 10
BBD7BY	GlideSlam (Glide Suit)
EVG26J	Pièces rapides (Attract Suit)
HJH7HJ	Régénération d'énergie
JXUDY6	Immunisation contre la glace
ML3KHP	Coeurs supplémentaires
WYD5CP	Invincibilité
XWP645	Plus de cibles pour le Batarang

ZOLM6N	Marcher plus vite (Magnet Suit)

Véhicules

BCT229	Kart de Mr. Freeze
BTN248	Sous-marin du Penguin
CHP735	Hélicoptère de Port
CWR732	Hélicoptère de Police
DUS483	Benne à ordures
EFE933	Armored Truck de Double-Face
GCH328	Helicoptère
HAHAHA	Jet du Sphinx
HPL826	Moto de Catwoman
HS000W	Planeur du Chapelier fou
ICYICE	Iceberg de Mr. Freeze
JUK657	Vaqn du Joker
KJL832	Voiture de Police
KNTT4B	Bat-Tank
LEA664	Jet privé de Bruce Wayne
LJP234	Vélo de Police
M4DM4N	Bateau à vapeur du Chapelier fou
MAC788	Van de la police
PLC999	Bateau de Police
RDT637	Hammer Truck d'Harley Quinn
TTF453	Sous-marin de Robin
VJD328	Watercraft de Police

PERSONNAGES SECRETS

Hush

Sauvez les 25 civils du jeu.

Ras Al Ghul

Récupérez tous les mini-kits du jeu.

PERSONNAGES DE DC COMICS

Azrael (Jean-Paul Valley)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 1 500 000 pièces.

Huntress/Tigress (Paula Brooks)

Terminez le jeu (les trois chapitres), attendez la fin des crédits, puis achetez ce personnage dans la Batcave pour 200 000 pièces.

SOLUTION COMPLÈTE

I-Niveaux : Héros

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Batman à la banque

Avancez à droite en détruisant tout ce qui se trouve sur votre chemin. Eliminez les ennemis qui vous attaquent et prenez l'allée pour détruire les poubelles. Utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille et approchez-vous de la pile de Lego pour construire une accroche pour votre grappin. Approchez-vous ensuite de la marque au sol et lancez votre grappin pour atteindre la corniche supérieure. Ramassez les briques et utilisez l'interrupteur pour ouvrir la grille d'en bas. Montez à l'échelle pour récupérer le premier Bloc de Lego et descendez. Allez vers la grille ouverte et prenez le deuxième Bloc de Lego.

Avancez encore à droite et détruisez les fenêtres du bâtiment d'en bas. Entrez et libérez l'otage. Sortez ensuite et utilisez le grappin pour atteindre la prochaine corniche. Avancez à droite et utilisez le fil suspendu pour atteindre une nouvelle corniche. Avancez vers les piles de Lego et construisez un support de fil suspendu pour atteindre la nouvelle zone.

Avancez vers le nouveau costume de Batman et emparez-vous-en. Vous pouvez maintenant placer des bombes pour vous frayer un chemin. Descendez et avancez à droite en détruisant tout sur votre passage. Placez ensuite une bombe devant le camion. Avancez ensuite par cette même route jusqu'à atteindre le deuxième camion. Avancez dans la nouvelle zone et éliminez les ennemis que vous rencontrez. Allez à l'endroit entouré par les arbres et assemblez les pièces de Lego pour obtenir un nouveau costume pour Robin (sachez que vous pouvez incarner Batman ou Robin à n'importe quel moment du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton spécifique). Portez-le et allez vers l'interrupteur (là où il y a la marque au sol). Actionnez-le pour prendre les commandes d'une petite voiture téléguidée. Dirigez-la vers la rampe verte et jaune. La voiture entre dans la boutique par le petit trou qui est devant la rampe. Une fois à l'intérieur, appuyez sur les trois interrupteurs rouges. La porte de la boutique s'ouvre.

Revenez à Batman et entrez dans la boutique puis détruisez tout ce qu'il y a. Détruisez la porte qui se trouve à droite pour affronter votre premier boss.

Boss : Gueule d'Argile
Frappez ce boss en incarnant Batman jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Utilisez ensuite les bombes et placez-en quelques unes à droite et à gauche du boss. Quand Gueule d'argile se sauve et se place sur la cage, utilisez votre Batarang pour toucher les trois interrupteurs qui se trouve derrière lui. Gueule d'argile tombera dans la cage et se retrouvera prisonnier.

Niveau 2 : Un accueil bien froid

Eliminez les ennemis qui arrivent des deux camions qui se trouvent dans la zone. Les renforts n'arrêteront pas de rappliquer jusqu'à la destruction totale des deux camions. Allez ensuite à gauche et détruisez les briques de Lego. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir un nouveau costume pour Robin. Ce costume vous permet de marcher sur les surfaces magnétiques. Allez ensuite vers les pièces de Lego qui se trouvent en face de chaque camion et construisez deux canons. Pour les actionner, sautez sur la pompe pour créer une boule rose qui détruira le camion.

Allez ensuite à gauche vers le camion de glace et détruisez les piles de Lego pour obtenir les pièces manquantes du camion. Réparez-le et détruisez toutes les structures métalliques et surtout celles qui se trouvent près du cercle central. Placez ensuite le camion sur le cercle et descendez. Construisez ensuite l'interrupteur de la plateforme circulaire. Actionnez-le pour échanger le camion contre un grand cône de glace. Détruisez ce cône pour obtenir un Bloc Lego.

Détruisez ensuite les accroches qui maintiennent le grillage central avec votre Batarang. Allez à gauche et activez le levier pour modifier la couleur de la glace (bleu). Utilisez Robin pour atteindre le deuxième levier, en haut. Modifiez la couleur de la glace vers le rouge pour ouvrir le portail central.

Dans cette nouvelle zone, détruisez les piles de Lego puis construisez une manivelle. Tournez-la vers la gauche pour déplacer le flux de gaz glacial de couleur bleue. Rassemblez ensuite d'autres pièces pour obtenir le nouveau costume "planeur" de Batman. Enfiliez-le et planez en appuyant deux fois sur la touche du saut et en vous dirigeant vers la plateforme suivante. Eliminez les ennemis et réparez le pont pour permettre à Robin de traverser.

Avancez ensuite à droite et utilisez le Batarang pour détruire les deux blocs de glace suspendus. Construisez ensuite un escalier et montez sur les deux vannes puis arrêtez le flux de gaz. Avancez à droite et montez en incarnant Robin sur la plateforme magnétique pour placer l'accroche que Batman utilisera pour monter à son tour.
Continuez d'avancer à droite jusqu'au tuyau magnétique. Montez dessus (avec Robin) et construisez un bloc. Poussez-le ensuite dans le vide.

Descendez et construisez une plateforme mouvante qui vous mènera vers une autre plateforme. Montez encore une fois avec Robin jusqu'au sommet et actionnez le levier pour ouvrir la porte. Avancez dans la nouvelle zone.

Planez avec Batman vers la plateforme suivante. Tournez ensuite la manivelle pour déplacer l'accroche vers Robin. Tournez la manivelle dans l'autre sens pour ramener Robin auprès de vous. Sautez ensuite sur la vanne pour créer des escaliers sur la pente. Attendez que Robin en fasse de même avec la vanne d'en haut et montez.

Sautez ensuite sur les deux plates-formes circulaires avant que celles-ci ne descendent et disparaissent dans la vapeur. Eliminez les ennemis et utilisez le canon pour ouvrir le robinet et pour gélifier le liquide dans les cuves. Avec ce même canon, éliminez les ennemis qui essayent de s'approcher de vous. Traversez ensuite les deux cuves. Utilisez Robin pour avancer sur la plateforme magnétique et atteindre le levier. Actionnez-le et utilisez votre grappin pour vous hisser vers le haut. Poussez la caisse qui se trouve à gauche jusqu'au fond ensuite sautez sur les deux interrupteurs pour pourvoir entrer dans l'ouverture circulaire.

Boss : Mister Freeze
Commencez à frapper votre ennemi et quand il effectue une pause et changez de personnage avant qu'il ne vous tire dessus avec son arme. Si vous être pris dans la glace, bougez rapidement les touches directionnelles dans tous les sens. Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il saute au sommet de la dénivellation. Allez alors au centre de la pièce et construisez le canon. Sautez sur la pompe du canon pour créer et lancer le projectile qui détruit le ventilateur.

Mister Freeze reviendra à l'assaut. Remettez-vous au travail jusqu'à ce qu'il se sauve une nouvelle fois. Il va ensuite remplir les deux cuves qui se trouvent à droite et à gauche. Allez avec Robin vers la cuve de droite et montez. Sautez sur le cercle vert puis vers le levier. Tirez-le pour faire apparaître des piles de Lego en bas. Refaites la même chose avec l'interrupteur de gauche. Sautez ensuite en bas et construisez deux wagons avec les piles de Lego. Poussez-les vers l'avant pour qu'un bloc de glace tombe sur votre ennemi.

Le boss repasse à l'attaque avec l'aide des ses acolytes. Contentez-vous de frapper votre ennemi en passant d'un personnage à l'autre jusqu'à sa défaite totale. Quand il attaque l'un des personnages, passez vite à l'autre et attaquez-le par derrière pour plus d'efficacité.

Niveau 3 : La chasse à Pile ou Face

Dans ce niveau, vous pouvez utiliser la Batmobile ou la moto de Robin. Roulez dans les rues et localisez le grand van vert. Tirez continuellement sur ce van et sur les autres véhicules ennemis. Tirez aussi sur les éléments du décor pour récupérer différentes briques et bonus.

Une fois le van vert renversé, lancez votre crochet et remorquez le véhicule jusqu'à la zone indiquée par le projecteur de l'hélicoptère. Affrontez ensuite trois autres vans verts et remorquez-les tous vers la zone.

Boss : Pile ou face
Il conduit son camion blindé à travers les rues de la ville. Poursuivez-le et tirez sans arrêt sur les ennemis qui vous interceptent. Pile ou Face lancera de petites voitures téléguidées. Elles roulent vers vous et explosent au contact de votre véhicule. Tirez sur elles pour les exploser avant qu'elles ne vous touchent. Tirez aussi sur le camion de Pile ou Face jusqu'à le renverser. Remorquez-le ensuite jusqu'au projecteur. Refaites cette opération trois fois pour capturer Pile ou Face.

Niveau 4 : Un rendez-vous empoisonné

Dès le début, avancez vers le carré de sable et semez les graines pour faire pousser des carottes géantes. Détruisez-les pour obtenir le premier Bloc Lego. Eliminez les ennemis qui rappliquent sans cesse. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin et assemblez les pièces pour construire une fontaine au milieu du bassin. Montez sur cette fontaine pour atteindre des briques de Lego. Avancez ensuite dans le carré qui se trouve en face du bassin et détruisez tout ce qui s'y trouve. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un bulldozer. Utilisez-le pour tout raser dans le jardin (même les plantes qui s'accrochent au mur).

Avancez ensuite vers la fontaine et détruisez-la. Assemblez les pièces pour gagner un nouveau costume pour Batman. Il s'agit du costume sonique. Utilisez votre Batarang pour détruire les plantes suspendues aux plates-formes supérieures. Approchez-vous ensuite de la porte et utilisez votre arme sonique pour briser la vitre et entrer.

Avancez et avec votre arme, détruisez les trois réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent le chemin. Avancez à droite et détruisez la porte vitrée. Entrez et détruisez un autre réservoir. Libérez l'otage de l'emprise de la plante et sortez avant d'éliminer les ennemis sur votre route. Détruisez les deux autres réservoirs qui alimentent les plantes qui bloquent l'entrée de l'allée. Prenez ensuite cette l'allée et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Détruisez tous les éléments qui se trouvent dans cette allée pour trouver les pièces nécessaires à la construction de la borne du costume de Robin. Prenez ensuite le costume "Attraction" et ramassez les pièces de Lego éparpillées dans la zone.

Baladez-vous donc dans la zone et ramassez au moins 25 pièces de Lego. Avancez ensuite vers la plante carnivore et allez à sa droite. Placez les pièces de Lego dans la boite Attracto pour créer une bombe qui explosera la plante. Franchissez le passage qui était obstrué par la plante.

Avancez dans la caverne et avec votre Batarang visez le cadenas qui bloque l'échelle. Montez ensuite en utilisant cette même échelle. Ramassez les briques et montez la dénivellation pour atteindre d'autres briques. Descendez ensuite et détruisez les piles de Lego pour trouver les pièces qui constituent la nouvelle borne de costume pour Batman. Prenez le costume de protection thermique et assemblez les barres rouges qui vous permettent d'atteindre l'alcôve qui se trouve en haut.

Revenez ensuite en bas et sautez sur la feuille géante lorsqu'elle est abaissée. Avancez avec Batman et sautez sur les structures métalliques chaudes. Construisez le support de la corde suspendue. Utilisez-la ensuite pour atteindre la nouvelle zone.

Entrez dans le laboratoire et éliminez les ennemis. Allez avec Robin et déposez les 25 pièces dans la boite Attracto pour ouvrir la porte. Franchissez-la et brisez l'armoire de gauche. Construisez ensuite trois plantes et appuyez dessus pour faire apparaître trois plates-formes dans le bassin toxique. Sautez dessus et un fois de l'autre coté de la rive détruisez les deux arbres pour ensuite construire une manivelle qui (une fois tournée à gauche) ouvre la porte.

Boss : Poison Ivy
Battez les hommes de Ivy et allez vers les piles de Lego devant la plante carnivore de gauche pour construire la première bombe. Il faut impérativement tuer tous les ennemis qui sont dans la zone pour que les plantes crachent les derniers morceaux de la bombe. Construisez ensuite une autre bombe devant la plante du milieu. Après la destruction des deux plantes Ivy va descendre pour vous combattre. Changez de personnage pour échapper à Ivy et construisez la

troisième bombe pour détruire la dernière plante. Combattez ensuite Ivy au corps à corps jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Règlement de comptes

Avancez à droite en détruisant tout sur votre chemin. Approchez-vous ensuite du coté gauche de la porte et détruisez la structure de Lego. Rassemblez les pièces et allez vers le container et détruisez-le. Continuez alors votre construction et actionnez les deux interrupteurs. Montez ensuite dans le camion et avancez vers la porte. Après le scan, la porte va s'ouvrir. Avancez avec le camion et détruisez tout sur votre passage.

Descendez et utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur le rebord du pont. Assemblez ensuite les pièces qui se trouvent au bout du pont et prenez la tenue de planeur de Batman. Placez-le ensuite sur la plateforme marron et incarnez à Robin. Tournez la manivelle. Une fois Batman en haut, incarnez-le à nouveau et sautez puis planez vers la rive opposée. Utilisez ensuite votre Batarang contre l'hélice pour rompre le champ qui protège l'interrupteur. Actionnez cet interrupteur pour permettre à votre acolyte de vous rejoindre.

Revenez maintenant vers le camion, traversez le pont et placez le véhicule sur la structure bleue pour ouvrir la porte. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans la zone. Restez dans le camion et roulez sur le carré rouge (à droite) pour détruire la structure. Rassemblez ensuite les morceaux pour récupérer la tenue magnétique de Robin. Détruisez tout dans cette zone à l'aide du camion.

Descendez ensuite et allez au fond à droite. Utilisez le grappin pour atteindre un Bloc Lego. Descendez et rassemblez toutes les pièces qui se trouvent devant l'entée pour récupérer un autre Bloc Lego. Allez ensuite à gauche et montez vers l'interrupteur. Actionnez-le et sautez à droite vers les barres fixes. Déplacez-vous à droite ensuite sautez vers le haut pour atteindre la plateforme supérieure. Détruisez les pièces qui se trouvent près du bord et fixez une corde suspendue pour permettre à Robin de vous rejoindre.

Montez sur la nacelle et détruisez les outils. Construisez un autre interrupteur et abaissez les deux interrupteurs à la fois.
Une fois en haut, brisez la grille rouge pour entrer. Frappez Pile ou Face pour le faire fuir et allez à gauche pour détruire les piles de Lego. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Ramassez alors les pièces de Lego (s'il n y'en a pas assez, revenez en bas pour en trouver d'autres).

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre jusqu'à la boite Attracto. Placez les 25 pièces de Lego pour obtenir un aéroglisseur. Allez vers Pile ou Face et frappez-le encore pour qu'il prenne la fuite. Suivez-le et construisez trois plates-formes. Sautez dessus pour atteindre la rive d'en face et éliminez les ennemis. Montez l'escalier qui se trouve à droite et actionnez l'interrupteur. Planez ensuite vers l'interrupteur de droite et actionnez-le aussi. Descendez ensuite et entrez par le passage central.

Dans la salle suivante, marchez sur les quatre plates-formes bleues en évitant les rayons verts. Entrez ensuite par la porte pour affronter les deux prochains boss.

Boss : Le Sphinx et Pile ou Face
Commencez par détruire les lingots d'or qui se trouvent à gauche. Combattez ensuite Pile ou Face jusqu'à ce qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite le deuxième lot de lingots qui se trouvent à gauche et assemblez la machine qui contre les attaques du Sphinx. Assemblez ensuite les pièces des deux coffres qui se trouvent à droite. Détruisez-les puis construisez la machine. Combattez ensuite le Sphinx et Pile ou Face lorsque ce dernier est contrôlé par le premier. Essayez de placer votre adversaire entre Batman et Robin pour le surprendre par l'arrière à chaque fois.

Episode 2 : Le pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Encore elle

Avancez à gauche et éliminez les ennemis sur votre chemin. Avancez jusqu'au fond et assemblez la plaque qui sert de manivelle. Ouvrez la grille et construisez un petit véhicule. Montez et allez à droite et détruisez tout sur votre passage.

Allez au fond de la dernière ruelle et détruisez les barils. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite sur la plateforme métallique. Actionnez le levier pour faire descendre les échelles et montez vers le balcon. Une fois en haut, utilisez la corde suspendue pour atteindre un nouveau balcon. Utilisez votre grappin pour monter encore plus haut et assemblez les pièces de Lego pour installer une corde suspendue. Traversez-la. Assemblez l'échelle et montez sur le toit.

Avancez et éliminez les ennemis qui gardent la zone. Montez à l'échelle et utilisez votre grappin pour atteindre un autre toit. Prenez la tenue "Planeur" de Batman et descendez. Avancez à droite et planez vers un autre immeuble. Assemblez ensuite le pont pour que Robin vous rejoigne. Avancez et descendez par la première échelle. Eliminez les ennemis et détruisez les vitres. Semez ensuite les graines pour faire pousser des fleurs et ouvrir la grille de gauche. Montez dans le petit véhicule qui se trouvait derrière la grille et rasez toutes les plantes pour récupérer un Bloc Lego.

Revenez ensuite en haut, avancez et descendez par l'échelle suivante. Avancez sur la passerelle et, avec Robin, traversez la plateforme magnétique jusqu'au sommet. Construisez une accroche pour Batman pour qu'il puisse monter à son tour. Planez avec Batman vers la structure suivante et descendez via l'échelle. Tournez la grue pour votre ami et descendez tout en bas. Détruisez le baril qui se trouve en bas, à gauche. Assemblez ensuite les pièces pour fixer une corde suspendue. Avancez ensuite à droite pour affronter Catwoman. Frappez-la jusqu'à ce qu'elle prenne la fuite.

Planez ensuite vers le toit suivant et installez la corde pour Robin. Atterrissez sur le toit suivant et sauvez l'otage qui se fait agresser. Revenez ensuite en haut et montez avec Robin sur la plaque magnétique. Actionnez le levier pour abaisser l'échelle. Descendez et prenez la tenue technologique de Robin. Montez avec Batman et prenez la tenue de destruction. Allez ensuite sur le toit de droite et placez une bombe devant les bonbonnes pour les détruire puis assemblez le petit véhicule. Avancez ensuite avec Robin vers le panneau de contrôle pour contrôler la voiture téléguidée.

Dirigez-la à travers la fente et appuyez sur les deux interrupteurs rouges pour faire apparaître un lot de bonbonnes de gaz. Placez des bombes pour les détruire ensuite assemblez l'hélicoptère qui vous mènera vers un autre toit (à droite). Détruisez les bloc de Lego qui se trouvent à droite et construisez avec les débris deux interrupteurs. Abaissez-les pour ouvrir une trappe au sol. Passez par cette trappe et détruisez les fenêtres pour sortir. Fixez une corde et passez vers un autre bâtiment. Entrez par la grande fenêtre, éliminez l'ennemi et poursuivez Catwoman.

Boss : Catwoman
Commencez à frapper votre ennemi jusqu'à ce qu'elle se sauve. Construisez une échelle pour la poursuivre. Utilisez ensuite votre grappin pour atteindre le toit le plus haut. Commencez à la frapper pour qu'elle se sauve encore une fois. Elle envoie ses sbires contre vous. Éliminez-les et poursuivez-la à nouveau. Le combat consiste à poursuivre Catwoman pour la combattre. Elle est très rapide et ne reste pas longtemps au même endroit. Battez ses sbires avant de vous concentrer sur elle.

Niveau 2 : La bataille en Batbateau

Avancez avec le Batbateau vers la droite et détruisez tout sur votre chemin. Batman possède la capacité de tracter des mines pour détruire des obstacles tandis que Robin peut lancer des torpilles contre les cibles vertes et rouges. Accrochez une cible sur le phare pour la tracter et allumer ce dernier. Avancez ensuite sur la rampe et sautez pour prendre un Bloc Lego. Tractez ensuite la mine qui se trouve au centre et avant d'atteindre la porte, faites un demi tour pour que la mine prenne la trajectoire du portail.

Entrez dans la nouvelle zone et sautez sur une autre rampe pour dépasser le portail. Brisez-le ensuite pour permettre à Robin de vous rejoindre. Avec ce dernier, lancez une torpille contre les barrières de droite pour les détruire. Revenez à Batman et traînez la mine pour la lancer contre le portail qui bloque la route. Avancez ensuite en détruisant tout sur votre chemin jusqu'à atteindre un vaste bassin. Tractez une mine contre le portail sombre puis tirez sur l'interrupteur. Utilisez ensuite la torpille de Robin pour détruire les barrières vertes et rouges et tirez sur le deuxième interrupteur. Tirez ensuite sur les deux derniers interrupteurs qui se trouvent à droite.

Boss : Sous-marin du Pingouin
Pour couler le sous-marin, vous devez utiliser les mines contre lui. Vous devez projeter quatre mines sur les quatre

cotés du sous-marin. Tirez continuellement et placez vos mines. Quand les ennemis pingouins apparaissent, utilisez les torpilles de Robin pour les éliminer. Détruisez aussi les mines rouges qui vous empêchent de bien manoeuvrer pour placer vos bombes. N'arrêtez pas tirer (surtout à la fin de la bataille) quand le sous-marin est entouré de plusieurs sortes d'ennemis. Quand les quatre cotés sont touchés, tirez sur le sous-marin pour le couler une fois pour toutes.

Niveau 3 : Sous la ville

Avancez dans les égouts en éliminant les assaillants. Détruisez les pièces de Lego ensuite rassemblez-les pour avoir une tenue pour Robin. Utilisez cette tenue pour montez la plateforme métallique. Actionnez le levier pour descendre l'échelle pour Batman. Montez avec ce dernier et prenez la tenue du destructeur. Placez une bombe devant la grille de droite pour l'exploser et passez.

Avancez et ramassez les briques de Lego sur votre chemin. Neutralisez les ennemis en utilisant votre Batarang. Détruisez les pièces de Lego qui se trouvent à droite ensuite rassemblez-les pour construire une sorte de robinet. Tournez-la avec Batman et attendez que Robin se place sur la valve rouge. Passez à Robin et sautez vers le nouveau costume. Cette tenue vous permet de nager sous l'eau. Continuez à droite pour trouver un otage à libérer.

Revenez au coté gauche de la zone et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de la cuve de gauche. Sautez dans la cuve et avancez vers celle de droite. Montez à l'échelle et construisez une pompe. Sautez dessus pour vider les cuves et permettre à Batman d'avancer. Avec ce dernier, placez une bombe devant la porte blindée, explosez-la et entrez par cette ouverture. Avancez ensuite à droite en sautant sur les tuyaux. Une fois sur le toit de la cabane, placez une bombe devant la grille pour la détruire. Construisez ensuite l'accroche pour votre grappin. Montez et prenez les costumes de Batman et de Robin. Incarnez ce dernier et sautez à droite vers la plaque métallique. Traversez-la et éliminez les crocodiles qui vous attendent sur l'autre rive. Détruisez ensuite les objets qui se trouvent à droite et appuyez sur les deux interrupteurs pour déployer un pont.

Revenez en arrière et prenez la tenue de destructeur de Batman. Rebroussez chemin et placez une bombe sur la grille des égouts. Descendez par cette ouverture. Avancez à droite jusqu'au bassin. Détruisez l'amas de Lego près des deux escalators et réparez-les. Utilisez votre Batarang pour cibler les deux boîtiers qui se trouvent au fond de la salle. Nagez ensuite vers le bout de la pièce et assemblez les pièces de Lego pour construire un interrupteur. Actionnez-le et revenez aux escalators. Montez à celui de droite et montez encore d'autres escaliers. Assemblez et actionnez un levier avant de détruire la grille avec une bombe.
Assemblez le crocodile et bondissez dessus pour faire sortir des briques de Lego de sa bouche.

Descendez et avancez à droite avec Robin et montez vers la dénivellation. Prenez la tenue de plongée et sautez dans l'eau. Actionnez le levier pour remplir la cuve de droite. Avec Batman, sautez sur les trois plates-formes pour atteindre la rive de droite. Montez ensuite à l'échelle pour rencontrer Killer Croc.

Boss : Killer Croc
Vous devez éviter les projectiles que lance Killer Croc. Quand il vous attaque, frappez-le sans cesse jusqu'à ce qu'il se replie derrière le liquide toxique. Restez à proximité de votre ennemi pour voir les trajectoires des projectiles qu'il lance. Revenez ensuite à l'assaut et répétez cette manoeuvre plusieurs fois jusqu'à la défaite du boss.

Niveau 4 : A deux au zoo

Eliminez les premiers assaillants qui foncent sur vous. Avancez vers le bâtiment qui se trouve au fond et détruisez ses portes. Eliminez les ennemis qui sortent de la salle de jeux ensuite détruisez les machines d'arcade. Rassemblez les éléments Lego pour obtenir le costume planeur de Batman.

Allez ensuite au bâtiment de gauche et neutralisez tous les ennemis qui se trouvent dans ces lieux. Prenez la tenue magnétique de Robin et sortez. Avancez ensuite vers la porte et allez à droite pour reconstruire le pingouin et récolter des briques de Lego. Allez ensuite à gauche et montez, avec Robin, sur la plateforme magnétique. Construisez l'accroche pour que Batman vous rejoigne. Avec ce dernier, planez vers le bâtiment central.

Avancez à droite et sautez derrière la grille. Construisez un bulldozer et défoncez-la. Défoncez ensuite la grille de

gauche pour atteindre une nouvelle zone. Foncez sur le tas et éliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Entrez dans la cage aux lions pour récupérer des briques de Lego. Visitez ensuite la zone des éléphants et montez sur l'un d'eux pour récupérer un Bloc Lego.

Avancez ensuite et allez près du bâtiment vitré et assemblez les pièces qui sont à sa gauche pour prendre la tenue technologique de Robin. Allez à droite de ce bâtiment et détruisez les blocs de Lego pour construire ensuite un panneau de contrôle.

Planez ensuite avec Batman pour atteindre la rive de droite. Détruisez les tas de Lego à droite et à gauche de la porte. Construisez une tortue sur la gauche et une manivelle à droite de la porte. Tournez cette manivelle pour déployer le pont. Revenez avec Robin et utilisez le panneau de contrôle vert. Conduisez la tortue à travers l'ouverture qui se trouve en bas à droite du bâtiment vitré. Placez la tortue sur l'interrupteur pour ouvrir la porte. Entrez avec Batman, libérez l'otage et prenez la tenue sonore. Traversez alors le pont et allez vers l'interrupteur qui est bloqué par une vitre. Brisez cette vitre et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte et rejoindre une nouvelle zone.

Avancez vers le bateau et éliminez la horde d'ennemis qui se trouvent dans les environs. Détruisez ensuite tous les éléments de la barque, même le Macaron. Rassemblez ensuite les pièces de Lego pour construire un plongeoir. Bondissez ensuite sur les feuilles pour éviter les crocodiles et atteignez la rive opposée. Une fois sur la rive de droite, détruisez tout ce qui est autour de la structure cylindrique. Construisez ensuite une échelle et une borne de tenue. Prenez la tenue de destructeur de Batman.

Revenez au bateau en bondissant sur les feuilles. Avancez vers le bas de l'écran, à droite, pour trouver un Bloc de Lego et sautez ensuite dans le bateau. Placez une bombe sur la grille de la cale. Descendez ensuite par cette trappe pour affronter le boss.

Boss : Man-bat
Commencez par le frapper jusqu'à ce qu'il prenne son envol. Evitez ses bombes et détruisez les structures de Legos qui se trouvent au centre. Assemblez ensuite les morceaux pour construire une sorte de phonographe. Tournez la manivelle pour émettre de la musique. Man-bat va atterrir à cause du son et vous pouvez l'attaquer à ce moment. Quand il reprend ses esprits, il va s'envoler encore une fois et enverra ses sbires pour vous combattre. Il détruira aussi votre machine. Eliminez les hommes de Man-bat et reconstruisez le phonographe puis tournez la manivelle. Répétez cette opération jusqu'à la défaite de Man-bat.

Niveau 5 : La tanière du Pingouin

Eliminez les ennemis et les pingouins qui vous attaquent. Détruisez tous les arbres qui se trouve à droite ensuite semez les graines pour faire pousser une carotte. Avancez ensuite vers la droite. Pour atteindre la borne du costume, détruisez les plantes qui se trouvent devant la dénivellation et construisez une échelle. Montez et prenez la tenue "Planeur". Descendez et planez vers la rive de droite.
Neutralisez vos ennemis et détruisez tout ce qui trouve dans cette zone.

Rassemblez ensuite les pièces manquantes à la pompe et sautez dessus pour gonfler le bateau pour que Rabin vous rejoigne. Allez ensuite à gauche et semez d'autres graines pour faire pousser une deuxième carotte. Utilisez votre Batarang pour détruire les stalactites et construisez ensuite un four devant la porte glacée de la cabane. Entrez et prenez le costume de plongeur de Robin. Plongez avec ce dernier et abaissez le levier pour monter le pont.

Traversez le pont et, avec Batman, allez à gauche et détruisez les arbres. Utilisez votre grappin pour monter et planez à gauche pour atteindre un Bloc Lego. Revenez en bas et allez au bout du chemin de droite pour libérer l'otage des mains des ennemis. Semez aussi les graines pour que la dernière carotte vous permette de recevoir un Bloc Lego. Avancez ensuite dans la grotte pour rencontrer le dernier boss de cet épisode.

Boss : Catwoman et le Pingouin
Attaquez Catwoman jusqu'à ce qu'elle vous laisse tranquille et monte auprès du Pingouin. Lancez votre Batarang contre les deux turbines qui se trouvent derrière le Pingouin. Il commencera alors à vous envoyer des pingouins-bombes. Utilisez les volets qui sont en bas pour diriger les bombes vers les protections des générateurs. Explosez ensuite les

générateurs sans protection. Utilisez ensuite votre Batarang contre les voyants lumineux qui se trouvent au dessus des générateurs pour débloquer un Bloc Lego.

Une fois les générateurs détruits, le Pingouin va planer au dessus de vous. Faites-le atterrir en utilisant votre Batarang et attaquez-le. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Pingouin.

Episode 3 : Le retour du Joker

Niveau 1 : Dans le domaine du Joker

Avancez et détruisez les cadenas pour pouvoir entrer. Utilisez votre Batarang contre les ennemis qui se trouvent sur la plateforme du haut. Détruisez aussi les deux supports qui se trouvent au dessus des ennemis. Assemblez ensuite les pièces qui sont tombées pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Détruisez tout ce qui ce trouve dans la zone pour aspirer au moins 25 pièces de Lego. Allez ensuite vers la boite Attracto et déposez les 25 pièces pour obtenir un véhicule. Utilisez-le pour aspirer les flaques toxiques vertes en passant dessus. Allez ensuite à droite et détruisez le tas de Lego rouge et jaune. Assemblez ensuite les barres fixes et montez. Utilisez votre grappin pour atteindre le niveau supérieur. Assemblez les pièces pour obtenir la tenue de planeur pour Batman. Sautez à gauche et construisez des vannes pour arrêter le flux de gaz vert. Avancez à gauche et planez vers la rive gauche. Fixez une corde suspendue pour Robin ensuite montez à l'échelle.

Suspendez-vous avec votre ami des deux cotés de la plateforme qui contient des barils pour les faire tomber. Descendez ensuite par le trou nouvellement créé. Eliminez les ennemis et sortez par la gauche. Poussez le bloc de Lego pour le faire tomber. Planez vers le coté gauche et faites la même chose avec le bloc de Lego. Descendez ensuite et neutralisez vos ennemis. Récoltez 25 pièces de Lego et placez-les dans la boite Attracto pour détruire la grille de droite. Revenez alors à la première zone et amenez le véhicule aspirateur pour aspirer le liquide vert. Déposez ensuite tout le liquide vert dans le réservoir de droite pour obtenir un Bloc Lego.

Allez ensuite vers la porte et rassemblez les pièces de l'engrenage de la porte. Actionnez ensuite les deux leviers pour ouvrir le portail. Entrez et avancez à droite. Utilisez votre Batarang pour éliminer vos ennemis. Montez les marches et poussez vers le bas les trois blocs qui se trouvent sur les plates-formes. Rassemblez ensuite les pièces pour construire un véhicule. Montez sur ce véhicule et détruisez tout sur votre chemin. Avancez au niveau du gaz vert qui bloque le chemin (en haut) et construisez une petite plateforme. Sautez dessus pour arrêter le flux de gaz.

Allez ensuite vers la gauche de la structure verte et construisez une échelle pour monter. Avancez à droite et planez vers l'interrupteur puis sautez dessus pour arrêter le flux de gaz. Descendez ensuite et éliminez vos ennemis à nouveau. Ramenez votre véhicule dans cette zone et détruisez les blocs bleus. Assemblez ensuite la manette, grimpez sur la barre fixe à l'arrière et sautez en direction des blocs présents dans le coin gauche. Reconstituez le robinet et revenez au niveau du sol. Tournez la manette pour placer le robinet à droite. Montez ensuite vers le levier et actionnez-le pour remplir le container. Sautez sur les plates-formes et planez vers la rive de droite.

Abaissez un deuxième levier pour déployer le pont. Revenez à votre véhicule et amenez-le dans cette nouvelle zone. Positionnez ce dernier sur la plateforme orange pour activer l'ascenseur. Montez dans cet ascenseur et allez à droite. Entrez dans le tunnel vers une nouvelle zone.

Eliminez les ennemis qui vous attaquent et utilisez votre Batarang pour détruire les bonbonnes qui se trouvent en haut. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Montez ensuite à droite, assemblez la batterie du générateur et poussez-la vers son emplacement pour déployer une partie du pont. Planez ensuite avec Batman vers la gauche et assemblez les pièces manquantes du même pont. Avancez ensuite et, avec Robin, montez la dénivellation pour assembler une manette. Tournez-la pour ouvrir la porte du garage.

Boss : Le Chapelier Fou
Commencez par attaquer votre ennemi pour le faire fuir. Si le Chapelier fou se met sur la trappe de droite, allez à droite et montez avec Robin vers la dénivellation. Avancez sur le pont pour le faire tomber. Batman va vous rejoindre et vous devez sauter sur les deux boutons rouges pour faire tomber votre ennemi. Descendez ensuite et attaquez votre ennemi

au corps à corps. Allez ensuite à gauche et assemblez l'ascenseur et montez activer les deux boutons pour faire tomber votre ennemi à nouveau. Revenez ensuite au corps à corps pour vaincre le chapelier Fou

Niveau 2 : Chagrin au grand chapiteau

Avancez à droite et défoncez la porte de la cabane qui contient la tenue de destruction de Batman. Enfilez-la et allez à droite pour placer une bombe devant la grille de droite. Entrez ensuite et éliminez la horde d'ennemis qui vous attendent. Détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite et construisez une manette. Tournez-la pour faire apparaître une plateforme magnétique. Allez ensuite au coin droit et prenez la tenue sonique de Batman. Brisez ensuite les vitres de l'immeuble central. Rassemblez les pièces de Lego pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Revenez à la plateforme magnétique et montez dessus. Construisez une accroche pour Batman et sautez vers la droite.

Allez vers les chaises et les tables et détruisez-les. Rassemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue Aspiro de Robin. Récoltez au moins 25 pièces et placez-les dans la boite Attracto. En cherchant des pièces de Lego, allez derrière les tasses de café et libérez l'otage de ses agresseurs. Montez ensuite à l'échelle qui apparaît suite à l'injection des 25 pièces dans la machine. Avancez à gauche et entrez dans la tour pour glisser sur le toboggan et récolter au passage un Bloc Lego. Entrez ensuite dans le bâtiment vitré et allez à droite. Avancez ensuite encore à droite vers la porte et détruisez tout sur votre passage. Construisez ensuite une manette pour ouvrir la porte.

Boss : Harley Quinn
Restez près du cercle central et poursuivez Harley pendant qu'elle effectue ses cascades. Lorsqu'elle est étourdie par le nombre de roulades, approchez-vous d'elle et attaquez-la. Eliminez ensuite ses alliés avant de recommencer la poursuite jusqu'à sa défaite.

Niveau 3 : Le vol de la chauve souris

Tirez continuellement pour éliminer vos ennemis et pour détruire les éléments du décor. Détruisez ensuite la caisse grise et jaune pour récupérer des bombes avec l'avion de Batman. Utilisez une bombe contre la tour ennemie pour qu'elle explose le panneau qui bloque le chemin. Avancez dans la nouvelle zone et récupérez des bombes. Détruisez alors les trois tours. Détruisez aussi la structure qui se trouve près des deux tours pour obtenir une mine volante que Robin peut tracter avec son hélico. Avancez sur le pont et prenez le Bloc Lego qui se trouve sur les rails. Détruisez ensuite les tours qui se trouvent à droite et prenez le Bloc Lego qui flotte derrière elles. Avec Robin, prenez une mine et lancez-la sur le tuyau en feu. Avancez ensuite dans la nouvelle zone.

Détruisez tout et prenez les bombes. Repérez ensuite toutes les cibles en violet et détruisez-les pour ouvrir le passage et rencontrer le boss.

Boss : l'Epouvantail
Avec Batman, récupérez les bombes et détruisez les tourelles qui vous tirent dessus. Passez ensuite à Robin et cherchez l'avion ennemi. Accrochez-vous à lui avec votre câble et immobilisez-le. Revenez à Batman et lancez vos bombes sur le boss pendant qu'il est immobilisé. Soyez rapide et tirez avant que le câble de Robin ne lâche et laisse filer l'Epouvantail. Répétez ces actions plusieurs fois jusqu'à la défaite de votre ennemi.

Niveau 4 : Dans le noir

Avancez à droite et détruisez le tas de Lego qui se trouve à droite de la porte. Construisez ensuite un ascenseur et montez dessus. Sautez à droite et allez vers la cabine téléphonique puis détruisez-la. Allez ensuite à la ruelle et construisez un ventilateur. Actionnez le levier pour le faire fonctionner.
Sautez dessus pour vous envoler vers la corniche de gauche. Avancez ensuite encore à gauche et sautez vers la plateforme.

Détruisez les pièces de Lego pour construire une manette. Placez Batman sur l'ascenseur et tournez la manette avec Robin. Prenez la tenue de destruction de Batman. Revenez ensuite en bas et détruisez le camion qui bloquait la route.

Entrez dans la salle de jeu et éliminez vos ennemis. Détruisez le tas de Lego qui se trouve en bas, à droite, et

rassemblez le bloc de Lego. Poussez-le ensuite contre le mur pour faire apparaître un interrupteur. Allez ensuite vers le comptoir de droite et détruisez les chaises pour construire une accroche pour votre grappin. Montez et fixez une corde suspendue. Traversez-la et détruisez tous les projecteurs. Descendez et réparez le sol avec les pièces du projecteur. Poussez le bloc bleu contre le mur et actionnez les deux leviers pour ouvrir la porte.

Entrez dans la nouvelle salle et construisez deux enceintes à droite et à gauche de la statue. Détruisez ensuite cette statue pour obtenir la tenue technologique de Robin. Allez ensuite à la piste de danse et explosez le bloc qui se trouve sur la piste. Construisez une boule à facettes. Marchez ensuite sur les carreaux qui s'illumine au sol (à la Billie Jean) jusqu'à l'apparition d'un Robot. Allez alors vers le panneau de contrôle et commandez ce robot. Dirigez-le vers le mur fissuré pour qu'il l'explose. Entrez ensuite par cette ouverture.

Allez en bas à droite et libérez un otage. Avancez ensuite vers les blocs de Lego qui se trouvent à droite et détruisez-les. Assemblez ensuite les pièces pour obtenir la tenue magnétique de Robin. Avancez ensuite près du liquide vert et allez sur la plateforme magnétique. Une fois de l'autre coté, construisez la pompe pour aspirer tout le liquide toxique. Utilisez ensuite les bombes de Batman pour détruire les blocs de Lego et construire une autre plateforme magnétique. Allez à gauche pour prendre le Bloc Lego puis allez à droite. Traversez la corde suspendue et actionnez le levier pour faire descendre l'échelle pour Batman.

Placez ensuite une bombe devant la grille pour accéder au toit. Utilisez votre Batarang pour détruire les structures murales et les blocs qui se trouvent sur le toit. Rassemblez les pièces pour construire une lance à eau. Sautez-la sur les deux boutons pour éteindre le feu qui brûle en bas. Descendez alors et explosez l'obstacle avec une bombe. Continuez votre route jusqu'à la porte et entrez.

Boss : Killer Moth
Attaquez votre ennemi pour qu'il prenne la fuite. Détruisez ensuite tous les blocs de la zone ainsi que les bonbonnes de gaz rouges. Reconstituez le générateur de gauche. Allez ensuite à droite et poussez la batterie jusqu'au fond, à droite. Allez ensuite vers la gauche près de l'interrupteur et prenez le costume technologique de Robin. Revenez au générateur de gauche et tournez la turbine. Allez ensuite actionner les deux leviers pour allumer la grosse lampe. Votre ennemi sera attiré par la lumière et tombera ensuite à proximité de vos personnages. Ruez-vous dessus avant qu'il ne se sauve encore une fois. Reconstituez ensuite le générateur de droite et allumez la lumière puis attaquez votre ennemi jusqu'à sa défaite.

Niveau 5 : Le haut de la tour

Avancez à gauche et éliminez les ennemis qui agressent un otage. Allez vers le portail central et prenez la tenue de destruction de Batman. Allez à droite vers la tour et utilisez votre grappin pour monter. Explosez la grille avec une bombe et prenez la nouvelle tenue de Robin. Allez ensuite à gauche et explosez la gargouille qui se trouve devant la tour pour assembler une plateforme magnétique. Poussez vers la droite la statue (qui se trouve à droite). Montez ensuite sur la tour et sautez encore vers la droite. Tournez la manette qui se trouve à droite pour voir Harley apparaître.

Descendez alors vers les camions de police et installez-vous sur l'une des lances à eau. Visez votre ennemi et trempez-le. Après la contre-attaque de votre ennemi qui détruit les deux camions, assemblez une autre lance à eau et tirez sur Harley. Allez ensuite vers la gargouille qui vient de tomber et assemblez les pièces pour construire un ventilateur. Sautez dessus pour voler jusqu'au balcon et entrez par la porte.

Avancez à droite et détruisez les pièces de Lego qui se trouvent dans le coin pour dévoiler un levier. Actionnez-le pour abaisser la statue et allez à droite. Montez les escaliers et assemblez une plateforme magnétique pour Robin. Montez dessus et actionnez le levier pour déplacer le lustre. Sautez avec Batman sur le lustre pour atteindre l'autre rive. Montez à l'escalier et prenez la tenue du planeur pour Batman. Montez ensuite à l'échelle et planez vers le coté gauche. Tournez la manette pour aider Robin à vous rejoindre puis placez Batman sur l'interrupteur au sol. Allez avec Robin à la plateforme magnétique et montez dessus. Sautez sur la statue puis vers la gauche et construisez une accroche pour Batman. Avancez ensuite derrière les vitres et actionnez les deux interrupteurs.

Boss : Le Joker
Reconstruisez le petit tas de blocs (tout en bas à gauche) pour pouvoir grimper sur la plateforme à l'aide du grappin.

Planez ensuite avec Batman vers la plaque suivante et servez-vous du nouveau tas de Lego pour construire un élément qui permettra à Robin de vous rejoindre. Positionnez-vous sur les deux boutons, avec vos deux héros. Reconstruisez ensuite les dalles sur le côté droit et faites en sorte de pouvoir monter sur la plateforme. Dégagez un accès pour Batman et montez simultanément sur les deux boutons.

Vous devez maintenant affronter un hélicoptère. Assemblez les deux canons à eau qui se trouvent au centre. Prenez les commandes de l'un d'eux et tirez sur l'hélico. Inutile de suivre l'hélico, visez le centre et l'hélico sera obligé de traverser le jet d'eau.

Après la destruction de l'hélico, le Joker viendra vous attaquer au corps à corps. Frappez-le et quand il utilise la technique de la poignée électrique, changez de personnage pour riposter. Refaites cette action plusieurs fois pour le battre.

II-Niveaux : Vilains

Episode 1 : La soute du sphinx

Niveau 1 : Le Sphinx fait un retrait

Allez à droite et actionnez le levier. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à tourner la manette qui ouvre le portail. Passez par cette porte et avancez à droite. Eliminez les forces de police qui se trouvent en place et allez avec Face d'argile vers le camion orange. Déplacez-le en le poussant par l'arrière pour dévoiler deux interrupteurs et un ascenseur. Actionnez les interrupteurs pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez à gauche et repérez l'otage qui se trouve derrière la fenêtre. Frappez la vitre sans arrêt et grâce à un bug vous allez pouvoir éliminer l'ennemi et libérer l'otage. Sautez ensuite en haut avec Face d'argile pour vous accrocher à la barre fixe et tirer la plateforme bleue. Montez dessus et allez à gauche. Faites un double saut pour atteindre l'échelle et la déplier. Montez ensuite à cette échelle et avancez dans la nouvelle zone. Descendez et soulevez les camions qui bloquent la route avec Face d'argile. Allez ensuite au camion qui se trouve au fond et traînez-le jusqu'à la plateforme orange. Avec le Sphinx prenez le contrôle de l'ouvrier qui se trouve à gauche et forcez-le à actionner le levier.

Complétez la construction du véhicule et allez à droite pour détruire la grille. Allez encore à droite et défoncez une autre grille. Eliminez les assaillants et continuez à droite pour défoncer les piliers qui se trouvent dans le coin. Soulevez ensuite la trappe avec Face d'argile et entrez par cette ouverture.

Allez devant la banque et construisez l'échelle qui vous mène vers la corniche d'en haut. Fixez une corde suspendue et traversez-la. Contrôlez ensuite l'homme qui se trouve derrière la fenêtre et placez-le sur la barre rouge pour faire tomber la gargouille. Sautez ensuite en bas et détruisez les bancs. Montez dans la voiture de police et détruisez tout ce qui se trouve dans la zone. Défoncez les portes rouges (à gauche) pour atteindre un Bloc Lego. Détruisez ensuite les objets situés à droite de l'entrée. Construisez un détonateur et sautez dessus pour exploser la porte.

Niveau 2 : Sur les roches

Eliminez les policiers et allez vers le tuyau de gauche. Soulevez le bloc et sautez sur le ventilateur pour voler et atterrir sur le rebord droit. Avancez à droite et détruisez le cornet de glace et faire apparaître un interrupteur. Allez à droite en utilisant la barre fixe et détruisez le deuxième cornet de glace. Actionnez ensuite les deux interrupteurs, descendez et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir.

Tirez la poignée orange avec Mr Freeze et montez dessus. Déplacez-vous à droite et sautez sur la plateforme. Sautez ensuite sur la plateforme bleue qui se trouve dans le bassin. Créez des plates-formes de glace avec Mr Freeze pour atteindre la rive d'en face. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve sur cette rive. Forcez-le à construire une manette qu'il tournera ensuite pour monter le niveau de la glace.

Allez ensuite à gauche de la porte et détruisez le bloc qui est sur le mur. Réparez la porte, faites-la coulisser vers la droite et montez les marches. Avancez avec le Sphinx à droite et contrôlez l'homme qui se trouve derrière les vitres. Forcez-le à détruire le tas de Lego et à construire un levier qu'il actionnera. Remontez la caisse vers le haut et poussez-la avec Mr Freeze pour la faire tomber sur la grille. Sautez ensuite dans le trou et allez à droite. Tirez le pilier pour ouvrir un passage pour votre ami. Remontez ensuite à l'échelle et placez le Sphinx sur la valve. Contrôlez l'homme qui se trouve en haut des escaliers et placez-le sur la deuxième valve pour déployer le pont.

Avancez à droite et sautez sur la dénivellation où se trouve une partie du levier. Utilisez les pièces de Lego pour réparer le levier et actionnez-le. Tirez ensuite sur le liquide pour le congeler et traversez dessus. Placez ensuite le Sphinx devant les petits volets pour qu'il oblige l'homme à ouvrir la porte.

Eliminez les policiers et détruisez les blocs pour créer un canon qui détruira le ventilateur. Approchez-vous alors du fond de la salle et contrôlez l'homme qui se trouve sur la dénivellation. Eliminez les policiers et poussez la caisse vers le bas. Allez au coin gauche et prenez le Bloc Lego. Revenez ensuite à vos deux héros et construisez l'échelle. Montez et appuyez sur les boutons dans cet ordre de couleur ; bleu, vert, jaune et rouge.

Niveau 3 : La main verte

Avancez à gauche et détruisez les blocs de Lego qui se trouvent en face de la porte. Construisez un véhicule et utilisez-le pour détruire tout sur votre chemin. Défoncez aussi les deux grillages situés des deux cotés de la porte. Allez ensuite à gauche et montez pour atteindre un Bloc Lego. Allez ensuite à gauche du portail et construisez une manette. Montez ensuite sur le monte-charges. Accrochez-vous ensuite à la barre et rejoignez la corniche. Traversez avec Ivy la toxine verte et actionnez le levier du coté gauche tandis que le Sphinx actionne celui de droite pour ouvrir la porte d'en bas.

Descendez donc et entrez dans la nouvelle zone. Faites pousser deux fleurs dans le bassin avec Ivy pour pouvoir passer. Allez à droite de la cage et faites pousser un champignon. Sautez dessus puis sur un autre pour atteindre les balcons. Avancez à gauche et poussez la statue sur la cage. Construisez un volet avec les débris et placez le Sphinx devant ces volets pour qu'il vous ouvre la porte par ses propres moyens.

Allez vers le coin haut, à droite, et détruisez tout dans la zone. Avec le Sphinx, contrôlez l'homme qui se trouve derrière la vitre et forcez-le à abaisser le levier. Avec les nouvelles pièces, vous pourrez compléter votre construction. Construisez alors une plante mécanique. Montez dessus et détruisez le portail de droite. Descendez ensuite et assemblez la barque pour traverser le basin en évitant les mines. Descendez ensuite sur le rive de droite et prenez le contrôle du jardinier qui se trouve derrière la porte. Forcez-le à détruire les blocs de droite et de gauche puis placez-le sur le bouton rouge qui se trouve à droite. Entrez ensuite par la porte et actionnez le levier qui se trouve à gauche.

Avancez à droite et détruisez les blocs pour construire un véhicule. Amenez cette voiture vers le Sphinx. Montez dessus avec le Sphinx et traversez le liquide toxique. Descendez et allez devant le volet pour ouvrir la porte. Entrez et descendez dans une nouvelle zone.

Avancez à droite avec Ivy et appuyez sur le bouton rouge. Montez ensuite à l'échelle et actionnez le levier. Allez encore à droite et appuyez sur un autre bouton. Descendez et passez en compagnie du Sphinx par le tunnel. Avance ensuite à droite et commencez la construction de l'ascenseur. Faites pousser deux plantes à droite de l'ascenseur et sautez dessus pour atteindre les dernière pièces. Montez ensuite vers une autre zone.

Vous devez exécuter les manoeuvres suivantes tout en éliminant les ennemis qui n'arrêtent pas de rappliquer. Détruisez les fleurs de droite pour construire une valve. Sautez dessus plusieurs fois pour faire monter la batterie. Allez ensuite à gauche et prenez le contrôle de l'homme qui se trouve en haut. Poussez la statue vers le bas et, avec les débris, assemblez la deuxième batterie. Allez ensuite vers les trois leviers, au centre, et sautez dessus pour faire pousser trois arbres.

Niveau 4 : Un vol bien entreprenant

Eliminez les policiers et allez à droite. Détruisez les blocs de Lego et construisez une manette devant les escalators.

Tournez-la pour changer le sens des escalators et montez. Allez ensuite à gauche, détruisez le tas de Lego et assemblez quatre boutons. Appuyez sur ces boutons dans cet ordre ; bleu, rouge, jaune et vert. Entrez ensuite par la porte.

Montez à l'échelle et utilisez la barre fixe pour vous hisser à droite. Actionnez l'interrupteur pour inonder la zone. Sélectionnez ensuite Pile ou Face et nagez vers le coin droit, en bas. Construisez un générateur et poussez-le contre le mur. Allez ensuite au fond, à gauche, et faites-en de même pour ouvrir la porte de droite. Passez par cette porte vers une autre zone.

Assemblez le robot et allez devant la grande vitre pour prendre le contrôle du technicien. Placez-le devant le panneau de contrôle. Faites avancer le robot vers les rayons laser pour qu'il les détruise. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans cette zone. Montez ensuite vers le rebord grâce aux accroches. Traversez la zone toxique par la gauche avec Pile ou face et détruisez le couvercle jaune du générateur. Descendez ensuite et actionnez le levier. Montez sur le véhicule et tournez autour du dôme vitré en passant au dessus des rectangles rouges.

Après l'ouverture de la porte du dôme, entrez et tournez la manette pour faire sortir une plateforme. Montez dessus et allez à droite pour détruire le deuxième générateur. Descendez et allez vers la porte de droite.

Appuyez sur les boutons jaune, rouge et vert pour enclencher le mécanisme. Avec le Sphinx, contrôlez le technicien qui se trouve à gauche. Abaissez le levier pour obtenir un premier tas de Lego. Incarnez ensuite Pile ou Face et allez vers la droite puis traversez le liquide toxique pour abaisser un autre levier et obtenir un autre tas de Lego. Détruisez ensuite ces tas et construisez un robot. Utilisez-le pour détruire les bobines rouges et avancez vers l'arme qui se trouve au centre.

Niveau 5 : Casser les briques

Eliminez les ennemis qui gardent la zone. Allez vers la droite jusqu'au chantier. Contrôlez l'ouvrier avec le Sphinx et construisez une bombe et un détonateur. Forcez l'ouvrier à sauter sur le détonateur pour exploser la bombe et la porte en même temps. Entrez et réparez la grue grâce aux blocs de Lego. Utilisez ensuite la grue pour détruire les containers qui se trouvent devant l'échelle du pilier de droite.

Montez à cette échelle, brisez le projecteur et construisez une batterie. Poussez-la ensuite pour remettre le courant et actionner le levier. Fixez ensuite une corde suspendue. Traversez-la pour atteindre les balcons. Remettez la batterie du coté gauche en place et revenez au centre. Rassemblez les pièces pour construire une machine et placez le Sphinx dessus. Prenez le contrôle du pilote de l'hélicoptère et détruisez le portail central.

Descendez et entrez. Détruisez les bancs pour construire deux manettes. Tournez-les ensuite et prenez le contrôle de l'homme se trouvant derrière la vitre pour abaisser le levier. Passez ensuite par la porte qui vient de s'ouvrir. Allez à droite et détruisez le panneau de contrôle pour ouvrir la grille. Détruisez le tas de Lego et construisez un bloc. Poussez-le vers les rayons lasers. Pour les détruire.

Avancez ensuite avec Pile ou Face et entrez dans l'ascenseur. Incarnez le Sphinx et construisez une manette puis tournez-la pour faire monter votre allié. Revenez à Pile ou Face et détruisez le cadenas de la porte centrale puis actionnez le levier pour permettre à votre ami de vous rejoindre. Contrôlez l'homme qui se trouve derrière la grille pour qu'il vous ouvre la porte.

Détruisez les trois panneaux de contrôle qui activent les lasers et avancez. Passez ensuite la fumée verte avec Pile ou Face et tirez le levier. Poussez ensuite le bloc vers le bouton rouge au sol pour ouvrir la grille. Entrez et détruisez la machine pour arrêter la fumée verte. Placez vos deux amis sur les valves qui se trouvent devant la porte pour désactiver les rayons rouges. Avancez ensuite et tirez sur le panneau de contrôle pour désactiver les rayons-laser.

Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez avec Pile ou Face dans la salle pleine de liquide toxique. Actionnez le levier et sortez. Commencez la construction d'un robot à l'aide des pièces qui se trouvent au centre. Construisez ensuite un trampoline à gauche de la porte blindée et sautez dessus pour atteindre le rebord. Faites tomber un bloc de

Lego. Descendez, construisez un levier et actionnez-le.

Avec le Sphinx, contrôlez l'homme derrière la vitre. Construisez une échelle et montez. Construisez une manette à droite et tournez-la pour ouvrir la grille. Allez ensuite à gauche et descendez dans la pièce d'en bas. Actionnez enfin le levier. Continuez ensuite la construction du robot géant. Commandez-le et tirez sur la grille centrale pour accéder aux lingots d'or. Avancez avec le robot vers le sas et sautez dans le coffre.

Episode 2 : Le Pingouin fou de puissance

Niveau 1 : Le rock dans le débarcadère

Lancez un pingouin explosif sur la grille de droite et entrez. Eliminez vos ennemis et soulevez la remorque qui bloque le chemin. Montez ensuite dans le camion et défoncez le portail. Foncez ensuite sur les blocs bleus, à gauche, et détruisez-les. Placez ensuite le camion sur la plateforme orange pour ouvrir la porte.

A l'intérieur de l'entrepôt, brisez les éléments situés en haut, à gauche, pour reconstituer une bouche d'air qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une passerelle. Avec le Pingouin, volez jusqu'à la plateforme de droite, puis détruisez les fils rouges pour permettre à Bane de vous rejoindre.

Incarnez ce dernier, soulevez l'obstacle et avancez en utilisant la force de Bane contre tous les obstacles. Avancez sur le liquide toxique et soulevez la grille des égouts. Avancez ensuite vers le navire et éliminez les marins. Détruisez les bonbonnes avec les pingouins explosifs. Construisez un bloc et tirez le navire vers l'avant. Montez dedans et allez à droite.

Envoyez un pingouin explosif sur le portail. Entrez ensuite et nettoyez la zone avec Bane. Franchissez ensuite la porte qui se trouve à droite, derrière les containers que Bane soulèvera avec sa force. Traversez ensuite la flaque toxique avec Bane et actionnez le levier. Allez ensuite à gauche et actionnez le deuxième levier. Brisez un bloc pour réparer ensuite le câble électrique. Traversez le bassin pour actionner un autre levier. Revenez ensuite au centre et montez dans l'ascenseur. Allez à gauche et prenez le Bloc Lego puis allez à droite. Lancez un pingouin à droite et descendez pour construire la parabole.

Niveau 2 : Un spectacle merveilleux

Sautez sur le ventilateur pour atteindre le toit. Planez ensuite vers le toit de droite. Fixez une corde suspendue pour que Catwoman vous rattrape. Descendez pour éviter les ventilateurs et planez vers la droite pour actionner le levier et les arrêter. Montez ensuite à l'échelle et allez vers la fenêtre avec Catwoman pour qu'elle ouvre la porte. Montez sur la dénivellation, détruisez les pièces puis construisez un bloc et poussez-le vers le Pingouin. Construisez une échelle et montez. Envoyez ensuite un pingouin explosif sur la bonbonne pour construire un monte-charges. Montez et affrontez l'hélicoptère de la police.

Quand l'hélico se place sur la gauche et se prépare à larguer sa bombe, placez-vous sur le bouton rouge pour repousser la bombe vers l'hélico. Répétez cette action jusqu'à la destruction de l'hélico.

Avec les débris de l'hélico, construisez une échelle et montez. Avancez et placez vos deux amis sur les deux champignons. Allez ensuite vers le ventilateur qui vous enverra vers une autre plateforme. Utilisez le double saut de Catwoman pour atteindre le toit. Eliminez les ennemis et construisez une manette pour permettre au Pingouin de vous rejoindre. Avancez à droite et descendez par l'échelle. Brisez les barrières sur le mur et actionnez le levier pour tourner le ventilateur. Remontez et sautez sur le ventilateur pour atteindre un autre toit. Actionnez les deux leviers, poussez la statue et sautez vers le bas.

Dans le musée, sautez pardessus les rayons laser avec Catwoman en vous aidant des barres de soutient du pilonne. Puis, désactivez les sécurités pour pouvoir emprunter les squelettes des dinosaures situés à gauche. Avancez sur vos montures et détruisez les grandes caisses jaunes et bleues. Longez entièrement le couloir vers la droite et gagnez

l'étage en sautant sur les barres fixes, dans le coin.

Avancez à gauche et construisez une manette. Tournez-la pour déplacer la statue devant les lasers. Votre ami se positionnera sur le bouton pour désactiver le laser en question. Déplacez encore une fois la statuette vers les lasers. Sautez ensuite avec Catwoman pardessus une autre rangée de rayons et détruisez le générateur qui les commande. Avancez ensuite vers la salle du diamant. Allez à gauche et sautez avec Catwoman vers l'échelle. Montez et reconstruisez la partie manquante de l'échelle. Actionnez le levier derrière le cadre de gauche et placez-vous avec le Pingouin à droite puis tirez le levier. Descendez ensuite et envoyez un pingouin explosif dans la salle vitrée.

Niveau 3 : rancune au port

Prenez les bombes avec le sous-marin du Pingouin et déverrouillez le portail avec l'une des torpilles. Tirez sans arrêt sur vos ennemis et utilisez encore une fois vos torpilles contre un deuxième portail. Plongez et allez derrière le portail violet. Enfoncez les deux boutons et laissez le troisième pour Killer Croc. Détruisez ensuite les trois barils qui diffusent le liquide vert et continuez votre route. Explosez les tours avec vos torpilles et appuyez sur deux autres boutons rouges. Avancez encore et explosez trois autres tours pour finalement passer entre les deux gargouilles.

Boss : Le Vaisseau nautique policier
Avancez avec Killer Croc vers le liquide vert et appuyez sur le bouton rouge. Passez ensuite au sous-marin et ramassez les torpilles. Lancez vos torpilles sur les cibles se trouvant sur le vaisseau. Quand le vaisseau est sérieusement touché, il détruira la borne auprès de laquelle vous pourrez faire le plein de torpilles. Passez alors à travers la lumière du projecteur et attendez qu'un missile vous cible. Plongez alors au dessous du vaisseau pour que le missile le touche et le coule.

Niveau 4 : Une rescousse audacieuse

Sélectionnez Killer Croc pour avancer dans la zone contaminée par le liquide toxique. Au bout, brisez tous les tas de Lego que vous rencontrez et construisez une machine et son levier. Abaissez le levier pour déclencher l'électricité et revenez vers le couloir principal. Allez ensuite à gauche et profitez de la force de Killer Croc pour soulever la porte en fer. Continuez à gauche encore, planez au-dessus de l'eau avec le Pingouin pour atteindre une autre machine qui vous servira à déclencher l'électricité du sas qui vous empêche d'explorer le reste du niveau. Abaissez le levier et revenez sur vos pas jusqu'au début du niveau.

Avancez par l'ouverture vers la zone suivante. Sautez dans le trou jaune avec le Pingouin et assemblez la première partie de l'accroche du premier niveau. Planez ensuite vers la berge de gauche pour assembler la seconde partie de l'accroche. Sautez dans le trou vert pour vous retrouver un niveau plus haut et brisez le mur de Lego pour trouver un trou de couleur rouge.
Sautez dedans pour ressortir dans le coin droit. Avancez ensuite à droite.

Utilisez Killer Croc pour soulever le sas et entrez à l'intérieur du conduit. Dans la salle qui suit, placez-vous au niveau de l'eau et détruisez tout sur votre chemin. Détruisez aussi les trois grilles qui sont à gauche. Construisez ensuite un grand crocodile et montez dessus pour pouvoir progresser vers la droite en détruisant les obstacles en chemin. Passez ensuite par la porte bleue dans le coin, en bas, à droite, pour rejoindre une nouvelle salle. Soulevez la petite grille au centre avec Killer Croc. Détruisez ensuite le gros sas muni d'une vanne et envoyez Killer Croc sous le conduit d'eau. Remontez de l'autre côté grâce à l'échelle puis allez arracher la seconde grille située à gauche

Avec le Pingouin, placez un pingouin explosif dans le conduit du bas. Avec les débris que vous récupérerez, construisez la bouche de ventilation et placez-vous au dessus pour atteindre l'échelle située bien plus haut. Avancez et éliminez les gardiens dans les toilettes publiques, puis empruntez la porte de droite. Détruisez ensuite le cadre orange qui est sur la droite pour trouver un coffre. Tirez-le à gauche avec Killer Croc et placez-le à proximité des barreaux. Sautez dessus puis derrière les barreaux pour désactiver le système de sécurité en vous plaçant sur la turbine bleue et jaune dans le petit coin droit.

Poursuivez par la porte rouge qui s'ouvrira. Dans la pièce aux cellules, visitez chacun des emplacements pour obtenir une série de blocs qui vous servira à reconstituer un ventilateur. Servez-vous-en pour atteindre le niveau supérieur, puis

activez le levier qui est à droite et libérez les prisonniers. Envoyez ensuite une bombe pingouin sur la cage d'ascenseur et placez vos deux personnages sur les deux interrupteurs au sol, pour faire démarrer l'engin. Descendez de l'ascenseur pour déboucher dans la pièce où se trouve la cellule de Catwoman. Eliminez vos ennemis avant de vous diriger à gauche. Grimpez alors à l'échelle avec le Pingouin pour planer vers un levier situé sur votre gauche. Actionnez-le pour qu'un navet vienne tomber sur la dalle, plus bas. Rassemblez les débris pour pouvoir déplacer la bombe sur la droite.

Niveau 5 : terre polaire

Avancez à droite jusqu'à trouver un énorme bloc de glace qui bloque le passage. Utilisez Catwoman pour sauter sur l'élévation accessible, contre le mur, puis bondissez à nouveau vers la plateforme. Utilisez les blocs Lego près des bancs pour construire une partie de l'échelle. Détruisez ensuite les bancs pour compléter la construction de cette échelle. Depuis l'échelle de droite, utilisez le Pingouin pour planer vers une plateforme. Sautez sur les deux plaques grises pour les faire tomber plus bas pour permettre à Catwoman de vous rejoindre. Actionnez le levier qui se trouve près du ventilateur en incarnant Catwoman et placez le Pingouin sur le ventilateur pour qu'il vole vers une petite plateforme. Soyez rapide parce que le souffle sortant du ventilateur ne durera pas éternellement. Depuis la plateforme, lancez un pingouin explosif dans la petite cavité. Sautez ensuite sur la plateforme de droite et déplacez les deux blocs de glace vers le bas. Revenez sur le sol et faites sauter la bombe à l'aide d'un pingouin explosif. Construisez ensuite un véhicule et détruisez les blocs de glace près de la pompe rouge.

Reconstituez la pompe et sautez sur le socle à plusieurs reprises pour déployer un pont. Traversez au volant de votre véhicule, avancez à gauche et détruisez la barrière de glace. Construisez ensuite un petit levier sur la droite et abaissez-le pour activer le monte-charge.

Placez votre véhicule sur le monte-charges et foncez vers les blocs de glace obstruant l'entrée pour créer une ouverture. Entrez ensuite par ce passage. Dans la pièce suivante, éliminez les gardiens avant de réparer le sol, en haut à gauche. Brisez les objets qui sont aux alentours pour trouver des éléments qui vous serviront à boucher les trous. Puis, poussez le pilier vers le générateur afin de faire fondre un bloc de glace. Sélectionnez ensuite Catwoman et présentez-vous devant le volet pour que l'on vous déverrouille l'accès à la zone suivante.

Commencez par tourner la manette rouge et verte de façon à ce que le rayon laser de gauche atteigne les cibles roses (à gauche aussi). Eliminez ensuite la première vague d'ennemis. Construisez ensuite la deuxième manette qui vous permettra de viser les deux cibles roses de droite.
L'électricité étant à nouveau fonctionnelle, marchez vers la droite et faites un double saut avec Catwoman pour atteindre le rebord. Changez de personnage tout en laissant le premier sur son perchoir et, avec le pingouin, montez les petits escaliers qui se forment.
Parcourez la zone de droite à gauche et brisez les éléments pour construire un passage pour votre partenaire. Actionnez ensuite les deux leviers de la machine en même temps.

Episode 3 : le retour du Joker

Niveau 1 : une surprise pour le commissaire

Avancez et sautez avec Harley sur la plateforme supérieure tandis que le Joker avance en bas. Alternez entre les deux personnages pour que chacun d'eux débloque un chemin pour l'autre. Commencez par tourner la manette avec Harley et montez sur la balance avec le Joker. Détruisez ensuite le générateur avec Harley. Construisez ensuite deux pièces l'une en haut et l'autre en bas. Sautez avec Harley sur le détonateur et explosez l'obstacle du Joker. Sautez ensuite avec Harley sur la plateforme jaune pour ouvrir le passage. Faites la même chose avec le Joker pour faire passer Harley.

Avancez ensuite vers la droite jusqu'à trouver une petite cabane dont la porte est fermée, juste à côté d'une grande roue. Utilisez alors le Joker pour actionner la turbine à gauche de la porte. Placez ensuite un de vos personnages dans la nacelle rouge, puis faites sauter l'autre sur la balance qui est à l'intérieur de la petite cabane. Poursuivez par le chemin à droite, derrière la grande roue. Faites un double saut avec Harley sur la première échelle pour atteindre un

levier. Abaissez-le et marchez vers le bord droit pour effectuer un saut vers les planches de droite. Utilisez le Joker pour remettre de l'électricité dans la turbine, puis servez-vous du petit ascenseur jaune pour monter sur le chemin des rails.

Détruisez la barrière pour fixer une corde suspendue et atteindre une petite plateforme. Progressez vers la droite et brisez les deux séries de caisses et fixer une série de barres sur le mur. Grimpez sur les barres fixes, ensuite sur l'échelle et utilisez Harley pour bondir vers la plateforme de gauche. Sautez ensuite vers le levier et activez-le pour mettre en place une échelle, puis faites grimper le Joker pour qu'il puisse atteindre la turbine sur la plateforme suivante, d'un saut. Un wagon viendra percuter les rochers qui bloquent l'entrée sur le chemin de droite. Empruntez ce nouveau chemin.

Avancez ensuite à droite et brisez les éléments gris en roulant dessus avec la camionnette trouvée à proximité. Reconstruisez un canon avec les morceaux obtenus. Une fois la porte de la cabane détruite, entrez et détruisez les placards de gauche pour obtenir un indice de couleur. L'ordre dans lequel les couleurs s'allument est le suivant ; bleu, rouge et jaune. Sautez sur les plaques rondes de droite dans cet ordre. Poursuivez par le portail pour affronter le Boss du niveau.

Boss : Commissaire Gordon
Laissez Harley s'occuper des policiers. Remettez en état de marche la grande grue grâce aux capacités du Joker. Placez-vous ensuite aux commandes de l'engin. Saisissez l'un des objets rouges dans la benne et laissez tomber l'explosif sur les véhicules de police qui débarquent à plusieurs reprises dans l'arène de combat. Après la destruction de chaque véhicule, le commissaire Gordon viendra vous affronter directement. Profitez-en alors pour lui porter un maximum de coups. Répétez cette tactique jusqu'à la défaite du commissaire.

Niveau 2 : Une explosion en biplane

Avec l'hélico, tractez une bombe à partir du coin gauche jusqu'au bloc moteur de droite. Répétez l'opération une seconde fois, puis poursuivez vers la zone suivante. Sélectionnez l'avion de l'Epouvantail et larguez une torpille sur la tour des missiles, située à droite. Passez ensuite par l'ouverture. Dans la zone suivante, commencez par neutraliser la tour à l'aide de l'engin commandé par l'Epouvantail, puis tractez une bombe avec l'hélicoptère du Joker jusqu'à l'horloge située à droite. Avancez toujours dans la même direction et neutralisez les deux tourelles à l'aide des bombes de l'avion de l'Epouvantail. Tirez ensuite sur le mur marron pour révéler une grille et tractez une bombe jusqu'à celle-ci en employant l'hélicoptère.

Boss : Hélicoptère de combat
Inutile de cibler l'hélico au départ, il est invulnérable. Neutralisez les tourelles avec l'avion de l'Epouvantail pour qu'elles ne vous gênent pas pendant le combat. Vous trouverez les bombes à tracter dans une petite zone, sur votre gauche. Brisez les éléments orange pour que le panneau se détache de lui-même. Tractez deux bombes vers les deux générateurs indiqués avec l'hélicoptère du Joker pour mettre fin à l'invulnérabilité de votre adversaire. Tirez ensuite simplement sur l'hélicoptère ennemi jusqu'à ce qu'il tombe.

Niveau 3 : le chef d'oeuvre du Joker

Construisez la turbine grâce aux éléments trouvés un peu plus en haut à gauche de votre point de départ. Poussez ensuite les deux colonnes vers la gauche. Positionnez ensuite le Joker devant la turbine pendant que vous actionnerez le levier avec l'Epouvantail. Incarnez le Joker et activez la turbine pour gagner en hauteur. Avancez ensuite en sautant vers les plates-formes de droite. Frappez les deux accroches murales pour faire tomber le lustre du plafond. Construisez une planche avec les débris pour permettre au second personnage de passer. Emmenez l'Epouvantail devant le petit volet marqué par des points d'interrogation pour que l'on vous ouvre la porte.

Avancez, nettoyez la salle et construisez une manette, à droite. Tournez-la pour révéler une pièce secrète. Activez la turbine à l'aide du Joker afin de désactiver la sécurité de la porte suivante. Avancez ensuite dans le couloir. Dans la peau du Joker, montez les marches et traversez le nuage de vapeur toxique pour vous rendre sur la gauche. Abaissez le levier, puis réparez le sol en vous servant des blocs au mur. Poussez l'objet contre le mur afin de permettre à l'Epouvantail de vous rejoindre puis dirigez-vous dans le bout de la zone. Montez ensuite sur la colonne en vous servant

des accroches disposées sur le mur de gauche. Changez de personnage et poussez l'objet sur la droite. Avancez sur la plateforme de droite pour trouver un tas de Lego à assembler. Continuez par l'issue qui s'ouvre en contrebas. Dans la pièce suivante, avancez vers la statue du fond et détruisez les deux éléments qui l'encadrent pour construire une manette. Tournez-la et sautez sur la statue qui vous emmènera alors sur la plateforme supérieure. Détruisez ensuite la statuette de droite pour construire une échelle.

Explosez les trois tableaux dans le coin, en haut et à droite, afin d'activer le levier situé un peu plus haut. Actionnez-le pour faire apparaître des tas de Lego qui vous permettront de construire une turbine. Activez l'objet grâce au Joker et montez dans l'ascenseur pour atteindre la salle suivante.

Détruisez les caisses qui se trouvent à droite. Construisez ensuite un escalier avec les débris des caisses. Eliminez les ennemis et allez à droite pour actionner le levier. Poussez ensuite le bloc jusqu'au bout de la plateforme et tournez la turbine. Sautez ensuite dans le bassin et détruisez les blocs de Lego pour construire une caisse. Actionnez le levier pour la soulever et montez dans la grue qui se trouve à gauche. Déplacez les deux caisses et placez-les sur les deux interrupteurs pour déployer le pont. Allez avec l'Epouvantail vers la petite fenêtre pour ouvrir le garage. Avancez ensuite et éliminez vos ennemis.

Niveau 4 : le leurre de la nuit

Avancez à droite et construisez une bouche d'aération pour voler sur la passerelle, puis poursuivez sur la droite. Planez vers la passerelle suivante et brisez les barrières pour fixer une corde suspendue qui permettra au Joker de vous rejoindre. Actionnez la turbine pour pouvoir poursuivre d'un bond vers le toit suivant. Poussez ensuite le bloc de Lego vers le sol. Redescendez au niveau du sol et utilisez les morceaux obtenus pour construire une bombe qui vous permettra de continuer votre chemin en progressant par la droite. Éliminez les ennemis et détruisez l'objet bleu, sous l'échelle, de manière à pouvoir escalader jusqu'à la turbine. Activez-la pour pouvoir utiliser l'ascenseur et traversez la zone vers la droite. Suspendez ensuite le Joker à la barre fixe située juste derrière un gros interrupteur au sol. Placez ensuite le deuxième personnage dessus pour permettre au Joker d'atteindre la turbine qui se trouve derrière les grilles. Vous obtiendrez ainsi un tas de Lego, utilisez-le pour construire un hélico.

Montez à bord de l'hélico et tirez sur la barrière de droite pour progresser. Conduisez jusqu'au parc pour enfants et escaladez l'arbre situé dans le coin, en haut à droite, afin de pouvoir pousser une statue vers le bas. Avec les débris, construisez une manette et tournez-la pour ouvrir le portail menant vers la prochaine zone.

Avancez à droite et sélectionnez le Joker pour assembler toutes les pièces de Lego baignant dans la zone toxique. Sautez sur l'avant de la boîte pour faire surgir un énorme robot clown. Montez à bord et filez affronter le commissaire Gordon. Pour le battre, il vous suffit de marcher sur les camions ayant un compartiment ouvert. Ecrasez les trois véhicules et marchez en direction du commissaire pour en finir avec lui.

Niveau 5 : Mort de rire

Eliminez vos ennemis et avancez vers le fond de l'église. Activez la turbine avec le Joker pour pouvoir pousser un chariot vers la gauche. Utilisez Harley pour atteindre le balcon et allez faire descendre l'échelle qui se trouve plus à droite pour que le Joker puisse monter à son tour. Actionnez la seconde turbine et utilisez le monte-charges pour monter. Avancez à droite et sautez par-dessus le vide. Faites un double saut avec Harley vers les policiers et allez fixer la corde de l'autre côté. Le Joker pourra ainsi vous rejoindre et activer la prochaine turbine. Poursuivez sur la droite en prenant garde à la fragilité du pont qui s'effondre sous vos pas. Montez les escaliers et servez-vous du tas de blocs pour construire la première partie d'une plateforme. Utilisez Harley pour sauter de l'autre côté et finissez de construire la plateforme. Le Joker pourra alors vous rejoindre et activer la dernière turbine.

Montez ensuite à l'échelle. Dans la dernière zone, il vous faut actionner les deux machines à doubles interrupteurs pour progresser. Sautez avec Harley sur la plateforme située en bas à gauche, détruisez les deux barrières et construisez deux accroches. Sautez ensuite sur la plateforme d'en haut (à gauche) et détruisez les bonbonnes pour construire un levier. Actionnez-le et placez vos deux personnages sur les interrupteurs pour sonner la première cloche. Allez ensuite à droite et sautez sur la plateforme pour permettre au Joker de monter à son tour. Positionnez-vous sur les deux

boutons rouges pour sonner la seconde cloche. Remontez les deux bobines du fond pour terminer le travail.

NIVEAUX SPÉCIAUX

Arkham

Obtenir le titre de Super Vilain pour tous les niveaux joués du côté des méchants.

Manoir Wayne

Obtenir le titre de Super Héros pour tous les niveaux joués du côté de Batman.

Lego Harry Potter : Années 1 à 4

© Warner Interactive / TT Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DES SORTILÈGES

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Entomorphis	MYN3NB
Flipendo	ND2L7W
Glacius	ERA9DR
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Rictusempra	2UCA3M
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Tarentallegra	KWWQ44
Trip Jinx	YZNRF6

CODES DES BRIQUES D'OR

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Brique d'or 01	QE4VC7
Brique d'or 02	FY8H97
Brique d'or 03	3MQT4P
Brique d'or 04	PQPM7Z
Brique d'or 05	ZY2CPA
Brique d'or 06	3GMTP6
Brique d'or 07	XY6VYZ
Brique d'or 08	TUNC4W
Brique d'or 09	EJ42Q6
Brique d'or 10	GFJCV9
Brique d'or 11	DZCY6G

CODES DIVERS

Ces codes sont à saisir dans la boutique de sorciers, en parlant au vendeur situé à l'étage.

Carottes	AUC8EH
Coeurs bonus	J9U6Z9
Coeurs régénérés	89ML2W
Creuser rapidement	Z9BFAD
Déguisement	4DMK2R
Détecteur d'emblèmes Poudlard	TTMC6D
Détecteur de briques d'or	84QNQN
Détecteur de briques rouges	7AD7HE
Détecteur de jetons	HA79V8
Invincibilité	QQWC6B
Magie rapide	FA3GQA
Mandragore chantante	BMEU6X
Noël	T7PVVN
Patinoire	F88VUW
Pièces LEGO	H27KGC
Pièces LEGO magnétiques	67FKWZ
Sauvetage	ZEX7MV
Score x2	74YKR7
Score x4	J3WHNK
Score x6	XK9ANE
Score x8	HUFV2H
Score x10	H8X69Y
Silhouettes	HZBVX7

LES 20 BRIQUES ROUGES

Brique rouge 1 (Mandragore chantant)

Elle se trouve dans la deuxième serre (Pour y aller, entrer dans la salle de botanique puis sortir par la porte du haut et entrer ensuite dans la serre de droite). Il faut créer la potion de puissance pour tirer sur la corde à gauche qui servira à ouvrir une porte. Il suffit ensuite de mettre les trois mandragores de la salle dans les trois pots pour avoir la brique rouge.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 2 (détecteur de jetons personnages)

Elle se trouve dans une salle sous la pièce ou l'on apprend le sort LUMOS. Ouvrir le coffre à gauche de la salle avec Gripsec puis entrer dans la trappe "?". Ensuite avancer en évitant de marcher sur les grilles et continuer en évitant les "chiens". entrer ensuite dans la salle ou se trouve cette brique.¨Parler en fourchelang au serpent a droite puis détruire avec un personnage du mal la pierre que le serpent libère: la brique rouge est dedans.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 3 (Rescousse de chute)

Elle se trouve dans le parc devant la maison d'Hagrid. Lancer un wingardium Leviosa sur les briques rondes qui sont a gauche du parc pour former un nuage : arroser la terre avec ce nuage pour créer 4 parterres de fleur, détruire chacun de ces parterres avec un wingardium Leviosa et la brique rouge apparaîtra.

vlPRIX: 125 000

Brique rouge 4 (pièces personnages)

Elle se trouve dans la grande salle. Il faut simplement frapper la dinde au bout de la table qui est a l'extrême gauche pour avoir la brique.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 5 (Score X2)

Elle se trouve dans la salle de l'horloge (au présent) (accessible en détruisant un épouvantard dans la cour de l'horloge pour avoir une clé et ouvrir un cadenas vert). Il faut mettre 4 mini-horloges sur leurs piliers (on sait lequel vont avec telles horloges grace à leurs couleurs.) Les horloges se trouvent dans 2 coffres sur les cotés des 4 piliers.
vlPRIX: 200 000.

Brique rouge 6 (Score X4)

Elle se trouve dans le dortoir des Serpentard. Cette brique est déjà visible et peut être prise sans faire aucune action, elle se trouve devant le lit à droite de la pièce.
vlPRIX: 400 000.

Brique rouge 7 (Score X6)

Elle se trouve dans la salle derrière la "maisonnette" dans le grand escalier. Il suffit de frapper une fois l'imprimante puis une deuxieme fois le papier que va imprimer l'imprimante pour l'avoir.
vlPRIX:600 000.

Brique rouge 8 (Score X8)

Elle se trouve dans les toilettes des hommes (salle fermé d'un cadenas en métal dans le couloir des toilettes). Il faut réparer deux des quatres douches en collant sur ces deux douches deux morceaux qui sont visible sur le sol. Il faut ensuite frapper les 4 boutons des 4 douches pour avoir la brique.
vlPRIX: 800 000.

Brique rouge 9 (Score X10)

Elle se trouve dans la salle suivant la salle du cours de potion(il faut entrer dans le cours de potion et prendre la porte de droite). Elle est en hauteur et pour l'avoir il faut fabriquer des escaliers avec des pièces de Tetris. pour avoir ces pièces, il faut 3 clés:
1 la première est dans l'armoire que l'on ouvre avec un personnage qui a un livre.
2 la deuxième est dans le portrait d'un poufsoufle(il faut prendre un poufsoufle pour l'avoir
3 la troisieme est dans la bouche du serpent, pour lavoir, il faut détruire la gragouille de gauche et fabriquer un coffre avec ce qu'elle renfermait. Il faut ensuite ouvrir le coffre avec Gripsec.
vlPRIX: 1 000 000.

Brique rouge 10 (Aimant a pièce)

Elle se trouve dans le terrain devant le stade de quidditch (au passé). Il suffit de briser le bloc de glace a droite de la tente avec un marteau pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000

Brique rouge 11 (régénérer coeur)

Elle se trouve dans la salle derrière la salle de l'épouvantard (que l'on a après avoir cassé un coffre et construit la porte.). Il faut détruire 5 épouvantards pour l'avoir:

1. il se trouve a droite du hibou.
2. il se trouve en haut, on y accède en sautant sur un ressort.
3. il se trouve a l'extrême droite de la salle: on y accède en marchant sur les rouages.
4. il est près de l'escalier (il est retenu par un lutin)
5. il est en haut des escaliers : il faut une potion de puissance pour tirer sur la corde pour la prendre.
vlPRIX: 50 000

Brique rouge 12 (coeur bonus)

Elle se trouve dans la salle du dragon blanc (salle qui se trouve sous la trappe"?" de la salle où on apprend le wingardium leviosa. Pour l'avoir, il faut détruire la pierre noire a droite de la salle avec un personnage du mal.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 13 (Invincibilité)

Elle se trouve dans le bureau de Dumbledore, en haut du grand escalier. Il faut simplement s'approcher du phénix pour qu'il s'enflamme et libère la brique rouge.
vlPRIX: 500 000.

Brique rouge 14 (Détecteur de brique rouge)

Elle se trouve dans la 2eme salle de la bibliothèque(on y accède en faisant quelques actions et en préparant une potions de vieillissement). Il suffit de ranger les livres de l'étagère en haut a droite de la salle par couleur pour que la brique tombe.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 15 (Détecteur d'emblème Poudlard)

Elle se trouve dans la salle commune des Serdaigles. Il faut construire un oiseau au centre de la salle avec les objets alentours, frapper ensuite l'oiseau qui s'envolera et laissera tomber la brique rouge.
vlPRIX : 250 000.

Brique rouge 16 (Détecteur de brique dorée)

Elle se trouve dans la volière, au 1er étage (au passé).Il faut réparer le vidéo-projecteur en lancant un wingardium leviosa sur un objet a gaucge ges tiroirs. Lancer un autre wingarduim leviosa sur l'image qui va s'afficher pour l'avoir.
vlPRIX: 250 000.

Brique rouge 17 (Noël)

Elle se trouve dans le dortoirs des poufsoufles. Il faut frapper les feuilles au centre de la pièce pour faire pousser un arbre. Frapper ensuite toutes les fleurs de cette arbres pour avoir la brique.
vlPRIX: 80 000.

Brique rouge 18 (Récolter les pièces des fantômes)

Elle se trouve dans la cour du clocher. Il faut juste détruire les 4 statues autour de la fontaine et avec les débris reconstruire un personnage qui va libérer la brique rouge.
vlPRIX: 99 000

Brique rouge 19 (Magie rapide)

Elle se trouve dans la salle de l'épouvantard. Il faut simplement détruire la pierre noire avec un personnage de mal pour l'avoir.
vlPRIX: 75 000

Brique rouge 20 (creuser rapidement)

Elle se trouve dans le dortoir des Gryffondor. Il faut soulever la plante à gauche de la pièce avec un wingardium leviosa et ensuite frapper la valise pour l'avoir.
vlPRIX: 60 000

SOLUTION COMPLÈTE

Année 1

Que la magie commence

Après avoir fait la connaissance d'Harry Potter et d'Hagrid, explorez la zone et récupérez des pièces d'or. Ensuite, approchez-vous de la citerne (nord-est), changez de personnage et utilisez la magie de Hagrid pour soulever Harry Potter vers le haut. Montez les marches, récupérez le mécanisme et redescendez. Placez-le sur la porte du milieu, utilisez à nouveau la magie d'Hagrid pour l'ouvrir et sortez.

Utilisez la magie d'Hagrid pour soulever les pièces de Lego et sur le mur d'en face. Une fois que ce dernier s'ouvre, sortez et approchez-vous d'abord de la fenêtre, à gauche. Appuyez sur la touche qui s'affiche, récupérez la section d'armure qui sort de la porte et poursuivez à droite. Utilisez la magie d'Hagrid sur le baril, créez ainsi un robot nettoyeur et suivez le chemin.

Au bout du chemin, approchez de la toile d'araignée pour ramasser l'objet et mettez-le dans le chaudron, au fond. Mettez-y également la glace qui se trouve à proximité puis récupérez les fleurs sur la table de droite et plongez-les également dans le chaudron pour l'exploser.

Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le chef de l'assemblée. Après la cinématique, vous prenez le contrôle de ce dernier. Allez alors à gauche pour ouvrir la serrure, entrez et utilisez Hagrid pour tirer le levier de la prochaine porte métallique.

Entrez, utilisez le cochon pour ouvrir le coffre fort puis utilisez Hagrid pour créer un tableau avec les pièces de Lego. Interagissez avec ce dernier pour ouvrir un portail et entrez.

Après la courte séquence, avancez à gauche et tirez sur le levier pour faire disparaitre le dragon. Utilisez la clé du cochon pour activer le mécanisme qui est à proximité et franchissez la porte. Une fois dehors, avancez au sud et entrez dans la taverne de droite.

Le chaudron baveur

Après la scène, apprenez comment lancer des sorts et jetez-les sur la machine qui se trouve au milieu. Ensuite, lancez des sorts sur les toits des lits, ramassez les pièces d'or et ouvrez également les coffres qui sont près des lits. Enfin, lancez le sort sur les araignées qui bloquent la sortie droite et sortez.

Dans la zone suivante, interagissez avec les différents objets et jetez-leur des sorts pour ramasser des pièces. Ensuite, avancez et repérez la table qui mange les pièces de Lego et qui bloque le chemin. Lancez un sort sur le tableau de droite puis sur le magicien qui est dans le tableau et attirez ainsi la table pour pouvoir passer.

Avancez vers le sud puis à gauche, descendez les escaliers et montez d'autres marches à droite. Approchez-vous du tuyau en verre, prenez le contrôle de Ron et relâchez un Croûtard. Dirigez ce dernier à travers les canalisations et poussez le levier. Ensuite, descendez les marches, saluez le tableau pour rediriger les marches et descendez.

Jetez des sorts sur les armures jaunes, le tableau se trouvant au-dessus de la première armure et poursuivez à gauche pour prendre l'entrée. Dans le grand hall, avancez à gauche, détruisez plusieurs objets pour récupérer des pièces et poursuivez à gauche. Prenez encore la sortie gauche, suivez le professeur et entrez.

Après la scène, avancez à droite et utilisez la magie pour descendre le contrepoids et sauver ainsi le premier de vos camarades. Ensuite, avancez à gauche et repérez les pièces de Lego dans le coin. Placez-les de la même façon que l'image du tableau et montez ainsi au niveau supérieur. Lancez un sort sur le tableau puis tirez le contrepoids pour sauver le second ami.

Ensuite, poursuivez à droite et repérez le troisième contrepoids. Avant de le tirer, placez les trois morceaux d'armure sur leur piédestal et tirez pour libérer ainsi le troisième ami. Placez le thorax d'abord, la tête en forme de boule puis le bâton.

Par la suite, sortez, repérez l'étudiant à gauche et utilisez votre nouvelle capacité pour attraper la pomme sur l'étagère. Ensuite, partez à droite et entrez par la prochaine porte.

De retour dans le grand hall, suivez le professeur jusqu'à la porte métallique et repérez le tableau à gauche. Utilisez la magie pour soulever les cubes et placez-les comme dans l'ordre du tableau (bleu, vert et jaune).

Une fois que la porte est ouverte, entrez et suivez le chemin jusqu'à un autre hall. Avancez d'abord à droite de la porte, utilisez la magie sur le dispositif bleu et récupérez les pots de fleurs. Ensuite, partez à gauche, relâchez la petite souris et remontez le tuyau pour ramener la tête de la statue.
Utilisez la magie pour recoller la tête et les bras de la statues et ouvrez ainsi la section de gauche.

A présent, approchez-vous de l'armoire magique et utilisez Hermione pour résoudre son énigme. Rappelez-vous de l'ordre selon lequel les vitres s'allument et reproduisez-le à votre tour pour gagner de nombreuses pièces. Enfin, allez devant la grande porte, utilisez la magie pour rétablir les pièces de Lego se trouvant devant la porte et ouvrez-la.

Hors du cachot

Après la scène cinématique, lancez des sorts sur les pots de fleurs près de la bibliothèque et suivez ce chemin. Après la séquence durant laquelle le monstre détruit le mur, envoyez Croûtard dans les canalisations. Poussez d'abord l'interrupteur qui est en haut, à gauche, poursuivez à droite et poussez un autre à l'extrémité du tuyau. Une fois que les jets de vapeur sont arrêtés, avancez à droite et rejoignez la prochaine section.

Repérez l'étagère de droite, tirez sur les cubes puis placez-les sur le bloc mauve pour pouvoir grimper au niveau supérieur. Tirez sur les deux pots de fleurs, sautez par-dessus la fontaine pour atteindre l'autre côté (à droite) et utilisez la magie sur la torche. Ensuite, descendez et utilisez la magie sur les pièces qui viennent de tomber et créez ainsi un trident pour la statue de droite. Cette dernière débloquera le chemin par la suite. N'oubliez pas de tirer sur deux autres pots et de poursuivre à droite.

Utilisez la magie sur les objets qui se trouvent devant le tableau et créez ainsi une lampe. Ensuite, lancez un sort sur le tableau pour qu'il vous transforme en fille et entrez dans les toilettes des filles. Tirez sur deux autres pots de fleurs avant d'entrer.

Dans les toilettes, vous allez affronter le monstre en question. Pour ce faire, attirez son attention pour qu'il détruise les portes des toilettes et fuyez ses attaques. Lorsque des fragments s'écroulent du toit, utilisez la magie pour les lancer sur lui. Par la suite, attendez qu'il vous lance un projectile et utilisez votre magie pour le renvoyer sur lui. Dès qu'il est assommé, approchez-vous vous de lui et utilisez la magie sur son bâton pour le frapper une fois pour toutes.

Poudlard

Après la scène, suivez le professeur et allez jusqu'à la salle de classe. Utilisez la nouvelle magie acquise (Lumos) pour récupérer les six coins de l'étoile et placez-les à leur place. Avancez à gauche, placez les blocs pour grimper au niveau supérieur et ramassez les cônes restants. Une fois que ceci est fait, sortez de la salle de classe et suivez le fantôme jusqu'à la zone suivante.

Utilisez alors le nouveau sort acquis pour dégager les pattes d'araignée qui bloquent le chemin et avancez à droite. Approchez-vous de la porte métallique qui est au fond, utilisez Lumos et ouvrez ainsi la porte.

Après la scène, vous devez trouver les trois ingrédients se trouvant dans la salle pour concocter la potion magique. D'abord, utilisez la magie sur le serpent collé au poteau qui est au milieu de la pièce et récupérez le premier ingrédient.

Allez au nord-ouest de la pièce, assemblez les objets devant le tuyau et envoyez Croûtard à l'intérieur. Récupérez ainsi le second ingrédient et allez, cette fois, au sud-ouest de la pièce. Utilisez la magie sur les blocs jaunes puis sur le mécanisme blanc pour récupérer le dernier objet. Enfin, placez tous les ingrédients dans le chaudron et buvez la potion pour obtenir davantage de puissance. Tirez ainsi sur le levier, à droite du chaudron, ouvrez la porte se trouvant au sud-ouest et franchissez-la.

Suivez ensuite le fantôme jusqu'au grand hall et montez les marches. Grimpez sur les rebords du mur, utilisez la magie sur la caisse et ouvrez ainsi le passage secret, sous la statue. Suivez le fantôme vers la gauche, dégagez les pattes d'araignées et suivez-le jusqu'à la serre vitrée.

Après la scène, lancez le sort Lumos Solem sur les pattes d'araignées à gauche puis sur le dispositif blanc à droite. Ensuite, changez de sort et utilisez la magie pour assembler un chariot qui est placé sur les rails. Montez sur ce wagon pour détruire la toile se trouvant au nord puis utilisez le sort pour libérer votre ami.

Sortez de la serre, revenez en arrière et entrez par la porte de gauche. A présent, apprenez à piloter un balai magique et tentez de récupérez le bol. Lancez des sorts et tirez sur les statues au mur. Lorsque l'une d'elles s'envole dans les airs, poursuivez-la et frappez-la à trois reprises. Enfin, tirez sur les trois fleurs du monstre collé au mur et récupérez le bol.

Ensuite, suivez le fantôme, à droite, et attaquez les trois étudiants qui tourmentent leur camarade. Poursuivez à droite et atteignez un autre jardin.

D'abord, lancez des sorts Lumos Solem sur les quatre bestioles au sol et libérez les objets. Tirez également sur le dispositif au sud-ouest et dégagez un autre objet. Ensuite, rassemblez le dispositif et placez-le sur son réceptacle. Par la suite, vous devez trouver les trois ingrédients pour réaliser la potion magique. Cherchez dans les herbes se trouvant dans les coins de la cour et utilisez le sort Lumos Solem pour les découvrir. Placez-les dans le chaudron, buvez de cette potion et tirez sur le levier du dispositif.

Montez sur le balais, volez vers la droite et suivez le fantôme jusqu'à la tente.

Un balai ensorcelé

Descendez les marches, levez le drapeau et déplacez les blocs à gauche des marches. Passez derrière les escaliers, avancez et traversez le vide à l'aide d'un balai magique. Descendez au niveau inférieur, levez un second drapeau puis un troisième, à droite.

Lorsque vous arrivez devant la canalisation, placez les bouts du tuyau aux bons endroits. Levez un autre drapeau à droite puis envoyez Croûtard dans le tube. Guidez-le vers le niveau supérieur pour qu'une séquence se déclenche et des blocs de Lego tombent.

Regardez l'affiche sur le mur d'en face, placez les blocs de Lego dans le bon ordre et remontez d'un niveau. Dégagez les blocs, avancez, tirez sur les boutons jaunes et assemblez une bibliothèque magique. Utilisez Hermione pour allumer les vitres dans le bon ordre et prenez le passage à droite.

Maintenant, levez deux drapeaux puis tirez sur le rideau orange. Tirez sur le tableau pour faire tomber l'étudiant, placez les blocs colorés afin de grimper et, une fois en haut, prenez l'échelle.

A présent, allumez la bibliothèque (à droite) et obtenez des pièces. Soulevez les pièces vers le mur d'en face et placez-les sur les accroches. Ensuite, assemblez les objets qui sont à gauche pour former des escaliers. Montez et

grimpez sur les rebords du mur.

Enfin, avancez à gauche, tirez sur le dispositif qui est à gauche puis utilisez la magie pour dégager le passage.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'au château de Poudlard, utilisez la magie pour former le pont et avancez à gauche. Après la courte scène, avancez jusqu'au tableau, faites un signe et entrez.

Le Rayon restreint

Après la scène cinématique, utilisez la Cape d'invisibilité et attrapez les deux livres rouges dans la salle. Approchez-vous de la statue de droite et tirez sur les plantes qui sont à proximité. Soulevez le chaudron qui apparait et mettez-le à sa place.

Ensuite, placez-vous sur le livre de la statue pour que votre camarade vous porte vers le haut. Approchez-vous des pots de fleurs, récupérez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Remontez une nouvelle fois sur le rebord de droite et tirez, cette fois, sur l'étagère pour révéler une toile d'araignée. Prenez le second objet, placez-le dans le chaudron et partez près de la statue de gauche.

Tirez sur le tiroir pour faire sortir un livre et utilisez la magie pour l'assembler et le mettre en place. Placez-vous sur le livre jaune, sautez sur le tas de bouquins et sautez vers le niveau supérieur. Déplacez la torche sur la glace pour dégager le portail et récupérez le dernier objet du chaudron. Mettez-le, dégagez ainsi le passage et entrez.

Maintenant, tirez sur le tas de livres et récupérez un tuyau vert. Placez-le dans le mécanisme de la porte, placez également les deux autres tuyaux qui se trouvent à proximité et ouvrez ainsi la porte. Avancez dans le couloir, récupérez la clé et revenez la mettre dans la serrure de la porte de droite.

Entrez, tirez sur les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez Croûtard à l'intérieur. Remontez-le et faites tomber le mécanisme près du bord. Ensuite, reprenez le contrôle d'Harry et placez-le sur la porte pour l'ouvrir.

Entrez, avancez à gauche jusqu'à la cavité comprenant des pattes d'araignée et utilisez la lumière Lumos. Ensuite, tirez sur les deux chauves-souris qui se sont placées en haut du rideau et approchez-vous du miroir.

Après la scène cinématique, poursuivez le fantôme jusqu'au jardin et poursuivez jusqu'à la demeure d'Hagrid.

La forêt interdite

D'abord, attaquez les abeilles avec Hagrid et avancez à droite. Repérez l'étudiant pris entre les pattes d'araignée et sauvez-le. Avancez à droite, assemblez les morceaux qui sont devant l'arbre et formez ainsi un nuage. L'arbre grandit et une échelle se forme. Incarnez le chien, grimpez à l'échelle et creusez un trou près du bord.

Lorsqu'une autre échelle se forme, reprenez le contrôle d'Harry et grimpez-y. Avancez à droite, détruisez la ruche d'abeilles et utilisez le chien pour creuser là où se trouvent quelques feuilles de fougères puis entrez par le trou.

Avancez, utilisez la lumière Lumos pour dégager les branches, tirez sur les branches suivantes et entrez.

Avancez à droite, descendez dans le lac et creusez sur le petit bout de terre pour dégager l'eau. Dégagez les branches, creusez à droite puis utilisez Hagrid pour tirer le levier qui apparait.

Ensuite, remontez une nouvelle fois au niveau supérieur, tirez sur les toiles d'araignées pour libérer deux blocs de Lego et creusez pour obtenir le troisième. Placez-les afin de monter vers le bord supérieur, avancez le long du rebord de droite et atteignez les trois toiles d'araignée qui bloquent le passage. Tirez dessus pour les détruire, récoltez les pièces et entrez pour achever ce niveau.

Poudlard

Suivez le spectre, saluez le tableau pour changer la direction des escaliers et entrez par la porte suivante.

Le visage de l'ennemi

D'abord, tirez sur le tableau collé au mur et obtenez un jouet. Tirez sur ce dernier pour le gonfler, soulevez-le et donnez-le aux chiens. Ensuite, assemblez les pièces pour obtenir une harpe, neutralisez ainsi le chien et descendez par la trappe.

A présent, dégagez les branches avec le sort Lumos, libérez votre ami en tirant sur les plantes et descendez par le trou, à droite.

Avancez à droite, dégagez les plantes puis tirez sur la grosse clé jaune.

Ensuite, approchez-vous de l'armure jaune et soulevez le sceau se trouvant à proximité. Montez sur le balai magique, tirez sur la clé à trois reprises puis utilisez la magie pour l'insérer dans la serrure.

Dans la pièce suivante, vous devez jouer aux échecs et battre l'équipe des blancs. Pour cela, tirez d'abord sur les pions noirs, montez sur la tour puis assemblez les objets pour créer une reine. Stimulez la reine pour qu'elle fonce vers le roi adverse qui abdiquera.

Boss : Voldemort
Dans ce combat, esquivez d'abord les boules de feu que l'ennemi vous envoie, attendez qu'il vous jette un sort de couleur verte et renvoyez-le sur lui. Une fois qu'il est assommé, approchez-vous de lui et frappez-le pour lui infliger des dégâts. Répétez cette attaque deux autres fois, faites attention lorsque vous sautez par-dessus le ravin et battez ainsi ce boss.

Année 2

Poudre de Cheminette !

Explorez le jardin, ramassez des pièces et entrez dans la maison. Utilisez la magie sur les assiettes pour les mettre sur la table, réparez le robinet et tirez sur le tas de livres. Par la suite, avancez à gauche, tirez sur le fauteuil orange et saluez le tableau qui se trouve au-dessus de la cheminée. Obtenez ainsi la poudre de cheminette et placez-la dans la cheminée pour l'allumer.

A présent, versez le contenu de la fiole se trouvant au-dessus de l'aquarium puis utilisez le balai pour nettoyer le miroir qui est en bas des marches. Incarnez Hagrid, approchez-vous de la main (entre l'aquarium et la main) et tirez le levier qui est invisible (toutefois, visible dans le miroir).

Tirez sur un coffre à gauche pour obtenir d'autres éléments puis assemblez toutes les pièces pour obtenir une épée. Mettez cette épée dans le tableau, obtenez ainsi une clé et insérez-la dans la serrure de la porte qui est à droite.

Une fois dehors, tirez sur les blocs de Lego et libérez les pièces du levier. Assemblez-le et placez-le à son emplacement puis utilisez Hagrid pour le tirer. Suivez ainsi le nouveau passage, utilisez Hagrid pour tirer le levier et sortez.

Poudlard

De retour au château de Poudlard, suivez le spectre vers la cour et tirez sur les plantes pour trouver les trois ingrédients de la potion. Mettez-les dans le chaudron, buvez la potion et tirez sur le levier près du poteau.

Prenez l'entrée de droite, suivez le fantôme et entrez dans la serre. D'abord, tirez sur les bols qui sont au milieu et partez au nord de la serre. Ouvrez le placard pour obtenir des oreillettes, attrapez les plantes qui crient et mettez-les

dans les bols.

Sortez de la serre et revenez en arrière jusqu'au hall. Entrez dans le placard près du mur de gauche pour obtenir des oreillettes puis neutralisez la plante qui n'arrête pas de crier à droite. Prenez ainsi la sortie de droite et suivez le spectre jusqu'au prochain hall.

Remontez les marches (à droite), entrez dans le placard puis revenez près des autres arches à gauche. Prenez la Mandragore (la plante qui crie) et placez-la devant la porte pour la détruire. Ensuite, avancez et entrez par la porte.

Une fois que vous êtes en classe, tirez sur les lutins une première fois pour les immobiliser puis une seconde fois pour les détruire. Achevez toutes les créatures et apprenez ainsi le sort Immobulus.

Sortez de la salle de classe, descendez les marches et suivez le spectre pour entrer dans la tente.

Le plan de Dobby

D'abord, levez les deux drapeaux sur les côtés, ouvrez la trappe du milieu et descendez. Tirez sur le coffre près de l'échelle, tirez sur le dispositif qui vient de sortir et détruisez le mur de gauche. Partez dans cette direction, assemblez les morceaux qui sont par terre et revenez à droite. Placez l'affiche sur le mur, sautez sur le dispositif que vous venez de construire et atteignez le niveau élevé.

Avancez à droite jusqu'au bord, tirez sur Dobby pour le faire fuir puis utilisez Hagrid pour tirer le levier. Traversez la passerelle, tirez sur Dobby une seconde fois et utilisez votre nouvelle compétence pour éliminer les deux lutins. Dégagez les branches de la plante, avancez à droite et assemblez les objets pour créer des escaliers.

Montez, avancez à droite et retrouvez Dobby. Levez les deux drapeaux, soulevez également le poids pour l'accrocher à la chaine et ouvrez ainsi la porte.

Entrez, grimpez à l'échelle de gauche et utilisez Hagrid pour tirer le levier.

Descendez, placez les pièces de Lego et remontez au niveau supérieur, à droite. Tirez sur le coffre fort au milieu, sur Dobby une autre fois et descendez. Tirez sur les lutins qui empêchent le pont de s'étaler, traversez-le et tirez sur la poubelle. Soulevez-la pour faire sortir Dobby et tirez sur lui.

Après la scène, utilisez la magie pour soulever le lit à gauche puis rassemblez les pièces de Lego pour former une armure qui ouvrira la porte. Avant de prendre la porte, placez la tête du squelette sur le corps et obtenez le premier objet à placer dans le chaudron.

Ensuite, utilisez l'enseignante pour détruire le cadenas du placard à droite et faites entrer Hermione. Prenez le Mandragone, utilisez-le pour détruire la vitre près de la porte et mettez le second ingrédient dans le chaudron.

Ensuite, prenez la porte, repérez un balai mauve à proximité et utilisez-le pour détruire la toile d'araignée à deux reprises. Récupérez ainsi le dernier objet, mettez-le dans le chaudron et sauvez ainsi Harry Potter.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et entrez. Utilisez le nouveau sort Expellarmius pour attaquer cinq robots qui sortent des trois portes, changez de personnages et détruisez cinq autres. Ensuite, attaquez l'étudiant sur la table à plusieurs reprises et maitrisez ainsi cette technique.

Suivez à nouveau le spectre jusqu'à une grille métallique fermée et interagissez avec le serpent à droite. Ensuite, placez les morceaux du serpent sur le piédestal à gauche et ouvrez ainsi la grille.

Entrez, descendez les marches et tentez d'ouvrir la porte qui est au milieu des marches. Regardez la scène cinématique qui suit puis remontez les marches et suivez le spectre.

Dans la prochaine pièce, tirez sur une caisse se trouvant à gauche pour qu'un serpent attaque un étudiant et vous permette de récupérer le premier objet.

Ensuite, déplacez le mur jaune en bas à gauche, éliminez le lutin qui est à l'intérieur et obtenez le second objet. Enfin, approchez-vous de la table qui est en bas à droite et tirez sur les trois bouteilles colorées pour créer un arbre. Récupérez le troisième objet de la plante, mettez-le dans le chaudron et débloquez ainsi un personnage. Buvez du chaudron, prenez l'apparence du personnage que vous venez de débloquer et saluez le tableau de droite pour maitriser la technique Polynectar.

Sortez par la porte sud-ouest, suivez le spectre et atteignez une nouvelle zone du château. Lorsqu'un faisceau de vapeur vous bloque le chemin, changez la position du tuyau pour changer la direction du faisceau et passez.

Après une scène cinématique, prenez la porte qui est désormais accessible.

Crabbe et Goyle

D'abord, soulevez le balai dans le coin gauche et obtenez une vanne. Placez-la dans la citerne du mur gauche, obtenez le premier objet et mettez-le dans le chaudron.

Ensuite, approchez-vous des deux étudiants endormis à droite et soulevez leurs cheveux pour obtenir le second ingrédient. Placez-vous sur le couvert d'une toilette, tournez la vanne élevée grâce à la magie puis sautez d'un couvert à l'autre vers la gauche. Ensuite, déplacez la pièce vers le bac de fleurs à gauche et déplacez le produit obtenu pour acquérir le dernier objet à placer dans le chaudron. Enfin, approchez-vous de ce dernier et buvez.

Après la courte scène, descendez les marches, dégagez les branches dans la cavité de droite et déplacez le coffre. Assemblez les pièces et obtenez ainsi une flute. Ensuite, tirez sur les têtes des quatre serpents qui apparaissent des égouts et assemblez ainsi les objets obtenus. Une fois que l'eau est arrêtée, interagissez avec la porte et entrez.

Avancez à l'extrême droite, repérez le grand bol et soulevez-le. Placez le poisson dans l'aquarium contenant le crâne, soulevez le crâne puis placez les yeux du serpent.

Journal de Tom Jédusor

Boss : Mimi Geignarde
Pour battre ce boss, renvoyez les objets qu'il vous envoie afin de détruire toutes les portes des toilettes puis visez-le lorsqu'il se place dans la dernière cabine et tirez pour le blesser. Répétez cette technique trois fois jusqu'à ce qu'il commence à s'envoler dans les airs. A ce moment, visez-le rapidement et tirez pour l'abattre.

Après le combat, approchez de l'étagère qui est à proximité et secouez-la pour obtenir le premier objet à mettre dans le chaudron.

Avancez à droite, sautez sur les interrupteurs au sol puis sautez sur les plates-formes du mur et atteignez la section élevée, à gauche. Tirez sur le tonneau dans le coin, récupérez le second objet et mettez-le dans le chaudron. Ensuite, refaites le même procédé pour atteindre un niveau plus élevé à droite et tirez sur le banc pour obtenir le dernier ingrédient.

Avant de boire la potion, approchez-vous d'une cavité entre deux drapeaux et assemblez les pièces pour former un placard. Entrez-y pour obtenir des oreillettes, avancez à droite et capturez le Mandragore. Utilisez-le pour briser la vitre, neutralisez-le dans le pot puis buvez la potion et tirez le levier.

Par la suite, attaquez les lutins pour récupérer deux autres pièces de Lego et placez-les sur les autres blocs pour pouvoir sauter d'un bord à l'autre. Buvez la potion une seconde fois, remontez le long des plates-formes, sautez sur les blocs que vous aviez placés et tirez le levier au fond. Enfin, descendez et prenez la sortie.

Avancez au sud puis à droite, entrez dans la cavité et marchez sur le bouton pour changer la direction des escaliers.

Montez, tirez sur le tableau pour obtenir la pièce du bouton et placez-le. Marchez dessus, prenez les marches et repérez une table près du mur.

Faites tourner la table pour tourner le placard à droite et changez rapidement de personnage et passer de l'autre côté. Ensuite, tournez une seconde table pour rassembler les deux hommes et partez à droite.

A présent, tirez sur le long drapeau près de l'homme assis sur le banc et assemblez les pièces qui en découlent. Sautez sur le tremplin ainsi formé, dégagez les branches et obtenez ainsi des petites plateformes. Descendez, placez ces dernières sur le petit mur de droite et utilisez-les pour monter au niveau supérieur. Enfin, réorganisez les poutres pour dégager le passage et achever ce niveau.

Suivre les araignées

D'abord, utilisez la magie pour soulever le dispositif enfui dans le sol et montez à bord. Bougez-le à droite et utilisez-le pour sauter sur le rebord. Ensuite, tirez sur les herbes qui se trouvent près du gigantesque tronc et révélez ainsi des morceaux de nuage. Assemblez les morceaux, placez le nuage au-dessus de l'arbre à gauche et créez ainsi une échelle pour permettre à vos camarades de monter.

Maintenant que l'équipe est rassemblée, incarnez le chien et creusez près du tronc qui se trouve à droite. Traversez-le, repoussez l'attaque des abeilles et traversez un pont. A l'extrémité du pont, utilisez le balai pour voler au-dessus de l'eau puis détruisez la ruche et atteignez le côté droit de la rive. Assemblez les morceaux qui se trouvent sur le second pont et permettez ainsi à vos amis de vous rejoindre.

Grimpez à l'échelle, avancez à droite et abattez les lutins puis creusez un trou près du tronc.

Boss : Aragog
Dans ce combat, tirez d'abord sur une araignée grise pour l'assommer, soulevez-la puis appuyez à nouveau sur le même bouton pour la tourner et l'envoyer sur l'araignée. Faites attention aux toiles qu'elle envoie, attaquez-la à trois reprises et battez-la.

Par la suite, conduisez rapidement la voiture et klaxonnez pour dégager les araignées qui s'agrippent au toit.

Basilic

D'abord, avancez à gauche et tirez sur le tableau pour libérer l'accès au tube. Ensuite, ouvrez les cabines des toilettes et déplacez les tuyaux. Envoyez la souris dans le tube, poussez un premier bouton pour obtenir quelques pièces puis poursuivez à droite. Dégagez les plantes pour déplacer les tuyaux puis poussez un second bouton encore à droite. Ensuite, placez le morceau au bon endroit et atteignez ainsi le second bouton du tube.

A présent, suivez le morceau qui est entré dans un casier et soulevez ce dernier. Assemblez les pièces obtenues, montez sur la ventouse et entrez dans la seconde toilette pour libérer les morceaux restants. Enfin, assemblez toutes les pièces pour obtenir un lavabo et placez le dans son emplacement à droite. Révélez ainsi un passage secret et descendez dans le trou.

Dans les égouts, avancez à gauche, repérez une ventouse sur les débris et utilisez-la pour neutraliser la pieuvre. Assemblez ainsi les morceaux obtenus, montez sur la plateforme et atteignez le niveau supérieur.

Avancez à droite, assemblez les pièces d'un pêcheur qui révèle une ventouse et une pieuvre. Utilisez le jet d'eau pour atteindre l'autre côté (à droite), assemblez les morceaux et obtenez un pont. Traversez-le, faites descendre le serpent vert puis montez dans sa gueule pour aller vers le haut. Enfin, entrez dans le tunnel et préparez-vous à affronter le boss.

Boss : Basilic
Dans ce combat, vous devez d'abord vous placer devant les tas de pierres pour blesser le serpent et obtenir en même temps un objet pour le chaudron. Placez-vous devant le tas de gauche, déplacez ensuite une pierre pour révéler le petit

serpent et récupérez un premier objet.

Placez-le dans le chaudron, mettez-vous devant le premier tas de pierre (à partir de la droite), déplacez une autre pierre et récupérez le second objet. Ensuite, détruisez le dernier tas, à droite, et obtenez le dernier objet en interagissant avec le serpent.

Par la suite, buvez la potion et allez à gauche pour tirer le levier. Après la courte séquence, revenez au milieu de la salle et tirez sur la cavité située au-dessus du chapeau. Revenez à gauche, assemblez les pièces obtenues et remontez sur le rebord. Avec l'aide d'Hermione, soulevez les chaines puis tirez pour abaisser le canal pour y entrer.

Avancez à droite et soulevez le chapeau pour obtenir une épée.
Enfin, attendez le bon moment et placez-la sur sa tête pour l'achever une fois pour toutes.

Année 3

Des nouvelles d'Azkaban

Faites attention au livre qui vous attaque, sautez sur le lit pour l'éviter et redressez le tableau. Tirez ensuite sur le second tableau, suivez la scène dans laquelle le livre est assommé et neutralisez-le.

Malheureusement, le livre est coriace. Retournez sur le lit, redressez le tableau une nouvelle fois et tirez cette fois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Déplacez les pièces dans la cheminée, utilisez le soufflet pour allumer la braise et tentez de neutralisez à nouveau le livre. Enfin, redressez le tableau près du lit une dernière fois et neutralisez le livre une fois pour toutes.

Une fois à la gare, tirez sur la cage de l'oiseau puis déplacer le pot de fleurs sur le faisceau de vapeur pour l'arrêter. Avancez à l'extrême droite, placez le haut-parleur sur le poteau et réveillez les passagers.

Ensuite, tirez sur les deux valises près du quai pour obtenir un premier ingrédient pour la potion et des pièces de Lego. Assemblez les pièces pour obtenir un cube et placez-le sur un autre cube à gauche près du wagon.

Sautez sur le toit du wagon, dépassez la barrière à gauche et descendez de l'autre côté du quai. Assemblez à nouveau les pièces pour créer un chaudron. Placez le premier ingrédient et repérez une cage en or à gauche. Tirez dessus pour obtenir un second ingrédient et placez-le dans le chaudron. Ensuite, remontez à nouveau sur le toit du train, récupérez un dernier ingrédient à droite et rajoutez-le à la soupe.

Avant de boire la potion, tirez sur une valise bleue non loin et formez le levier. Buvez la soupe, tirez ce levier et entrez dans le wagon.

A l'intérieur du train, suivez le chariot et donnez des bonbons aux petits enfants jusqu'à ce que vous obteniez une clé. Insérez-la dans la serrure, entrez dans la cabine et regardez la scène qui suit.

Par la suite, incarnez le professeur Lupin et partez à gauche. Utilisez le sort Patronus pour détruire le Détraqueur, entrez dans la cabine et ouvrez le coffre pour récupérer une pioche. Utilisez la pioche pour détruise le bloc de glace, assemblez les morceaux suivants pour obtenir un chariot et placez les valises de la cabine dans le chariot. Tirez sur ce dernier pour ouvrir la porte de droite et entrez.

A présent, avancez à droite et déplacez les pièces qui bloquent l'accès au tube. Envoyez Croûtard dans la canalisation, poussez le livre au fond puis tirez sur la valise pour l'ouvrir. Récupérez la clé à l'intérieur, avancez à l'extrême droite et insérez-la dans le boitier. Prenez la pioche dans le boitier, brisez la glace et entrez.

Débloquez le placard grâce à Hermione, assemblez les pièces obtenues et formez un rideau. Placez-le sur la fenêtre pour permettre à Lupin de passer et utilisez la pioche (près de la fenêtre) pour briser la glace. Enfin, soulevez un second rideau sur la prochaine fenêtre et abattez les trois Détraqueurs, au bout du chemin.

Poudlard

Suivez le professeur Lupin vers la salle de classe et préparez-vous à apprendre un nouveau sort. Approchez-vous de la zone d'attaque et attaquez l'épouvantard trois fois avec le sort Ridikulus. Changez de personnage, attaquez l'araignée trois fois et complétez ainsi cette leçon.

Ensuite, sortez de la salle, avancez à droite et approchez-vous de la porte bloquée. Repérez l'épouvantard qui sort d'une valise, attaquez-le avec un Ridikulus et obtenez une clé. Insérez-la dans le cadenas de la porte à droite et entrez.

Dans le jardin suivant, accrochez-vous aux pots de fleurs sur les attaches du mur et dégagez ainsi le passage. Mais avant de suivre la jeune femme, tirez sur les herbes au sud-ouest, au nord-ouest et au nord-est et obtenez ainsi les trois ingrédients de la potion. Ingurgitez-la, tirez le levier près du mur au nord-est et volez sur le balai pour déloquer le personnage.

Une fois que ceci est fait, suivez la dame et entrez dans la pièce suivante. Déplacez la première tasse sur la sous-tasse et allez au nord-est de la pièce. Tirez sur la pyramide de tasses devant le placard, assemblez les pièces et placez ainsi la seconde tasse. Enfin, allez au sud-est de la pièce, tirez sur une autre pyramide de tasses, utilisez Hermione pour déchiffrer le placard et formez ainsi la dernière tasse.

Maintenant, sortez de la salle, suivez les flèches et atteignez la forêt. Avancez à droite jusqu'au tronc d'arbre, tirez sur les plantes à proximité puis utilisez le chat de Hermione pour creuser le sol. Dégagez les branches, récupérez le premier morceau de poulet et revenez près de Hagrid pour le placer sur la table.

Ensuite, avancez à droite et descendez dans le creux. Poursuivez à l'extrême droite, détruisez une ruche d'abeilles, récupérez un second morceau de poulet dans le coin et revenez le mettre sur la table.

Revenez à nouveau dans le creux de droite et déplacez une roche, utilisez le chat pour creuser le sol et grimpez à l'échelle. Tirez sur les feuilles pour qu'elles flottent sur l'eau, utilisez-les pour atteindre le dernier morceau de poulet puis pour rebrousser chemin jusqu'à la table.

Une fois que le Manier Buck est maitrisé, suivez le spectre jusqu'à ce que le prochain niveau commence.

Pré-au-Lard

Descendez, avancez à droite et dégagez les branches avec un Lumos Solem. Abattez le lutin, placez la plateforme sur le support de droite et atteignez-la. Déplacez une seconde plateforme à droite, mettez-la sur le second support et ainsi de suite jusqu'à ce que vous traversiez le ravin.

Ensuite, déplacez le poids vers le support de droite et rabaissez le pont. Traversez-le, soulevez la torche vers les branches pour les dégager et traversez.

Maintenant, incarnez l'un des deux frères et neutralisez l'homme qui sort du coffre de droite en utilisant un Ridikulus. Tirez le rideau rouge ; placez la fleur devant le visage au grand nez, le gâteau devant celui à la grande bouche et le cadre devant celui aux grands yeux. Enfin, remontez les marches et grimpez à l'échelle.

Maintenant, repérez le paquet rose sur l'étagère et placez-le sur la balance.

Sortez, avancez vers le bonhomme de neige et regardez la courte séquence. Récupérez la torche que le vieillard a laissée, faites fondre la neige au bord du trottoir puis déplacez le tout près du bonhomme pour le faire fondre.

Poursuivez votre chemin et préparez-vous à affronter Drago.

Boss : Drago
Dans ce combat, évitez les trois premiers projectiles puis renvoyez le quatrième sur Drago (Ce dernier fait un signe avant de lancer le projectile le plus lent). Répétez cette attaque trois fois jusqu'à ce qu'il crée un canon. A ce moment,

renvoyez tous les projectiles qu'il lance et battez-le ainsi.

Après le combat, déplacez le balai vers la grosse boule de neige, avancez au sud et placez la cage au-dessus du traîneau. Déplacez le second balai vers la boule de neige, approchez-vous des sapins près de la fontaine et tirez dessus pour obtenir un troisième balai. Montez sur le balai pour vous approcher de la boule et placez-le pour pouvoir entrer dans l'auberge.

Le méfait est accompli

D'abord, utilisez la torche du mur gauche sur les branches du plafond et récupérez la première clé. Insérez-la dans la serrure de gauche, tirez sur l'armoire de droite et assemblez les pièces. Tirez ensuite sur l'armure ainsi créée, récupérez la clé et insérez-la pour ouvrir la porte avec votre ami.

Traversez le couloir jusqu'à la pièce suivante, utilisez Ron pour tirer sur l'araignée qui sort du coffre de droite puis tirez sur le placard.

Assemblez les pièces pour former un chaudron, soulevez le marteau et frappez la plante pour obtenir un premier ingrédient à placer dans le chaudron. Tirez sur le drapeau enroulé au nord-ouest, récupérez le second objet et ajoutez-le à la sauce. Ensuite, empilez les cubes vert, rouge et bleu puis descendez dans la trappe et tirez sur le squelette pour obtenir le dernier ingrédient.

Une fois que la potion est prête, buvez-la et tirez sur le levier dans la trappe. Placez ensuite la pierre sur le piédestal de gauche et ouvrez la porte.

Dans la zone suivante, utilisez Ron pour abattre l'épouvantard de gauche puis Harry Potter pour interagir avec le serpent. Assemblez ainsi les pièces obtenues et créez une passerelle dans le mur.

Avancez à droite, dégagez les branches pour voir le chaudron et utilisez la pelle pour obtenir une plante. Récupérez ainsi le premier ingrédient et placez-le dans le chaudron.

Maintenant, descendez par les passerelles dans le mur, tirez sur la toile d'araignée et récupérez le second ingrédient. Remontez, tirez sur les angles de la fontaine, formez la vanne et tournez-la pour faire couler l'eau. Remontez au niveau supérieur grâce à la plante, entrez par la fenêtre pour prendre le morceau de poulet et revenez le mettre dans le chaudron.

Une fois que la sauce est prête, faites boire vos deux personnages et remontez. Avancez à droite, tirez sur les deux chaines pour ouvrir la fenêtre et entrez.

A présent, avancez dans le couloir, tirez sur les deux coffres pour obtenir des pièces et formez ainsi un violon.
Jouez du violon pour obtenir la clé, insérez-la dans la serrure de la porte qui est à gauche et complétez ainsi ce niveau.

Poudlard

Suivez le fantôme jusqu'à la salle de classe et préparez-vous à prendre une nouvelle leçon. D'abord, utilisez Spectro Patronum, tirez sur le coffre pour faire sortir les Détraqueurs et tirez sur eux une seconde fois pour les éliminer. Achevez le lutin qui est à gauche, ouvrez le coffre et tirez sur un autre Détraqueur.

A droite, se trouve un coffre pris entre des branches. Utilisez la lumière pour dégager les branches et neutralisez le Détraqueur qui s'y trouve. Enfin, tirez sur le placard au sud-est, formez un projecteur avec les pièces de Lego et tirez sur le tableau pour obtenir le dernier coffre.

A présent, suivez le spectre jusqu'à la maison d'Hagrid et regardez la scène qui suit.

La cabane Hurlante

Boss : Saule cogneur
Pour battre le Saule cogneur, esquivez d'abord ses attaques en sautant lors de l'impact. Lorsqu'il attaque avec sa main centrale, approchez-vous-en et montez. Visez l'une des trois sphères, tirez et infligez-lui ainsi des dégâts. Répétez cette attaque trois fois et libérez ainsi le trou qui se trouve près du tronc.

Après le combat, descendez dans le trou et utilisez la lumière pour étaler un pont formé de branches. Traversez, descendez et tirez deux fois sur la branche brune (à droite) pour libérer une boule verte. Ensuite, tirez sur la plante pour arroser la boule verte et grimpez aux rebords ainsi créés.

Par la suite, sautez sur la première toile d'araignée et atteignez la cavité de gauche. Déplacez un mécanisme dans le coin et dégagez la première branche qui bloque le passage supérieur.

Ensuite, passez au-dessous de la toile (à droite) et déplacez un second mécanisme. Remontez et poursuivez à droite le long les toiles d'araignées. Tirez sur les deux boules violettes accrochées au rebord et bouchez les deux trous qui crachent de l'eau. Ensuite, utilisez la planche pour remonter, utilisez le mécanisme de gauche puis poursuivez votre chemin par la droite.

Maintenant que vous incarnez Cyrius et Lupin, poursuivez la souris et tirez sur les objets qui vibrent. Une fois que vous avez acquis toutes les pièces, assemblez ainsi un piège à souris et capturez la bête.

Après la courte scène, dégagez les branches et soulevez les pièces enfouies dans le sol. Tirez sur la boule ainsi formée, placez les cubes et atteignez la partie supérieure.

Avancez à droite, utilisez le chat d'Hermione et creusez au sol pour obtenir le chaudron. Repérez un squelette en haut à gauche et tirez pour le libérer. Réparez-le, obtenez le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron. Tirez sur les trois pierres autour de ce chaudron, soulevez les boules vertes pour créer des plantes et récupérez le second ingrédient. Enfin, tirez sur les objets accrochés au mur de la montagne et ramassez le dernier ingrédient.

Buvez la potion, tirez le levier et utilisez le chat d'Hermione pour creuser un trou. Grimpez à l'échelle ainsi formée et attaquez les araignées. Avancez, libérez l'étudiant de la toile d'araignée, assemblez les pièces de Lego pour former un champignon et sautez pour compléter ce niveau.

Baiser du Détraqueur

Avancez au nord-ouest, entrez dans le placard et mettez les oreillettes. Avancez à droite, tirez sur la plante dans le sceau et placez le Mandragore dans le sceau.

Ensuite, tirez sur la plante qui réapparait à gauche du sceau et versez ainsi un second sceau à gauche. Prenez le poisson, donnez-le à Buck puis assemblez les pièces obtenues. Donnez également le morceau de poulet à Buck, utilisez la hache qui apparait et libérez-le.

Par la suite, avancez à droite, descendez dans le bassin vide et tirez sur les lutins. Assemblez les pièces pour former un nuage puis sautez sur la grande feuille pour atteindre la zone supérieure suivante. Avancez sur le bord gauche, dégagez les branches et assemblez un haut-parleur.

Ensuite, revenez et approchez-vous de l'arbre se trouvant au milieu de l'ile. Tirez sur le crochet, attachez-le à l'arbre et ouvrez le coffre en lui tirant dessus. Récupérez l'objet, revenez sur vos pas et placez-le dans le haut-parleur. Mettez également le disque se trouvant à proximité et regardez la courte scène qui suit.

Maintenant, avancez à gauche et soulevez les branches pour fabriquer un pont. Traversez-le, grimpez à la montagne et tirez sur la plante à droite. Assemblez une grosse boule, descendez et tirez sur tous les Détraqueurs pour finir le niveau.

Par la suite, approchez-vous de Buck et montez-le pour commencer le niveau suivant.

La tour noire

Avancez à droite, tirez sur le coffre pour obtenir une pioche et utilisez-la pour briser la glace. Dégagez les branches, avancez jusqu'à la fontaine et bougez le lampadaire pour l'allumer. Déplacez le tonneau vers le jardin, tirez sur les fleurs et remontez au niveau supérieur.

Tirez sur la statue pour faire fondre la moitié de la glace, tirez sur le coffre à droite et assemblez les pièces pour obtenir une autre statue. Tirez dessus également pour faire fondre l'autre moitié, ouvrez ainsi la porte et entrez.

Dans la cabane, avancez sur la passerelle de droite et déplacez la plateforme sur le support de gauche. Allez sur la passerelle de droite, utilisez la torche et brulez les branches qui sont à droite pour libérer la palette. Revenez à nouveau sur la passerelle de droite et déplacez une autre plateforme. Faites le va-et-vient, assemblez les pièces pour passer et ouvrez ainsi la porte au fond.

Une fois dehors, avancez à droite, mettez le chaudron en place et approchez-vous de l'arbre qui est au nord-est. Utilisez la magie pour révéler une hache, coupez une section de l'arbre et récupérez le premier ingrédient de la potion. Revenez en arrière, tirez sur le bac à fleurs rouges et obtenez le second ingrédient. Descendez à l'échelle qui se trouve au sud-ouest, soulevez la statue pour détruire la vitre et entrez. Utilisez Hermione pour ouvrir l'armoire, obtenez le dernier objet et mettez-le dans le chaudron.

Enfin, buvez la potion, tirez le levier et traversez le pont qui vient d'être étalé. Abattez les Détraqueurs, montez les escaliers et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Maitre Détraqueur
Dans ce combat, abattez les Détraqueurs qu'il invoque et versez les deux tonneaux pour obtenir des pièces. Lorsque le maitre Détraqueur commence à aspirer, il sera assommé par les objets que vous aviez placés au sol. Ensuite, tirez sur les deux statues pour faire fondre la glace, versez le contenu des tonneaux et répétez le même processus jusqu'à ce que vous le battiez.

Année 4

La coupe du monde de Quidditch

Une fois que vous avez le contrôle d'Hermione, avancez tout droit et repérez Ron pris au piège sous une table. Tirez sur le Mangemort, soulevez la table et libérez-le. Revenez au point de départ, partez à droite et tirez sur les fusées pour libérer Goerge.

Poursuivez à droite et retrouvez Arthur. D'abord, tirez sur le barbecue pour obtenir le premier objet, puis sur la toile d'araignée pour le second ingrédient et utilisez le chat d'Hermione pour creuser le sol et vous emparer du dernier objet. Buvez la potion, soulevez la poêle à proximité et frappez le Mangemort.

Restez invisible, suivez le chemin qui est le plus à gauche et neutralisez le livre. Avancez, soulevez la tente qui bouge et libérez ainsi Weasley.

Maintenant que tout le monde est parti, tirez sur la sorte de balançoire qui est en face de vous et formez ainsi un trampoline. Utilisez-le pour sauter par-dessus les débris puis avancez à droite et soulevez l'armoire pour trouver un sceau. Utilisez le sceau pour éteindre les flammes, le chat pour creuser et placez la roue dans le véhicule de droite. Poussez-le, suivez le chemin et tirez sur le coffre en chemin. Soulevez la hache qui en sort, suivez le passage ainsi créé et tirez sur la caisse qui se trouve au-dessus du tonneau.

Récupérez ainsi un premier ingrédient, avancez à l'extrême droite et libérez le chaudron des pattes vertes. Mettez l'ingrédient dans le chaudron, tuez le lutin, prenez le robinet et placez-le dans le tonneau, au sud. Eteignez les flammes, récupérez un second ingrédient dans le trou puis un troisième ingrédient dans les débris de gauche.

Buvez la potion, tirez le levier à gauche de la porte et entrez.

Boss : Serpent
Pour battre ce boss, vous devez battre tous les Mangemorts qui vous attaquent. Anticipez leurs positions, tuez-les, abattez également les petit serpents qui arrivent et achevez ainsi ce boss.

Château de Poudlard

A présent, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe dans laquelle vous allez apprendre une nouvelle leçon.

D'abord, dégagez les livres qui sont à l'entrée du tube et envoyez le chat d'Hermione à l'intérieur. Libérez l'oiseau de la cage, reprenez le contrôle de l'un des personnages et tirez sur ce dernier qui se pose sur la table. Placez la viande d'oiseau au-dessus de l'aquarium, obtenez ainsi le premier ingrédient et mettez-le dans le chaudron.

Au sud-est, tirez sur le coffre pour obtenir une petite pièce que vous devez placer dans la pompe à gauche. Montez sur cette pièce pour pomper l'eau et obtenir ainsi le second ingrédient.

Enfin, allez au sud-ouest de la pièce, déplacez les cornes de la statue et ouvrez le placard avec Hermione. Assemblez les pièces obtenues, mélangez les couleurs une par une et obtenez ainsi le troisième ingrédient pour la potion. Buvez de la potion de vieillesse pour qu'une scène se déclenche.

Une fois que ceci est fait, suivez le spectre vers la prochaine salle, regardez la scène et suivez jusqu'à la maison d'Hagrid.

Dragons

Avancez à droite, déplacez l'oeuf violet sur le support violet en haut à gauche puis tirez sur le cadenas et entrez. Déplacez l'oeuf dans le tube pour le faire sortir de l'autre extrémité. Continuez à avancer à droite et éliminez les lutins devant le pont. Assemblez un levier avec les pièces obtenues et utilisez Hagrid pour tirer.

Traversez le pont dès que la voie est libre, dégagez les branches et formez un champignon rouge avec les pièces obtenues. Sautez sur le champignon pour atteindre le niveau supérieur et construisez un levier. Tirez-le avec Hagrid, et traversez le pont.

Lorsque vous apercevez le prochain dragon, déplacez le dispositif à gauche de la cage pour étaler un instrument de musique. Suivez la couleur des notes que le dragon vous indique, jouez-les et le dragon s'endormira. Poursuivez ainsi votre chemin à droite, sautez par-dessus les trous tout en évitant les flammes bleues et poursuivez vers la gauche.

Lorsque vous arrivez près des flammes, récupérez le bac au sol, remplissez-le avec l'eau du bassin et déversez-le sur les flammes plusieurs fois pour les éteindre. Créez une passerelle avec les pièces au sol et montez.

Déplacez l'anneau violet et placez-le derrière les trois attaches pour que le dragon brise les chaines de la porte bloquant le passage. Avancez, placez les pièces de Lego l'une sur l'autre pour pouvoir sauter vers l'autre côté du pont et avancez à droite. Mettez-vous à deux pour tirer les deux chaines du mur et poursuivez à droite.
A présent, utilisez le chien pour creuser le sol et descendez dans la section inférieure avec Hagrid. Tirez le levier, laissez Harry Potter en haut et utilisez la Cape d'invisibilité pour passer le dragon. Avancez, dégagez les branches avec la lumière et tirez sur la plante. Soulevez le bloc gris pour faire passer vos amis, avancez à droite, attendez qu'il vous ouvre le passage à travers le tronc et entrez.

Enfin, incarnez le chien et creusez le trou. Utilisez Hagrid pour soulever la chaine et utilisez Harry pour tirer sur l'attache de la chaine.

Château de Poudlard

Sortez de la chambre, suivez le spectre jusqu'à la salle de classe et apprenez une nouvelle technique. Durant cet exercice, tirez sur les étudiants qui sont pris au piège et apprenez ainsi la technique Reducto.

Ensuite, suivez les flèches et le spectre jusqu'à la tente.

La première tâche

D'abord, utilisez le tonneau de gauche et avancez à droite pour éviter les boules de feu du dragon. Au bout du chemin, assemblez les pièces au sol et fabriquez un chien.

Une fois que la barrière de rocher est détruite, avancez à droite et approchez-vous de l'impasse. D'abord, déplacez le cratère violet et mettez-le sur son emplacement, au-dessous du dragon. Assemblez ainsi les objets obtenus et formez le chaudron.

A présent, dégagez les branches pour obtenir le premier ingrédient. Reconstruisez le squelette (à droite) pour le second ingrédient et tirez sur le serpent (à gauche) pour le troisième.

Maintenant, buvez la potion, montez sur le cratère et tirez le levier pour faire fuir le dragon. Grimpez, déplacez le second cratère sur le support violet (à droite) et utilisez-le pour traverser le ravin. Par la suite, évitez les flammes et sautez lorsque le dragon souffle loin de vous. Soulevez le baril pour éteindre les flammes et continuez à avancer.

Tirez sur le rocher vert pour dégager les pièces de Lego vertes et assemblez-les. Utilisez le chat d'Hermione pour creuser et déterrer le morceau bleu et tirez sur les lutins (à gauche) pour obtenir la pièce rouge. Placez-les selon l'ordre de couleurs indiqué sur le mur et grimpez dessus pour atteindre le niveau supérieur.

Après la courte scène, courez le long de la muraille, fuyez les flammes et entrez dans le château. Continuez à fuir jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et que le niveau s'achève.

Le secret de l'oeuf

Dès que vous commencez, déversez le tonneau en bas de l'écran et assemblez les pièces obtenues. Placez-le sur les toilettes, entrez dans la cabine et utilisez la magie à deux pour obtenir le premier coquillage.

Mettez-le dans son emplacement près du bassin et revenez à gauche. Tirez sur les casiers pour libérer un objet jaune, donnez-le au vieil homme dans le tableau et obtenez le second coquillage. Tirez également sur les lavabos pour obtenir un autre coquillage et récupérez un dernier coquillage sur le sol.

Une fois que vous avez placé tous les coquillages, entrez par la trappe qui vient de s'ouvrir et atteignez la zone suivante.

D'abord, avancez jusqu'à la vitre et utilisez le balai pour la nettoyer.

Ensuite, tuez les scorpions pour pouvoir assembler les pièces et former un train. Déplacez ensuite le nuage du train vers la vitre, l'eau monte et la sirène vous donne une valve. Placez cette valve sur le dispositif de droit, regardez la scène qui suit et achevez ce niveau.

Le lac noir

Nagez à droite, passez par le conduit bleu et nagez encore à droite. Repérez un autre conduit bloqué par des pierres et tirez dessus pour les détruire. Faites passez Cédric à travers le conduit, nagez à droite et mettez-vous à deux pour dégager les pattes de la pieuvre qui bloque le chemin.

Nagez encore à droite, assemblez les pièces pour former un poisson et dégagez la voie. Ensuite, envoyez chaque personnages dans un chemin différent et avancez. D'abord, tirez sur les plantes au niveau inférieur et passez.

Ensuite, déplacez le crabe géant sur le support violet et faites passer le personnage en haut. Tirez sur l'oeil de la pieuvre située en haut, utilisez la lumière pour passer et faites attention à l'encre.

Passez dans le tunnel en haut à droite, tirez sur la plante pour récupérer la perle et descendez dans le tunnel inférieur pour la placer dans le coquillage.

Après la courte scène, déplacez les ancres situés à gauche et à droite de la zone puis tirez sur les pierres qui bloquent le conduit.
Entrez-y pour changer de position, déplacez la boule mauve sur la balance et tirez sur les attaches pour libérer vos trois compagnons.

Le retour de Voldemort

Dans le labyrinthe, tirez d'abord sur les plantes qui sont autour du piédestal et assemblez les pièces obtenues. Tirez sur l'armure, entrez dans les couloirs selon l'ordre que la statue a indiqué et atteignez la zone suivante.

A présent, éliminez les lutins et faites la même opération. Dans la pièce suivante, dégagez les branches avec un Lumos Solem et répétez la même méthode.

Dans la prochaine zone, avancez tout droit et évitez les murs mobiles. Repérez un lutin sur la droite, éliminez-le et prenez l'objet. Placez-le sur le support plus loin et tournez-le pour déplacer le mur.

Entrez, avancez à droite au croisement et fouillez le livre. Assemblez les pièces obtenues, sautez sur le tremplin et passez au-dessus du mur de droite. Dégagez les branches, placez une première mouche sur la toile d'araignée puis placez une seconde sur une autre toile collée au mur.

Une fois que les murs sont détruits, approchez-vous du Sphinx et assemblez les pièces d'une mouche pour qu'il bouge et dégage le chemin.

Boss : Voldemort
Dans ce combat final, éliminez les Mangemorts qui sont aux alentours pour que Voldemort apparaisse. A ce moment, appuyez de façon répétitive sur la touche d'attaque qui s'affiche et renvoyez le sort sur Voldemort. Répétez cette attaque trois fois et battez ainsi ce monstre.

Félicitations ! Vous avez battu Voldemort et terminé le jeu !

Lego Indiana Jones : La Trilogie Originale

© LucasArts / Traveller's Tales 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX SECRETS

Trouvez tous les artefacts de chaque film pour débloquer les trois niveaux secrets.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue : Indy jeune
Le Temple Maudit : La Cité ancienne
La Dernière Croisade : L'entrepôt

MOTS DE PASSE (PERSONNAGES)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir :

04EM94	Barranca
0E3ENW	Enfant esclave
0GIN24	Second
12N68W	Bandit
13NS01	Commandant Toht
1MF94R	Opérateur radio ennemi
1MK4RT	Bandit avec épée
24PF34	Guide de la jungle
2K9RKS	Colonel Dietrich
2MK45O	Officer ennemi (Désert)
2NK479	Lao Che
2NKT72	Assassin de Pankot
3M29TJ	Kazim (Désert)
3NFTU8	Walter Donovan
3NK48T	Chen
3NSLT8	Wu Han
3RF6YJ	Dresseur de singe
4682E1	Sage du village
4J8S4M	Indiana Jones (Tenue désert)
4NSU7Q	Soldat ennemi (Désert)
572E61	Officier ennemi
8246RB	Boxeur ennemi
8EAL4H	Colonel Vogel
B73EUA	Commandant britannique
B84ELP	Pilote ennemi
C7EJ21	Danseuse
CHN3YU	Belloq (Désert)
CNH4RY	Chattar Lal (Thuggee)
DJ5I2W	Soldat britannique
ENW936	Chattar Lal
FJUR31	Mola Ram

H0V1SS	Hovitos
JSNRT9	Elsa (Désert)
KD48TN	Dignitaire du village
MEN4IP	Willie (Pyjama)
MK83R7	Soldat avec bazooka (Croisade)
N48SF0	Bandit masqué
ND762W	Mitrailleur sherpa
NE6THI	Chevalier du Graal
NFK5N2	Maharajah
NRH23J	Kazim
S93Y5R	Soldat avec bazooka (Aventuriers)
T2R3F9	Prêtre Thuggee
TDR197	Belloq (Jungle)
V75YSP	Fedora
VBS7GW	Surveillant d'esclaves Thuggee
VEO29L	Belloq (Robe)
VJ37WJ	Bagarreur Sherpa
VJ3TT3	Capitaine Katanga
VJ48W3	Valet ennemi
VJ5TI9	Officier britannique
VJ7R51	Garde ennemi
VJ85OS	Indiana Jones (Officier)
VK93R7	Willie (Smoking)
VM683E	Thuggee
VMJ5US	Elsa Schneider (Officier)
VN28RH	Garde de Pankot
WMO46L	Kao Kan
YR47WM	Garde ennemi (Montagnes)

MOTS DE PASSE (DIVERS)

Allez dans la salle de classe de l'université et saisissez les mots de passe suivants sur le tableau noir. Les bonus peuvent ensuite être activés dans le menu Extras.

0P1TA5	Super Baffe
33GM7J	Patinoire
378RS6	Excavation rapide
3HE85H	Silhouettes
3X44AA	Personnages secrets
4ID1N6	Déguisements
A72E1M	Trésor x8
B1GW1F	Engrais
B83EA1	Invincibilité
FJ59WS	Réparation rapide
H86LA2	Aimant à trésor
MDLP69	Régénérer coeurs
V83SLO	Construction rapide
V84RYS	Trésor x6
VI3PS8	Trésor x10
VIES2R	Pièces personnages
VIKED7	Détecteur de Reliques
VKRNS9	Désarmer les ennemis

VLWEN3	Trésor x4
VM4TS9	Trésor x2
VN3R7S	Super cri
VNF59Q	Bip-Bip
VUT673	Détecteur de colis
WWQ1SA	Argent sale

COOPÉRATION

Si vous jouez en coopération et que l'un des deux joueurs se retrouve bloqué d'une manière ou d'une autre et entrave la progression, vous pouvez tricher en le retirant de la partie (choisissez "Abandonner dans le sous-menu") pour débloquer la situation avant de le refaire entrer dans la partie.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A l'instar du précédent opus évoquant la trilogie Star Wars, la licence Lego revisite une autre trilogie bien connue de tous : Indiana Jones. Ce soft vous permet ainsi de revivre les aventures de notre cher Indy, aventurier au grand coeur, en évoluant dans un décor grandement destructible, étant donné que la plupart des éléments qui le composent ne sont qu'un assemblage de pièces de Lego. Ainsi, tout en parcourant les plus grandes scènes des trois films qui sont " Les aventuriers de l'Arche perdue ", " Le temple maudit " et " La dernière croisade ", il s'agira la plupart du temps de détruire un maximum d'éléments du décor, pour ensuite utiliser certaines pièces qui vous permettront, après les avoir reconstruites, de créer un élément vous donnant la possibilité de poursuivre votre route. Celle-ci sera bien sûr parsemée d'embûches et d'ennemis à éliminer, et il vous faudra ramasser une infinité de pièces grises, jaunes et bleues, dans le but de vous confectionner un petit butin, vous permettant d'acheter plus tard à l'université (point de départ avant de débuter les niveaux) quelques trésors et autres bonus que vous aurez omis sur votre passage. Notez que cette soluce ne prend en compte que la progression principale, sans traiter du mode libre, qui vous permet de vous lancer en quête d'artéfacts plus ou moins faciles à trouver en relançant un chapitre déjà bouclé avec les personnages de votre choix.

Les Aventuriers de l'Arche Perdue

Chapitre 1 - Le temple perdu

Lorsque vous prenez les commandes de votre personnage accompagné de son équipier, commencez par détruire le décor pour récupérer vos premières pièces de Lego. Partez ensuite sur la droite, sautez par dessus un premier précipice en vous accrochant à la liane, puis approchez-vous des pièces de Lego en mouvement pour appuyer sur le bouton indiqué et démarrer ainsi une construction. Il s'agit d'un tremplin que vous pourrez utiliser pour récupérer quelques pièces supplémentaires. Donnez donc un coup de fouet à ce totem gris pour le mettre hors d'état de nuire, puis franchissez le prochain précipice de la même manière que précédemment. Sélectionnez votre équipier pour aller creuser à l'endroit qui scintille et découvrir des pièces de Lego qui vous permettront de créer une passerelle en appuyant sur les boutons indiqués. Continuez d'avancer en détruisant les éléments du décor pour récupérer un maximum de pièces. Prenez garde au petit piège qui apparaîtra lorsque vous marcherez sur la structure orange placée après le troisième totem gris, puis vous arriverez devant une porte en pierre, en face de laquelle vous pourrez creuser pour récupérer un morceau de totem gris identique à celui de droite. Après l'avoir placé sur la gauche, faites en sorte que les deux personnages poussent chaque totem pour découvrir deux interrupteurs sur lesquels marcher afin de

déclencher l'ouverture de la porte. Franchissez-la donc.

Vous voici maintenant sur les rives d'un fleuve, et vous devez construire un radeau grâce aux pièces qui gigotent en face de vous. Appuyez alors sur le bouton indiqué afin de diriger le radeau, puis rendez-vous sur le ponton de droite. Une fois à cet endroit, partez sur la droite pour détruire quelques éléments du décor et faire face à de gros scarabées. Il s'agira de les éliminer (ils arrivent toujours par deux à l'infini), pour ensuite aller vous accrocher mutuellement sur la corde de droite et de gauche afin de déclencher l'ouverture de la porte en fond de plan. Prenez garde aux lances qui jaillissent du sol en prenant soin de ne pas marcher sur les plaques sombres (vous pourrez récupérer ces mêmes lances pour vous en servir contre les scarabées).

Commencez par monter à l'échelle située en haut à gauche, puis utilisez le fouet d'Indy pour vous rendre sur la plate-forme d'en face, au niveau de laquelle sont situés trois interrupteurs. Placez la caisse sur l'interrupteur du milieu, ce qui fera disparaître le piège du milieu, en bas. Placez-vous maintenant sur l'interrupteur de gauche pour faire disparaître le premier piège, puis changez de personnage, pour le faire se déplacer jusqu'à la deuxième plate-forme. Reprenez le contrôle d'Indy, puis placez-vous sur le troisième interrupteur afin de permettre à votre équipier de franchir le secteur du bas et d'aller actionner le mécanisme permettant de désactiver définitivement les pièges, pour laisser Indy les passer à son tour. Positionnez ensuite ce dernier sur la plaque de bois carrée, afin qu'il utilise son fouet pour faire disparaître un piège et utiliser les pièces qui en résulteront pour construire une échelle. Une fois en haut de cette dernière, accrochez-vous à la liane pour poursuivre vers la droite et rejoindre une passerelle dont quelques planches ne tarderont pas à s'effondrer. Une fois de l'autre côté de celle-ci, marchez sur les dalles de couleur différente afin de ne pas vous faire piéger, puis ouvrez la porte pour accéder au tunnel. Prenez garde aux lances qui sortent du sol et aux scarabées, pour bientôt arriver devant un système à actionner. Pour trouver la clé à insérer dans ce dernier, accrochez-vous simplement à la corde qui pend sur la gauche, puis placez la clé dans son emplacement pour ensuite la faire tourner et actionner une grosse structure pierreuse au centre. Rendez-vous au centre de celle-ci pour finalement trouver le trésor et déclencher une petite séquence. À la suite de celle-ci, le secteur ne tardera pas à s'effondrer et vous aurez à franchir la porte qui s'ouvre en arrière-plan.

De retour à l'extérieur, filez à droite en passant par dessus le précipice grâce à la liane, puis continuez dans cette direction en évitant les éboulements. Une fois arrivé un peu plus bas, utilisez une nouvelle liane pour aller finalement vous pendre vous et votre collègue à deux petites cordes. Ceci déclenchera un mécanisme libérant un rocher qui vous ouvrira un passage. Une fois dans ce nouveau tunnel, foncez en direction de la caméra en évitant les trous et les pièges, jusqu'à la sortie. Suite à la nouvelle séquence, vous devrez vous diriger vers l'hydravion situé à gauche et récupérer les deux morceaux bleus (l'un est dans l'eau) pour les placer sur les socles verts, tout ceci en vous occupant des indigènes qui ne cessent de venir vous compliquer la tâche.
Après avoir assemblé ces deux morceaux, approchez-vous d'eux pour construire l'hélice et la placer automatiquement sur le nez de l'avion. Restera alors à réparer l'engin. Pour ce faire, vous devrez utiliser la clé anglaise de votre collègue en allant le placer sur l'engin et en appuyant sur le bouton indiqué. Une fois ceci effectué, la séquence de fin de niveau se déclenche...

Chapitre 2 - Dans les montagnes

Vous débutez le niveau dans le bar de Marion. Choisissez de diriger cette dernière pour aller la placer sous l'échelle et la lui faire attraper à l'aide d'un saut. Ceci aura pour effet de faire tomber la clé à insérer au niveau des engrenages, près de la porte de gauche. Vous aurez ensuite à combattre Toht accompagné de ses sbires, en utilisant votre fouet et les nombreux éléments du décor à votre disposition. Le but ici sera de toucher Toht en lui envoyant un projectile avant qu'il ne quitte la pièce pour y pénétrer à nouveau par l'autre porte. Lorsque vous aurez effectué ceci trois fois de suite, le bar va s'enflammer et un ennemi muni d'une mitrailleuse viendra vous importuner. De la même manière que précédemment, récupérez un élément du décor comme une chaise, puis envoyez-lui en pleine face après l'avoir ciblé. Après lui avoir réglé son compte tout en vous étant occupé des autres ennemis, Toht va réapparaître et vous aurez à l'attaquer une dernière fois...

Une fois dehors, éliminez les ennemis qui surgissent, pour ensuite attraper une torche sur la maison de gauche et faire exploser la dynamite placée devant les barrières argentées, nettement plus à droite de l'écran. Vous pourrez confectionner une planche à placer sur la structure verte, plus à droite. Il va falloir la remettre en marche en réparant le système bleu, détruit sur la gauche. Pour ce faire, vous pourrez trouver une clef anglaise dans la caisse marron à

proximité, puis après avoir remis en marche le mécanisme, utilisez la plaque élévatrice pour attraper le tuyau horizontal. Longez-le alors sur la droite pour atteindre l'autre côté en passant par-dessus le précipice. Tenez-vous maintenant sur les planches de bois avec Indy, puis sautez vers la droite afin qu'il utilise automatiquement son fouet. Placez-vous au niveau des pièces de Lego qui fourmillent ici afin de reconstruire le pont, puis poussez ensuite le tout vers la gauche pour permettre à Marion de vous rejoindre. Retraversez le pont vers la gauche pour aller récupérer une torche, puis amenez celle-ci au niveau des caisses de dynamite situées dans le coin. Vous pourrez alors confectionner un nouveau bonhomme de neige, puis il vous faudra utiliser le saut de Marion afin qu'elle fasse tomber l'autre baril de dynamite en le poussant. Celui-ci va alors exploser et vous devrez utiliser la fonction de construction pour compléter les bâtons de dynamite qui se trouvent devant la barricade argentée. Il ne reste alors plus qu'à aller récupérer une nouvelle torche de l'autre côté du pont, puis de l'amener au niveau de cette dynamite, et vous vous retrouverez dans le secteur suivant.

Avancez dans cette caverne vers la droite, franchissez le précipice grâce au fouet d'Indy, puis utilisez la caisse de Lego pour confectionner un tuyau horizontal qui permettra à votre équipière de l'utiliser pour traverser. En poursuivant un peu plus à droite, sautez dans l'alcôve de gauche pour tourner la clé, ce qui actionnera le mécanisme d'ouverture de ces grandes portes. Détruisez les deux statues positionnées sur les piliers, réparez le mécanisme de droite en utilisant la clé anglaise sur la structure bleue, puis il restera à trouver la planche à installer en guise d'élévateur. Prenez alors les commandes de Marion pour la placer sur un des deux piliers et ainsi sauter à côté de la statue située derrière les portes ouvertes. Poussez ensuite celle-ci vers la gauche de manière à ce qu'elle tombe et se brise, puis récupérez les Lego qui en résultent pour construire cette fameuse planche à amener sur l'élévateur de droite. Prenez garde aux ennemis qui viendront vous en empêcher, puis poursuivez sur la droite en évitant les effondrements du sol et en utilisant les petits rebords accrochés à la falaise afin de rejoindre finalement l'entrée du temple.

Une fois à l'intérieur de cette grande salle, détruisez les deux structures orangées en fond de décor. Vous trouverez une pelle à utiliser quelques mètres en face des marches, au niveau de l'endroit qui scintille. Ceci vous permet de récupérer la clé à insérer au niveau des engrenages situés près de l'entrée et d'abaisser la corde de gauche. Avant de l'emprunter, montez les escaliers au centre du décor pour déplacer la grande statue entièrement vers la gauche. Retournez au niveau de la corde abaissée, puis une fois en haut de celle-ci, montez sur la planche qui surplombe l'entrée.
Utilisez les rebords pour finalement atteindre le dernier tuyau dans le coin, et sautez sur le sommet de la statue que vous aviez déplacée. Utilisez votre équipier pour repousser la statue vers la droite, ce qui permettra au personnage du haut de sauter vers la planche de droite et de construire ainsi une corde avec les pièces qui se trouvent à cet endroit. Votre équipier va pouvoir vous rejoindre en l'utilisant, puis des tuyaux apparaîtront autour du grand pilier de pierre. Longez ces derniers, sautez ensuite sur la petite plate-forme ronde située un peu plus en bas à droite, puis attrapez la corde pour atteindre la sortie de cette salle.

À nouveau dehors, montez sur le lama pour aller vous placer sur la plaque carrée et ainsi déclencher un élévateur sous l'effet de vos poids additionnés. Empruntez alors celui-ci pour vous retrouver sur les toits et récupérer un bazooka. Redescendez au sol, puis tirez une roquette dans la caisse argentée située sur la droite, avant le pont. Poussez alors la palette verte qui résultera de la construction des pièces, puis vous vous ferez bientôt assaillir par une bande d'ennemis. Notez que le fait d'avoir poussé la palette a fait apparaître sur la gauche du pont une caisse contenant un nouveau lance-roquette. Après vous être débarrassé des ennemis, utilisez le court laps de temps durant lequel vous serez plus tranquille pour détruire le camion du fond et bientôt faire exploser la porte, ce qui déclenchera la séquence de fin de niveau.

Chapitre 3 - La ville du danger

Suite à la séquence, envoyez une banane au singe situé en hauteur, afin qu'il vous renvoie une clef anglaise et que vous puissiez aller réparer la manivelle sur le côté gauche de l'écran. Ceci vous permet d'emprunter l'élévateur et de franchir la porte qui vous fait face. Une fois derrière celle-ci, dirigez-vous sur la gauche pour reconstruire les caisses de fruits après avoir éliminé vos ennemis, puis envoyez une banane au singe qui vous renverra en échange une pelle. Utilisez celle-ci sur le tas de sable au centre de la place. Déclenchez la construction avec les pièces apparues pour ensuite détruire le tout et faire ainsi le plein de Lego. Finissez de reconstruire les stands, puis allez détruire les objets situés sous le singe afin de pouvoir construire une l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, sautez vers la gauche de manière à rebondir sur la toile de l'étalage de bananes, pour ensuite atteindre le rebord sur lequel la clé est posée. Retournez maintenant vers la droite du décor, au bout de la rue, pour bientôt faire face à la porte barricadée. Placez

alors la clé sur l'un des engrenages situés de chaque côté de la porte, puis partez ensuite vers le côté droit du village, en franchissant les quelques marches. Continuez d'éliminer vos ennemis, puis amenez le gros chariot de droite vers la gauche, non loin de l'endroit où Marion doit sauter et rebondir sur une toile. Faites en sorte qu'elle atterrisse sur le sommet du chariot pour ensuite attraper la corde et faire apparaître une petite palette contre le mur. Atterrissez sur celle-ci pour continuer sur le rebord d'en face et récupérer la deuxième clé. Allez la placer sur le deuxième lot d'engrenages à côté de la porte, puis tournez les deux clés afin de déverrouiller celle-ci.

Une fois de l'autre côté, détruisez un maximum d'éléments du décor sur cette place, puis dirigez-vous vers la charrette en fond de plan pour assembler quelques pièces au niveau du point d'attache, ce qui vous permettra de la tirer et découvrir ainsi un passage à emprunter. Franchissez cette ruelle pour ensuite monter les escaliers tout en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis vous atteindrez le toit. Rendez-vous au fond à gauche pour utiliser votre fouet sur la rambarde du singe et la faire chuter. Allez récupérer une banane sur la droite, pour l'envoyer au singe et qu'il vous renvoie en échange de la dynamite. Envoyez celle-ci sur le bidon de gauche afin de le faire exploser, puis reconstruisez le tout afin de pouvoir emprunter l'échelle et vous retrouver encore plus haut. À cet endroit, détruisez tout ce que vous trouverez, ensuite reconstruisez lorsque cela est possible. Poursuivez vers le fond du décor pour atteindre une demi-sphère au niveau de laquelle vous devrez pousser une palette qui libérera des marches. Une fois en haut de celles-ci, poussez la boule verte pour déclencher une séquence et faire ainsi tomber la planche. Traversez-la pour poursuivre le long de l'échafaudage en bois et continuez à détruire le décor avant de partir sur la droite.

Franchissez maintenant ce secteur en prenant garde aux planches étroites qui s'écrouleront rapidement, tout en continuant vers la droite jusqu'à trouver une caisse de bananes.
Récupérez-en une, pour ensuite l'envoyer au singe situé au fond du décor qui vous renverra une clé à insérer dans les engrenages d'en face. Après l'avoir tournée, une passerelle apparaîtra et vous pourrez continuer tout droit. Allez maintenant récupérer une banane dans le coin gauche, puis envoyez-la au singe de ce secteur afin de récupérer une clef anglaise. Servez-vous-en pour réparer la structure bleue à côté des bananes. Ensuite la première partie d'un objet qui vous permettra en fait de construire un levier apparaîtra. Placez-le sur la dalle verte, puis utilisez le fouet d'Indy en vous plaçant sur la dalle de planches de droite et rejoindre ainsi le bâtiment d'en face. Vous pourrez y récupérer la deuxième partie du levier, puis pourrez détruire la barricade argentée afin de créer ensuite un pont par-dessus les cordes à linge. Allez placer l'objet sur la dalle verte, puis construisez enfin ce levier, pour ensuite sauter vers le manche et ouvrir la trappe au sol. Sautez à l'intérieur et détruisez tout dans ce secteur avant de vous diriger vers la droite.

Vous verrez une grande barrière métallique infranchissable pour le moment. L'idée ici sera d'aller tabasser deux gardes plus à droite et de récupérer leur casquette. Retournez ensuite vers la barrière pour frapper à la fenêtre près de la porte de droite, puis on vous ouvrira le passage. De l'autre côté, débarrassez-vous des ennemis, avant d'aller reconstruire l'avant du camion en utilisant les Lego au sol. Vous trouverez ensuite une clef anglaise dans les outils de droite, qui vous permettra de réparer l'engin. Conduisez-le maintenant pour foncer dans la barrière et vous diriger vers la droite, afin de détruire cette lourde porte. Il ne vous restera plus qu'à descendre de l'engin pour passer la porte d'en face et suivre la séquence...

Chapitre 4 - Le puits des âmes

Une fois dans le puits, déplacez Indy sur la planche de bois pour qu'il utilise son fouet et fasse avancer une plaque. Étant donné qu'il est effrayé par les serpents, utilisez son équipier pour vous rendre en face et pousser les piliers situés de chaque côté. Celui de droite fait apparaître une torche enflammée, tandis qu'en déplaçant celui de gauche, vous ferez apparaître quelques pièces de Lego à reconstruire. Enflammez ensuite le tout à l'aide de la torche, puis Indy pourra rejoindre son équipier. Placez enfin les deux personnages sur les interrupteurs afin d'ouvrir la porte dans le secteur suivant. Visitez cette pièce en détruisant un maximum d'éléments du décor, puis rendez-vous au fond de la pièce pour trouver un livre dans le pot de gauche, ce qui vous permettra de déchiffrer les hiéroglyphes, une fois placé en face d'eux. La porte s'ouvre alors et vous pouvez rejoindre la prochaine salle.

Dans cette pièce, commencez par faire tourner le premier pilier de gauche à l'aide de la palette, puis allez chercher la clé dorée sur les escaliers. Ces derniers vont alors disparaître pour ne laisser place qu'à une pente glissante. Occupez-vous des bestioles qui surgissent ensuite placez la clé vers les engrenages de gauche. Faites tourner le tout pour écarter les parois et détruire le mur apparu. Utilisez ensuite les pièces de Lego pour reconstruire la tête d'une statue à positionner sur la première statue de gauche, au niveau de la pente. Ceci fera réapparaître les marches.

Ramassez la palette orange pour aller la placer sur le pilier situé juste à côté, dans le coin droit. Tirez-la maintenant de sorte à faire tourner entièrement le pilier vers la gauche. Allez ensuite placer Indy sur le tout premier pilier que vous aviez fait tourner, à l'entrée de la pièce, au niveau du pilier gauche. Sautez maintenant sur le pilier d'en face, puis utilisez votre équipier pour qu'il pousse la palette située juste au-dessous de vous, de sorte à faire tourner le pilier entièrement vers la droite. Ceci vous permettra de vous placer sur une planche de bois, afin d'utiliser votre fouet et de rejoindre le pilier du coin droit. Une fois sur ce dernier, utilisez votre équipier pour le faire tourner entièrement à droite, en lui faisant pousser la palette, puis vous pourrez enfin rejoindre le pilier du dernier coin, au premier plan à droite. Indy va alors atterrir sur un interrupteur jaune qui va faire tomber un bloc. Amenez-le en haut des escaliers, en fond de plan. Vous trouverez d'ailleurs un deuxième bloc identique sur la patte droite de ce sphinx. Placez-vous, le bloc en main, sur un des deux espaces rectangulaires au sol afin d'être surélevé automatiquement, puis appuyez sur le bouton adéquat pour lâcher le bloc au niveau de l'oeil. Répétez l'opération avec le deuxième oeil, puis franchissez la porte ouverte.

Dans cette nouvelle section, il s'agira de placer trois boules jaunes au niveau des emplacements dans le mur du fond. Ramassez-en une première au sol, pour aller la placer dans un des trous, puis une deuxième sera à déterrer non loin de l'entrée de la pièce, sur la gauche. Placez-la également, en sachant que pour atteindre le trou du milieu situé en hauteur, il vous faudra aller casser le mur de gauche pour trouver une plaque à positionner sur un élévateur, qui vous permettra justement d'aller placer la boule jaune. Vous trouverez la troisième sphère en hauteur sur la droite, et vous pourrez l'atteindre après avoir déchiffré les hiéroglyphes en utilisant le livre enterré non loin d'ici. Servez-vous alors des tuyaux apparus sur les murs afin de vous placer devant la boule jaune et utiliser votre fouet pour l'attraper. Après avoir placé les trois sphères jaunes dans les trous, observez la séquence qui va suivre, puis vous vous retrouvez à nouveau avec Marion.

De retour dans une salle remplie de serpents, détruisez les deux poutres accrochées au pilier de droite pour ensuite placer Indy sur la planche carrée de gauche. Sautez alors avec Marion pour attraper la corde, ce qui élèvera Indy, lui permettant d'atteindre le pilier de droite avec son fouet. Celui-ci va s'écrouler contre le mur, en créant une ouverture dans laquelle vous engouffrer. Dans le secteur suivant, longez le mur vers la droite grâce aux tuyaux, utilisez la liane, puis continuez sur la droite jusqu'à la planche vous permettant d'utiliser le fouet et d'atteindre l'autre côté. En déterrant le levier et en l'actionnant, vous permettrez à votre équipière de vous rejoindre et vous pourrez ainsi vous accrocher chacun à une corde afin d'ouvrir le passage vers le prochain secteur. Comme à votre habitude, détruisez tout ce que vous pourrez dans cette pièce, puis amenez les deux engrenages de droite, ainsi que la clé qui se trouve entre eux dans l'alcôve, vers le mécanisme situé sur le mur adjacent, à gauche. Après avoir complété le mécanisme, placez votre Indy sur la plate-forme de droite et tournez la clé.

Une fois en hauteur, partez vers la droite pour vous placer sur les deux interrupteurs et ainsi ouvrir la porte vers la salle suivante. Si vous tombez avant d'atteindre ces derniers, vous devrez remonter via la plate-forme la plus à gauche. Toutefois, Indy ne pourra pas sauter dessus, car celle-ci sera trop haute pour lui. Pour l'aider à l'atteindre construisez le bloc sur le damier et poussez-le sur vers le coin gauche. Ceci permettra à Indy de grimper dessus, pour ensuite atteindre la plate-forme qui était trop haute pour lui. Vous voici dans un couloir à traverser, avec des rangées de tombeaux placés contre les murs. Après avoir franchi le couloir, vous vous retrouverez dehors, et il s'agira d'aller récupérer deux clés dorées, à gauche et à droite du secteur. Pour le côté gauche, la planche indique qu'il vous faudra utiliser Indy et son fouet. Construisez ensuite les deux tuyaux à accrocher sur le mur, puis placez-vous sur la prochaine plate-forme carrée pour utiliser à nouveau le fouet. Courez sur la plaque qui vient de tomber pour enfin récupérer une des deux clés. Pour le côté droit, il faudra utiliser le saut de Marion pour atteindre la liane et sauter sur la plate-forme d'en face, afin de détruire les objets et trouver la deuxième clé. Allez ensuite fixer les clés sur les deux systèmes situés dans les coins de la plate-forme centrale, puis tournez le tout en même temps. Ceci va alors faire apparaître un serpent géant. La technique pour l'éliminer consistera à lui envoyer cinq fois de suite une des torches que vous trouverez sur le pilier de gauche. Après l'avoir vaincu, utilisez les résidus de ce boss pour construire un élévateur et utilisez-le pour rejoindre la planche du haut. Restera ensuite à pousser le bloc beige pour clore le niveau.

Chapitre 5 - Sur la piste de l'Arche

Dans ce premier secteur, détruisez le maximum d'éléments, mais récupérez surtout la première caisse bleue posée au sol pour l'amener sur le support vert indiqué. Il va falloir trouver la deuxième. Pour ce faire, placez Indy juste en face et à gauche de la grue d'à côté, pour utiliser le fouet et déplier une échelle. Utilisez-la pour atteindre l'autre caisse bleue, à poser à côté de la première, puis vous aurez à reconstruire le tout. Suite à ceci, allez vous placer dans la grue pour

attraper le gros cylindre de gauche et le placer sur la droite, au niveau du plateau rond. Celui-ci va alors être écrasé sous le poids du cylindre, relevant ainsi la plaque ronde d'à côté. Avant de monter dessus, rendez-vous entièrement à droite du niveau pour aller pousser le petit chariot marron et reconstruire les planches qui apparaîtront. Vous aurez alors confectionné un morceau de chemin de fer, à aller fixer sur les rails situés en fond de plan.
Vous pourrez trouver un autre morceau sur le sol non loin de là, afin de le fixer également sur les rails. Le dernier morceau quant à lui sera à déterrer au niveau du coin droit du niveau, au premier plan.

Après avoir reconstruit le chemin de fer du fond, revenez vers la grue et le cylindre pour monter sur le plateau surélevé et pouvoir poursuivre sur ce chemin en hauteur, en contournant le coin, jusqu'à atteindre le véhicule situé sur le chemin de fer. Sautez dessus, puis utilisez votre équipier pour le pousser et vous permettre d'atteindre le côté droit. Construisez ensuite la corde qui permettra à votre équipier de vous rejoindre, puis accrochez-vous chacun à une corde pour ouvrir le passage vers les escaliers menant à la prochaine section. Ici, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour récupérer une casquette afin d'aller duper le garde de droite et qu'il vous ouvre la porte vers la place suivante. Le but à cet endroit sera d'ouvrir la porte de droite, bloquée par deux barrières. Vous devrez récupérer deux moteurs pour lever ces dernières. Le premier sera à construire simplement et vous attend dans le coin droit de la place, puis vous aurez à le placer ensuite à droite ou à gauche de la porte. Le second sera à attraper en utilisant les deux personnages. Montez sur la première tourelle de gauche, au niveau des engrenages, pour ensuite vous accrocher à la corde de droite. Utilisez votre équipier pour qu'il monte également face au mécanisme et tourne la clé (après avoir tiré la corde centrale et reconstruit le tout). La corde se déplace alors sur la droite, vous pourrez sauter de celle-ci vers la tourelle suivante, contenant elle aussi un système d'engrenages. Dirigez vite le personnage qui est resté sur la première tourelle pour lui faire utiliser à son tour la corde et rejoindre la tourelle du milieu avant qu'elle n'ait retrouvé sa position initiale. Répétez l'opération pour atteindre la troisième tourelle, ce qui vous permettra d'accéder au deuxième moteur nécessaire pour l'activation de l'autre barrière.

Franchissez la porte, vous aurez à combattre le boss, un type invincible, mais bête comme ses pieds. Pour le vaincre, il s'agira par trois fois de le faire frapper une enclume que vous transporterez jusqu'à lui. Reste maintenant à trouver ces trois enclumes...La première sera située simplement sur la gauche de l'entrée de cette place. Soulevez-la pour l'amener ensuite vers le boss, puis il perdra un premier coeur. Pour dégoter la deuxième enclume, il s'agira de détruire le camion ennemi qui surgira dans peu de temps, en montant dans l'avion et en tirant une rafale sur l'engin. Les pièces qui résulteront vous permettront de confectionner la seconde enclume à présenter au boss. Pour la dernière enclume, répétez simplement l'opération en faisant sauter le nouveau camion ennemi apparu. Suivez la séquence qui suit la défaite du boss, puis une course-poursuite sera engagée, où vous aurez à combattre des ennemis sur le toit d'un camion à pleine vitesse, pour ensuite sauter sur le camion de devant et bientôt prendre la place du conducteur (vous devez avoir vaincu tous les autres ennemis pour que le conducteur vienne vous attaquer à son tour). Appuyez alors sur le bouton indiqué pour accélérer et rejoindre la prochaine série de camions, où vous aurez les mêmes actions à effectuer. Répétez l'opération une fois encore, pour bientôt sauter dans la camionnette qui transporte l'arche et vous placer au volant après avoir vaincu tout le monde. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence de fin de niveau.

Chapitre 6 - L'ouverture de l'Arche

Sur le premier plan, détruisez le décor et occupez-vous des ennemis pour ensuite amener la caisse marron sur un des rectangles verts situés sur le sous-marin. Passez ensuite de l'autre côté, en arrière-plan donc, pour vous rendre entièrement à gauche et utiliser le fouet d'Indy afin de faire descendre une échelle. Montez au sommet de celle-ci pour ensuite marcher sur le rebord en revenant sur la droite. Sautez sur la petite plate-forme attachée et utilisez votre équipier pour tourner l'engrenage situé contre le mur afin de déplacer la structure. Une fois de l'autre côté, sautez pour continuer sur la droite, actionnez la poignée orange qui fera descendre une échelle pour votre collègue. Empruntez-la afin de vous retrouver à hauteur de la porte et actionnez les leviers situés de chaque côté. C'est dans cette pièce que vous trouverez la deuxième caisse à amener sur le sous-marin, à côté de la première. Eliminez les hommes et récupérez-la, pour ensuite vous placer au bord de l'eau tout en tenant la caisse. Votre équipier tournera la clé de l'autre engrenage, puis vous pourrez marcher sur une plaque qui vous mènera au sous-marin.
Posez la caisse à l'endroit prévu, construisez finalement une mitrailleuse. Prenez-en les commandes pour envoyer des rafales sur les palettes vertes uniquement, situées en fond de plan, afin de faire monter les deux symboles verts au maximum. Ceci aura pour effet d'élever une échelle que vous vous empresserez d'emprunter, pour ensuite partir vers la droite, contournez le coin et poursuivez jusqu'à la sortie.

Progressez vers la droite, pour aller utiliser le fouet sur la planche prévue à cet effet, à droite de la petite arche barricadée en fond de plan. Il en résultera des morceaux de tuyau à reconstruire pour vous permettre d'atteindre la planche carrée située plus haut à droite et utiliser à nouveau le fouet. Assemblez une fois encore les morceaux de tuyau pour permettre à votre collègue de vous rejoindre, puis continuez vers la droite, pour éliminer deux gardes et trouver une clé anglaise à leur niveau. Récupérez-la, puis descendez pour réparer le camion après avoir vaincu les ennemis. Conduisez-le pour foncer dans la porte de gauche et ainsi l'ouvrir (il faudra vous rendre à l'endroit indiqué par la caméra), puis revenez à droite et au premier plan afin de vous accrocher sur les deux cordes ensemble, ce qui déclenchera l'ouverture de l'enclos où sont situés des chevaux. Montez sur l'un d'entre eux pour rejoindre le côté gauche et vous placer sous la plate-forme désignée précédemment par la caméra, dans le coin gauche. Appuyez sur le bouton indiqué de manière à ce que le cheval vous envoie sur la plate-forme, puis vous verrez sept interrupteurs orange à cet endroit. L'idée sera de placer la bassine et le gros bloc, puis vos deux personnages sur quatre de ces interrupteurs, de sorte à ce que le chiffre 4 soit représenté sur le panneau. Une porte va alors s'ouvrir au-dessous de vous, vous pourrez récupérer un lance-roquettes. Tirez maintenant dans la barricade située juste à droite afin de passer sous l'arche et de continuer vers le secteur suivant.

Suite à la séquence, la caméra va vous montrer le prochain boss à éliminer. Commencez d'abord par vous occuper des autres ennemis tout en détruisant le décor, puis rejoignez le côté gauche pour placer la boîte ressemblant à un cercueil sur le rectangle vert. Un indicateur multicolore apparaît alors, il vous faut utiliser Marion pour rejoindre les hauteurs et aller toucher une première fois le boss. Il va filer vers la droite, vous aurez à reconstruire une plate-forme grise qui ira se fixer sur le mur de droite. Utilisez un de vos personnages pour monter à l'échelle de l'échafaudage situé à proximité, attendez que l'autre s'accroche à la corde. Ceci va vous permettre de monter sur la plate-forme grise, puis de sauter vers le boss pour le toucher une deuxième fois. Ce dernier ira ensuite se cacher en hauteur en fond de décor, vous devrez y grimper avec Indy. Vous aurez à attraper la corde qui pend au-dessus de l'arche. Pour ce faire, vous devrez sauter sur les rebords situés à droite et à gauche des hiéroglyphes pour ensuite vous lancer vers cette corde. Sautez ensuite vers les tuyaux accrochés contre la paroi, puis placez-vous sur la planche sur laquelle utiliser le fouet. Ceci vous permet d'abaisser une petite planche contre le mur, à utiliser pour toucher le boss une fois encore. Frappez-le simplement par la suite et il perdra ses deux derniers coeurs. Vous n'avez plus alors qu'à observer la séquence finale du chapitre.

Le Temple Maudit

Chapitre 1 - Règlement de comptes à Shangaï

Le niveau débute au club Obi-Wan. Suite à la séquence introductive, Indy va se retrouver empoisonné. Étant donné que vous ne pourrez pratiquement rien faire avec lui dans cet état, il va falloir utiliser en majeure partie son équipière. L'idée ici sera de récupérer des diamants bleus éparpillés dans le niveau afin de les envoyer aux gangsters qui se trouvent sur les côtés, en hauteur. Envoyez le premier diamant au gangster qui détient l'antidote, puis il l'enverra à un de ses collègues. Vous aurez alors à envoyer un nouveau diamant à ce dernier, il le fera passer à un autre gangster. Répétez l'opération jusqu'à pouvoir finalement récupérer l'antidote et guérir Indy. Vous trouverez un diamant bleu sur la table au centre de la pièce, un autre après avoir tiré la corde de derrière et fait tomber les ballons (détruisez-les), un troisième derrière la vitrine de droite (faites crier la jeune femme pour qu'elle la détruise), puis un quatrième diamant derrière la vitrine de gauche (placez-vous chacun sur un des interrupteurs pour l'ouvrir). Après avoir finalement récupéré l'antidote, il restera à éliminer l'ennemi équipé d'une mitraillette. Pour ce faire, placez-vous de part et d'autre de cette statue de batracien (sur les interrupteurs) puis la gueule s'ouvrira, vous permettant d'obtenir un sabre. Récupérez-le, envoyez-le sur la corde rouge qui retient le gong accroché au mur, à droite du batracien. Celui-ci va ensuite tomber, vous devrez l'utiliser en appuyant sur le bouton indiqué, afin de rouler sur l'ennemi et de détruire d'ailleurs la porte de sortie située juste derrière lui.

Suite à la séquence, vous vous retrouvez donc à l'extérieur, devant le club Obi-Wan. Votre objectif maintenant sera de réparer la voiture en récupérant deux pièces. Commencez par grimper à la corde située au premier plan sur la gauche, en utilisant Indy. Partez ensuite à droite et en fond de plan, puis une fois à l'extrémité du balcon, utilisez votre équipière restée en bas pour qu'elle attrape la corde suspendue afin d'abaisser une première palette bleue. Utilisez Indy pour franchir cette dernière, puis répétez l'opération avec la deuxième palette. Sautez enfin en direction de la première pièce à assembler, amenez-la près de la voiture, sur le rectangle vert. Pour trouver la deuxième pièce, utilisez l'enfant afin

qu'il se glisse dans l'ouverture que vous apercevez au sol, au niveau du bâtiment d'en face. Il se retrouvera ensuite sur le balcon, vous devrez lui faire longer les tuyaux situés au-dessus de lui pour qu'il longe également le mur adjacent vers la droite et qu'il attrape la corde. Progressez vers la droite en rebondissant sur la toile, rejoignez finalement la plate-forme située un peu plus en hauteur pour récupérer la deuxième pièce. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez le tout, des gangsters sortiront du garage de gauche. Réglez-leur leur compte, puis allez donc chercher la clef anglaise dans le garage afin de vous en servir pour réparer votre voiture. Montez à l'intérieur de celle-ci, puis foncez dans la porte en bois pour quitter cette ruelle.

Vous voici maintenant arrivé à un aéroport, et il s'agira ici de réparer l'avion. Commencez par sauter tout de suite sur la droite avec la jeune femme, pour aller pousser la caisse beige et faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va permettre à l'enfant de s'engouffrer dans l'ouverture que vous venez de créer, afin qu'il détruise les caisses situées un peu plus haut et qu'il trouve une première caisse marron à amener près de l'avion (comme d'habitude, sur le rectangle vert). Dirigez-vous maintenant sur la gauche du hangar, afin qu'Indy monte sur les caisses et aille sauter vers la planche carrée lui permettant d'utiliser son fouet. Vous trouverez alors la deuxième caisse marron de l'autre côté, à amener à côté de la première. Après avoir reconstruit l'hélice, il s'agira de monter dans l'avion. Pour ce faire, retournez dans le hangar de gauche pour utiliser le transpalette et l'amener près de l'avion. Placez Indy sur ce dernier (automatique), puis positionnez-vous près d'une des deux planches surélevées, à droite et à gauche de l'avion. Une fois qu'Indy se trouvera dessus, il pourra utiliser son fouet pour faire repartir les hélices latérales. Lorsque vous aurez réparé les hélices situées de part et d'autre de l'avion, vous n'avez plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Les secrets de Pankot

Montez sur les éléphants afin de traverser la boue, (libérez la liane d'un coup de fouet pour faire passer les autres) puis empruntez le chemin à droite du pont relevé pour aller chercher un premier tas de planches, en utilisant les défenses de l'éléphant après avoir appuyé sur le bouton indiqué.
Allez ensuite les placer sur un des socles verts situés devant le pont, puis utilisez maintenant Willie en vous dirigeant vers la gauche pour trouver un point au niveau duquel elle pourra sauter pour attraper les tuyaux. Longez ensuite le tout vers la gauche puis assemblez les quelques pièces que vous trouverez au bout, afin de créer une poignée. Après l'avoir tirée, ceci fera apparaître une planche au-dessus de cette mare de serpents. Récupérez ensuite la deuxième caisse de planches pour l'amener à côté de la première, puis reconstruisez ensuite ce tas de Legos afin de faire apparaître une planche carrée sur laquelle Indy devra utiliser son fouet. Ceci permet d'abaisser le pont et de le traverser avec les éléphants. Une fois de l'autre côté, vous pourrez récupérer une pelle en vous plaçant sur la plate-forme carrée située au niveau de la boue, et en utilisant le fouet d'Indy. Ceci vous permet d'aller creuser légèrement avant le plan de boue pour découvrir une clé. Récupérez-la, puis traversez ensuite la boue avec un éléphant pour aller la placer dans les engrenages de gauche et la faire tourner. Avant de continuer plus loin, retournez prendre une banane avec le fouet d'Indy, sur le côté gauche du plan de boue. Tout de suite après avoir franchi la première porte, vous trouverez un singe en hauteur sur votre gauche. Envoyez-lui donc la banane, afin qu'il vous renvoie en échange la clé à fixer sur la prochaine série d'engrenages. Faites-la tourner pour ouvrir la deuxième porte, puis empruntez le chemin de droite avec au moins un éléphant pour piétiner les serpents et ensuite le placer sur le rectangle orange de gauche. La grande porte commence à s'ouvrir, il vous faut positionner vos personnages sur les trois interrupteurs de droite pour finalement avoir accès au palace.

Suite au charmant repas, vous serez assailli par des gardes, après vous être chargé de ces derniers, il s'agira de vous rendre à droite de la pièce pour vous positionner sur la planche carrée et d'utiliser le fouet. Ceci aura pour effet de faire sonner la cloche, faisant ainsi tomber une clé et apparaître de nouveaux ennemis. Chargez-vous-en, puis insérez la clé au niveau des engrenages situés à gauche de la pièce. Allez ensuite récupérer la pièce grise au centre de la grande table pour la placer également sur les engrenages. En tournant la clé, vous relèverez un panneau sur votre droite, qui vous permettra de tirer un levier déclenchant l'ouverture de la grande porte. Franchissez-la pour rejoindre le couloir. Progressez à l'intérieur de celui-ci en vous occupant du comité d'accueil et en détruisant tout sur votre passage, puis après avoir monté les deux séries d'escaliers, vous vous retrouverez dans une chambre. Détruisez le décor en criant avec la fille sur la vitrine pour trouver un livre, puis ressortez de la chambre par la gauche. Poussez alors la plante verte dans le renfoncement. Ceci fait apparaître une série de hiéroglyphes à déchiffrer à l'aide du livre. Cela vous permet d'accéder à une deuxième chambre, dans laquelle vous devrez vous occuper des ennemis, avant de pousser le lit sur la droite. Sautez maintenant sur le tabouret puis sur le lit avec Indy. À partir d'ici, sautez sur la plate-forme carrée de droite pour utiliser le fouet et vous retrouver de l'autre côté de la pièce. Actionnez alors le levier pour faire apparaître des

pièces de Lego à assembler, puis en tirant cette poignée ainsi construite, vous accéderez à un nouveau passage secret. Une fois à l'intérieur de celui-ci, il vous faudra utiliser la corde pour le traverser et gagner la prochaine section.

Actionnez maintenant le levier de droite pour faire apparaître une échelle, puis une fois en haut de cette dernière, utilisez Indy pour vous balancer jusqu'à l'autre côté. Accrochez-vous alors à la liane, puis changez de personnage. Au-dessous d'Indy, vous trouverez des pièces à assembler, ce qui créera un passage pour l'enfant. Empruntez-le avec ce dernier, puis il se retrouvera en hauteur et devra s'accrocher à son tour à l'autre liane. Ceci aura pour effet d'élever un bloc vous permettant d'accéder au secteur suivant, puis vous devrez traverser cette barrière d'araignées par la droite grâce au fouet, pour ensuite récupérer une torche, qui vous permettra ensuite de marcher sans danger sur les insectes si vous la tenez en main. Dirigez-vous vers vos équipiers pour finalement les escorter vers les trois interrupteurs. Une fois tout le monde en position sur ces derniers, un passage s'ouvre vers un couloir qui vous mènera dans une salle piégée. En vous plaçant sur la planche carrée et en utilisant le fouet, vous ferez apparaître des squelettes à détruire. Allez ensuite placer les deux caisses qui en résultent sur les rectangles verts, pour enfin assembler le tout.
Vous aurez alors construit une statue qui bloquera l'abaissement du plafond, et vous permettra de quitter les lieux et d'observer la séquence de fin de niveau...

Chapitre 3 - Le temple de Kali

Votre premier objectif sera de rassembler deux caisses sur les rectangles verts de la statue de droite. Pour commencer, descendez au niveau inférieur pour aller trouver une première caisse, puis utilisez alors l'autre personnage pour aller fabriquer la petite échelle sur la droite et atteindre le damier dans l'alcôve légèrement plus haute. Faites-lui pousser l'objet de couleur rouge et verte de sorte à ce qu'il tombe et se détruise. Reconstruisez les pièces éparpillées pour obtenir une palette à aller fixer sur la gauche, puis il vous restera à la tourner pour surélever le socle au-dessus de la lave de gauche, après avoir placé votre personnage tenant la caisse sur ce socle. Ceci permettra ainsi à votre équipier d'aller positionner la première caisse vers la statue. Pour aller récupérer la deuxième caisse, dirigez-vous entièrement à gauche et utilisez le fouet d'Indy pour atteindre l'autre côté. Allez ensuite récupérer des torches après vous être occupé du comité d'accueil, puis placez-les sur les socles du pont qui en sont dépourvu. La moitié de pont va alors se redresser, permettant à votre équipier de vous rejoindre pour aller se glisser dans la petite ouverture. Une fois plus haut, actionnez le levier pour relever l'ouverture et vous pourrez ainsi récupérer la deuxième caisse. Après l'avoir amenée à côté de la première, reconstruisez les pièces pour créer un toit au-dessus de la statue et grimpez ensuite dessus. Vous pourrez alors poursuivre sur la droite en utilisant les cordes qui vous permettront d'atteindre ensuite les deux piliers rotatifs. Franchissez ce passage en vous accrochant aux rebords, puis atteignez ceux situés sur la partie supérieure du deuxième pilier pour pouvoir atterrir sur la plate-forme au niveau de laquelle des ennemis vous attendent. Après leur avoir réglé leur compte, actionnez chacun un levier pour rejoindre le secteur suivant.

Suite à la petite séquence, il va vous falloir sauver votre dulcinée. Pour ce faire, deux leviers auront besoin d'être actionnés. Commencez par vous diriger vers la droite, puis reconstruisez la partie supérieure de l'autel avec les pièces à proximité. Détruisez le décor sous la cheminée de droite, puis vous découvrirez un passage pour l'enfant. Engouffrez-vous-y avec ce dernier, puis utilisez Indy pour pousser l'autel, de sorte à ce que l'enfant saute dessus. Pour que l'enfant puisse atteindre le rebord situé plus à gauche, il va falloir qu'Indy tire le second autel. Ceci va permettre à votre équipier d'aller tirer un premier levier. Pour vous occuper du second, rendez-vous sur la gauche de la salle, puis après vous être occupé des ennemis, allez tourner les engrenages situés dans le coin afin de faire avancer un autel. Montez à l'échelle située plus au premier plan avec Indy, puis utilisez le fouet pour traverser jusqu'à l'autre côté. Vous n'avez plus qu'à marcher sur le rebord et contourner le coin pour ensuite utiliser le toit de l'autel et atteindre le deuxième levier à actionner. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis vous aurez à supprimer un ennemi en particulier. Frappez-le simplement pour qu'il perde ses deux premiers coeurs, puis il ira se placer sur une des deux grilles orange. Vous aurez maintenant à récupérer le turban d'un des ennemis blancs puis à le porter pour vous placer devant chacune des statues (l'une après l'autre, pas besoin que les deux personnages s'en chargent) et appuyer sur le bouton adéquat pour prier. Vous verrez ensuite des flammes jaillir des grilles, ce qui blessera le boss. Finissez-le avec de simples coups de poing si nécessaire et vous en aurez terminé avec ce niveau.

Chapitre 4 - Libérer les esclaves

Dans ce premier secteur, utilisez Willie pour sauter au-dessus du mur de gauche et lui faire assembler le tuyau qui permettra à Indy de suivre. Allez ensuite vous placer avec ce dernier sur la plate-forme carrée située dans le coin, puis

utilisez votre fouet pour élever un bloc à gauche, qui vous permettra de récupérer une première caisse à placer sur un des rectangles verts. Vous trouverez la deuxième caisse directement à droite de la plate-forme carrée, puis en assemblant le tout, vous permettrez au chariot de rouler le long des rails pour aller finalement créer une ouverture dans le mur. Dirigez-vous alors jusqu'à celle-ci en utilisant la corde et le tuyau contre la paroi de gauche, éliminez quelques ennemis, puis pénétrez dans l'ouverture. Dans le secteur suivant, tournez les engrenages de droite afin d'abaisser une cage et de libérer un esclave enfant.
Celui-ci ira se faufiler par le petit trou de droite, puis il vous permettra de rejoindre la salle suivante en ouvrant la porte avec le levier du haut. Ici, utilisez le fouet pour vous diriger en fond de plan et traverser les rails afin de détruire le décor et trouver une petite pièce dorée. Placez-la sur la plate-forme verte qui surplombe les rails pour ensuite faire tourner les engrenages, amenant ainsi la pièce de l'autre côté. Celle-ci sera à placer sur le petit carré vert, puis il faudra sauter sur la plate-forme de droite. Utilisez votre fouet pour vous emparer de la caisse, laissez-la sur cette plate-forme, puis sautez sur celle du milieu. De même, utilisez à nouveau votre fouet pour récupérer la pièce et la poser sur cette plate-forme (faites en sorte de bien vous placer dans l'axe et assez près pour être sûr de l'attraper au fouet). Sautez alors sur la troisième plate-forme, puis attrapez cette pièce avec le fouet. Enfin, posez-la à cet endroit, puis rejoignez le côté droit, pour l'attraper une fois encore, allez enfin la placer sur le système bleu et vert de gauche. Allez récupérer la clé anglaise située un peu plus en arrière, puis réparez alors le tout afin de réactiver l'élévateur.

Détruisez ensuite les éléments du décor, notamment ceux situés à droite de ce secteur, afin de dévoiler une clé au niveau de la chute d'eau, à placer sur les engrenages situés en fond de plan. Après avoir tourné le mécanisme, vous révélerez une plate-forme carrée, synonyme de fouet. Pour monter sur celle-ci, utilisez l'élévateur de gauche, puis rejoignez la plate-forme du coin, pour ensuite vous placer à l'extrémité droite et utiliser le fouet. Dirigez-vous alors sur la droite pour détruire une deuxième cage contenant un esclave enfant, puis celui-ci vous aidera à sortir de la pièce en vous ouvrant la porte du fond. Éliminez tous les gardes qui apparaissent, puis allez récupérer de la dynamite dans la caisse verte de cette nouvelle salle, afin de détruire les débris situés en fond de plan. Franchissez l'accès dévoilé pour avoir à vous charger de nouveaux gardes, puis détruisez les débris sous l'échafaudage de droite afin de ramasser une petite pièce carrée. Apportez celle-ci sur la gauche pour la placer contre la paroi indiquée, puis tirez le tout afin de faire apparaître trois marches. Une fois en haut de ces dernières, vous trouverez une pelle en détruisant les objets sous la cage de gauche, qui vous permettra de déterrer une pièce à récupérer plus en avant sur la gauche. Allez la placer au niveau de la pièce verte indiquée, puis tirez cette poignée pour libérer ces nombreux esclaves. Chargez-vous des ennemis apparus, puis sautez ensuite le long des deux plates-formes relevées sur la droite pour continuer votre route à travers l'ouverture dans le mur (après avoir détruit les débris) et déclencher une séquence.

Comme vous le voyez, ce boss verra son énergie sans cesse régénérée grâce à l'aide du sorcier. Commencez par aller récupérer de la dynamite dans la caisse marron située sous le sorcier, puis envoyez-la au niveau de la cellule de Short Round. Prenez ensuite les commandes de ce dernier pour vous glisser dans la petite ouverture de droite. Attaquez alors le sorcier, puis il réapparaîtra plus à droite. Détruisez le décor juste à côté de vous pour récupérer une clef anglaise, puis réparez la première nacelle de droite. Empruntez ensuite ces deux nacelles se déplaçant verticalement pour aller toucher une nouvelle fois le sorcier, puis il partira de nouveau. Restez à cet endroit avec l'enfant, utilisez un des deux autres personnages pour pousser le grand wagon vert entièrement à droite. Celui-ci va permettre à Short Round de sauter dessus, pour rejoindre ensuite le sorcier sur la plate-forme du coin. Après l'avoir frappé une fois encore, une petite séquence se déclenchera à la suite de laquelle le boss vous enverra des rochers. Le but ici sera de vous emparer de bâtons de dynamite, pour lui envoyer dessus au moment où il soulève un rocher. Si vous le touchez à cet instant, il va chuter et le rocher lui tombera dessus. Répétez l'opération jusqu'à faire disparaître tous ses coeurs de vie et c'en sera fini pour ce niveau.

Chapitre 5 - Sortir des mines

Commencez le niveau en éliminant vos assaillants, puis reconstruisez le chemin de fer en détruisant le décor à proximité des rails manquants, pour déjà reconstruire celui de droite (et trouver une clé anglaise) après avoir détruit les caisses. Le rail gauche quant à lui se situe plus au premier plan, vous n'avez qu'à aller le ramasser pour le fixer à sa place. Il s'agira maintenant de réparer le wagonnet de droite. Pour ce faire, allez tirer le levier près de la caisse rouge et noire afin de récupérer de la dynamite, puis envoyez-la au niveau des débris de droite.
Assemblez les pièces qui fourmillent ici afin de reconstruire le wagonnet, puis montez à l'intérieur pour finir les réparations avec la clé anglaise. Poussez le wagonnet entièrement sur la gauche (jusqu'à ne plus pouvoir le faire avancer), puis dirigez-vous au niveau du mur gauche. Longez-le vers la gauche pour trouver des engrenages à faire

tourner, après avoir placé Indy sur la planche mobile de gauche. Ceci lui permet de rejoindre une planche carrée sur laquelle utiliser le fouet. Continuez de longer le mur vers la droite, pour bientôt tirer un levier qui abaissera une échelle. Sautez ensuite sur la plate-forme surélevée de droite, puis faites en sorte que les deux autres personnages vous rejoignent. Ceci abaissera la plate-forme sous l'effet du poids, mais relevant ainsi le chariot de l'autre côté. Contournez alors cette dernière pour aller emprunter l'échelle de droite et ainsi monter dessus. Poussez enfin le chariot de gauche jusqu'au déclenchement d'une cinématique...

Vous voici maintenant dans deux wagonnets, à dévaler les rails à toute vitesse. Ici, vous aurez pour principal objectif de frapper 3 feux rouges en utilisant votre pelle et en contrôlant alternativement le wagon d'Indy et celui des deux autres. Soyez vif et prêt à frapper les feux lorsque vous les approchez, puis ils tourneront au vert. Une fois que les trois feux ont tourné au vert, vous aurez accès à la prochaine section. Ne tardez pas trop à frapper les feux, car ils reprennent leur couleur rouge après un certain temps. Dans le prochain secteur, vous devrez répéter l'opération en frappant cette fois 5 feux (pour l'un d'eux, vous devrez vous pencher à gauche et changer de rail à un croisement), une séquence se déclenchera.

Chapitre 6 - Combat sur le pont

Suite à la séquence, il va vous falloir fuir ce tunnel inondé en courant vers la caméra et en évitant les obstacles. Si toutefois vous vous faites rattraper par l'eau, vous vous retrouverez tout de suite dans le secteur suivant. Une fois à cet endroit, Indy se retrouvera sur la droite, tandis que les deux autres se trouveront sur l'autre côté. Descendez tout en bas avec Indy, puis activez l'élévateur, pour l'emprunter et vous accrocher à la corde. Après avoir grimpé au maximum, sautez vers la plate-forme de gauche, contrôlez un des deux autres personnages. Faites-leur grimper la corde, utilisez l'enfant pour qu'il s'engouffre dans la petite ouverture. Ceci lui permettra d'aller récupérer la clé à ramener vers les engrenages. Tournez ces derniers afin de permettre à Indy de vous rejoindre, puis utilisez son fouet en vous plaçant sur la plate-forme carrée située à gauche des engrenages. Un rocher s'écrasera ensuite au sol. Avec les morceaux qui en résultent, vous devrez construire des tuyaux horizontaux qui vous permettront de grimper un peu plus haut, pour bientôt vous retrouver au sommet de la falaise. Partez en fond de plan pour poursuivre vers le secteur suivant.

Poursuivez maintenant votre route vers la droite, en évitant de tomber dans les trous cachés par les arbustes, puis vous devrez vous occuper d'un groupe d'ennemis. Récupérez deux de leurs turbans pour les faire porter par la femme et l'enfant, placez-vous sur la plate-forme carrée afin de faire descendre l'échelle avec le fouet. Montez en haut de celle-ci avec un des personnages portant un turban, puis faites une prière au niveau de la statue. Ceci va faire apparaître une pièce bleue à faire descendre en bas et à apporter au niveau d'une des trois autres statues de droite. Récupérez maintenant la pelle située dans le coin droit, pour aller creuser non loin du pied de l'échelle, afin de faire apparaître des pièces à assembler. Ceci va vous permettre de créer une ouverture pour l'enfant, dans laquelle il pourra se glisser afin d'aller prier devant une autre statue. Comme précédemment, une pièce va apparaître, il vous faudra l'amener au niveau des trois statues de droite. Pour aller récupérer la dernière pièce, il va vous falloir sauter avec Willie sur le rocher de gauche, au pied duquel vous pouvez apercevoir le symbole multicolore. Elle pourra ensuite prier devant la statue et récupérer cette troisième pièce à placer à côté des deux autres.

Après avoir franchi la porte, utilisez Indy pour sauter sur les rochers plus au premier plan et finalement vous placer sur la plate-forme carrée au niveau de laquelle utiliser le fouet. Vous détruirez la partie gauche de la structure d'en face, ce qui vous permettra de monter dessus pour poursuivre votre avancée. Continuez en utilisant les tuyaux fixés contre la paroi, en progressant vers la droite, vous trouverez une nouvelle plate-forme sur laquelle utiliser le fouet. Détruisez la pierre qui se trouvera face à vous, puis utilisez Short Round pour qu'il saute sur le grand rocher d'à côté, et qu'il aille s'engouffrer dans l'ouverture de droite.
Faites-lui casser la pierre de gauche, puis le pont se dressera finalement, vous permettant de poursuivre vers le fond du décor. Dirigez-vous maintenant vers la porte du fond, vous trouverez une petite ouverture que l'enfant pourra utiliser sur la droite, derrière une plante. Ceci lui permettra d'aller s'accrocher finalement à la corde de gauche, tandis que Willie devra s'agripper à celle située à droite de la porte. Ceci aura pour effet de faire apparaître un interrupteur en forme de tête de mort au centre, vous n'aurez plus qu'à marcher dessus pour déclencher l'ouverture de la porte.

Après avoir franchi la porte, vous allez devoir mener un combat contre le boss sur la passerelle. Commencez par éliminer ses sbires puis rouez-le de coups pour lui faire perdre un premier coeur. Il ira ensuite placer à l'une des extrémités de la passerelle, et enverra un nouveau groupe d'ennemis. Éliminez-les en récupérant le sabre de l'un d'eux,

il s'agira ensuite d'envoyer l'arme sur l'un des quatre points d'attache de la passerelle, au niveau desquels vous pourrez voir apparaître des indicateurs. Après avoir coupé une des cordes, le boss va sauter sur la passerelle et vous aurez ainsi l'opportunité de lui prendre un nouveau coeur de vie. Répétez ensuite l'opération en récupérant le sabre d'un des ennemis, en coupant une nouvelle corde, puis en touchant le boss, jusqu'à éliminer définitivement ce dernier et observer la séquence finale.

La Dernière Croisade

Chapitre 1 - À la recherche de Sir Richard

Vous débutez ce premier niveau sur un ponton, et devez diriger Elsa pour qu'elle saute jusqu'à la corde en hauteur. Allez ensuite tirer le levier de droite avec un autre personnage, de sorte à faire apparaître une toile qui permettra à Elsa de rebondir dessus, pour se rendre sur le balcon du bâtiment. Sautez sur la terrasse d'en face, et tirez le levier situé plus sur la droite avec Indy ou Brody, de sorte à abaisser trois autres stores. Rebondissez dessus avec Elsa de sorte à aller récupérer la clé, puis redescendez au sol pour insérer cette dernière au niveau des engrenages situés à droite de la fontaine centrale. Tournez la clé de sorte à faire apparaître une plate-forme carrée, ainsi Indy pourra utiliser son fouet pour rejoindre l'autre côté. Vous trouverez alors une clé tout au fond du décor, en détruisant les barreaux à gauche de la plante. Allez l'insérer au niveau des engrenages, à proximité du pont, tournez-la, de manière à ce que celui-ci soit opérationnel. Cela permet à Elsa et Brody de passer. Vous devrez ensuite continuer vers la droite jusqu'à vous trouver face à des hiéroglyphes à déchiffrer, en haut d'une porte verte. Utilisez le livre d'Elsa ou celui de Brody pour franchir finalement la porte et vous retrouver dans la bibliothèque.

À cet endroit, vous aurez pour but de rassembler quatre caisses au centre de la pièce. Vous pourrez récupérer une première caisse après avoir reconstruit le mécanisme de l'échelle coulissante et l'avoir déplacée sur la droite, de manière à atteindre l'alcôve du coin. Une deuxième caisse sera située quant à elle juste sous la grande fresque et sera également à positionner sur un rectangle vert. Vous trouverez la troisième caisse en vous plaçant sur la planche carrée située à gauche de la fresque, et en utilisant le fouet pour faire apparaître une palette verte. Faites-la tourner jusqu'à faire apparaître entièrement les escaliers tournants, puis montez alors les marches, pour déchiffrer les hiéroglyphes du mur droit et faire apparaître la caisse. Après l'avoir placée sur un des deux autres rectangles verts, rendez-vous au niveau de la bibliothèque de gauche, au premier plan, pour tout détruire et faire apparaître un levier qui vous permettra de récupérer la dernière caisse à placer au centre. Après avoir rassemblé tous les morceaux, une croix se dessine sur le sol, et la configuration de la pièce change quelque peu en hauteur. Remontez alors les escaliers de gauche, puis sautez vers la corde de droite qui vous permettra d'atteindre les tuyaux fixés au-dessus de la fresque. Vous pourrez alors rejoindre l'autre côté de la bibliothèque, puis vous placer sur la plate-forme carrée. Indy va alors pouvoir lancer son fouet sur le lustre qui s'écroulera au centre de la croix, révélant ainsi un passage à emprunter.

Une fois dans ces catacombes, ouvrez les cercueils pour trouver une pelle, filez à droite en passant sur le pont. Vous trouverez alors un point à creuser dans l'eau, ce qui fera apparaître une caisse. Récupérez-la, puis amenez-la plus au fond à droite, sur le rectangle vert, afin d'assembler ensuite les pièces. Vous allez alors créer un ventilateur, il faudra tirer la poignée orange d'en face pour faire apparaître un pilier de pierre sur lequel monter. Ceci va activer un interrupteur qui mettra en route le ventilateur, révélant ainsi des hiéroglyphes sur le mur adjacent. Après avoir déchiffré les signes, poursuivez à travers ce passage ouvert, puis contrôlez Indy de sorte à ce qu'il aille chercher une torche, de l'autre côté de cette marre de rats (en effectuant un double saut), pour revenir escorter Elsa une fois la torche en main. Utilisez ensuite cette dernière pour sauter et s'agripper à la corde de gauche, de sorte à ce qu'Indy puisse actionner le levier du centre. Le passage vers le prochain secteur s'ouvre alors.

À cet endroit, sautez avec Elsa utilisez les tuyaux fixés sur la paroi pour rejoindre le côté droit, tandis que vous pouvez y parvenir en utilisant le fouet d'Indy. Accrochez-vous ensuite à la corde avec Elsa, puis placez Indy sur la plate-forme carrée la plus à droite. Donnez un coup de fouet à la toile d'araignée, puis relancez votre fouet pour tirer un interrupteur. Ceci fait alors apparaître des plates-formes un peu plus en bas à droite, vous permettant de vous placer dessus et de tirer les deux leviers.

Dans la salle suivante, poussez le cercueil quasiment contre le mur, de sorte à ce qu'Elsa puisse sauter dessus pour atteindre le secteur situé en hauteur. Poussez ensuite la caisse carrée entièrement vers la gauche, pour la faire tomber

au sol et la placer sur un des deux carrés du damier. Placez-vous sur la planche carrée de gauche pour faire tomber la deuxième caisse avec le fouet, puis placez cette dernière sur l'autre carrée du damier.
Tenez-vous chacun sur un des interrupteurs, puis la grille d'en face s'ouvrira, faisant également apparaître un cercueil entre vos deux personnages. Placez Elsa sur celui-ci, puis poussez-le vers la porte avec Indy. Sautez dans l'ouverture grâce à Elsa, puis une séquence se déclanchera.

Suite à la cinématique, vous devrez mener un combat contre un boss et commencer par lui enlever deux coeurs tous en réglant leur compte aux autres ennemis. Suite à ceci, votre ennemi va s'enfuir en bateau, puis il faudra le poursuivre en empruntant le bateau d'à côté. Vous aurez à le toucher trois fois, avant que votre ennemi aille se réfugier sur l'île. Rejoignez-le pour lui donner quelques coups de poing, puis il reprendra la fuite en bateau. Poursuivez-le à nouveau avec le votre, puis touchez-le trois fois encore pour le voir s'arrêter en face de la falaise de droite. Rejoignez-le sur son bateau pour l'achever, puis observez la séquence de fin de niveau.

Chapitre 2 - Rescousse au château

Vous débutez dans le hall du château, il vous faut récupérer une épée sur une des armures, afin de la jeter sur la corde en hauteur qui retient la grille fermée. Une fois de l'autre côté, éliminez tous les soldats en avançant jusqu'au bout de ce couloir, puis poussez la table du fond vers la droite, de manière à monter dessus pour vous placer sur la plate-forme carrée et utiliser le fouet. Échappez-vous maintenant par la fenêtre ouverte. Une fois à l'extérieur, utilisez votre fouet pour vous retrouver de l'autre côté, puis reconstruisez la passerelle pour faire traverser votre équipière. Dirigez-vous ensuite au fond du décor pour sauter avec Elsa et construire une palette tournante, avec les pièces résultant de la destruction de la gargouille. Après l'avoir actionnée, utilisez le fouet sur la plate-forme carrée pour déclencher une autre séquence.

Après la trahison d'Elsa, vous vous retrouverez dans une bibliothèque en feu avec votre père. Détruisez le décor sur la droite pour ensuite reconstruire les pièces et créer une échelle. Une fois en haut de celle-ci, courez le long de la bibliothèque vers la gauche, puis une fois de l'autre côté des flammes, tirez la corde du grand rideau pour dévoiler une statue dorée. Détruisez-la afin de récupérer le bouclier, placez-le sur une des deux petites statues de gauche. Détruisez ensuite la lampe pour récupérer également un bouclier et le placer sur l'autre petite statue. Tirez la poignée située entre les deux petites statues, puis montez à la corde pour sauter sur les plateaux et rejoindre le sommet de l'étagère de gauche. Continuez sur la gauche le long de l'étagère suivante, sautez par-dessus les flammes pour vous retrouver face à une cheminée et une sorte de table verte et rouge. Enfoncez l'étagère située à gauche de la cheminée, vous révélerez des hiéroglyphes à déchiffrer avec le livre du papa. Ceci a pour effet de déplier la table verte et rouge. Il s'agira ensuite de la pousser comme une palette pour faire tourner la cheminée et découvrir un passage secret à emprunter. Dans cette pièce, détruisez tout le décor en éliminant vos ennemis, puis allez reconstruire la radio dans le coin droit, sans oublier d'y fixer les deux haut-parleurs gris se trouvant dans la pièce. Tournez enfin les engrenages de gauche pour mettre en marche la radio et détruire les fenêtres de droite.

Une fois de l'autre côté, occupez-vous des ennemis, pour finalement vous attaquer au boss, qui possède une clé dont vous avez besoin. Après lui avoir ôté deux coeurs de vie, il va s'échapper en haut des escaliers et vous aurez à lui asséner quelques coups supplémentaires pour lui enlever deux autres coeurs. Poursuivez-le ensuite sur la droite pour l'achever et récupérer ainsi la clé. Retournez à l'entrée de ce secteur, au niveau du bas, pour insérer celle-ci sur les engrenages du mur adjacent aux fenêtres. Après les avoir tournés, l'alarme se déclenche et la porte de gauche s'ouvre, laissant arriver quelques ennemis. Récupérez le chapeau de l'un d'eux, puis remontez les escaliers de gauche, pour cette fois partir vers la gauche et frapper à la fenêtre de l'homme qui garde la grille. Il va vous ouvrir l'accès grâce à votre tromperie, puis vous aurez à actionner un levier contre le mur, qui vous donnera accès à une boîte contenant un lance-roquettes. Récupérez-en un, puis repartez sur la droite pour rester à cet étage et vous diriger vers la tourelle grise et jaune de droite. Tirez alors dans les réservoirs situés au pied de celle-ci pour la faire tomber et vous en servir pour traverser vers l'autre côté. Occupez-vous des ennemis du secteur, puis dupez un nouveau garde afin qu'il vous ouvre la grande porte de droite à franchir. Dans cette nouvelle pièce, il vous restera à pousser la chaise de gauche jusqu'à l'autre bout du damier pour déclencher la séquence finale en approchant de ces escaliers.

Chapitre 3 - Evasion en moto

Commencez par détruire les caisses superposées de droite, pour reconstruire la palette verte et la faire tourner. Récupérez ensuite la caisse qui était accrochée à cette petite grue, pour aller la placer sur un des rectangles verts. Allez ensuite actionner le levier contre le mur du fond, afin de mettre en marche le tapis roulant et de récupérer la deuxième caisse. Placez-la à côté de la première, puis détruisez la caisse située à droite ce levier afin de faire apparaître des pièces à reconstruire. Ceci va alors créer un deuxième levier contre le mur qui, après l'avoir actionné, vous permettra d'accéder à la moto de droite. Assemblez les pièces résultant des deux caisses posées sur les rectangles verts, afin de créer un side-car. Il va vous falloir réparer le tout avec la clé située derrière les panneaux gris, entre les deux leviers créés. Récupérez ensuite chacun une moto, pour aller vous placer sur les deux interrupteurs orange que vous voyez sur le sol, puis la porte de sortie s'ouvrira.

Vous allez maintenant poursuivre votre chemin à moto, il faudra suivre la route qui tournera bientôt sur la gauche et franchir le tremplin, tandis que vous serez poursuivi par des ennemis. Suite à ceci, vous devrez éviter des éboulements de rochers jusqu'à la petite cabane jaune. Éliminez les ennemis qui apparaissent, puis récupérez une casquette pour tromper le garde et franchir ainsi la grande barrière blanche. Remontez sur vos motos et continuez votre route jusqu'à un autre tremplin que vous aurez besoin de mettre en place au préalable, en allant tourner les engrenages situés juste avant. La suite consistera à traverser un chemin rempli de mines, puis il vous faudra à nouveau tromper un garde et lui faire relever la barrière, après avoir récupéré la casquette d'un des ennemis.

Après avoir poursuivi vers la prochaine section, il va vous falloir quitter vos motos pour aller actionner les deux leviers au niveau de la porte verte située en fond de plan. Ceci va libérer des ennemis et notamment un qui vous permettra de récupérer une casquette. Portez-la, puis allez tromper le garde de droite pour qu'il relève la porte de l'abri de gauche. Détruisez tout ce qui se trouve à l'intérieur pour récupérer une pelle. Allez creuser sur le petit plan d'herbe rectangulaire au niveau de la maison de pierre de gauche. Ceci révélera un trampoline, qui vous permettra de vous retrouver sur le rebord de cette maison et d'y entrer par la fenêtre de gauche. Dans cette ferme, utilisez le fouet pour vous rendre sur le côté gauche et détruire les caisses. Il en restera une à transporter au niveau du socle vert, devant la cage du bas. Vous allez pouvoir créer une palette à tourner, ce qui vous permettra de récupérer un bazooka dans la cage. Remontez ensuite par l'échelle pour sortir de la ferme, puis rendez-vous maintenant sur la droite du niveau, afin d'aller tirer dans les objets situés devant le pont et reconstruire ainsi une poignée à tirer. Ceci relèvera le pont que devrez ensuite franchir avec vos deux motos. Roulez enfin chacun sur un des interrupteurs pour ouvrir la porte et continuez votre route jusqu'à atteindre rapidement une porte, après avoir évité les obstacles. À cet endroit, éliminez tous les ennemis pour que s'ouvre bientôt un troisième abri duquel surgiront d'autres soldats, mais où vous pouvez récupérer un bazooka. Il s'agira maintenant de détruire les trois tourelles en leur envoyant chacune quatre roquettes. Effectuez ceci en vous chargeant également des ennemis qui ne cessent de survenir, puis après avoir détruit les trois tourelles, la porte du fond s'ouvrira et vous pourrez vous enfuir.

Chapitre 4 - De gros ennuis dans le ciel

Commencez par éliminer les gardes, puis le type en noir ira tirer le levier de droite pour se rendre au fond du décor. Récupérez des objets sur la table pour lui envoyer et lui faire perdre tous ses coeurs de vie. Suivez la séquence après avoir éliminé ce mini-boss, puis vous vous retrouverez à proximité d'une ferme, après vous être crashé en avion. Détruisez l'avant de ce dernier pour récupérer une pièce à placer sur le socle vert, reconstruisez le tout pour créer une hélice vous permettant de rejoindre le côté gauche grâce à sa force de ventilation. Placez-vous maintenant sur la plate-forme carrée de gauche pour utiliser le fouet et faire apparaître l'échelle. Une fois en haut de celle-ci, agrippez-vous aux tuyaux fixés au mur afin de rejoindre le sommet de la maison de droite. Détruisez l'horloge pour vous emparer d'un engrenage et le ramener vers le secteur droit (après avoir utilisé également le fouet sur la planche carrée de droite), afin de le fixer sur le levier de droite. Abaissez maintenant ce dernier pour franchir la porte.
Dirigez-vous entièrement à droite tandis que des parachutistes viendront semer la pagaille. Trouvez une pelle dans le petit abri à gauche de la cabane et utilisez-la pour creuser juste à droite. Cela révélera une plaque beige qui se rehaussera lorsque vous vous accrocherez à la corde de gauche. Ceci vous permet d'atteindre le toit de la cabane, à droite duquel vous trouverez une corde qui vous permettra de passer de l'autre côté du mur droit. Rejoignez le secteur suivant en partant au fond à droite.

Progressez vers la droite en éliminant vos ennemis, puis commencez à reconstruire la voiture beige en assemblant les pièces à proximité. N'oubliez pas d'ajouter le volant qui se trouve non loin d'ici. Allez ensuite détruire le tracteur plus au fond à gauche, pour récupérer une pièce à amener sur un des socles verts, à droite de la place du fond. Revenez au

premier plan, dirigez-vous à droite de l'arche, détruisez un nouveau tracteur bleu et emparez-vous de la pièce. Ramenez-la à proximité de la précédente, sur le socle vert donc, puis occupez-vous ensuite du tracteur de gauche afin de récupérer la dernière pièce à placer au côté des deux autres. Ceci permet de faire apparaître un interrupteur rouge sur lequel marcher, faisant monter une échelle vous menant au balcon de la maison de derrière, dans le but de récupérer la clé anglaise. Une fois celle-ci en main, allez vous charger de réparer la voiture beige, puis montez à l'intérieur pour continuer votre route sur la droite jusqu'au pont. Utilisez le fouet d'Indy pour rejoindre l'autre côté, détruisez la caisse que vous trouverez à cet endroit, puis assemblez les pièces pour reconstruire totalement le pont. Franchissez ce dernier avec la voiture et foncez dans la clôture.

Une fois de l'autre côté du tunnel, il va falloir vous charger de trois avions en trouvant des groupes de mouettes qui iront gêner le pilote et le faire se crasher. Commencez donc par descendre tout en bas en suivant le chemin, puis un groupe de mouettes s'envolera vers le premier avion. Chargez-vous ensuite des parachutistes qui surgissent. Placez-vous sur le socle de pierre de droite afin de monter à l'échelle et rejoindre celui du dessus. En utilisant les tuyaux fixés à la paroi, puis en continuant vers l'extrémité droite avec la corde et d'autres tuyaux, vous pourrez faire fuir un nouveau groupe de mouettes qui s'occupera du deuxième avion. Afin de dénicher le troisième groupe de mouettes, revenez sur la plage, récupérez une pelle au niveau de la deuxième cabane en partant de la droite. Revenez ensuite entièrement vers la gauche, non loin des engrenages et des escaliers jaunes, pour creuser à cet endroit et trouver la clé à insérer dans le mécanisme. Après avoir tourné le tout, les marches de l'escalier jaune se relèveront et vous pourrez les utiliser pour rejoindre la partie gauche de la plage, derrière les rochers. Avancez ensuite vers le bateau échoué pour utiliser la corde et monter jusqu'aux mouettes de gauche. Après les avoir fait fuir, il ne vous reste plus qu'à observer la séquence de fin de niveau.

Chapitre 5 - Guet-apens dans le désert

Dans ce premier secteur, vous aurez à rassembler trois caisses et à les placer sur les socles verts de droite. Tandis que vous en trouverez une première résultant de la destruction du camion au premier plan, vous pourrez récupérer la deuxième en entrant dans la grotte du fond, dont l'accès est pour l'instant bloqué par quelques planches à détruire simplement. Dans cette caverne, creusez au niveau du mécanisme vert pour trouver une pièce grise à assembler à celui-ci, ce qui activera un ascenseur. Après avoir rejoint le rebord du haut, longez-le vers la gauche pour utiliser la petite échelle et sortir finalement par la gauche. Vous trouverez la caisse à cet endroit, devrez la ramener au sol pour aller la poser à côté de la première. Partez maintenant sur la droite, jusqu'au cheval, pour monter sur celui-ci et qu'il vous fasse sauter au sommet de la structure cylindrique, là où se trouve la dernière caisse. Après avoir rassemblé les 3 caisses sur les rectangles verts, reconstruisez les pièces qui en résultent afin de créer finalement un petit bulldozer. Quittez les lieux grâce à ce dernier en passant sous l'arche de gauche, après avoir détruit les barricades grises.

Suite à la petite séquence, vous aurez à vous charger de détruire le tank ennemi. Pour y parvenir, vous aurez besoin de créer des mines et de le faire rouler dessus à trois reprises. Déplacez-vous à proximité d'une première charrette grise, pour que l'ennemi vous lance une roquette et la détruise, puis assemblez les pièces qui en restent pour créer une première mine. Dirigez-vous ensuite vers l'autre charrette pour répéter l'opération.
Il vous faudra assembler l'échelle sur la gauche, pour rejoindre les hauteurs et vous diriger vers le petit pont qui ne tardera pas à s'effondrer lorsque vous le franchirez. Poussez la caisse qui se trouve sur la plate-forme du fond le long du damier, afin de la faire chuter au sol et de pouvoir construire la dernière mine. L'ennemi va alors rouler dessus et vous libérer le passage vers le prochain secteur.

Ici, utilisez un cheval pour rejoindre la plate-forme du haut en évitant les attaques de votre ennemi, puis poursuivez vers la droite, en prenant garde aux planches qui s'écrouleront sur votre passage. Le tank détruira alors le tas de rochers et vous devrez continuer vers la droite pour bientôt déclencher une séquence poursuite. Tout en restant sur le tank, vous devrez vous occuper des ennemis qui viendront vous importuner, puis frapper le conducteur durant l'instant où il fera surface. Après avoir effacé son dernier coeur de vie, vous n'aurez plus qu'à observer la séquence...

Chapitre 6 - Le Temple du Graal

Tout en vous occupant des ennemis, allez creuser avec le personnage qui possède une pelle dans le coin droit, au fond du décor. Une statue va alors apparaître, il vous faudra la détruire. Ceci vous permet de construire une échelle, en haut de laquelle vous pourrez vous agripper à des tuyaux fixés au mur afin de faire face à une série de hiéroglyphes.

Déchiffrez-les avec l'un des personnages possédant un livre, puis rendez-vous face aux hiéroglyphes de gauche pour faire de même. Cela fait alors apparaître deux leviers à aller actionner pour déclencher l'ouverture de la porte. Une fois dans le temple, frappez la statue sur la droite et utilisez la pelle pour récupérer le bloc rouge. Allez le placer sur la porte au bout du passage de gauche. Récupérez ensuite une torche en franchissant le passage de droite. Utilisez-la sur le pot situé à gauche des hiéroglyphes afin de l'éclairer. Il vous reste maintenant à déchiffrer ces signes et à récupérer le bloc bleu pour l'amener à côté du rouge. Vous n'avez plus qu'à franchir la porte pour suivre la séquence.

Suite à la cinématique, déchiffrez les hiéroglyphes de gauche avec le livre d'Indy, ensuite évitez les pièges tranchants ainsi que les lances, afin de vous retrouver sur le côté droit. Maintenant, franchissez le pont de droite, puis allez creuser sur la gauche pour détruire l'objet apparu. Utilisez les pièces qui en résultent pour construire des tuyaux qui iront se fixer sur la paroi de gauche. Déplacez-vous le long de celle-ci en évitant les nouvelles scies circulaires et les lances (n'oubliez pas qu'il existe un bouton pour lâcher un tuyau et retomber ainsi au niveau du tuyau du bas). Une fois de l'autre côté, placez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et traverser le pont apparu. Allez ensuite déterrer la statue pour la détruire, puis assemblez les pièces afin de créer une plaque verte qui vous permettra de pousser la passerelle. Franchissez-la pour aller récupérer sur la droite un petit morceau vert à ramener vers la gauche, mais il sera nécessaire de rétracter les lances en faisant tourner la palette verte avec l'autre personnage. Dirigez-vous vers la gauche, pour ensuite remonter la pente et allez placer la pièce verte en fond de décor, à l'endroit désigné par l'indicateur blanc. Tournez maintenant cette nouvelle palette verte, et la grande porte à franchir s'ouvrira.

Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour utiliser la corde et vous retrouver de l'autre côté. Déchiffrez les hiéroglyphes de ce secteur, puis un bloc beige apparaîtra contre le mur. Placez-vous sur la plate-forme carrée de gauche. Utilisez le fouet pour récupérer le deuxième bloc beige à placer à gauche du premier. Ceci va vous permettre de récupérer la clé à placer sur les engrenages de gauche. Il vous faudra les tourner tous les deux en même temps. Dirigez-vous au bout de la passerelle que vous venez d'élever, puis sautez à gauche, sur les tuyaux fixés dans le mur, afin de vous déplacer contre ce dernier et atteindre l'autre côté. Comme vous le remarquez, il va vous falloir retrouver un bloc bleu. Dirigez-vous donc entièrement à droite pour vous placer sur la plate-forme carrée. Utilisez le fouet pour rejoindre la plate-forme d'en face et reconstruire une corde, qui permettra à votre équipier de vous rejoindre. Contrôlez ensuite ce dernier pour qu'il parte vers la droite en évitant les serpents, puis qu'il ramène une torche à leur niveau afin de faire passer Indy. Vous pourrez alors poursuivre jusqu'au bloc bleu et vous placer sur la plate-forme carrée pour le tirer avec le fouet. Une fois ce bloc en main, partez à gauche actionner le levier avec votre équipier, afin qu'Indy place le bloc sur celle-ci.
Dirigez-vous vers l'autre côté pour l'accueillir, puis apportez-le enfin au niveau de la porte de gauche, pour le placer à l'endroit manquant et franchir cette dernière. Vous allez vous retrouver face au puzzle, au niveau duquel il vous faudra marcher respectivement sur les lettres IEHOVAH. Franchissez alors l'accès dévoilé.

À cet endroit, marchez droit devant au niveau du pont, comme s'il était visible, pour vous retrouver de l'autre côté comme par magie. Répétez l'opération avec le prochain pont, puis tenez-vous sur la plate-forme carrée pour utiliser le fouet et rabaisser un troisième pont, visible cette fois. Emparez-vous de la caisse située ici, puis ramenez-la de l'autre côté, afin de la placer sur le rectangle vert. En reconstruisant les pièces apparues, vous créez une palette à faire tourner. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grande porte du fond, à rejoindre en traversant le dernier pont invisible. Après avoir franchi la porte, avancez jusqu'au bout du parcours pour déclencher une cinématique. Suite à celle-ci, frappez d'abord le chevalier afin qu'il soit essoufflé et qu'il vous laisse tranquillement déchiffrer les hiéroglyphes sur la gauche, pour ouvrir la salle de droite. Utilisez ensuite le fouet pour vous rendre au fond de celle-ci et vous retrouver face à plusieurs coupes. Vous aurez alors à choisir laquelle est le vrai Graal. Récupérez la coupe qui a une couleur différente des autres, marron donc, puis revenez dans la pièce précédente pour l'utiliser sur la fontaine située au centre. La séquence finale se déclenche alors, puis vous en aurez fini avec l'histoire principale.

L'ARGENT TOMBE DU CIEL

Si vous manquez de points pour débloquez tous les bonus du jeu, essayez de terminer l'aventure à 100% pour faire tomber une pluie d'argent !

Lego Star Wars : La Saga Complète

© LucasArts / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS CACHÉS

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley, choisissez l'option "Entrez Code" et saisissez l'un des codes suivants.

AAB123	Droïde Tri-Fighter
BDC866	Droïde vautour
BRJ437	Déguisement
CLZ738	Grappin Jedi
EVILR2	Droïde R2-Q5
GIJ989	IG88
HHY697	Boss Nass
HUT845	Navette impériale
INT729	Interceptor Tie
KLJ897	Jango Fett
NBN431	Stormtrooper
PMN576	Général Grevious
QRN714	Capitaine Tarpals

INDIANA JONES

Rendez-vous dans la zone bonus de la Cantina, passez la porte "Trailers" et visionnez la vidéo d'Indiana Jones. Il sera alors disponible à l'achat pour 50 000 studs.

BOWLING JEDI

Allez au bar de la Cantina de Mos Eisley et utilisez la force sur tous les panneaux bleus qui jonchent le sol. Une boule de bowling apparaîtra si vous les avez tous touchés, et vous pourrez utiliser la force dessus pour obtenir des studs.

Les 4 Fantastiques et le Surfer d'Argent

© 2K Games / 7 Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Artworks	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (1)	Trouver 4 jetons
Couvertures de comics (2)	Trouver 4 jetons
Costumes ultimes	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (1990)	Trouver 12 jetons
Les 4 Fantastiques (2000)	Trouver 12 jetons

BONUS DE FIN

Mode Hard

Terminez le jeu en Normal.

Skrull Arena

Terminez le jeu.

Les Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut

© Ubisoft / Revolution Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Images bonus

Terminer le jeu pour débloquer cette nouvelle section accessible via le menu principal.

Message du réalisateur

Terminer le jeu pour débloquer un message de Charles Cecil accessible via le menu principal.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii des Chevaliers de Baphomet : The Director's Cut. Celle-ci démarre sur un prologue inédit dans lequel on contrôle Nico Collard.

Domicile de Pierre Carchon

Après la scène cinématique du début, commencez votre propre enquête en examinant d'abord le cadavre de Pierre Carchon. Pointez le curseur sur sa veste, ôtez-la et prenez le billet qui se trouve dans sa poche. Puis, repérez la barrette à cheveux de Nico, qui se trouve sur le plancher, près de la tête du cadavre et ramassez-la. Examinez la bibliothèque, les deux bustes, la porte du balcon puis pointez le curseur sur la porte et quittez la pièce.

Examinez le bureau qui se trouve près de la porte, pointez la loupe sur le bout de tissu et prenez-le. Prenez la barrette à cheveux dans le sac et utilisez-le pour ouvrir la porte de la cachette. Examinez le grand tableau médiéval, examinez le petit tableau d'Imelda (à gauche) et prenez le tube de peinture.

Maintenant, approchez-vous d'Imelda et discutez avec elle. Appuyez sur toutes les icônes et posez ainsi toutes les questions sur son mari, le mime etc.... Lors de la discussion, vous pouvez être gentil ou être méchant avez elle. Bien que le choix ne change pas le résultat de l'enquête, soyez quand même gentil pour l'instant pour qu'elle vous fasse confiance.

Une fois la discussion est terminée, Imelda vous donne la clé du salon. Allez au fond à droite, prenez la clé dans le sac et utilisez-la pour ouvrir la porte du salon. Entrez, examinez le tableau posé au-dessus de la cheminée et actionnez le mécanisme qui se trouve à gauche. Après le clic, examinez le tableau à nouveau, utilisez la clé trouvée dans la cachette et ouvrez le coffre. Ramassez l'objet, allez à droite et examinez le bureau.

Prenez d'abord l'éléphant puis la peinture bleue dans le sac et placez-la sur la corbeille à papier. Saisissez le cylindre trouvé dans le coffre et roulez-le sur la corbeille pour le tremper d'encre. Ensuite, reprenez le cylindre et roulez-le sur le

papier gris vierge. Enfin, récupérez le message et retournez discuter avec Imelda.

Ile de la Cité

Ignorez les deux premiers grillages car ils sont bloqués et repérez le troisième, plus loin à droite. Examinez-le, regardez les cellules et résolvez les puzzles pour déverrouiller la porte. Entrez, faites tomber le canot en bois au milieu et prenez la douille qui se trouvait au-dessous du canot.

Ensuite, allez à gauche et examinez la porte. Prenez le cylindre que vous aviez trouvé dans le coffre de Carchon et placez-le dans le trou qui se trouve à droite de la porte. En effet, vous devez faire tourner le cylindre soit à gauche soit à droite jusqu'à ce que vous entendiez un clic. A ce moment, relâchez le cylindre pour qu'il s'enfonce d'avantage dans le trou et recommencez la rotation jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Faites tourner le cylindre dans l'ordre suivant : gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche et gauche. Enfin, récupérez le cylindre et entrez.

Inspectez la marche près de la porte, prenez la douille et placez-la sous de la porte. Ensuite, approchez-vous de la croix, activez-la pour écraser la douille puis reprenez la douille. Ensuite, activez le levier de la croix, prenez la douille écrasée et glissez-la sous la croix pour bloquer le mécanisme. Puis, récupérez le cylindre de pierre dans le sac et placez-le dans le trou découvert. Reprenez la douille, placez-la dans la cavité sous la nouvelle entrée (à gauche) et ouvrez ainsi la porte.

Repérez le disjoncteur de la salle en entrant et activez-le afin d'illuminer la pièce. Ensuite, examinez le tableau qui se trouve au-dessus du premier bureau (à droite). Allez à gauche, examinez le tiroir du bureau et prenez le message codé. Puis, démontez le tiroir et saisissez la photo déchirée qui se trouve au fond. Examinez le bureau et lisez les articles sur Nico. Prenez le message codé dans le sac et placez-le sur la table pour le décrypter.

Déchiffrez le message en remplaçant les symboles par les lettres de l'alphabet et trouvez le message suivant : PIERRE. RAPPORT COMPLET ARRIVE MAIS CA NE PEUT ATTENDRE. ARNO ET YAMADA SONT MORTS. PAS UNE COINCIDENCE. TOUS CEUX PRESENTS EN JUILLET SONT EN DANGER. ATTENTION ET VIGILANCE NECESSAIRES. X

Dès que vous déchiffrez le message, Nico retourne à son appartement et reçoit des appels téléphoniques.

ACTE 1 : Paris

A partir de cet endroit du jeu, on retrouve pour l'essentiel la trame originale des Chevaliers de Baphomet, avec toutefois quelques modifications et ajouts propres à la version Director's Cut.

Café de la Chandelle Verte

Après la scène cinématique, ramassez le journal qui se trouve près du lampadaire. Lisez les articles du journal, entrez dans le café et parlez avec la serveuse. Sortez du café, allez en direction du travailleur qui se trouve en face et rencontrez ainsi l'inspecteur de police. Répondez correctement aux questions de l'inspecteur, discutez avec Nico en sortant du café et parlez de tous les sujets disponibles. Ensuite, reparlez avec le sergent Moue et retournez voir le travailleur. Discutez avec lui, donnez-lui le journal et prenez l'outil qui est dans la boite.

Maintenant, revenez devant le café, allez à droite et utilisez l'outil pour ouvrir la plaque d'égout. Descendez, récupérez le nez du clown (à droite) puis poursuivez vers la droite. Ramassez le mouchoir par terre, récupérez le tissu vert sur les barreaux métalliques et grimpez à l'échelle.
Maintenant que vous êtes dans la cour, parlez au vieil homme et montrez-lui le tissu vert. Poursuivez la discussion, parlez de tous les sujets puis utilisez le téléphone qui se trouve près de la boite à outils pour appeler Nico.

Appartement de Nico

Maintenant que vous incarnez Nico, sortez de la pièce et parlez avec la vieille femme qui tricote. Ensuite, revenez à

l'appartement et fouillez le coffre qui se trouve près du lit. Examinez la boite et quittez l'appartement. Allez à gauche, accédez à la carte de la ville et choisissez d'aller au café. Approchez-vous de l'homme qui est en train de placer les planches et parlez de tous les sujets. Lorsqu'il commence à se préparer pour la photo, entrez dans le café et examinez le miroir. Examinez la table renversée qui est au centre et prenez la sacoche cachée entre les tuyaux.

Examinez la sacoche, trouvez une sorte de clé et déchiffrez le message suivant : PLANTARD. PIERRE MORT. MEURTRIER A DU SUIVRE LA PISTE D'ARNO ET YAMADA. IL VA BIENTOT VENIR POUR NOUS. RESTE VIGILANT. LA FILLE DE THIERRY A OUVERT LE COFFRE DE PIERRE. ELLE M'INQUIETE. IMELDA

Maintenant, sortez du café, allez vers le nord pour accéder à la carte de la ville puis visitez le quai. Entrez via le troisième grillage, refaites la même opération avec la douille et accédez à la salle secrète. Prenez la clé que vous aviez trouvée dans la sacoche et placez-la dans la serrure du coffre qui se trouve à droite. Ouvrez-le, repérez la photo déchirée (en haut, à gauche) et reconstituez-la sur la bande verte. Reconstituez d'abord l'angle droit puis placez les autres morceaux du puzzle. Une fois que tous les morceaux sont restitués, le père de Nico apparaît sur la photo.

Poste de Police

Maintenant, vous incarnez Georges. Parlez avec la vieille femme qui tricote et discutez de tous les sujets. Ensuite, entrez dans l'appartement de Nico et parlez avec elle de tous les sujets. Montrez-lui les objets que vous aviez trouvés puis sortez et allez à gauche vers la carte de la ville. Rendez-vous à la Risée du monde, parlez de tous les sujets avec le vendeur, prenez le vibreur à main et quittez le magasin. Allez maintenant vers le poste de police, parlez avec l'inspecteur Moue puis avec l'inspecteur Rosso. Discutez de tous les sujets puis utilisez le téléphone qui est à gauche pour appeler le tailleur.

Maintenant, sortez du poste de police et allez à l'hôtel Ubu. Parlez avec les deux hommes puis entrez dans l'hôtel. Parlez avec la dame sur le piano, l'homme sur la banquette et le maître d'hôtel au fond à gauche. Placez le curseur sur le cahier qui se trouve sur le comptoir et lisez ainsi le numéro de la chambre. Inspectez le tableau vert à la réception qui contient une clé. Revenez vers la dame sur le piano et reparlez avec elle pour qu'elle vous aide à distraire le réceptionniste.

Dès qu'il entre par la porte, prenez la clé de la chambre. Maintenant, montez les escaliers, examinez les portes dans le couloir puis redescendez discuter avec le réceptionniste. Utilisez la clé pour ouvrir la première porte (à droite) et entrez. Sortez par la fenêtre, avancez le long du rebord et entrez dans la chambre voisine via la seconde fenêtre. Examinez le lit puis quittez la chambre. Après la scène, examinez le pantalon de Moerlin, retournez-le et récupérez la boite d'allumettes dans la poche arrière. Repérez un bout de fil en haut à gauche du pantalon et tirez-le. Retournez le pantalon, fouillez la poche droite et prenez le passe.

Maintenant, quittez la chambre, descendez à la réception et reparlez au maître d'hôtel. Ensuite, demandez à nouveau l'aide de la pianiste et prenez le parchemin.
Remontez à l'étage, entrez dans la chambre 21 et sortez par la fenêtre. Lorsque vous êtes sur le rebord, saisissez le parchemin et glissez-le vers les poubelles, en bas. Enfin, quittez l'hôtel, allez dans la rue en prenant à gauche et ramassez le parchemin.

De retour chez Nico

Discutez avec Nico de tous les sujets, examinez les quatre images du parchemin puis quittez l'appartement. Allez à gauche en sortant et allez au Musée Crune. Parlez avec le gardien du musée, examinez le trépied qui est au milieu puis reparlez au gardien.

Quittez le musée, allez au poste de police et parlez avec l'inspecteur Rosso. Ensuite, sortez et allez à la rue Jarry pour revenir à l'appartement de Nico. Discutez avec elle de tous les sujets puis quittez l'appartement. Appuyez sur la grosse flèche rouge et choisissez le drapeau de l'Irlande pour vous y rendre.

ACTE 2 : Irlande

Maintenant que vous êtes en Irlande, parlez au garçon qui se tient devant le Lounge puis entrez. Parlez avec toutes les personnes qui sont dans le bar ; parlez à l'homme qui se trouve à l'extrême droite et prenez le fil de fer sur la table lorsqu'il commence à éternuer. Ensuite, reparlez à Fitzgerald, l'homme qui se trouve au centre de la salle et discutez du paquet. Lorsque ce dernier quitte le bar, suivez-le.

Après la scène cinématique, revenez devant la porte du Lounge et activez l'interrupteur qui se trouve en bas à gauche. Entrez dans le bar, prenez la serviette sur le comptoir puis parlez au barman. Saisissez le fil de fer dans le sac et utilisez-le pour réparer l'interrupteur qui est juste à gauche de l'entrée de la cave, près du barman. Ensuite, descendez à la cave et activez le levier qui se trouve au centre. Remontez, sortez du bar et soulevez la plaque d'égouts. Par la suite, rentrez dans le bar et descendez dans la cave. Prenez la pierre précieuse, activez le robinet d'eau, prenez la serviette verte et mettez-la sous l'eau.

Quittez le bar, allez à droite et parlez avec l'homme. Dès qu'il vous quitte, pointez le curseur sur le foin et grimpez. Prenez la barre de fer, repérez la fissure dans le mur et placez-la. Enfin, continuez à grimper et atteignez l'autre côté du mur. Maintenant, déplacez la charrue qui se trouve à gauche et bloquez ainsi le bouc qui vous empêche de passer. Ensuite, descendez via l'échelle de droite et ramassez le plâtre sur la table à droite. Repérez la statue qui est à gauche de la porte et examinez-la. Lorsqu'elle tombe, soulevez-la et placez le plâtre sur les traces qu'elle laisse. Ensuite, prenez la serviette que vous aviez mouillée dans la cave et trempez-la dans le plâtre. Enfin, ramassez le moule, placez-le sur la cavité à gauche de la porte en pierre et entrez.

ACTE 3 : Paris

Maintenant que vous incarnez Nico, écoutez les messages du répondeur et rejoignez le domicile d'Imelda.

Détachez les deux câbles sur les côtés, poussez le dispositif et montez jusqu'à la fenêtre. Utilisez la douille pour découper le plastique et entrez. Sortez de la pièce par la porte de gauche, allez à droite et parlez avec Imelda. Ensuite, examinez son corps, prenez la clé qui se trouve dans son médaillon et sortez.

Lorsque vous revenez à l'appartement, ouvrez le coffre qui se trouve au pied du lit et ôtez le micro. Puis, regardez le troisième morceau de la photo et lisez la lettre.

Dans la peau de Georges, discutez avec Nico de tous les sujets puis allez au poste de police. Parlez avec le sergent Moue puis sortez et choisissez d'aller à l'hôpital. Entrez dans l'hôpital, discutez avec le docteur et avec la femme de tous les sujets. Ensuite, avancez dans le couloir et parlez avec le vieil homme qui est en train de nettoyer le plancher. Enlevez la prise de la machine se trouvant dans le couloir gauche puis ouvrez la porte du placard (à droite) et prenez la blouse du docteur.

Maintenant, allez à gauche et parlez avec l'infirmière. Prenez à droite et parlez avec le patient qui vous empêche de vous en aller. Ensuite, retournez à l'accueil et parlez avec Benoir qui se tient près du vieux médecin. Donnez-lui le tensiomètre, discutez avec le vieux médecin et acceptez de vous occuper de Benoir. Ensuite, repartez en compagnie de Benoir vers le patient qui voulait que l'on mesure sa tension artérielle. Parlez avec Benoir pour qu'il examine le patient et profitez-en pour aller jusqu'à la pièce de droite. Discutez avec le garde et entrez.

Après la scène, vous retournez chez Nico. Discutez avec elle à propos de Marquet puis allez au Musée de Crune. Parlez avec Lobineau de tous les sujets de conversation. Ouvrez la vitrine grâce au levier qui se trouve en bas à gauche de la fenêtre. Lorsque le garde commence à fermer la fenêtre, profitez-en et cachez-vous dans le sarcophage à droite.

ACTE 4 : Catacombes de Montfaucon

Après la scène cinématique, discutez avec Nico, retournez au musée de Crune et reparlez avec Lobineau. Ensuite, allez à Montfaucon et discutez avec l'homme assis sur la table. Parlez au jongleur puis montez les escaliers. Discutez avec le prêtre, examinez les objets dans l'église puis reparlez avec le prêtre. Quittez l'église, reparlez avec l'homme assis près de la table et reparlez avec le jongleur. Lorsqu'il s'en va, prenez la barre de fer et ouvrez la plaque d'égout.

Descendez, traversez la passerelle et approchez de la première porte à droite. Prenez la barre de fer dans le sac et détruisez le mur de la porte. Ensuite, montez sur le bateau et activez la manivelle. Prenez la chaîne, placez-la sur la porte et réactivez la manivelle pour ouvrir le passage (30).

Entrez dans le passage, avancez jusqu'au trou qui se trouve à gauche des escaliers et regardez la discussion. A la fin de la discussion, descendez les escaliers et regardez le cercle au sol. Prenez le trépied du sac et placez-le au centre du cercle. Ensuite, placez la pierre précieuse sur le trépied.

ACTE 5 : Espagne

Discutez avec Nico, allez à l'aéroport et partez pour l'Espagne. Parlez avec l'homme qui est en train d'arroser le gazon puis entrez dans la maison de gauche. Lorsque l'homme vous empêche d'entrer, allez à gauche, prenez le tensiomètre dans le sac et utilisez-le pour couper l'eau. Lorsqu'il rentre à la maison, entrez à votre tour et cachez-vous derrière l'armure du chevalier. Ensuite, lorsqu'il va chercher les chiens dans la cave, montez les escaliers.

Après la discussion avec la comtesse, fouillez le temple et examinez l'échiquier qui se trouve sous la Bible. Reparlez avec la comtesse puis placez correctement les pièces sur l'échiquier. Pour cela, regardez les couleurs aux pieds des pièces et placez-les correctement sur les carreaux. Ensuite, vous devez déplacer les pièces blanches afin de mettre le roi en échec. Placez le fou blanc en haut de la troisième colonne, placez le cavalier blanc au milieu et placez le roi juste sous le cavalier.

Maintenant, parlez à Nico dans son appartement et allez à Montfaucon. Parlez avec l'homme près de la table, montez les escaliers en prenant à droite et parlez avec le prêtre. Donnez-lui le calice et revenez sur vos pas. Allez à l'aéroport et partez pour la Syrie.

ACTE 6 : Syrie

Syrie

Parlez au jeune garçon puis examinez les étagères avant de discuter avec les autres personnes. Ensuite, allez à droite, ignorez le vendeur de kebab et entrez dans le passage qui se trouve à droite. Parlez au vendeur de tapis et donnez-lui la boite d'allumettes pour qu'il vous laisse entrer. Parlez avec Ultar puis au propriétaire, examinez l'inscription sur la porte des toilettes et discutez-en avec le premier.

Ensuite, sortez et parlez avec le vendeur de kebab. Allez ensuite demander au garçon de vous aider à saisir la balayette en échange d'une balle. Allez parler au vendeur de kebab et prononcez le mot en arabe que le garçon vous a appris Ensuite, revenez vers le petit garçon et récupérez la balayette.

Maintenant, retournez vers Ultar, donnez la balayette au patron et prenez la clé. Utilisez-la pour ouvrir la porte des toilettes. Utilisez-la aussi sur l'essuie-mains puis prenez la serviette. Prenez l'objet qui est en haut de la cabine et sortez.

Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'à Nejo le petit garçon et caressez le chat. Faites sonner la petite sonnette sur la table et ramassez la statue qui vient de tomber. Prenez le mouchoir blanc et utilisez-le sur la statue. Parlez avec Pearl puis vendez la statue à son mari. Retournez parler avec Ultar et demandez-lui de vous emmener vers la Tête de Taureau. Rejoignez-le près de son camion et donnez-lui la serviette pour qu'il puisse le réparer.

Tête de Taureau

Prenez la branche d'arbre, enroulez la serviette bleue autour de la branche et placez-les dans la fissure de droite. Descendez par la fissure, avancez vers le bloc de pierre et examinez le petit trou en bas à gauche. Tirez sur le cercle pour ouvrir la porte et entrez. Fouillez le corps de Klousner, ôtez-lui sa veste et prenez la lentille. Ensuite, examinez les pierres qui se trouvent à gauche du corps jusqu'à ce que Moerlin se pointe. Discutez avec lui et utilisez le vibreur lorsqu'il veut vous serrer la main.

ACTE 7 : Montfaucon

De retour chez Nico, discutez avec elle et allez à Montfaucon. Entrez dans l'église, placez la lentille sur le côté droit de la statue et examinez-la. Déplacez les 3 images et trouvez celle d'un chevalier portant une sorte de torche.

Reparlez avec le prêtre, examinez la tombe (au fond à gauche) et trouvez les références de la Bible.

En effet, il y en a quatre :
-PSALMS : XXXII VII en bas à gauche de la tombe
-JOHN IV XI en haut sur le bouclier
-CORINTHIANS I : IV V en bas à gauche de la tombe
-PSALMS XXII XXI sur l'épaule de la statue

Quittez l'église, allez chez Nico, discutez avec elle puis allez au musée de Crune. Discutez avec Lobineau de tous les sujets puis quittez le musée. Accédez au plan de la ville et choisissez d'aller au site de Baphomet.

ACTE 8 : Site de Baphomet

Discutez avec l'homme assis sur la barrière puis entrez dans le site. Discutez avec le gardien, repérez les toilettes qui sont en face et reparlez à ce dernier pour qu'il vous donne les clés. Utilisez les clés et entrez dans les toilettes. Récupérez le savon sur le lavabo, prenez les clés dans le sac et effectuez une empreinte de la clé sur le savon. Ensuite, prenez le plâtre et placez-le sur l'empreinte. Mouillez le plâtre en plaçant le curseur sur le robinet puis utilisez le sèche-mains pour sécher le moule.

Sortez des toilettes, retournez vers l'homme qui se tenait sur la barrière et tentez d'utiliser la clé sur le pot de peinture. Lorsque l'homme vous empêche d'y toucher, revenez près du gardien et utilisez le téléphone au fond du couloir pour appeler Nico. Ensuite, retournez au peintre et parlez-lui du téléphone. Dès qu'il s'en va, prenez la clé et trompez-la dans la peinture. Revenez vers le gardien, demandez encore une fois les clés et entrez dans les toilettes. Remplacez la vraie clé par celle en plâtre et sortez. Repérez le chauffage, à gauche de la porte, et examinez-le. parlez avec le gardien à propos du chauffage puis revenez à ce dernier et baissez la température.

Lorsque le gardien met ses gants, reparlez avec lui et donnez-lui les clés. Appelez Nico au téléphone pour distraire le gardien. Retournez ensuite jusqu'à la porte et utilisez la clé pour l'ouvrir. Descendez à l'échelle de gauche, examinez l'endroit minutieusement et placez le calice sur le sol devant la statue.

Discutez avec Nico puis allez à l'aéroport et partez pour l'Espagne.

ACTE 9 : Espagne

Parlez avec le jardiner, entrez dans la maison et montez les escaliers. Discutez avec la comtesse de tous les sujets puis sortez de la maison et allez au mausolée qui se trouve dans le jardin. Récupérez la Bible, revenez à la maison et montrez-la à la comtesse.

Après la discussion avec la comtesse, prenez le miroir qui se trouve en bas des escaliers (près du robinet) et sortez. Parlez avec le jardinier et revenez au mausolée pendant qu'il réfléchisse. Placez le chiffon couvert de maquillage au bout du bâton. Ensuite, fermez la fenêtre (en haut à gauche) et faites la même opération avec le chiffon. Lorsque la bougie fond, vous obtenez un objet en forme de clé.

Revenez à la comtesse, parlez-lui de l'objet trouvé puis discutez avec le jardinier. Allez à gauche de la maison près du tuyau d'arrosage et repérez l'arbre qui se trouve à droite du tuyau. Récupérez une branche puis retournez vers le jardinier et discutez de la branche.

Après la scène, avancez à droite et activez le mécanisme qui se trouve dans la gueule du lion. Ensuite, prenez le miroir dans le sac et utilisez-le pour réfléchir la lumière du puits et éclairer la grotte. Revenez vers cette dernière, prenez l'objet en forme de clé dans le sac et utilisez-le sur le dispositif qui se trouve à l'entrée de la grotte.

Voici l'ordre dans lequel tourner la pierre :

-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir X sur le cercle externe et IV sur le cercle interne => glissez le carré en haut à gauche.
-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir XL sur le cercle externe et I sur le cercle interne => glissez le carré au milieu à gauche.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XL sur le cercle externe et VII sur le cercle interne => glissez le carré en bas à gauche.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XX sur le cercle externe et VIII sur le cercle interne => glissez le carré en haut à droite.
-Tournez-la vers la droite jusqu'à avoir XXX sur le cercle externe et I sur le cercle interne => glissez le carré au milieu à droite.
-Tournez-la vers la gauche jusqu'à avoir XXX sur le cercle externe et II sur le cercle interne => glissez le carré en bas à droite.

Enfin, entrez dans la grotte pour déclencher une scène cinématique.

ACTE 10 : Train

Après la discussion dans l'appartement de Nico, vous vous retrouverez dans le train. Parlez avec la dame qui se trouve dans la même cabine que vous puis sortez. Après le passage du contrôleur, sortez de la cabine et discutez avec l'homme en noir et blanc puis allez à gauche. Continuez vers le wagon suivant en prenant à gauche puis revenez voir Nico. Retournez voir l'homme en noir et blanc et parlez-lui à nouveau. Approchez-vous de la fenêtre et interagissez avec elle pour grimper sur du train. Avancez vers la droite puis descendez à l'échelle. Après la scène cinématique, discutez avec Moerlin, détachez Nico et quittez le wagon.

ACTE 11 : Ecosse

Entrez dans la tour, regardez à plusieurs reprises les décombres qui se trouvent en bas de la fenêtre (à gauche) et récupérez la pipe, une pièce verte, un petit engrenage avec son axe et un bouchon de stylo. Ensuite, regardez le mécanisme en bois à droite de la fenêtre et récupérez une manivelle et un engrenage.

Maintenant, examinez la statue près de la porte. Placez les engrenages dans les yeux de la statue puis placez la manivelle dans sa bouche. A présent, entrez dans la grotte et allez à droite pour regarder la scène. Enfin, prenez la torche qui se trouve sur la colonne près de vous et balancez-la près de la poudre de canon pour tout faire exploser.

Regardez la cinématique de fin en admirant le feu d'artifice. Félicitations vous avez découvert la vérité sur les véritables intentions de la secte et sauvé le monde.

Les Enquêtes de Nancy Drew : Le Loup Blanc d'Icicle Creek

© Micro Application / Her Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÊVE SECRET

Allez aux toilettes en haut des escaliers pour entendre Nancy révéler un numéro secret (**1-555-Mystico**). Appelez ce numéro et dites que vous voulez quelque chose de spécial. Allez ensuite pêcher jusqu'à ce que vous obteniez un oeuf. Rendez-vous ensuite dans la pièce vide (en face de la vôtre) dans laquelle vous pouvez maintenant entrer. Ressortez et allez dormir tout en tenant l'oeuf. Nancy fera alors un rêve étrange.

Les Fous du Volant : Battle Party

© Eidos Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Difficulté Crazy (mode Crazy Circuit)

Remportez tous les rallyes en mode Crazy Circuit.

Bio de Dick Dastardly et Muttley (Galerie)

Remportez tous les rallyes en mode Crazy Circuit (difficulté Crazy).

Mean Machine (Galerie)

Obtenez un score d'au moins 10 points dans le mode Trap Challenge.

Les Rois de la Glisse

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur le menu principal, allez dans Extras, puis Cheat Codes, et entrez l'un des codes suivants.

ASTRAL	Planche astrale
FREEVISIT	Tous les championnats
GOINGDOWN	Toutes les zones de glisse
IMTHEBEST	Jouer avec Tank Evans
KOBAYASHI	Jouer avec Tatsuhi Kobayashi
MONSOON	Planche Monsoon
MULTIPASS	Tous les niveaux multi
MYPRECIOUS	Toutes les planches
NICEPLACE	Galerie d'artworks
SLOWANDSTEADY	Jouer avec Geek
SURPRISEGUEST	Jouer avec Elliot
THELEGEND	Jouer avec Zeke Topanga
TINYBUTSTRONG	Jouer avec Arnold
TINYSHOCKWAVE	Planche Tine Shockwave
TOPFASHION	Customisation pour tous les persos
WATCHAMOVIE	Galerie vidéo

ASTUCES DIVERSES

Personnages

Arnold	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 2
Big Z	Obtenez 100 000 points dans Legendary Wave
Elliot	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu North 3
Geek	Obtenez 60 000 points dans Pen Gu South 4
Tank	Obtenez 40 000 points dans The Boneyards
Tatsuhi	Obtenez 15 000 points dans Pen Gu South 2

Accessoires

Back	Obtenez 30 000 points dans Shiverpool 1
Wrist	Obtenez 40 000 points dans Pen Gu South 3

Les Simpson : Le Jeu

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Ces codes sont à entrer dans le menu Extras. Un son confirmera la validité du code.

Pouvoir illimité

+, Gauche, Droite, +, -, Z

Tous les clichés

Gauche, -, Droite, +, Droite, Z

Toutes les vidéos

-, Gauche, -, Droite, +, C

Les Sims 2 : Animaux & Cie

© Electronic Arts / Maxis 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Code du gnome

Avec la croix directionnelle de la Wiimote, faites : **Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, B**.

9 999 Simflouz

En cours de jeu, **maintenez B et faites : Haut, Gauche, Bas, Droite. Relâchez B** pour voir apparaître un gnome devant votre maison. Il vous donnera de l'argent à chaque fois que vous lui parlerez.

Avancer de 6 heures

Après avoir activé le code du gnome, faites : **Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche**.

Changer les compétences

Après avoir activé le code du gnome, faites : **Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut**.

Les Sims 2 : Naufragés

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Faites rapidement **B, Z, Haut, Bas et B** pour faire venir le gnome. Après l'avoir localisé, entrez l'un des codes suivants.

Compétences améliorées

Faites rapidement : 2, Haut, Droite, Z, Droite.

Toutes les ressources

Faites rapidement : A, A, Bas, Bas, A.

Satisfaire tous les besoins

Faites rapidement : -, +, Z, Z, A.

Tous les plans

Faites rapidement : +, +, -, -, Z.

Maximum de ressources et de nourriture

Faites rapidement : Gauche, Droite, Gauche, Droite, A.

Relations parfaites

Faites rapidement : Z, +, A, B, 2.

Veste et Tanktop

Faites rapidement : Z, Z, A, Z, 2.

Let's Tap

© Sega / Proper Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODES BONUS

Mode Binaire

Terminer le mode Alchimiste du mode "Bloc stables".

Mode Ocean

Terminer le mode Tube du mode "Illustrateur".

Morceaux 17 à 20

Terminer tous les morceaux du mode "Garde le Rythme" avec un rang S.

TOUT DÉBLOQUER

Si vous avez une sauvegarde du jeu Let's Catch (disponible en téléchargement WiiWare) sur votre console, tous les modes bonus seront automatiquement débloqués (modes Binaire, Ocean, Garde le Rythme et Morceaux 17 à 20).

NOUVELLES COURSES

Si vous remportez une médaille d'or pour les 16 courses principales du mode Tap Runner, vous en débloquerez 4 autres (100m, 110m haies, 400m haies et catapulte).

Line Rider 2 : Unbound

© Genius Products / inXile Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Bailey

Trouver 20 jetons en mode Story.

Chaz

Trouver 150 jetons en mode Story.

Classic Bosh

Trouver les 260 jetons en mode Story.

Link's Crossbow Training

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIR SUR CIBLES

Faites une partie en mode "Tir sur cibles" et cherchez l'épouvantail sur le premier écran. Visez son corps 8 fois pour voir gonfler sa tête que vous frapperez pour obtenir 1000 points. Répétez l'opération avec le second épouvantail dans le deuxième écran de manière à être transporté ensuite vers une zone qui n'est pas la troisième zone habituelle. Elle comporte davantage de cibles dorées et permet d'obtenir un score bien plus élevé.

LIT

© Wayforward Technologies 2009

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Répondre moins de 12 fois aux coups de téléphone de Rachael.

Bonne fin

Répondre aux 12 coups de téléphone de Rachael.

INCARNER RACHAEL

Terminez le jeu en ayant répondu aux 12 coups de téléphone de Rachael pour pouvoir l'incarner par la suite. Notez que si vous devez recommencer une étape, vous devez répondre à nouveau au téléphone.

DIFFICULTÉ DARK

Terminer le jeu pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

Little King's Story

© Rising Star Games / Marvelous Interactive 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Après la scène cinématique dans laquelle vous êtes nommé roi d'Alpoko, parlez avec Howser, le bonhomme qui est à gauche. Ensuite, entrez dans la pièce de gauche, parlez aux deux ministres et discutez avec Howser à nouveau. Approchez-vous de la chaise, appuyez sur la touche adéquate dès que le point d'interrogation apparaisse et appelez Howser. Ce dernier vous présente la situation de votre trône. Ensuite, parlez avec Liam et Verda afin d'apprendre quelques informations et sauvegardez. Inspectez la pièce de droite, qui n'est autre que la chambre royale. En effet, elle permet au roi ainsi qu'aux habitants de se reposer et de récupérer des forces. Enfin, approchez-vous de la porte qui se trouve en face de la chaise du roi et sortez.

Dirigez-vous vers le sud, traversez le pont et commencez à recruter des adultes insouciants. Approchez-vous simplement des adultes et appuyez sur la touche B pour les recruter. Allez au sud-ouest du village, repérez la construction en forme de spirale et ordonnez à vos hommes de creuser le trou qui se trouve près de l'arbre. Utilisez la touche indiquée pour repérer les trésors. Allez au nord-est de cet endroit, creusez un autre trou et récupérez un autre trésor. Ensuite, revenez en arrière, traversez le pont et allez à l'est. Repérez un troisième trésor et saisissez-le. Enfin, retournez à la salle du trône et assoyez-vous sur le trône pour changer les trésors en pièces. Par la suite, choisissez de construire une ferme avec un champ afin de résoudre le problème du chômage.

En vous levant le matin, assoyez-vous sur le trône, appelez Verda et sauvegardez votre partie. Sortez de la salle royale et traversez le pont. Allez à l'est et repérez la nouvelle ferme. Engagez cinq citoyens et allez vers la structure en forme de spirale. Dégagez le passage qui se trouve près de cette structure et atteignez ainsi la nouvelle zone. Ordonnez aux fermiers de ramasser les navets qui poussent dans les champs puis revenez au trône. Appelez Howser et construisez le second atelier.

Chapitre 1 : La ferme

Au matin, sortez du palais et explorez les champs à la recherche de navets et de bois. Si vous êtes attaqué par des monstres navets, envoyez les fermiers pour les abattre. Ensuite, envoyez trois fermiers vers le nouveau poste de combat et recrutez ainsi trois soldats. Continuez à creuser des trésors, ramassez des navets et envoyez vos soldats combattre les ennemis. Revenez de temps à autre à votre trône pour transformer ce que vous aviez ramassé en pièces.

Une fois que vous aurez atteint les 1200.000 pièces, construisez la place publique du pays. Le jour d'après, vous pouvez consulter les lettre via Howser même. Pour cela, assoyez-vous sur le trône et appelez-le. Sélectionnez l'urne à doléance et lisez les lettres. Acceptez la mission du cimetière et sortez.

Boss : Vache Fantôme
Il est temps maintenant de dissiper les rumeurs et d'éliminer toute rumeur circulant à propos de vache fantôme. D'abord recrutez cinq soldats et allez au sud-ouest. Repérez la clôture et entrez. La technique est assez simple. Vous devez esquiver les attaques de la vache. Dès que vous voyez la fumée sortir de sa tête, rappelez vos hommes et fuyez. Lorsqu'elle vous fonce dessus, fuyez pour qu'elle percute la clôture. Attaquez-la rapidement puis rappelez vos hommes avant qu'elle ne retrouve sa tête. Aussi, lorsqu'elle projette sa tête en votre direction, attaquez-la rapidement puis fuyez. Essayez toujours de rester éloigné du tronc de la vache, visez-la grâce à la touche Z et envoyez vos soldats au moment adéquat. Répétez cette méthode jusqu'à ce qu'elle soit achevée.
Une fois que la vache fantôme est éliminée, revenez au trône et assoyez-vous puis mettez fin aux festivités. Suivez une

autre scène cinématique puis sauvegardez votre progression. Assoyez-vous de nouveau sur le trône et appelez Howser. Choisissez le projet Royaume, sélectionnez Puissance puis Garde Royale +3. Aussi, sélectionnez Charpenterie, sauvegardez de nouveau et sortez. Si vous n'avez pas assez d'argent pour ces deux projets, retournez aux champs, ramassez les trésors, les navets...etc, puis retournez au trône pour exécuter le projet.

Ensuite, sortez et traversez le pont. Un homme religieux discute avec vous et vous demande de construire une église. Par conséquent, retournez à la salle du trône et ordonnez à Howser de construire ce lieu de prière.

Si vous n'avez pas assez d'argent, dirigez-vous au sud-ouest du pays et repérez la structure en forme de spirale. Récupérez le bois pour dégager le passage et entrez. Ramassez les lingots d'or, les navets et éliminez les escargots. Allez aussi derrière le cimetière, la nuit, récupérez un objet et retournez à la salle du trône. Achevez la construction de l'église et la charpenterie et sortez.

Ensuite, transformez l'un de vos hommes en charpentier simplement en l'envoyant à la charpenterie. Cette opération vous coûtera 50.000 pièces. Ensuite, repérez le poteau qui se trouve au nord de l'église et envoyez le charpentier pour qu'il construise des escaliers. Montez les marches, récupérez le trésor qui se trouve dans le nouveau champ et redescendez.

Suivez le chemin qui mène vers le sud et envoyez le charpentier pour construire un pont. Traversez le pont, éliminez les monstres, récupérez quelques trésors et retournez à la salle du trône. Transformez vos trésors en pièces, construisez le podium, reposez-vous et sauvegardez votre partie.
Maintenant, lisez les lettres grâce à Howser et acceptez la mission de la grenouille. Préparez une équipe de soldats, dirigez-vous au sud-ouest de l'île et avancez jusqu'à ce que la scène cinématique se déclenche.

Boss : Grenouille géante
Le combat contre la grenouille est très difficile. Cette dernière utilise plusieurs attaques différentes et très puissantes. En effet, dès que vous repérez la fumée au-dessus de la tête de la grenouille, rappelez tous vos soldats et interrompez les assauts. Faites très attention au poison qu'elle lance dans le champ, attendez qu'il se dissipe et attaquez de nouveau. De temps à autre, la grenouille tente de vous sauter dessus. Par conséquent, fuyez-la et laissez vos gardes l'attaquent. Ne les rappelez que si elle commence à cracher du poison. Soyez rapide et la grenouille sera hors d'état de nuire rapidement. Une fois qu'elle est achevée, retournez à la salle du trône et construisez de nouveaux villages au nord et au sud. N'oubliez pas de récupérer les impôts en envoyant vos hommes dans les maisons.

Chapitre 2 : La vallée noire

Dès que vous avez ramassé assez de trésors et d'objets, transformez-les en argent et accumulez davantage de biens. Allez au nord-est de la plaine et ramassez les champignons. Lorsque vous avez accumulé assez d'argent, préparez une équipe de soldats et allez au sud.

Dès que vous traversez le pont, éliminez les créatures qui se trouvent dans la plaine et poursuivez au sud. Repérez l'entrée lumineuse et avancez. Repérez les escaliers à l'est, montez et avancez jusqu'à ce que vous arriviez près du chef des monstres.

Boss : Chef des Oniis
D'abord, éliminez les petits ennemis qui entourent le leader. Ensuite, attaquez le chef des monstres en faisant attention aux coups de bâton qu'il donne. Aussi, faites attention aux pierres qui tombent de part et d'autre de la montagne. Attaquez-le, battez en retraite lorsqu'il riposte puis revenez à la charge jusqu'à ce qu'il soit mort.

Chapitre 3 : Cité Royale

Après la scène cinématique, arrêtez les festivités et asseyez-vous sur le trône. Ajoutez des membres à votre équipe et choisissez Garde Royale +4. Sauvegardez votre progression et sortez. A présent, vous devez explorer les nouvelles terres. N'oubliez pas de récupérer les impôts de la part des habitants et allez au sud. Après la rencontre avec l'astronome, poursuivez au sud et éliminez les monstres que vous apercevez. Continuez à ramasser un maximum de butins et achevez les constructions incomplètes.

Ensuite, prenez au moins trois archers, quatre soldats et deux constructeurs dans votre équipe pour explorer les nouvelles terres au sud. Construisez les escaliers au sud-est, éliminez les escargots et les monstres puis continuez vers le sud. Repérez les créatures qui lancent des roches du haut de la montagne et éliminez-les grâce aux archers.

Poursuivez le chemin de la montagne et entrez dans le petit couloir pour y affronter le King Démon. La clé du succès réside dans la bonne gestion des archers. Frayez-vous d'abord un chemin jusqu'au monstre en retirant les planches de bois puis envoyez les archers pour attaquer le King démon sur son trône. Faites attention aux roches et aux troncs d'arbres qu'il lance et restez constamment en mouvement. Faites attention aux projectiles qui changent de couleur car ils seront projetés à pleine vitesse. Si vous êtes à court de flèches, détruisez les vases qui se trouvent en face du trône pour en récupérer davantage. Continuez à lui lancer des flèches jusqu'à ce que le King Démon soit battu.

Les chefs d'oeuvre

Après la scène cinématique, assoyez-vous de nouveau sur le trône, arrêtez les festivités et reposez-vous. Au matin, assoyez-vous sur le trône et lisez les nouveaux messages. Acceptez les missions, accédez au menu projet royaume et achetez les améliorations de Puissance. Maintenant, sortez, prélevez les impôts et ramassez divers objets. Revenez à la salle du trône et transformez-les en argent. Ensuite, discutez avec le peintre et acceptez de l'aider à trouver ses chefs d'oeuvre.

Sélectionnez ainsi une garde royale qui comprend au moins six soldats, six archers et un homme de chaque métier. Traversez le premier pont, allez au nord-ouest et montez les marches pour trouver la première oeuvre. Descendez vers le sud et allez à gauche, juste avant le pont. Prélevez les impôts et dirigez-vous vers le nord. Repérez une deuxième oeuvre derrière une tente et revenez sur vos pas. Allez maintenant en direction de la forêt des champignons et repérez une autre oeuvre près de la clôture. Poursuivez vers l'ouest, éliminez les champignons et avancez au nord pour achever la quête du champignon géant.

Boss : Champignon géant
Pour battre ce champignon à l'allure humaine, vous devez d'abord esquiver ses attaques et riposter aussitôt. De temps à autre, il commence à tourner autour de lui-même et disperse du poison. Par conséquent, fuyez-le pour ne pas tomber dans le piège. Lorsqu'il disparait dans le sol, restez constamment en mouvement et repérez le trou avant qu'il n'y apparaisse. Attaquez-le dès qu'il émerge du sol.

Devant la maison bleue, le soir vers 21h00, creusez le trou et récupérez une autre oeuvre du peintre. Aussi, allez près de l'église, creusez un autre trou et récupérez une peinture. Collectez les plantes et les impôts, revenez au château pour obtenir les récompenses.

Chapitre 4 : Ville des soldats

Le matin, allez près de la forêt des champignons et construisez le nouveau pont. Traversez ce pont et ramassez les radis qui se trouvent partout dans ces nouveaux territoires. Revenez au château, transformez votre butin en argent et terminez les constructions suivantes. Accédez à l'urne à doléances, choisissez les cinq missions existantes.

Sélectionnez au moins deux constructeurs, deux charpentiers, cinq soldats, cinq chasseurs et allez à l'ouest de la ferme. Explorez ainsi les nouvelles terres, éliminez les plantations sauvages qui existent et préparez-vous à compléter deux des missions que vous avez acceptées.

Libérer la princesse Abricot

Dès que vous arrivez, vous ferez face au gardien de la forêt. Lorsque la couleur de ce dernier change vers le rouge, c'est qu'il prépare une attaque circulaire. Attaquez-le dès qu'il s'arrête de tourner. Lorsqu'il prépare une autre attaque, rappelez vos troupes. Répétez cette opération plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois qu'il est défait, vous libérez la princesse Abricot.

Acceptez la mission Le Hobby d'abricot et sauvegardez. Allez à gauche du château en sortant, entrez dans le domicile de la princesse et parlez-lui. Acceptez la mission qu'elle vous propose et sortez. En effet, vous devez trouver les vingt

merveilles éparpillées dans ce monde et les donner à la princesse.

Boss : Mamie inquiétante
Maintenant, retournez au même endroit et préparez-vous à affronter la mamie inquiétante. En effet, cette mission est assez simple. Pour l'achever, détruisez d'abord les totems sur lesquels elle se tient puis attaquez-la aussitôt qu'elle descende sur terre. Lorsqu'elle fait appel aux hiboux, éliminez-les ou fuyez-les et concentrez-vous sur la Mamie.

Après le retour au château, allez au nord-est et entrez dans le couloir qui mène à un cul-de-sac. Eliminez les nombreux ennemis qui se trouvent à cet endroit et achevez ainsi une autre mission. Allez ensuite à la ferme et avancez vers l'est. Montez les marches et éliminez les escargots ainsi que les Onii.

Rebelles de la ferme

Si vous avez accepté la mission " Rebelles de la ferme " vous trouverez une poule et quelques Onii. Eliminez-les pour achever la mission et poursuivez en direction de la vallée. Creusez les trous, récupérez les trésors et construisez des grands escaliers.

Allez dans la vallée obscure, suivez le couloir de la vallée et repérez les démons sauteurs. Eliminez-les un par un et rappelez vos troupes lorsqu'ils attaquent. Continuez à ramasser de l'argent afin d'agrandir votre empire et accomplir toutes les autres mises à jour.

Chapitre 5 : Champ de tournesol

Choisissez deux mégas constructeurs, deux mégas charpentiers, un marchand ambulant, un cuisinier, cinq chasseurs et plusieurs soldats officiers. Explorez les nouvelles terres du sud ouest. Accédez au champ de tournesol, utilisez le cuisinier pour éliminer rapidement les poulets et le mineur pour détruire rapidement les grands rochers puis traversez le pont qui se trouve plus loin à gauche. Utilisez le méga charpentier pour vous frayer un passage et construisez rapidement le canon qui se trouve au milieu de la cour.

Boss : Roi Choulacrème
Accédez au portail lumineux et poursuivez le long du chemin. Eliminez les monstres qui se trouvent de part et d'autre jusqu'à ce que vous atteigniez le domaine du Roi Choulacrème. A présent, vous devez battre ce roi et libérer une autre princesse. Pour cela, vous devez l'empêcher de dépasser la ligne de défense et le frapper pour lui faire perdre ces calories. Prévoyez ces mouvements et déplacez vos troupes pour l'intercepter et le repousser. Ensuite, essayez de le pousser sur la fourche pour le battre.

Chapitre 6 : Beuverie Hills

De retour au château, consultez les nouveaux messages, achevez d'autres constructions, sauvegardez et sortez. Rejoignez le canon raccourci qui se trouve près du château et revenez au Tunnel des Os. Entrez par le portail lumineux, suivez le chemin et allez à gauche au premier croisement. Éliminez la grenouille qui apparait, le grand cafard (à droite) et récupérez tous les trésors qui se trouvent dans cet endroit. Ensuite, revenez sur vos pas jusqu'au canon raccourci et allez jusqu'en face du portail. Construisez un pont et traversez-le. Préparez vous à combattre un nouveau Boss au bout du chemin

Boss : Déblok
Pour battre Déblok, brisez les barils de bière qui se trouvent sous ses pieds. Faites attention à son souffle de feu et de glace. Les travailleurs peuvent l'empêcher d'attaquer. Une fois que tous les barils sont détruits, il devient vulnérable et vous pouvez l'achever rapidement.

Chapitre 7 : Tunnel des os

Maintenant que vous êtes de retour au château, une scène cinématique se déclenche. En effet, l'astronome du royaume veut construire une machine volante afin de sauver le monde. Peu importe ce que vous décidez, le projet tombe à l'eau.

Arrêtez le festival, sauvegardez votre progression et rejoignez les princesses. Discutez avec les deux nouvelles héritières et sortez. Dès que vous atteindrez la ferme, une scène se déclenche durant laquelle l'astronome se décide de construire une machine volante à lui tout seul. Choisissez de l'aider pour collecter les sept morceaux de la machine. Revenez à l'endroit où vous aviez battu le roi Choulacrème et trouvez le tableau 47. Examinez l'enseigne rouge située au sud ouest du flipper et trouvez la merveille n°13.

A présent retournez au château, assoyez-vous sur le trône pour déclencher une nouvelle scène cinématique. De retour au château d'autres améliorations seront disponibles. Exécutez le projet Saut de lapin, acceptez d'autres missions, sauvegardez et sortez du château. Dirigez-vous vers l'Est, rejoignez la galerie de Ginger et récupérez le tableau qui se trouve derrière la demeure de cette dernière.

Eliminer les monstres-navets

A présent, allez au champ des Navets qui se trouvent à l'ouest. Eliminez les monstres Navets, creusez des trous et récupérez les trésors. Détruisez la buche et saisissez un autre tableau d'art. Retournez au château, transformez votre butin en argent et sauvegardez.

Un radis rouge dangereux

Après la scène cinématique reposez-vous, consultez les nouveaux messages du matin et acceptez la mission. Rassemblez une équipe d'au moins 15 chasseurs. Mettez-vous en position de défense et gardez vos distances par rapport au monstre. Attaquez-le et fuyez aussitôt. Lorsqu'il s'approche de vos troupes, battez en retraite et prenez vos distances à nouveau. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit achevé.

Une fois que cette mission est accomplie, retournez au château et parlez à Howser. Entrez dans le menu "Projet royaume" et complétez les nouvelles améliorations.

Rejoignez les nouvelles constructions. Envoyez un de vos hommes à l'intérieur de la maison située à l'ouest de la route pour récupérer un tableau d'art.

Revenez au château, acceptez d'autres missions, repérez leurs emplacements sur la carte et complétez-les. Une fois que ces missions soient achevées, allez à l'est de la ferme. Saisissez d'autres trésors, ramassez plus de butins et retournez au château. Continuez à agrandir votre empire et sauvegardez votre partie.

A présent rassemblez un groupe de huit officiers, cinq chasseurs, deux mégas charpentiers, deux cuisiniers, un mineur, un marchand et un fermier et allez au tunnel des Os. Détruisez les petites roches qui se trouvent à droite du portail lumineux et accédez ainsi au tunnel. Avancez le long du tunnel. Eliminez les deux monstres et récupérez le tableau d'art.

Chapitre 8 : Terres perdues

En sortant du tunnel allez à droite (est), détruisez les troncs d'arbres et remontez la rampe. Eliminez les coqs et les poules grâce aux cuisiniers puis examinez la merveille qui se trouve sur place. Aussi, creusez un grand trou au sol et ramassez le trésor qu'il contient.

Maintenant, revenez sur vos pas et allez à gauche du tunnel. Éliminez les monstres et détruisez le grand bloc de pierre, à droite. Poursuivez le long du chemin et faites attention au lac qui s'enflamme. Evitez le feu, traversez sur la zone qui est éteinte et avancez au bon moment.

Envoyez les soldats pour tuer les monstres souffleurs de feu. Repérez une étoile en or et saisissez-la. Ensuite, mettez-vous en position d'évasion, allez à droite afin d'éviter les flammes et éliminez le monstre. Détruisez le rocher, récupérez le trésor dans le trou puis construisez un pont. Aidez-vous de la carte en traversant la rivière et allez vers le sud.

Ignorez d'abord les blocs de pierre qui mènent à l'est et poursuivez au sud. Récupérez le tableau d'art, repérez

l'enseigne contenant un marteau et construisez des escaliers. Montez, construisez d'autres escaliers et avancez. Montez à nouveau et construisez ainsi un canon raccourci. Si vous êtes blessé, retournez au château pour vous reposer et sauvegarder.

Retournez ensuite aux terres perdues, ignorez d'abord les coqs et les roches et allez à gauche de la colline. Poursuivez en prenant le chemin central et avancez en direction de la télévision pour affronter Plateau TV.

Boss : Plateau TV
D'abord, vous devez passer la sorte de labyrinthe et rejoindre la terre ferme avec au moins 18 soldats. Si vous arrivez avec moins que ce nombre, vous chance de gagner Plateau sont diminués. Par conséquent, n'hésitez pas à revenir dans le labyrinthe pour récupérer vos soldats.

Pour battre Plateau TV, vous devez lire les indices afin de trouver le pays correspondant sur la carte du monde. Creusez à l'emplacement du pays à chaque fois que vous trouvez la bonne réponse. Après chaque bonne réponse, vous avez environ une minute de confrontation directe avec Plateau TV. Par conséquent, envoyez-lui un max de soldats pour lui infliger d'importants dégâts. Répondez à environ cinq questions, attaquez-le à chaque fois que vous le rejoignez et complétez ainsi cette tache.

De retour au château, arrêtez les festivités, reposez-vous et sauvegardez après la scène. Revenez maintenant aux terres perdues, dégommez les coqs se trouvant près des escaliers, détruisez les rochers et frayez-vous un chemin. Avancez jusqu'à l'entrée du labyrinthe et entrez.

Labyrinthe

Ignorez la première entrée et allez au sud. Lisez les mémos postés sur la haie, faites attention au coq et allez à droite. Repérez la légère végétation à droite et utilisez le bâton du roi pour vous frayer un chemin. Avancez, lisez un autre mémo et allez à gauche. Avancez entre les branches, consultez un autre mémo, avancez vers le nord puis allez à droite. Lisez le mémo, enlevez la végétation grâce au bâton et avancez en prenant à droite. Avancez aussitôt à droite à nouveau, faites attention au coq, repérez une autre végétation et frayez-vous un chemin. Allez à droite, récupérez la feuille qui se trouve par terre et entrez pour affronter Omelette.

Boss : Omelette
Pour battre ce dernier, vous devez répondre aux 9 questions de son quizz. Faites attention aux volailles et chargez avec vos troupes pour répondre aux questions. En cas de mauvaise réponse, le cuisinier vous sera d'une grande utilité.

Les bonnes réponses sont les suivantes :
Question 1 : Choisissez l'ardoise.
Question 2 : choisissez le roi ayant une barbe, des cheveux et qui se trouve sur les caisses de bière.
Question 3 : regardez la silhouette et trouvez le monstre correspondant.
Question 4 : choisissez la torche de feu.
Question 5 : choisissez l'urne cylindrique contenant une lampe et un trou.
Question 6 : choisissez le lapin et attaquez-le.
Question 7 : choisissez le réveil.
Question 8 : trouvez l'endroit duquel émane la musique.
Question 9 : la réponse est l'oeuf même.

Une fois qu'Omelette est battue, une scène se déclenche et son domaine devient le votre. Récoltez le butin, libérez une autre princesse et retournez au château.

Chapitre 9 : Mont Sobamanjaro

Après la scène cinématique dans laquelle un second vote tombe à l'eau, arrêtez les festivités et reposez-vous. Construisez la ville magique et atteignez-la. Repérez les deux toilettes à gauche et récupérez un tableau d'art. Suivez le chemin jusqu'au croisement et allez au nord. Trouvez un autre tableau d'art à l'ouest. Retournez au château, acceptez les missions, repérez-les sur la carte et accomplissez-les.

Ensuite, assemblez la même équipe que précédemment. Ajoutez des officiers et des chasseurs et dirigez-vous vers les Terres perdues. Descendez les marches et allez au nord. Dépassez le pont et allez encore une fois au nord. Montez la petite rampe, descendez vers l'emplacement où se trouve le squelette de dinosaure dans une cage et allez à gauche. Ignorez le dinosaure, détruisez la roche qui bloque le chemin et avancez.

Allez au nord, éliminez les Oniis boules et continuez. Construisez un pont et traversez-le. Avancez à droite, repérez l'enseigne d'un marteau à gauche et construisez le canon raccourci. Ensuite, avancez à gauche de la rampe et préparez-vous à affronter long sauvage.

Boss : Long Sauvage
Pour le battre, grimpez au sommet de la montagne dans le temps imparti. Prévoyez des troupes pour construire des ponts et laissez au moins cinq de vos hommes disponibles. Vous devez faire vite et atteindre le sommet avant que le temps ne s'écoule. Faites attention à sa longue barbe et aux pièges qui tombent du ciel et restez regroupés en position de défense. Utilisez les petites caves dans la montagne pour vous réfugier des chutes de pierres. Lorsque vous atteignez la grotte, lisez l'enseigne qui se trouve à l'entrée et suivez les directions indiquées pour continuer. Ignorez les flèches que vous trouvez à l'intérieur. Ensuite, faites attention aux chocs électrique et frayez-vous le chemin jusqu'au sommet. Construisez le pont et traversez-le pour vous approcher de Long sauvage.

Après la scène cinématique, libérez la princesse t retournez au château. Transformez votre butin de guerre en argent, arrêtez le festival, reposez-vous et sauvegardez votre progression au petit matin.

Chapitre 10 : Les îles perdues

Complétez les nouvelles missions, assemblez une équipes comprenant plusieurs soldats officiers et chasseurs. Entrez dans le canon raccourci et choisissez la destination du mont Sobamanjaro. Descendez la rampe, allez au nord-est et explorez les nouvelles terres. Vous découvrez d'autres types de monstres bizarres, un genre de tentacules, des crabes et des Oniis.

Récupérez un tableau d'art dans le trou qui se trouve en chemin et avancez tout droit. Trouvez un second tableau plus loin puis revenez sur vos pas et prenez le chemin à droite. Éliminez les ennemis, construisez le pont et traversez-le.

Faites très attention aux ennemis robots qui se trouvent dans cette zone et éliminez-les. Soyez rapide avec les compas et ne vous faites pas surprendre. Evitez de faire face aux robots ventilateurs et attaquez-les sur les flancs. Suivez le chemin, construisez un ascenseur plus loin et montez. Avancez tout droit sur la carte et allez à droite pour entrer dans l'arène et affronter Moussaka.

Boss : Moussaka
Au début du combat, envoyez vos gardes pour attaquer Moussaka et fuyez les crayons missiles qu'il envoie. Dès que vous apercevez la fumée sur Moussaka, ordonnez à vos troupes de battre en retraite. Reprenez les assauts aussitôt qu'il finisse son attaque. Les autres soldats doivent attaquer les monstres et les crayons qui s'infiltrent dans l'arène.

Dans la seconde phase du combat, Moussaka change de tête et d'attaque. Pour éviter son faisceau, restez constamment en rotation et attaquez-le par derrière. Répétez cette opération jusqu'à la troisième et dernière phase.

Dans cette phase finale, Moussaka fait apparaître des épines au sol. Repérez-les en regardant la fumée au sol et esquivez-les. Gardez vos distances, esquivez les épines et attaquez-le aussitôt. Une fois que vous achevez Moussaka, votre conquête du monde est achevée et vous libérez la septième princesse. Toutefois, un terrible tremblement de terre annonce que la fin du monde est proche.

Après la scène cinématique, un vote final pour la construction de la machine volante sera initié. Enfin, les votes sont en votre faveur et l'astronome pourra s'atteler à la tâche. A présent, lisez les messages et complétez-les missions. Ensuite, assemblez une équipe d'au moins 15 soldats officiers, 8 chasseurs, un chevalier et un fermier. Allez en direction de la ferme et trouvez l'astronome. Une scène se déclenche et vous devez choisir votre princesse préférée. Ensuite, évitez les barres de chocolat et les gâteaux lors de votre montée. Par la suite, esquivez les boules de feu en déplaçant la machine dans la bonne direction.

Ensuite, vous perdez contact avec votre planète et vous atterrissez dans une chambre. Frayez-vous un chemin jusqu'à Abricot et parlez-lui. Un rat jaillit alors du trou et l'emmène avec lui. Suivez les traces de ce rat jusqu'à ce que vous aperceviez des bouquins qui tombent. Marchez doucement jusqu'à ce que vous aperceviez les quatre rats responsables du tremblement.

Boss final : les quatre rats

Dans ce combat, vous devez d'abord trouver le bon rat (le bleu) et l'attaquer. Si vous échouez, il éliminera quelques hommes parmi vos troupes. Pour le trouver, repérez la fumée qui sort près de sa tête.

Le second rat est jaune. Attaquez-le aussitôt qu'il achève son assaut. Evitez ses flammes et ripostez. Si vous avez un fermier dans votre équipe, repérez les fissures et envoyez-le pour qu'il construise une source d'eau chaude. Vous pourrez ainsi récupérer de vos blessures.

Le rat rouge lance aussi des flammes et saute sur vos hommes. Attaquez-le dès qu'il termine son attaque de feu. Rappelez vos hommes lorsqu'il commence à attaquer puis reprenez les assauts. Lorsqu'il se divise en plusieurs rats, repérez-les sur le radar et évitez ainsi leurs attaques.

Ensuite, vous devez empêcher les trois rats de détruire le monde. Pour cela, attaquez d'abord les rats rouges et jaunes, puis occupez-vous du bleu. Ce dernier est très coriace. Vous devez attendre qu'il termine son attaque pour l'assaillir.

Enfin, le roi des rats arrive pour vous combattre. Ce dernier utilise toutes les attaques des autres rats. Il est presque imbattable tout le long du combat. Il devient vulnérable lorsque vous apercevez un cercle mauve autour de ses points de vies. Par conséquent, dès que vous les apercevez, envoyez-lui le maximum de soldats pour lui infliger autant de dégâts que possible. Continuez à esquiver ses attaques, tentez toujours de repérer le cercle mauve qui entoure ses points de vie et attaquez-le jusqu'à ce qu'il soit achevé. Une fois que ce rat est mort, vous sauvez votre monde et vous pourrez admirer la scène finale.

MODE TYRAN

Terminer le jeu pour débloquer le mode Tyran.

RÉCOMPENSES

Panoplie jouet	5 pièces
Kilt en fourrure	10 pièces
Sticker Viper x2	15 pièces
Sous-vêtements	20 pièces
Rafraîchissant x3	25 pièces
Poncho Pancho	40 pièces
Moufles x3	55 pièces
Robe légendaire	70 pièces
Presse-papier x3	85 pièces
Armure légendaire	100 pièces

Looney Tunes : Acme Arsenal

© Warner Interactive / Red Tribe 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS ILLIMITÉES

A l'écran des codes, faites : Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite et Bas.

LostWinds

© Frontier Developments 2008

+ D'INFOS FORUM

DEUX JOUEURS

A tout moment, vous pouvez faire intervenir un second joueur pour vous aider en branchant une Wiimote supplémentaire.

AMORTIR LES CHUTES

Placez le pointeur de la Wiimote sous votre personnage lorsqu'il tombe de haut pour amortir progressivement sa chute.

M&M's : Kart Racing

© Nobilis / Frontline Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KARTS BONUS

Hovercraft

Récupérer 100 pièces chocolat.

Camion V24 Super Duty

Récupérer 200 pièces chocolat.

Kart 500cc

Récupérer 500 pièces chocolat.

4x4 Jet Convertible

Récupérer 1000 pièces chocolat.

MaBoShi

© Nintendo 2008

NOUVEAU FOND D'ÉCRAN

Pour débloquer un wallpaper supplémentaires, vous devez totaliser un million de points lorsque Mr. Maboshi apparaît à l'écran. Si vous obtenez un game over ou s'il disparaît avant que vous ayez fini, vous conserverez vos points lorsqu'il reviendra de nouveau, ce qui vous permettra de continuer.

OPTIONS SPÉCIALES

Crédits de fin

Faire plus de 100 000 points sur les trois mini-jeux.

Désactiver les effets

Faire plus de 80 000 points sur les trois mini-jeux.

MODE EXPERT

Totalisez plus d'un million de points sur deux jeux différents.

Madagascar 2

© Activision 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

JUS DE CAROTTE INFINI

Entrez le code suivant : **Marty, Marty, feuille verte, feuille verte, feuille rouge, feuille verte, feuille rouge, feuille verte**.

Madden NFL 07

© Electronic Arts / EA Canada 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CARTES GOLD

Dans "Madden cards", allez dans le menu des codes et tapez l'un des codes suivants pour avoir la carte correspondante (attention aux majuscules) :

RLA9R7	#220 Super Bowl XLI
WRLUF8	#221 Super Bowl XLII
NIEV4A	#222 Super Bowl XLIII
M5AB7L	#223 Super Bowl XLIV
YI8P8U	#224 Aloha Stadium
B57QLU	#225 '58 Colts
1PL1FL	#226 '66 Packers
MIE6WO	#227 '68 Jets
CL2TOE	#228 '70 Browns
NOEB7U	#229 '72 Dolphins
YO0FLA	#230 '74 Steelers
MOA11I	#231 '76 Raiders
C8UM7U	#232 '77 Broncos
VIU0O7	#233 '78 Dolphins
NLAPH3	#234 '80 Raiders
COAGI4	#235 '81 Chargers
WL8BRI	#236 '82 Redskins
H0EW71	#237 '83 Raiders
M1AM1E	#238 '84 Dolphins
ZI8S2L	#240 '86 Giants
SP2A8H	#241 '88 49ers

Madden NFL 10

© Electronic Arts / EA Sports

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis le menu Extras.

ALLSTARS	Stade Pro Bowl
EGOBOOST	Mode Superstar
TEAMPLAYER	Mode Franchise
THEBIGSHOW	Stade Super Bowl
THEWORKS	Tout débloquer
YOUCALLIT	Mode Situation

MadStone

© RiverMan Media

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Augmenter la gravité

Au menu principal, faites : **Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Gauche, Droite, Gauche**.

Diminuer la gravité

Au menu principal, faites : **Haut, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Haut, Droite, Droite**.

Crânes (Arcade)

Sur l'écran du choix de la difficulté, faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche**.

Mode Savant

En mode solo (Arcade), à l'écran du choix de la difficulté, **appuyez 10 fois sur Bas** pour jouer en mode Savant avec la difficulté Master.

MadWorld

© Sega / PlatinumGames 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES SPÉCIALES

Tronçonneuse double

Terminer le jeu en Normal.

Katana

Terminer le jeu en Normal.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Mode Difficile

Terminer le jeu en Normal.

SOLUTION COMPLÈTE

Varrigan City

Central station

Ce premier niveau vous servira pour vous familiariser avec les commandes de base du jeu. Suivez les consignes de l'agent 13 et exécutez ce qu'il demande pour pouvoir avancer dans le niveau. Si vous échouer dans l'exécution d'une tache, lisez-bien ce qui est écrit dans le rectangle qui s'affiche en haut, à droite de l'écran. Les ennemis de ce niveau sont des pantins sur lesquels vous pouvez essayer tous les mouvements qui vous passent par la tête.

Dès que vous aurez retenu les ABC du combat, sautez par-dessus les carcasses des voitures et avancez vers les ennemis. Vous allez apprendre à exécuter les coups de grâce. Apprenez aussi à agripper un ennemi et à le balancer dans toutes les directions. Apprenez ensuite à utiliser les différents objets du décor comme armes. Utilisez les pneus pour immobiliser un ennemi ensuite plantez-lui le panneau dans la tête. Amenez cet ennemi vers le rosier et plantez-le sur l'aiguille géante.

Il est temps maintenant d'apprendre comment amasser le maximum de points pendant votre aventure. En théorie vous devez tuer vos ennemis de la façon la plus spectaculaire et brutale possible. Immobilisez donc votre ennemi avec un pneu, empalez-le avec le panneau et plantez-le dans le rosier. Détruisez ensuite la caisse et prenez le bonus.

Passez la porte et éliminez les ennemis avec brutalité pour atteindre le 200.000 points. Plantez vos ennemis sur le rosier et lancez-les contre la benne à ordure pour amasser plus de points. Une fois que vous aurez atteint la somme de points requise, un défi surprise vous attend.

Défi sanglant - Turbine

Dans ce défi vous devez lancer un max d'ennemis dans la turbine. Evitez de vous trop approcher de l'appareil pour ne pas risquer de vous faire aspirer aussi. Attrapez un ennemi, postez-vous devant plusieurs autres et jetez-le. Il volera et heurtera les ennemis qui sont sur sa route et tout ce beau monde finira en viande hachée après un court passage dans la turbine. De cette façon, vous doublez ou triplez votre gain en points. Lancez vos ennemis pendant les trois rounds jusqu'à la fin du temps imparti.

Continuez alors votre chemin et entrez dans la station. Eliminez les ennemis qui se trouvent dans le hall central ensuite allez à droite. Prenez la pilule de vie en chemin. Eliminez les ennemis situés dans le couloir ensuite passez sur le quai. Balancez vos opposants contre les wagons et contre les trains qui passent jusqu'à l'arrivée de Big Bull. ce dernier possède deux tronçonneuses à la main droite mais il est assez lent. Foncez alors sur lui et utilisez votre tronçonneuse pour le taillader. Attention à ne pas finir sur les rails quand un train passe sinon c'est la mort certaine. Ramassez le bonus symbolisé par un ballon rouge. Localisez l'arme sur votre radar et allez la récupérer. Elle se trouve dans le couloir opposé à celui que vous aviez pris pour venir. Il s'agit d'une batte coutée et elle est très efficace. Elle ne durera pas longtemps et se brisera selon la fréquence de son utilisation. Explosez les têtes de vos ennemis avec cette arme et continuez d'avancer.

Défi sanglant - Train de la douleur

Montez sur les caisses puis sautez sur les poutres pour atteindre le niveau supérieur. Avancez ensuite vers l'étoile sur votre carte pour déverrouiller le défi. Vous devez balancer vos ennemis sur les rails pour que les trains arrivent et les décapitent. Le compte à rebours indique le temps restant pour l'arrivée des trains. Placez donc le maximum d'ennemis sur les rails ensuite jetez quelques uns d'entre eux contre les trains quand ces derniers passent.

Boss : Little Eddie
Restez ensuite dans cet endroit pour activer le défi du boss. Votre ennemi est un colosse armé d'un goupillon. Avec votre tronçonneuse, foncez tout droit vers ses pieds et commencez à taillader ses chevilles. Esquivez ses attaques en faisant des sauts arrières rapides et continuez à tronçonnez le deuxième pied. Cette action l'obligera à se mettre par terre et il restera immobile un certain temps. Enchainez alors les frappes pour lui réduire le maximum de vie. Eloignez-vous ensuite quand il se lève et balance son goupillon. Répétez alors les mêmes actions et au final suivez les indications qui s'affichent sur l'écran pour le finir avec un splendide enchainement.

Downtown

Avancez et dégommez vos ennemis. Vous pouvez maintenant les électrocuter contre les bornes d'électricité. Montez à l'escalier et avancez dans la zone suivante. Balancez vos ennemis contres les hélices des ventilateurs pour gagner plus de points. Descendez ensuite dans la cour et massacrez tout le monde pour faire apparaitre un nouveau défi

Défi sanglant - Pressoir de la mort

Vous devez lancer vos ennemis sous le pressoir pour qu'ils soient écrasés. Si une mallette d'argent apparait à la base du pressoir, allez la détruire pour que l'argent s'éparpille et que les ennemis se ruent de leur plein gré sous le pressoir. Ils seront écrasés à leur tour.

Après ce défi, un ennemi avec une tronçonneuse apparait. Tailladez-le avec la votre en évitant ses coups. Avancez entre les scies et lancez la mallette de cash entre ces dernières pour regrouper les ennemis au même endroit ensuite projetez-les sur les scies. Sortez par la droite et avancez vers la grande cible.

Défi sanglant - Fléchette humaine

Prenez la batte et shootez vos ennemis sur la cible. Vos points sont comptabilisés selon votre précision dans les frappes. Lancez le maximum d'ennemis avant la fin du temps imparti.

Allez ensuite à droite de la cible et détruisez les caisses pour récupérer des pilules de santé. Activez ensuite le défi du boss.

Boss : Jude the Dude
Ce boss est très rapide. Quand il glisse sur le rail, évitez ses balles en esquivant ou en courant le long du mur. Quand il descend dans l'arène, essayez de contrer ses attaques en suivant les indications qui s'affichent. Repoussez ensuite ses balles en suivant les indications qui apparaissent sur l'écran. Attendez qu'il finisse son attaque pour riposter avec votre tronçonneuse une seule fois avant de vous sauver. Répétez cette opération jusqu'à vider sa barre de vie. Déclenchez alors le coup de grâce et secouez rapidement vos manettes pour tirer un max de balles. La dernière balle fera exploser votre ennemi dont il ne reste que le squelette.

Red Line Highway

Le prochain niveau se passe sur l'autoroute, à bord d'une moto. Foncez sur les autres véhicules pour détruire et taillader les ennemis qui vous attaquent par la droite. Si l'un d'eux essaye de vous aborder par la gauche, attrapez-le et projetez-le au loin. Boostez votre véhicule en passant sur les rampes pour atterrir sur les véhicules ennemis

Boss : Von Twirlenkiller
Evitez les tornades que lance Von en zigzaguant entre elles. Une fois face à lui, restez à distance pendant qu'il enchaine les coups. Attaquez après son deuxième coup et éloignez-vous. Esquivez ses nombreuses frappes et évitez encore des tornades. Attaquez-le toujours après son deuxième coup. Quand vous entrez en duel avec lui, secouez vos manettes pour gagner le duel et lui couper un bras. Le combat n'est pas encore fini et même avec un seul bras Von peut encore causer des dégâts. Ramassez sont bras et frappez-le avec. Evitez d'autres tornades lancées par votre ennemi et approchez-vous de lui. Attendez qu'il finisse ses attaques pour placer la votre. Tailladez-le avec la tronçonneuse et éloignez-vous pour ne pas finir dans un tourbillon. Esquivez à nouveau et gagnez le deuxième duel pour lui ôter le deuxième bras. Même sans bras, Von continue le combat. Achevez-le en suivant les indications sur l'écran et broyez-le à l'aide de ce dernier bras.

Asian Town

Great Wall street

Avancez et commencez votre carnage. Utilisez les différents objets du décor comme armes et accrochez vos ennemis aux crochets ou sur les épines. Quand le bus arrive, balancez vos ennemis sur les épines pour gagner plus de points. Détruisez tout sur votre chemin pour récupérer des pilules de santé. Montez ensuite sur les cartons et projetez vos ennemis sur les ventilateurs. Allez à droite et montez jusqu'au toit. Frappez le gong pour étourdir vos adversaires puis exterminez-les tous. Sautez ensuite sur la corniche de l'immeuble qui se trouve du coté du dragon. Avancez et utilisez la tyrolienne pour atteindre une autre corniche.

Descendez et montez sur la corniche du " Sushi bar ". Avancez et montez sur la grande roue pour atteindre le niveau supérieur. Avancez et jetez vos ennemis sur les lames automatiques. Nettoyez le restaurant et sortez par la droite. Passez par la tyrolienne pour affronter un nouvel ennemi appelé Yee Fung. Il possède une carapace de scarabée et attaque en fonçant sur vous. Evitez ses coups de boules et ne restez pas dans sa trajectoire. Attaquez-le ensuite et esquivez sa riposte. Quand il enchaine les attaques, passez derrière lui et frappez-le. S'il se replie et bloque vos coups, éloignez-vous avant qu'il ne vous fonce dessus. Coupez-le ensuite en deux pour en finir une bonne fois pour toutes. Allez ensuite vers l'ascenseur et descendez.

Défi sanglant - Zone payante

Montez sur le toit où se trouvait le gong pour commencer le défi. Prenez une bouteille, secouez-la et enfoncez-la dans la bouche d'un ennemi pour qu'elle explose et le catapulte sur les cibles. Attrapez les ennemis et alignez-les pour

pouvoir toucher les cibles éparpillées dans la zone. Plus vous secouerez la bouteille et plus votre ennemi volera vers une cible qui rapporte plus de points. Evitez de secouer les bouteilles près des ennemis sinon vous allez les enfoncer prématurément dans leur gorge. Descendez ensuite et dégommez d'autres ennemis pour faire apparaitre le défi du boss.

Boss : Rin Rin
Evitez ses swings avec l'éventail et attaquez-la quand elle achève ses attaques. Eloignez-vous ensuite et répétez les mêmes actions jusqu'à déclencher le duel. Secouez rapidement vos manettes puis écartez-les pour repousser Rin Rin contre l'écran. Quand Rin Rin se place en haut, courez dans tous les sens pour éviter ses tirs. Evitez ses éventails quand elle les lance aussi. Approchez-vous ensuite d'elle et attaquez-la quand elle finit ses combos. Lorsqu'elle bloque votre coup, esquivez en reculant pour éviter le contre. Déclenchez le duel et gagnez-le pour projeter votre ennemi. Pour le finish, suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour la lancer sur l'enseigne afin qu'elle se fasse dévorer.

Bistro La Lusty Geisha

Avancez, montez les marches et affrontez vos nouveaux ennemis. Il s'agit de ninjas très rapides qui surgissent derrière les cloisons ou sous les tapis. Vous devez maintenant exterminer tous les ninjas pour sauver les geishas. Vous pouvez accrocher vos ennemis sur l'arbre central pour obtenir plus de points. Utilisez les objets contre vos ennemis qui esquivent de mieux en mieux les attaques que vous lancez. Agrippez l'un d'eux et balancez-le sur ses amis pour les mettre à terre et les finir ensuite. Frappez la cloche pour étourdir les ninjas et les finir plus facilement. Ramassez ensuite la lance et tailladez les survivants.

Une fois la première geisha sauvée, passez par la porte suivante et montez à l'escalier. Eliminez les ninjas en chemin jusqu'à atteindre la chambre où vous allez combattre Tengu. Evitez de rester en face de ce ninja et attaquez-le par derrière. Esquivez ses attaques et placez-vous toujours derrière lui pour parvenir à le couper en deux. Si vous disposez encore de la lance, attaquez-le et achevez-le avant même qu'il ne vous touche.

Avancez dans la cuisine et lancez les ninjas dans la grande marmite située au centre. Lancez le chapeau de pirate pour que les ninjas se ruent dessus pour le détruire et tailladez-les. Neutralisez tous les ninjas pour sauver la deuxième geisha.

Avancez ensuite dans la zone suivante et éliminez l'homme avec la moto. Montez ensuite l'escalier et tailladez un autre motard. Sortez par la porte et avancez jusqu'au jardin japonais. Avancez pour activer le nouveau défi.

Défi sanglant - Pétards

Lors de ce défi, vous devez balancer les ennemis dans les barils contenant des feux d'artifices pour qu'ils décollent et explosent en l'air. Le premier round est assez facile, il suffit de remplir tous les barils. Quand le nombre de barils augmente, vous pouvez lancer vos ennemis de loin pour ne pas perdre du temps à les transporter. Alignez plusieurs ennemis devant les barils et lancez un ninja contre eux pour qu'il les entraine dans son envol.

Après le défi, finissez ce qui reste d'ennemis et passez par la porte pour que la dernière geisha soit sauvée. Eliminez d'autres ninjas pour faire apparaitre le prochain défi ; celui du boss.

Boss : Shogun
Il faut éviter les attaques de tronçonneuse de votre ennemi. Esquivez alors à chaque fois qu'il brandit ses bras en l'air pour attaquer. Après l'esquive, attaquez-le pour détruire une partie de son armure. Pendant le duel, suivez les commandes qui s'affichent pour l'emporter. Continuez à tourner autour de Shogun pendant que votre tronçonneuse se recharge et revenez à l'assaut. Une fois son armure complètement détruite, il devient plus vulnérable à vos attaques. Gagnez ensuite le deuxième duel pour l'affaiblir encore plus. Prenez ensuite vos distances pour laisser le boss se déchainer puis finissez-le sur le toit en suivant les indications qui s'affichent à l'écran.

Sumo Arena

Boss: Yokozuna

Pendant le premier round, esquivez les charges de votre ennemi et restez au loin quand il attaque avec ses poings. Evitez l'onde de choc quand il frappe le sol avec son pied. A chaque fois que vous esquivez et que vous passez derrière votre ennemi, placez deux attaques de tronçonneuse et sauvez-vous. Répétez cette action jusqu'à déclencher le duel. Secouez rapidement vos manettes pour gagner le duel et passez au deuxième round.
Pendant ce round, suivez la même tactique et évitez les combos supplémentaires de votre ennemi. Restez à distance et, quand il arrive sur vous, esquivez, passez derrière-lui et tailladez-le. Gagnez le deuxième duel et balancez Yokozuna hors de l'arène.

Dans le dernier round, il faut absolument éviter l'attaque hélicoptère du boss. Suivez alors la commande qui s'affiche pour éviter d'être écrasé par l'appareil. Gagnez le dernier duel pour que votre ennemi finisse dans le volcan.

Mad Castle

Courtyard

Avancez dans la cour du château et décapitez les zombies. Lancez six d'entre eux dans la fontaine. Death Blade débarque et essayera de vous tuer. Evitez de vous faire agripper et immobiliser par les zombies pour échapper aux attaques de Death Blade. Si vous êtes paralysé, surveillez la commande qui s'affiche pour l'exécuter et éviter l'attaque mortelle de votre ennemi. Ensuite occupez-vous de lui avant qu'il ne disparaisse.

Montez ensuite les marches en éliminant les zombies en chemin. Après les avoir coupés en deux, écrasez leurs têtes pour qu'ils ne ressuscitent pas et reviennent à l'assaut. Avancez ensuite vers le défi Golf Humain.

Défi sanglant - Golf Humain

Avec un club de golf, vous devez lancer les têtes de vos ennemis entre les anneaux volants. Pour ce, avancez vers l'un d'eux, plaquez-le au sol et visez avec la courbe qui s'affiche. Frappez quand cette dernière passe au milieu d'un anneau. Répétez cette action jusqu'à la fin du compte à rebours et essayez de cibler plusieurs anneaux avec une seule tête, car cela rapporte plus de points.

Après le défi, continuez à massacrer les zombies pour amasser des points. Placez-les sur la catapulte pour les envoyer sur la lune. Tailladez le reste et descendez près de la fontaine pour passer au défi du boss.

Boss : The Shamans
Esquivez l'attaque du Grand Shaman quand il possède un anneau protecteur formé par d'autres shamans. Eliminez ensuite en premier lieu, les shamans qui vous entourent. Utilisez la tronçonneuse en effectuant des attaques horizontales pour éliminer plusieurs ennemis en même temps. Passez ensuite au Grand Shaman et esquivez son attaque de furie. Passez ensuite derrière lui et utilisez votre tronçonneuse pour le blesser. Déclenchez ensuite le défi et battez-le en évitant les shamans qu'il lance sur vous. Détruisez les barils qui se trouvent dans le coin pour récupérer des pilules de santé. Lancez les barils explosifs sur votre ennemi pour l'affaiblir encore plus. Lorsque le boss invoque d'autres shamans, occupez-vous de ces derniers en premier puis passez au Grand Shaman. Achevez-le ensuite en suivant les indications qui s'affichent à l'écran.

The Dungeon

Avancez et tournez à droite vers la grande zone circulaire. Eliminez les zombies qui se pointent et appuyez sur le bouton pour faire tourner la lame pour qu'elle décapite les ennemis qui se trouvent au centre. Vous pouvez lancer ces derniers dans le ravin pour en venir à bout. Utilisez les objets du décor, la catapulte et les guillotines pour éliminer les zombies et gagner plus de points. Quand le Driller se pointe, essayez de planter cinq panneaux sur cet ennemi ou éliminez-le avec votre tronçonneuse. Passez ensuite au défi qui se trouve dans la zone circulaire.

Défi sanglant - Pressoir de la mort 2

Attrapez vos ennemis et jetez-les dans la grande main pour qu'elle les presse. Eloignez-vous du bord de la plate-forme

pour éviter la main quand elle balaye la surface de la plate-forme. Lancez alors des ennemis dans la zone que la main balaye ou frappe le sol pour qu'elle écrase un maximum de zombies.

Après le défi, continuez à massacrer du zombie et visitez dans les salles de gauche. Montez ensuite sur les caisses pour atteindre le niveau supérieur. Utilisez la tyrolienne pour atteindre d'autres zones inexplorées et pour ramasser des pilules et des armes. Allez ensuite vers le défi du boss.

Boss : Frank
Sortez votre tronçonneuse et, quand le géant s'approche, attaquez-le et reculez de suite. Attendez qu'il déclenche son attaque et reprenez l'assaut. Restez patient et lancez un coup à la fois pour ne pas subir la riposte de Frank en pleine face. Déclenchez le duel, allez derrière Frank, tournez le boulon et arrachez-le pour l'affaiblir. Arrachez ensuite le boulon inférieur. Quand le boss se dirige vers la chaise pour se recharger, suivez-le et attaquez ses pieds pour empêcher la bonne régénération du boss. Eloignez-vous avant qu'il n'exécute sa recharge pour ne pas être électrocuté. Reprenez la même technique et dévissez les deux boulons restants. Après la dernière recharge, frappez le boss jusqu'à ce qu'il s'effondre puis achevez-le. Suivez les indications qui s'affichent pour exécuter l'attaque finale.

Sanctuary

Avancez sur le pont et évitez les débris des poutres détruites par les chauves-souris. Avancez encore et montez les marches pour entrer dans la cathédrale.

Boss : Elise
Foncez tout d'abord sur elle et commencez à la tronçonner. Elle utilise les chauves-souris comme bouclier qui absorbe la plupart des coups. Attendez alors qu'elle soit sans protection et attaquez-la. Quand elle disparait, ne restez pas sur place sinon vous serez attaqué par les bêtes volantes.
Examinez les statues et localisez celle où se trouve Elise. Attaquez-la alors et passez en duel. Exécutez les commandes qui s'affichent et ne vous laissez pas distraire par le charme de la jeune femme. Après le duel, ruez-vous dessus pour l'affaiblir encore plus. Quand elle se cache une deuxième fois, vérifiez aussi les vitres avec l'effigie de chauves-souris pour la trouver cachée dans l'une d'elles. Déclenchez un autre duel et gagnez-le. Répétez ensuite toute l'opération une dernière fois pour gagner le dernier duel et finir votre adversaire.

Area 66

Access hangar

Foncez à bord de votre moto et éliminez les ennemis qui vous attaquent par la droite et par la gauche. Si un ennemi essaye de vous aborder par la gauche, attrapez-le et projetez-le loin devant. Défoncez les véhicules qui se trouvent devant vous. Boostez la vitesse de votre engin sur les rampes pour descendre sur les véhicules ennemis. Quand le défi sanglant apparait, restez sur la voie de gauche pour passer sous le panneau du défi.

Défi sanglant - Route de la mort

Vous devez écraser un max d'aliens qui se trouvent dans cette arène. Foncez sur les groupes d'extra-terrestres et exécutez des têtes à queue pour balayer tous les ennemis en même temps. Vous pouvez les projeter sur les aiguilles ou dans les broyeurs. Ces actions vous rapportent plus de points que l'écrasement normal. Après le défi, restez sur la voie de droite pour passer sous le panneau du défi du boss.

Boss : Kojack
A bord de votre moto, attaquez Kojack quand il passe à coté de vous. Repérez-le dans votre radar et faites des têtes à queues pour éviter ses attaques. Déclenchez le duel et gagnez-le. Ne vous relâchez pas après le duel pour ne pas subir la riposte de Kojack. Attaquez-le sans relâche et multipliez les duels pour l'affaiblir au maximum avant de l'achever en l'approchant lorsqu'il s'arrête. Suivez les indications qui s'affichent pour en finir avec ce boss.

Facility

Dans cette zone, les ennemis sont armés de bâtons électriques. Eliminez-les et aidez-vous des éléments du décor. Massacrez vos ennemis jusqu'à l'apparition des robots appelés Cyber Slicer. Esquivez les attaques de ces derniers et si vous réussissez à les toucher n'arrêtez pas de les taillader avec votre tronçonneuse jusqu'à ce qu'ils se mettent à bruler. A ce moment, éloignez-vous d'eux avant qu'ils n'explosent et ne touchent tous ceux qui les entourent. Quand les aliens s'échappent, traquez-les en ignorant les autres ennemis et éliminez-les. Montez ensuite sur les deux ascenseurs pour atteindre le défi sanglant.

Défi sanglant - Zone payante 2

Comme pour la première zone payante, vous devez utiliser des bouteilles bien secouées pour catapulter vos ennemis sur les cibles. Cette fois, les ennemis sont des aliens qui ne vous gêneront pas trop. Prenez alors une bouteille et secouez-la avant de l'enfoncer dans la bouche d'un alien. Agrippez-le ensuite, alignez-le devant une cible et relâchez. Il sera propulsé dans l'air et touchera la cible. Les cibles les plus hautes font gagner plus de points.

Après le défi, continuez à massacrer les ennemis et pensez à ramasser les pilules de soin. Amassez le maximum de points pour activer le défi du boss. Montez alors vers la zone où vous aviez effectué le défi sanglant.

Boss : The Masters
Vous combattez deux boss intergalactiques. Ils partagent la même barre de vie donc frappez le premier qui s'approche. Foncez sur vos ennemis et utilisez votre tronçonneuse contre eux. Après deux attaques, ils sortent leurs boucliers et annulent la plupart de vos offensives. Eloignez-vous d'eux ensuite pour laisser passer leurs combos. Quand ils se mettent dos à dos, foncez sur eux et frappez l'un d'eux pour avorter leur préparation pour le combo. Ils décideront alors de vous attaquer chacun de son coté. Focalisez-vous sur un seul ennemi à la fois et attaquez-le. Quand ils vous lancent un camion dessus, suivez l'indication qui s'affiche pour le couper en deux. Gagnez ensuite les duels et finissez-les en suivant les commandes qui s'affichent.

Robot Factory

Boss : Martin
Martin est un robot géant lourdement armé. Il est aussi intouchable et les attaques rapprochées sont assez risquées pour votre personnage. Dès le début du combat, montez sur le véhicule qui se trouve au centre. Verrouillez Martin puis évitez de rester près des zones d'impact des missiles (zones indiquées par des cercles au sol). Attendez l'arrivée du lance-missile et prenez-le. Visiez Martin et lancez vos missiles. Même si vous êtes touché par un missile, restez verrouillé sur Martin et balancez tous vos projectiles. Eloignez-vous ensuite pour éviter la riposte de Martin. Quand vous déclenchez le duel, secouez vos manettes pour courir et diriger le missile qui vous suit jusqu'à Martin. Revenez ensuite sur le véhicule central et répétez la même action jusqu'à la défaite du boss.

Casino Land

The strip

Avancez en éliminant vos nouveaux ennemis. Ils sont plus coriaces que les autres. Quand ils vous encerclent, prenez l'un d'eux et balancez-le sur les autres. Les murs sont couverts de ressorts comme ceux d'un flipper. Lancez alors vos ennemis sur ces ressorts pour les voir rebondir d'un endroit à l'autre. Avancez et lancez vos ennemis contre les aiguilles et les lames des hélices. Entrez dans la salle des machines à sous et éliminez tous les ennemis qui vous suivent. Tous les moyens sont bons pour tuer ces créatures. Considérez alors les machines à sous comme des barils et enfoncez vos ennemis dedans. Sortez ensuite et allez dans la grande zone ouverte et éliminez les motards qui rappliquent. Un Driller apparait et fonce sur vous, repoussez-le et gagnez le duel contre cette brute pour le taillader avec votre tronçonneuse. Avancez ensuite vers le centre où se trouve le défi sanglant.

Défi sanglant - Fléchette humaine 2

Avec la batte, frappez vos ennemis pour les accrocher à la cible. Alignez plusieurs créatures sur une même ligne pour les lancer tous à la fois. Les ennemis essayeront de vous contrer et vous attaquer. Si vous ratez la frappe, esquivez

rapidement avant que l'ennemi ne vous touche. Plusieurs vagues d'assaillants vont se pointer devant vous. Vous affronterez alors tous les ennemis des niveaux précédents.

The Tower

Vous êtes dans l'ascenseur et votre premier ennemi est Yee Fung. Il est accompagné d'autres petit Yee fung. Evitez ses attaques en boule et commencez par éliminer les petits scarabées. Utilisez les barils qui se trouvent dans la zone pour éliminer facilement Yee Fung. Gagnez ensuite les duels contre Fung pour l'éliminer. Nettoyez ensuite la zone et ramassez l'oignon et les pilules de santé. Lorsque tous les ennemis sont morts, l'ascenseur se remettra en marche vers un autre niveau.
Le prochain ennemi est Tengu, accompagné de plusieurs ninjas. Ignorez les autres ennemis et verrouillez Tengu. Attaquez-le avec votre tronçonneuse même quand il fait apparaitre ses clones. Attaquez horizontalement pour toucher un max d'ennemis. Si les ninjas vous dérangent, tailladez-les avec votre tronçonneuse tout en restant loin de Tengu pour ne pas subir ses attaques. Soignez-vous avec les pilules de santé et revenez à l'assaut. Gagnez le duel pour décapiter votre ennemi et passer à l'étage suivant.
Vos prochains ennemis sont deux Big Bull Crocker, soutenus pendant le combat par un Driller. Concentrez-vous sur un ennemi à la fois et attaquez-le avec votre tronçonneuse jusqu'à déclencher un duel puis gagnez-le pour affaiblir votre adversaire. Si votre attaque de tronçonneuse est contrée, reculez directement pour éviter la riposte de l'ennemi. Evitez de rester entre les trois ennemis pour qu'ils ne vous attaquent pas par derrière. Commencez par éliminer le Driller en premier et ramassez le ballon rouge qu'il laisse derrière lui. Ensuite passez au deux Big Bull. Soignez-vous et gagnez vos duels pour en finir avec ces monstres.

Ring of madness

Il s'agit de l'affrontement final contre The Black Baron. Commencez par esquiver ses attaques puis attaquez-le avec votre tronçonneuse. Après quelques assauts, le Baron va commencer à parer vos coups. Sauvez-vous alors pour ne pas subir son combo en pleine face. Tournez autour de votre ennemi et attaquez-le quand il baisse sa garde. Faites attention quand il fonce sur vous et défiez-le quand il est de dos ou à terre après une attaque aérienne. Déclenchez le duel et gagnez-le en suivant les indications qui s'affichent. Après ce premier duel, le boss se mettra en colère et ajoutera d'autres attaques à son arsenal. Quand une ombre noire se forme sous ses pieds, éloignez-vous en sautant vers la droite ou la gauche pour éviter d'être aspiré. Tournez ensuite autour de votre ennemi et attendez le bon moment pour l'attaquer avec votre tronçonneuse. Le Baron choisira ensuite de déclencher des duels. Gagnez-les pour en finir rapidement avec cet ennemi. Pour l'achever, regardez la cinématique tout en restant prêt à intervenir quand Jack prend place avec la batte et se prépare à frapper.
Après la fin du Deathwatch, regardez la cinématique en entier et exécutez la commande qui s'affiche à la fin pour en finir avec cet ennemi et ainsi clore le jeu.

Major League Baseball 2K8

© Take 2 Interactive / 2K Sports

+ D'INFOS FORUM

TOUT DÉBLOQUER

Entrer le mot de passe **Derek Jeter** pour tout débloquer.

MODE GROSSE TÊTE

Entrer le mot de passe **Black Sox** pour débloquer le mode Grosses têtes.

Major League Eating : The Game

© Mastiff / Sensory Sweep 2008

NOUVEAUX MANGEURS

Joey Chestnut

Terminez le mode solo avec Patrick Bertoletti.

Patrick Bertoletti

Terminez le mode solo avec El Toro Jimenez.

Richard LeFevre

Terminez le mode solo avec Juliet Lee.

Sonya Thomas

Terminez le mode solo avec Erik "The Red" Denmark.

The Bear (mode Versus uniquement)

Terminez le mode solo avec Patrick Bertoletti.

Tim Janus

Terminez le mode solo avec Crazy Legs Conti.

Major Minor's Majestic March

© Majesco / Nanaon-Sha

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Le narrateur

Terminez le jeu en difficulté Normal pour débloquer ce personnage, puis sélectionnez son profil dans le menu principal.

MODES DE DIFFICULTÉ

Challenge

Terminer le jeu en Normal.

Normal

Terminer le jeu en Débutant.

Manhunt 2

© Take 2 Interactive / Rockstar 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer sur le menu principal ou en cours de jeu.

Munitions illimitées

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

Tous les niveaux

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

WATERMARK 20

Mettez le jeu en pause et entrez le code **ZZZCZZCCZ** pour activer la fonction "Watermark 20".

Marbles! Balance Challenge

© Konami / Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE MIRROIR

Rendez-vous dans la maison d'Anthony et choisissez l'option ??? pour accéder à l'écran des codes.

Appuyez sur A pour cliquer **une fois sur la lampe de droite, deux fois sur la lampe de gauche, et une fois sur la lampe de droite**.

Choisissez ensuite les icônes suivantes : **Coccinelle, Trèfle, Garçon, Avion, Voiture, Vélo**.

BILLES À DÉBLOQUER

Bille "Anglerfish"

Réussir le défi 11 dans le niveau "Sunken Depths" en Normal.

Bille "Earth"

Réussir le défi 11 dans le niveau "Space Station" en Normal.

Bille "Figure Roller"

Réussir le défi 10 dans le niveau "Stump Temple" en Normal.

Bille "Panda"

Mettez plus de 3 minutes à terminer le niveau 1-1.

Bille "Cochon"

Obtenir 3 trophées d'or.

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal.

BILLE DE MAÎTRE HIGGINS

Rendez-vous dans la maison d'Anthony et choisissez l'option ??? pour accéder à l'écran des codes.

Appuyez sur A pour cliquer une fois sur la lampe de droite, deux fois sur la lampe de gauche, et une fois sur la lampe de droite.

Choisissez ensuite les icônes suivantes : **TV, voiture, tournesol, vélo, hélicoptère, fraise**.

Mario & Sonic aux Jeux Olympiques

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MUSIQUES

Pour débloquer l'ensemble des musiques de Mario et Sonic, vous devez passez les 5 rounds sur chacun des 5 mini-jeux de la galerie.

RÉCOMPENSES

Obtenir l'emblème d'Amy

Terminer le mode mission avec Amy.

Obtenir l'emblème de Blaze

Terminer le mode mission avec Blaze.

Obtenir l'emblème de Bowser

Terminer le mode mission avec Bowser.

Obtenir l'emblème de Knuckles

Terminer le mode mission avec Knuckles.

Obtenir l'emblème de Luigi

Terminer le mode mission avec Luigi.

Obtenir l'emblème de Mario

Terminer le mode mission avec Mario.

Obtenir l'emblème de Shadow

Terminer le mode mission avec Shadow.

Obtenir l'emblème de Sonic

Terminer le mode mission avec Sonic.

Obtenir l'emblème de Vector

Terminer le mode mission avec Vector.

Obtenir l'emblème de Waluigi

Terminer le mode mission avec Waluigi.

Obtenir l'emblème de Wario

Terminer le mode mission avec Wario.

Obtenir la couronne d'Amy

Obtenir toutes les médailles d'or avec Amy.

Obtenir la couronne de Blaze

Obtenir toutes les médailles d'or avec Blaze.

Obtenir la couronne de Bowser

Obtenir toutes les médailles d'or avec Bowser.

Obtenir la couronne de Daisy

Obtenir toutes les médailles d'or avec Daisy.

Obtenir la couronne de Dr. Eggman

Obtenir toutes les médailles d'or avec Dr. Eggman.

Obtenir la couronne de Knuckles

Obtenir toutes les médailles d'or avec Knuckles.

Obtenir la couronne de Luigi

Obtenir toutes les médailles d'or avec Luigi.

Obtenir la couronne de Mario

Obtenir toutes les médailles d'or avec Mario.

Obtenir la couronne de Peach

Obtenir toutes les médailles d'or avec Peach.

Obtenir la couronne de Shadow

Obtenir toutes les médailles d'or avec Shadow.

Obtenir la couronne de Sonic

Obtenir toutes les médailles d'or avec Sonic.

Obtenir la couronne de Vector

Obtenir toutes les médailles d'or avec Vector.

Obtenir la couronne de Waluigi

Obtenir toutes les médailles d'or avec Waluigi.

Obtenir la couronne de Wario

Obtenir toutes les médailles d'or avec Wario.

Mario & Sonic aux Jeux Olympiques d'Hiver

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOUTIQUE SECRÈTE

Si vous jouez un certain temps en mode Festival, vous devriez recevoir un message indiquant qu'il existe une boutique secrète dans le quartier des magasins. Allez-y et stoppez la caméra entre le bâtiment le plus à gauche et celui qui se trouve au milieu pour cibler la boutique secrète au fond de l'allée.

COSTUMES VIP

Tenue de Big

Après avoir reçu la lettre de Big, appuyez sur la touche - lorsque vous le voyez dans l'épreuve rêve pour recevoir son costume.

Tenue de Birdo

Après avoir reçu la lettre de Birdo, appuyez sur la touche - lorsque vous le voyez dans l'épreuve rêve pour recevoir son costume.

Mario Kart 64

© Nintendo 2007

La maîtrise des options

Voici comment tirer profit au maximum des options qui vous sont proposées. N'oubliez jamais que ce sera votre parfaite capacité à vous servir des options qui vous placera sur la plus haute marche du podium.

*Les bananes:

Lorsque quelqu'un vous suit de très près, posez une banane juste derrière vous. N'hésitez pas à les placer à des endroits vicieux et étroits de manière à faire glisser vos adversaires jusque dans un ravin. Si vous possédez un régime entier de bananes, semez-en trois ou quatre à la suite pour former un barrage et gardez-en une ou deux au cas où quelqu'un vous collerait un peu trop.

*Les carapaces:

Si vous en avez trois, sortez-les pou vous en servir comme d'un bouclier et essayer de toucher les autres. Lancez les rouges lorsque vous êtes sur des espaces dégagés afin qu'elles ne s'écrasent pas bêtement contre un mur. Vous pouvez lancer les carapaces vertes en arrière ou en avant; dans les deux cas, votre cible doit être relativement près de vous. Evitez de faire rebondir les vertes car vous deviendriez vite votre propre cible ! La carapace bleue est particulièrement utile lorsque vous êtes dans les derniers car elle fonce droit vers le premier de la course en dégommant au passage tous ceux qui se trouveront sur son chemin.
Vous pouvez même essayer de lâcher une banane ou de lancer une carapace verte en arrière au moment où vous allez recevoir un projectile (assez hasardeux mais parfois efficace !).

*Les champignons:

Que vous en ayez un ou trois utilisez ces turbos de préférence en ligne droite ou pour couper certains virages. N'oubliez pas qu'en démarrant juste avant le dernier feu vous prendrez un super départ. Utilisez votre champignon jaune lorsque vous pénétrez dans une zone où il y a peu de virages ou lorsque vous pouvez couper à travers champs sur une grande distance; appuyez le plus vite possible jusqu'à ce que le champignon disparaisse.

*Les fantômes:

Ils ne sont intéressants qu'à deux moments précis. La première utilité de cette étrange option est de voler les options des autres: à deux joueurs, utilisez-le lorsque l'autre pioche une option (attendez qu'il ait stoppé l'icône). Secundo, quand vous utilisez le fantôme vous êtes invisible, donc invulnérable aux attaques adverses (carapaces, étoiles, éclairs,...).

*L'éclair:

Pas grand chose à dire sur cette option ultime. Utilisez-la dès que vous l'avez et essayez d'écraser les autres.

*L'étoile:

L'étoile vous rend invincible, alors profitez-en pour toucher les autres et couper au maximum en déracinant les obstacles !

*Les fausses options:

Il existe deux façons de les utiliser. Ou bien vous la lâchez derrière vous dès que quelqu'un vous suit de très près; ou alors vous la posez au milieu de la prochaine rangée d'options que vous apercevrez de telle sorte qu'on ne sache plus laquelle est la fausse.

Les raccourcis

Comme dans tout jeu de course qui se respecte, il existe quelques passages qui vous feront gagner un peu de temps et ainsi prendre de l'avance sur vos concurrents.

C'est le cas de Koopa Troopa Beach: si vous prenez un turbo sur le tremplin qui vous envoie habituellement contre un mur, vous passerez dans une grotte qui vous enverra un peu plus loin dans le circuit. Malheureusement, cette technique est un peu risquée dans le feu de l'action car elle demande une extrême précision. Par contre, ne passez surtout pas sous la chute d'eau ou vous reviendriez en arrière !

Dans la grotte de Sherbet Land, foncez toujours droit sur les panneaux fléchés et tournez dans le même sens que les pingouins autour des colonnes. De plus, si vous avez un minimum de vitesse, n'hésitez pas à sauter par-dessus l'eau (là où la glace se fissure) grâce au bouton R et en effectuant un dérapage.

Dans Royal Raceway, ne prenez en aucun cas la route du château après le tremplin. Cette partie du circuit est en fait un clin d'oeil à Mario 64.

Au Château de Bowser, ne passez jamais sous les écrabouilleurs; il est possible de tous les contourner. A la fin du circuit, il faudra passer à gauche après le saut au-dessus de la lave si vous ne voulez pas vous retrouver dans un cul-de-sac.

Dans DK's Jungle Parkway, vous pouvez couper le grand virage sous la grotte en essayant de gravir la pente juste après les options. D'autre part, vous pouvez incliner votre Kart sur le grand tremplin de façon à atterrir un peu plus loin.

Dans Yoshi Mountain, les passages les plus longs, donc ceux qui vous feront perdre le plus de temps, sont les routes qui sont le plus à l'extérieur. Le mieux est de prendre d'abord à gauche puis de bifurquer tout de suite à droite puis à gauche de manière à prendre le petit pont. Passez entre les deux porc-épics et tournez à fond vers la droite vers la flèche si vous ne voulez pas vous manger la montagne.

Mario Kart Wii

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PSEUDO AVEC ÉTOILE(S)

Lors des parties online, votre pseudo sera suivi d'une, de deux ou de trois étoiles si vous avez réussi à terminer chaque Grand Prix avec un rang égal à une, deux ou trois étoiles.

JOUER À 2 AVEC LE MÊME PERSONNAGE

1. Le joueur 1 choisit son personnage.
2. Le joueur 1 annule son choix et se déplace vers un autre pilote.
3. Le joueur 2 choisit ce personnage.
4. Retour au menu précédent, puis retour au menu de sélection des pilotes.
5. Les deux joueurs se retrouvent positionnés sur le même personnage.
6. Les deux joueurs choisissent ce même personnage.

LES COUPES

Coupe Etoile

Remporter un trophée dans la coupe Champignon et la coupe Fleur.

Coupe Spéciale

Remporter un trophée dans la coupe Etoile.

Coupe Feuille

Remporter un trophée dans la coupe Carapace et la coupe Banane.

Coupe Eclair

Remporter un trophée dans la coupe Feuille.

Coupe Miroir

Remporter toutes les coupes en 150 cc avec le trophée or.

GÉNÉRIQUE ET CRÉDITS

Remporter les quatre coupes d'une série.

DÉPART TURBO

Appuyez et maintenez l'accélérateur dès la fin du deuxième feu lors du compte à rebours.

BONUS DIVERS

Faire un Grand Prix en 50 cc avec les motos

Remporter un trophée dans toutes les coupes en 50 cc.

Faire un Grand Prix en 100 cc avec les karts

Remporter un trophée dans toutes les coupes en 100 cc.

Générique et crédits

Remporter les quatre coupes d'une série.

Ecran titre alternatif

Remporter le trophée or pour chaque coupe afin de débloquer deux écrans titres et une nouvelle photo de fin.

Mii (tenue A)

Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 100 cc.

Mii (tenue B)

Débloquer les 32 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre.

Mode Miroir

Remporter toutes les coupes en 150 cc avec le trophée or.

LES PERSONNAGES

Bébé Daisy

Obtenir au moins une étoile dans toutes les coupes inédites en 50 cc.

Bébé Luigi

Débloquer 8 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre.

Birdo

Faire 16 courses différentes en Contre-la-montre ou remporter 250 matches Wi-Fi.

Bowser Jr.

Obtenir au moins une étoile dans toutes les coupes rétro en 100 cc.

Bowser Skelet

Obtenir au moins une étoile dans toutes les coupes inédites en 150 cc.

Daisy

Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 150 cc.

Diddy Kong

Remporter le trophée or de la coupe Eclair en 50 cc.

Funky Kong

Débloquer 4 super fantôme des développeurs en mode Contre-la-montre.

Harmonie

Avoir une sauvegarde de Super Mario Galaxy sur sa Wii et faire quelques championnats. Ou obtenir une étoile sur toutes les coupes rétro en mode Miroir.

Mii (tenue A)

Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 100 cc.

Mii (tenue B)

Débloquer les 32 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre. Ou bien remporter 5 000 courses en vs CWF ou 5 100 courses en "Off-Line".

Roi Boo

Remporter le trophée or de la coupe Etoile en 50 cc.

Skelerex

Remporter le trophée or de la coupe Feuille en 100 cc.

Toadette

Jouer en mode Contre-la-montre sur les 32 courses du jeu. Ou remporter 1000 matches Wi-Fi.

LES KARTS

Blue Falcon

Remporter le trophée or de la coupe Eclair en mode Miroir.

Bolide Stellaire

Obtenir une étoile dans toutes les coupes rétro en 150 cc.

Carosse Royal

Remporter le trophée or de la coupe Feuille en 150 cc.

Cheepmobile

Obtenir une étoile dans toutes les coupes rétro en 50 cc.

Intrépide II

Débloquer 24 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre.

Kart Piranha

Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 50 cc.

Mini-monstre

Débloquer 1 super fantôme des développeurs en mode Contre-la-montre.

Super Bloups

Remporter le trophée or de la coupe Feuille en 50 cc.

Turbo Flash

Remporter le trophée or de la coupe Eclair en 150 cc.

LES MOTOS

Coin-coin

Remporter le trophée or de la coupe Etoile en 150 cc.

Cyclo Vroum

Remporter le trophée or de la coupe Eclair en 100 cc.

Dauphine

Remporter le trophée or de la coupe Etoile en mode Miroir.

Jet Capsule

Remporter le trophée or de la coupe Feuille en mode Miroir.

Kamekroiseur

Faire 8 courses différentes en mode Contre-la-montre.

Nitrocyclette

Obtenir une étoile dans toutes les coupes inédites en 100 cc.

Propulsor

Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en mode Miroir.

Scout Comète

Remporter le trophée or de la coupe Etoile en 100 cc.

Torpille

Débloquer 12 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre.

BOOST APRÈS UNE CHUTE

Après une chute dans le vide ou dans l'eau, appuyez sur l'accélérateur au moment précis où votre véhicule retouche la piste.

ECHAPPER AU POW

Pour éviter de subir la secousse infligée par le POW lancé par un adversaire, faites un mouvement de la Wiimote comme si vous vouliez réaliser une acrobatie (horizontalement et de bas en haut) au tout dernier moment.

VOLANT DORÉ

Pour avoir le symbole du volant doré à côté de votre nom lors des parties online, vous devez utiliser un maximum le volant dans tous les modes de jeu.

DÉBLOQUER LES SUPER FANTÔMES

Pour débloquer les 32 Super Fantômes des développeurs, vous devez battre les fantômes normaux en obtenant un temps minimum pour chaque course. Voici la liste approximative des temps à effectuer. Les dixièmes (et centièmes) de seconde ne sont donnés qu'à titre indicatif, et il se peut que vous parveniez à débloquer le super fantôme avec quelques dixièmes d'écart. Notez que la note de musique incluse dans certains pseudos indique simplement qu'il s'agit d'un compositeur.

Chronos pour débloquer les Super Fantômes

Coupe Champignon

Circuit Luigi - 01:24.411
Prairie Meuh Meuh - 01:33.571
Gorge Champignon - 02:05.494
Usine Toad - 02:12.784

Coupe Fleur

Circuit Mario - 01:39.183
Supermarché Coco - 02:24.788
Pic DK - 02:24.725
Mine Wario - 02:14.932

Coupe Etoile

Circuit Daisy - 01:48.791
Cap Koopa - 02:54.897
Bois Vermeil - 02:50.229
Volcan Grondant - 02:19.524

Coupe Spéciale

Ruines Sec Sec - 02:21.681
Route Clair de Lune - 02:07.016
Château de Bowser - 02:55.017
Route Arc-en-ciel - 02:59.293

Coupe Carapace

GCN Plage Peach - 01:30.698
DS Cascades Yoshi - 01:12.901
SNES Vallée Fantôme 2 - 01:03.752
N64 Autodrome Mario - 02:07.915

Coupe Banane

N64 Royaume Sorbet - 02:37.784
GBA Plage Maskass - 01:39.255
DS Quartier Delfino - 02:33.107
GCN Stade Waluigi - 02:24.645

Coupe Feuille

DS Désert du Soleil - 02:01.141
GBA Château de Bowser 3 - 02:50.637
N64 Jungle DK - 02:49.028
GCN Circuit Mario - 01:55.267

Coupe Eclair

SNES Circuit Mario 3 - 01:34.828
DS Jardin Peach - 02:29.006
GCN Montagne DK - 02:50.248
N64 Château de Bowser - 03:06.723

Voici également la liste complète des temps des fantômes normaux, pour vous aider à les différencier des Super Fantômes des développeurs.

Chronos des fantômes normaux

Coupe Champignon

Circuit Luigi - 01:29.670
Prairie Meuh Meuh - 01:37.856
Gorge Champignon - 02:16.110
Usine Toad - 02:22.480

Coupe Fleur

Circuit Mario - 01:44.777
Supermarché Coco - 02:30.764
Pic DK - 02:34.693
Mine Wario - 02:19.583

Coupe Etoile

Circuit Daisy - 1:56.822
Cap Koopa - 03:03.022
Bois Vermeil - 02:58.633
Volcan Grondant - 02:28.237

Coupe Spéciale

Ruines Sec Sec - 02:30.949
Route Clair de Lune - 02:16.802
Château de Bowser - 03:04.836
Route Arc-en-ciel - 03:05.895

Coupe Carapace

GCN Plage Peach - 01:34.233
DS Cascades Yoshi - 01:16.461
SNES Vallée Fantôme 2 - 01:06.595
N64 Autodrome Mario - 02:14.799

Coupe Banane

N64 Royaume Sorbet - 02:48.651
GBA Plage Maskass - 01:45.568
DS Quartier Delfino - 02:41.807
GCN Stade Waluigi - 02:32.882

Coupe Feuille

DS Désert du Soleil - 02:10.233
GBA Château de Bowser 3 - 02:58.304
N64 Jungle DK - 02:58.264
GCN Circuit Mario - 01:59.771

Coupe Eclair

SNES Circuit Mario 3 - 01:38.880
DS Jardin Peach - 02:34.894
GCN Montagne DK - 02:57.744
N64 Château de Bowser - 03:19.323

CHANGER SON MII DE CATÉGORIE

Si vous voulez pouvoir changer de catégorie de véhicules avec votre Mii (léger, moyen, lourd), allez dans la chaîne Mii et modifiez le poids de votre avatar.

ECRANS TITRE ALTERNATIFS

Remportez chacune des coupes solo en terminant à la première place pour débloquer 2 nouveaux écrans titre et une photo de fin.

GUIDE COMPLET

Introduction

Bienvenue dans ce condensé de conseils et de techniques de pilotage dédié exclusivement au dernier Mario Kart sur Wii. Au sommaire, que du bonheur, autant pour les amateurs que les joueurs confirmés qui voudraient découvrir chaque secret tapi dans l'ombre de ce jeu qui recèle de surprises en tout genre. Nous ferons donc le point sur les différents types de contrôle en définissant les avantages et les inconvénients de chacun. Nous disséquerons également chaque circuit pour mettre en lumière le moindre raccourci. Chaque élément bonus à débloquer sera mentionné et plusieurs techniques de courses vous seront données au travers de la vingtaine de chapitres que compte cette soluce. Sur ce, je vous laisse découvrir la face cachée d'un des tous derniers hits de la Wii. Bonne lecture !

I)LES NOUVEAUTES

Liste des nouveautés :

-16 circuits inédits
-Apparition des motos
-Apparition des figures après les sauts et tremplins pour Boost
-Apparition des roues arrières pour les deux-roues pour Boost
-Nouvelles commandes : Wii Wheel, manette classique et combo Télécommande Wii/Nunchuck
-Choix du mode de dérapage : Manuel ou Automatique
-Nouveaux personnages : Rosalina et les Mii
-Trois nouveaux objets : Méga champignon, Bloc POW et Nuage Zap
-Mode online largement amélioré

Les circuits

Le 6ème épisode console de la série Mario Kart contient trente-deux circuits dont seize inédits.

Liste des nouveaux circuits :

Coupe Champignon :
Circuit Luigi
Prairie Meuh Meuh
Gorge Champignon
Usine Toad

Coupe Fleur :
Circuit Mario
Supermarché Coco
Pic DK
Mine Wario

Coupe Etoile :
Circuit Daisy
Cap Koopa
Bois Vermeil
Volcan Grondant

Coupe Spéciale :
Ruines Sec Sec
Route Clair de Lune

II)TECHNIQUES DE PILOTAGE

1 - Choix des commandes

Mario Kart Wii dispose de quatre différents types de contrôle qui permettent à chacun de trouver son bonheur. Quelle que soit la configuration choisie, il vous est possible d'en changer directement à partir du menu principal du jeu, afin que les modifications puissent être validées.

Wii Wheel
Le Wii Whell est un petit volant en plastique dans lequel vient s'insérer une Wiimote seule. Tenue à l'horizontale, la touche 2 sert d'accélérateur alors que la touche 1 sert de frein ou à déraper pour les joueurs évoluant en manuel. La gâchette B assure d'ailleurs un rôle identique. Le bouton A vous servira à activer la vue arrière (pratique avant de lâcher une carapace ou autre) et il vous suffira d'incliner le volant sur la droite ou bien la gauche pour diriger votre véhicule. Levez d'un coup sec le volant pour effectuer une figure après un tremplin ou bien pour effectuer une roue arrière en moto. Enfin, la touche croix permettra l'utilisation d'un objet.

Verdict :
Le Wii Whell est avant tout un accessoire destiné aux courses sans enjeu. Celui-ci peut également se révéler satisfaisant pour tous les joueurs qui découvrent l'univers de Mario Kart avec ce sixième opus. Le volant fonctionne parfaitement à cela près qu'un très léger décalage vous pousse à anticiper légèrement les courbes des circuits. Le positionnement des touches est parfaitement adapté à ce style de conduite et il est possible de remporter quelques-unes des premières étapes, surtout si l'on sélectionne le mode automatique. Par contre en manuel, les dérapages ne sont plus aussi simples à réaliser...

Télécommande Wii et Nunchuck
La télécommande Wii combinée au Nunchuck sera sûrement le type de contrôle le plus utilisé dans le jeu. En optant pour cette façon de jouer, la touche A servira d'accélérateur, alors que la gâchette B permettra les dérapages ou bien de freiner en automatique. Le stick directionnel du Nunchuck vous permettra de vous déplacer dans l'air de jeu et la touche Z (Nunchuk) servira à l'utilisation des objets. Vous appuierez sur la touche C pour bénéficier de la vue arrière. Enfin, il suffira de lever d'un coup sec la Wiimote vers le haut pour réaliser une figure juste après un tremplin. Le même type de mouvement permettra d'effectuer une roue arrière.

Verdict :
Le combo Wiimote/Nunchuck offre des performances bien meilleures que le Wii Wheel. Les nouveaux joueurs apprécieront ce type de contrôle, mais peut-être que les adeptes de la série lui préféreront la manette GameCube. Il est assez simple de réaliser des dérapages Turbo et la liberté offerte par la maniabilité de ces commandes offre un plus non négligeable et évite au joueur de se crisper bêtement sur un pad.

Manette classique
A manette classique, contrôles classiques ! Le joystick gauche vous servira donc à déplacer votre véhicule alors que la touche " a " permettra d'accélérer. La touche " b " et la gâchette R auront la même fonction, à savoir le dérapage ou le frein (et donc la marche arrière). Le bouton L permettra quant à lui l'utilisation d'objets. Enfin, les touches ZR et " x " vous permettront d'enclencher la vue arrière. La touche croix servira aux figures et aux roues arrière.

Verdict :
Simple mais efficace, la manette classique assurera un contrôle confortable à tous les joueurs old school réfractaires au combo Wiimote/Nunchuck. Cependant, le fait d'avoir recours à la croix pour la réalisation des figures et des roues arrière pourra en gêner plus d'un.

Manette Nintendo GameCube
Ce bon vieux pad GameCube n'a décidément pas fini de faire des heures sup'. La preuve en est avec ce dernier type de contrôle parfaitement rodé. Ainsi, le stick directionnel gauche servira au déplacement de votre personnage et la touche

A permettra tout naturellement d'enclencher l'accélération. La gâchette R et le bouton B serviront aux dérapages (ou au frein et à la marche arrière) et la touche L permettra l'utilisation des objets. La vue arrière s'enclenchera avec la touche X ou Z. Enfin, tout comme la manette classique, la flèche sera utile pour tout ce qui est figures et roues arrière.

Verdict :
La manette GameCube permettra aux habitués de la série de retrouver instinctivement leurs marques. Certains vous diront même que l'essayer c'est l'adopter !

Verdict Final :
Si le Wii Wheel demeure sympathique à essayer, les trois autres types de contrôles sont à privilégier pour tout ce qui est recherche de performances. La manette GameCube semble avoir un léger avantage sur ces opposants, mais c'est avant tout une question de goût qui vous fera pencher définitivement pour telle ou telle option. Il est donc conseillé aux plus riches joueurs d'entre nous de s'essayer à chaque type de contrôle lors des sessions de Time Trial.
N'hésitez pas à choisir le contrôleur avec lequel vous serez le plus à l'aise et essayez de conserver celui-ci au fil des parties.

2 - Choix du pilote

Costaud ou gringalet ?
Les pilotes sont répartis dans trois différentes catégories en fonction de leur poids : c'est-à-dire léger, moyen ou lourd. Plus le personnage choisi sera léger et plus ses capacités d'accélération seront importantes. Les pilotes du type de Toad (léger) pourront par exemple démarrer à une très bonne vitesse et bénéficieront d'un avantage en cas d'accident. De quoi redémarrer au plus vite sans perdre de temps. Par contre plus votre personnage sera lourd (Bowser par exemple) et plus sa pointe de vitesse sera élevée. Cette condition est appréciable lors des longues lignes droites. Les pilotes lourds négocient beaucoup moins bien les courbes qu'un pilote moyen ou léger. Enfin, plus le personnage sera léger et plus il sera rapide en hors-piste. Lors d'une sortie de route, un personnage lourd mettra donc beaucoup plus de temps à revenir sur le bitume qu'un joueur léger. Le type léger Vs lourd peut vous avantager ou non suivant les circuits. Une bonne alternative consiste à opter pour un pilote moyen comme Mario ou Luigi.

En définitive :
Personnage léger : Accélération élevée - Vitesse de pointe faible - Hors-piste élevé
Personnage moyen : Accélération moyenne - Vitesse de pointe moyenne - Hors-piste moyen
Personnage lourd : Accélération faible - Vitesse de pointe élevée - Hors-piste faible

Liste des personnages légers :

-Bébé Mario
-Toad
-Bébé Peach
-Koopa
-Bébé Luigi (débloquer 8 super fantômes en contre-la-montre)
-Bébé Daisy (obtenir au moins 1 étoile dans toutes les nouvelles coupes 50cc)
-Toadette (jouer à toutes les courses du contre-la-montre ou remporter 1000 parties online)
-Skelerex (Obtenir le trophée or de la coupe Feuille en 100cc)

Liste des personnages moyens :

-Mario
-Luigi
-Yoshi
-Peach
-Birdo (faire 16 courses différentes en Contre-la-montre ou remporter 250 matches Wi-Fi)
-Diddy Kong (Remporter le trophée or de la coupe Eclair en 50cc)
-Bowser Jr. (Obtenir au moins 1 étoile dans toutes les coupes rétro en 100cc)
-Daisy (Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 150cc)

Liste des personnages lourds :

-Wario
-Waluigi
-Donkey Kong
-Bowser
-Roi Boo (Remporter le trophée or de la coupe Etoile en 50cc)
-Harmonie (Obtenir le trophée coupe carapace en or en 100cc ou posséder une sauvegarde de Mario Galaxie)
-Funky Kong (Débloquer 4 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Dry Bowser (Obtenir au moins 1 étoile dans toutes les coupes inédites en 150cc)

Note : si vous choisissez d'utiliser votre Mii pour concourir, votre personnage fera partie d'une des trois catégories en fonction du poids que vous lui avez donné.
Pour débloquer les Mii, remportez le trophée or de la coupe Spéciale en 100 cc et pour bénéficier d'une seconde tenue, débloquez les 32 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre.

3 - Choix du véhicule

L'apparition des motos dans ce nouveau Mario Kart marque un tournant non négligeable de la série. Les deux-roues jouissent de bon nombre d'avantages tels que les roues arrière qui permettent de bénéficier d'un boost en ligne droite. Impossible par contre d'effectuer un super mini-turbo. Il vous faudra donc vous contenter d'un mini-turbo tout court en optant pour une moto.

Caractéristiques des véhicules :

Chaque catégorie de personnages possède 12 véhicules dont plusieurs sont à débloquer.

Vitesse : Détermine la rapidité du véhicule. Plus la barre est pleine et plus votre véhicule ira vite. Généralement, une forte vitesse est très souvent couplée avec une mauvaise accélération.

Poids : Cette caractéristique a un impact direct sur la hauteur de vos sauts et la capacité à bousculer vos adversaires. Avec un véhicule lourd, vous pouvez facilement déséquilibrer un véhicule léger, mais vous volerez alors beaucoup moins haut après les sauts et vous mettrez plus de temps à retrouver le tracé après un hors-piste.

Accélération : Plus la barre d'accélération est importante et plus votre capacité à démarrer sera rapide. Une très bonne chose pour repartir rapidement après un impact. Une forte accélération est souvent couplée à une vitesse de pointe peu importante.

Maniabilité : Plus la barre de cette caractéristique et pleine et plus il vous sera facile de négocier les virages lors des courses. Les véhicules bénéficiant d'une forte maniabilité peuvent négocier les virages serrés sans aucun problème. Plus un véhicule est maniable et plus il est léger généralement.

Dérapage : Plus cette barre est pleine et plus il vous sera facile d'effectuer des mini-turbo lors des dérapages. Prenez en considération ce paramètre uniquement si vous évoluez en conduite manuelle.

Hors-piste : Plus cette caractéristique est élevée et moins le hors-piste vous ralentira. Généralement ce paramètre va de paire avec la légèreté d'un véhicule.

Mini-turbo : Plus cette statistique est élevée et plus vous serez à même de réaliser des mini-turbo longs et puissants. Prenez en considération ce paramètre uniquement si vous évoluez en conduite manuelle.

Liste des Karts :

Liste des karts légers :

-Kart Léger
-Auto-pousse
-Doryphare
-Cheepmobile (obtenir 1 étoile dans toutes les coupes rétro en 50cc)
-Mini-monstre (débloquer 1 super fantôme des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Blue Falcon (Remporter le trophée or de la coupe Eclair en mode Miroir)

Liste des karts moyens :

-Kart Standard
-Nostalgia
-Cabriolaile
-Super Bloups (remporter le trophée or de la coupe feuille en 50cc)
-Carrosse Royal (remporter le trophée or de la coupe Feuille en 150cc)
-D Dasher MK 2 (débloquer 24 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)

Liste des karts lourds :

-Kart Lourd
-Buggy Brute
-Crache-feu
-Kart Piranha (Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 50cc)
-Aero Glider (obtenir une étoile dans toutes les coupes rétro en 150cc)
-Turbo Flash (remporter le trophée or de la coupe Eclair en 150cc)

Liste des Motos :

Liste des motos légères :

-Moto Légère
-Bill Bécane
-Mini-mob
-Kamekroiseur (faire 8 courses différentes en mode Contre-la-montre)
-Coin-coin (remporter le trophée or de la coupe Etoile en 150cc)
-Torpedo (débloquer 12 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)

Liste des motos moyennes :

-Moto Standard
-Moto Mach
-Etincelle
-Cyclo Vroum (remporter le trophée or de la coupe Eclair en 100cc)
-Dolphin Dasher (remporter le trophée or de la coupe Etoile en mode Miroir)
-Nitrocycle (obtenir une étoile dans toutes les coupes inédites en 100cc)

Liste des motos lourdes :

-Moto Lourde
-Bécane Bowser
-Wario Custom
-Phantom (remporter le trophée or de la coupe Spéciale en mode Miroir)
-Scout Comète (remporter le trophée or de la coupe Etoile en 100cc)
-Bubble Bike (remporter le trophée or de la coupe Feuille en mode Miroir)

4 - Techniques de pilotage

Départ Turbo
Pour effectuer un départ turbo, enclenchez et maintenez la touche d'accélération enfoncée de suite après le second Bip.

Mode Manuel Vs Mode automatique
Les turbos après dérapages ne sont possible qu'en mode manuel et permettent d'économiser quelques précieuses secondes décisives en fin de course. Le mode automatique convient mieux aux débutants qui n'ont alors plus à se soucier des dérapages lors des courses. Il vous faudra pourtant vous mettre à la conduite manuelle si vous désirez réaliser des chronos capables de rivaliser avec ceux des meilleurs. A noter que certains records ont tout de même été établis en automatique, mais dans des circuits où il s'avère difficile de déraper et qui sont occupés par de nombreux obstacles.

Dérapages
Pour déraper, appuyez sur la touche adéquate et maintenez celle-ci tout en accélérant. Les dérapages servent à négocier plus facilement vos virages, mais également à gagner des mini-turbos ou super mini-turbos.

Mini-turbo
Le mini-turbo vous permet de bénéficier d'une courte accélération après un dérapage. Pour l'enclencher, dérapez suffisamment longtemps pour voir quelques étincelles bleues apparaître. Continuez alors de déraper et jouez du stick directionnel pour faire apparaître une flamme bleue. Relâchez pour bénéficier du boost.

Super mini-turbo
La technique du super mini-turbo est similaire à celle du mini-turbo. Dérapez encore plus longtemps après l'apparition des étincelles bleues pour que celles-ci passent à l'orange. Relâchez ensuite la touche de dérapage pour bénéficier du boost. Le super mini-turbo est supérieur à un mini-turbo mais ne peut pas être réalisé à partir d'une moto.

Boost par aspiration
Pour bénéficier d'un boost par aspiration, placez-vous derrière l'un de vos concurrents et restez parfaitement dans son dos. Des petites étincelles bleues ne tarderont pas à apparaître tout autour de votre véhicule. Restez suffisamment derrière votre adversaire jusqu'à l'enclenchement du boost qui vous permettra très probablement de le dépasser.

Figure
Pour réaliser une figure, effectuez l'action au moment précis où vous décollerez d'une rampe. Les figures aériennes vous permettent de bénéficier d'une accélération à l'atterrissage.

Roue arrière
Levez la Wiimote d'un coup sec vers le haut (ou bien appuyez sur la commande adéquate si vous utilisez un tout autre contrôleur) pour effectuer une roue arrière lorsque vous évoluez en moto. Rabaissez simplement la Wiimote pour coller complètement au bitume. Les roues arrière permettent de bénéficier d'un boost non négligeable dont il est très facile de profiter en ligne droite.

Boost après une chute
Pour bénéficier d'un boost après une chute, appuyez sur l'accélérateur dès que votre véhicule touchera à nouveau le sol.

Quelques conseils essentiels :
Quelques éléments doivent impérativement être maîtrisés, si vous désirez devenir le roi du bitume. En voici une liste non exhaustive :
-Percuter un élément ou un mur ralentira considérablement votre kart. Veillez donc à négocier vos virages avec le plus d'assurance possible.
-Choisir un deux-roues présente l'avantage de bénéficier de nombreux Boosts en ligne droite. Par contre le moindre choc, lorsque vous réaliserez une roue arrière, vous ralentira considérablement. Méfiez-vous donc de la proximité de vos adversaires.

Astuces en vrac :
Voici une liste d'astuces qui vous permettra d'améliorer considérablement vos performances (n'hésitez pas à nous

mailer vos propres techniques pour que nous les rajoutions à la liste).
-Lors d'une sortie de route, utilisez un champignon pour vous dépêtrer rapidement ou bien enclenchez un mini-turbo si la sortie de piste a lieu lors d'un virage.
-Placez les objets de type banane et fausse boîte derrière les vraies boîtes de manière à les dissimuler. Vos adversaires auront alors plus de chance de mordre à l'hameçon, surtout en Online.
-Lorsque vous évoluez en première position, gardez celui-ci derrière vous de manière à contrer les éventuelles carapaces rouges que vous lanceront vos adversaires.
-Un adversaire vous talonne et vous possédez un objet derrière votre kart ? N'hésitez pas à jouer du coude à coude. Si votre concurrent a le malheur de passer derrière vous, il dégustera obligatoirement !
-Lors du dernier tour, près de la ligne d'arrivée, en cas de course serrée, laissez passer votre adversaire juste devant vous avant de prendre une boîte, vous aurez alors plus de chance d'obtenir un Champignon turbo ou bien une Carapace rouge. Ceci pouvant être décisif pour la dernière ligne droite.
-Utilisez la vue arrière pour repérer vos adversaires. Il ne vous restera plus qu'à lâcher votre objet si vous en possédez un et si votre malheureux concurrent a tendance à vous coller aux basques.
-Effectuez systématiquement des figures lorsque vous emprunterez des rampes de manière à bénéficier d'un Boost dès la retombée.
-Au guidon d'une moto, effectuez une roue arrière dès lors que le circuit vous le permettra. Le moindre Boost est en effet bon à prendre.

5 - Techniques liées aux objets

Sans l'utilisation des objets, il va sans dire que Mario Kart ne serait plus Mario Kart. Les 15 items disponibles jouent donc un rôle essentiel dans le jeu. Il vous suffit de rentrer dans une boîte (généralement regroupées en paquet) pour bénéficier d'un objet gagné aléatoirement. Selon votre positionnement lors de la course, le type d'objet trouvé dans les boîtes variera de manière à avantager chacun. Un joueur évoluant en pôle position aura donc plus de chance d'obtenir des objets de type carapaces vertes, bananes et fausses boîtes, de manière à pouvoir semer de nombreux pièges sur le tracé, alors qu'un joueur à la traîne bénéficiera souvent d'items qui lui permettront de rattraper plus rapidement ses adversaires, tels que le Méga champignon ou la Super étoile pour ne citer que ceux-là.

Voici donc un court descriptif pour chaque objet, accompagné de quelques techniques liées à leur utilisation et de la position à laquelle vous pourrez le trouver :

Banane/Triple bananes

Place : de la 1ère à la 3ème place

Description : Cet objet permet de faire faire un tête-à-queue à tout véhicule qui roule dessus. Une simple pression sur la touche d'utilisation de l'objet permet de lâcher la banane sur le tracé. Celle-ci reste alors en position jusqu'à ce qu'un concurrent roule sur celle-ci. Maintenez la touche d'utilisation pour garder la banane derrière vous. Il n'est pas nécessaire de garder la touche d'utilisation enfoncée si vous bénéficiez de l'objet Triple banane.

Comment l'utiliser :
-Lorsque vous vous trouvez en tête du peloton, gardez précieusement la ou les bananes derrière vous pour vous protéger des éventuelles carapaces rouges que n'hésiteront pas à vous lancer vos adversaires.
-Si vous bénéficiez d'une bonne avance sur vos adversaires, semez vos bananes aux endroits les plus susceptibles de piéger les autres coureurs. Choisissez alors les sorties de courbes, les espaces derrière les boîtes mais aussi les zones proches de précipices et autres gouffres.
-Maintenez le stick directionnel (ou la croix) vers le haut pour balancer une banane devant vous. Cette possibilité vous permet d'essayer de déstabiliser le ou les adversaires devant vous en projetant directement plusieurs obstacles sur sa route.

Comment s'en protéger ?
Pour se protéger d'un tel fléau, vous disposez de deux solutions. Soit vous vous contentez d'esquiver, soit vous détruisez les bananes en envoyant une carapace sur celle-ci ou bien en utilisant une Bob-omb. La Super étoile peut également vous protéger des glissades.

Carapace verte/Triple carapace verte

Place : de la 1ère à la 3ème place (carapace unique) et de la 2ème à la 8ème place (Triple carapace)

Description : Les carapaces vertes filent en ligne droite une fois lancées. Si un adversaire se retrouve sur leur route, c'est l'accident ! Maintenez la touche d'utilisation des objets pour conserver une carapace. Vous n'avez pas besoin de maintenir la touche enfoncée lorsque vous bénéficiez des 3 carapaces. Les carapaces peuvent rebondir durant un temps sur tout type de paroi, mais disparaissent prématurément si celles-ci rencontrent un gouffre...

Comment l'utiliser :
-Il n'est pas vraiment évident de viser son adversaire avec ce type de carapace. Attendez donc que vos concurrents soient relativement stables avant d'envoyer l'objet dans leur direction.
-Si un adversaire vous suit de trop près, envoyez la carapace derrière vous en maintenant la flèche directionnelle vers le bas. L'objet filera alors dans votre dos et gare à celui que vous suivrait de trop près !
-En bénéficiant des 3 carapaces, vous possédez temporairement une triple protection qui peut vous mettre à l'abri des obstacles tels que les bananes. En frappant celles-ci, vous perdez une carapace, mais vous ne souffrez d'aucun ralentissement en contrepartie.
-Les carapaces vertes ont la faculté de rebondir contre tout type de parois. N'hésitez pas à les lâcher dans les espaces confinés de manière à piéger un maximum d'adversaires.
-Gardez les 3 carapaces en gravitation autour de vous pour empêcher vos adversaires de vous dépasser sereinement. De même, vous pouvez également jouer du coude à coude avec eux pour les toucher.

Comment s'en protéger ?
Gardez vos distances avec un adversaire qui posséderait de tels atouts ou bien ripostez vous aussi avec des carapaces ! Ecoutez également votre Wiimote, un son vous avertira de la proximité d'une carapace.

Carapace rouge/Triple carapace rouge

Place : de la 2ère à la 8ème place

Description : Ces carapaces se dirigent automatiquement vers le véhicule devant vous, renversant le premier qu'elles touchent. Maintenez la touche action pour garder une carapace rouge derrière vous. Inutile de maintenir cette touche si vous bénéficiez des trois carapaces. Essayez de lancer vos carapaces à distance raisonnable et profitez des lignes droites pour avoir votre adversaire. Si la ou les carapaces rencontrent un obstacle ou un gouffre, vous pouvez leur dire en revoir...

Comment l'utiliser :
-Ne soyez pas trop près de votre adversaire au moment où vous lancerez la carapace, sans quoi vous risqueriez de manquer votre cible.
-Pour ralentir considérablement un adversaire, relancez une seconde carapace lorsque vous passerez devant lui, juste avant avoir fait mouche avec la première. Les sadiques pourront essayer d'expédier les 3 projectiles sur le même adversaire.
-Maintenez la flèche directionnelle vers l'arrière pour laisser filer votre carapace vers le concurrent le plus proche de vous. La carapace se comporte alors comme une simple carapace verte.

Comment s'en protéger ?
Gardez des bananes ou bien des carapaces derrière vous pour vous mettre à l'abri des attaques ennemies. Les fausses boîtes sont par contre elles inefficaces. Vous pouvez également tenter de slalomer entre divers obstacles pour espérer que la carapace rouge finisse par s'en prendre un et se détruise alors.

Bob-omb

Place : de la 4ème à la 8ème place

Description : Cette bombe explose après un court laps de temps et entraîne dans la déflagration tous les véhicules

alentours. Vous pouvez projeter la bombe vers l'avant ou bien derrière vous, en maintenant la flèche directionnelle enfoncée vers le bas.

Comment l'utiliser :
-La Bob-omb bénéficie d'une portée suffisamment importante pour toucher des adversaires relativement éloignés. De même, son champ d'action est suffisamment large pour faire de nombreuses victimes en même temps.
Profitez-en donc pour l'utiliser sur des groupes d'adversaires ! Mais prenez garde à ne pas vous prendre vous-même les pieds dans votre piège !
-Un petit coup de vue arrière vous permettra de vous rendre compte de la distance qui vous sépare de vos poursuivants. Si ceux-là sont juste derrière, envoyez la Bob-omb en maintenant la flèche directionnelle vers l'arrière. Effet assuré !
-Utilisez la Bob-omb pour détruire des items gênants si besoin.

Comment s'en protéger ?
Si vous apercevez un adversaire en possession d'une Bob-omb, observez attentivement son lancer. La bombe clignote en effet avant d'exploser. Eloignez-vous alors le plus possible de celle-ci en fuyant par les côtés.

Carapace à épines :

Place : de la 4ème à la 8ème

Description : La carapace à épines se dirige automatiquement vers le véhicule en tête de la course et explose à son contact. Tous les véhicules pris dans la déflagration se renversent alors.

Comment l'utiliser :
-Si vous vous trouvez loin derrière le premier véhicule de la course pas de souci, vous pouvez lancer librement la carapace. Par contre, si votre adversaire se trouve à courte distance, laissez le volontairement prendre un peu d'avance de manière à ne pas vous retrouver piégé dans l'explosion.
-Observez votre radar et balancez la carapace lorsque plusieurs adversaires se disputeront la tête de la course pour faire un véritable carton.

Comment s'en protéger ?
Face à cette arme, au combien cruelle, il n'existe pas réellement de manoeuvre susceptible de vous sauver. Pensez à utiliser tous les objets en cours car ceux-là disparaîtraient dans l'explosion. Vous pouvez également ralentir vos adversaires les plus proches si ceux-ci ne demeurent pas trop loin derrière vous. Avec un peu de chance, la carapace ne fera pas qu'une seule et unique victime...

Fausse boîte à objets

Place : de la 1ère à la 3ème place

Description : La fausse boîte ressemble à une boîte à objet normale, mais explosera au contact du joueur qui se laissera piéger par le subterfuge.

Comment l'utiliser :
-Contrairement aux bananes et aux carapaces, la fausse boîte ne vous protège pas des attaques adverses, alors prenez garde...
-Placez les boîtes aux endroits les plus stratégiques. C'est-à-dire sur les rampes de boost ou parmi les véritables boîtes. Vous pouvez également garder la fausse boîte derrière vous pour empêcher vos concurrents de vous doubler trop facilement.

Comment s'en protéger ?
Il n'est pas bien difficile de distinguer une fausse boîte d'une vraie. Tout d'abord, le point d'interrogation est à l'envers sur une fausse boîte. Sa couleur diffère également et les faux items affichent une couleur rouge bien reconnaissable. Toutefois, personne n'est à l'abri dans le feu de l'action. Méfiez-vous donc des boîtes esseulées qui ne sont

certainement pas de vraies boîtes...

Champignon turbo/Triple champignon turbo

Place : de la 1ère à la 3ème place

Description : Utiliser un champignon augmente temporairement la vitesse de votre véhicule. Il vous suffit d'appuyer sur la touche action pour accélérer considérablement durant un court instant seulement.

Comment l'utiliser :
-Visez vos adversaires pour les faire partir en tête-à-queue (au début du boost).
-Utilisez les champignons pour couper à travers lors de circuit sans même ralentir !

Comment s'en protéger ?
Vous n'avez pas grand-chose à faire sinon esquiver le joueur qui bénéficiera d'un boost.

Champignon turbo doré

Place : de la 6ème à la 12ème place

Description : Le champignon doré vous permet d'accélérer autant de fois que vous le désirez durant un certain laps de temps. Bombardez la touche action le plus de fois possible avant que l'effet ne s'estompe !

Comment l'utiliser :
-Tout comme le champignon de base, utilisez le champignon doré pour emprunter un maximum de raccourcis et pour foncer dans vos adversaires malchanceux.

Comment s'en protéger ?
Là encore, vous ne pouvez pas faire grand-chose à part esquiver.

Bill Balle

Place : de la 6ème à la 12ème place

Description : Cet objet transforme temporairement votre véhicule en un énorme boulet qui parcourt automatiquement le circuit à grande vitesse pour rattraper un maximum de joueurs. Chaque adversaire touché subit alors un ralentissement.

Comment l'utiliser :
-En activant cet objet, vous n'avez pas grand-chose à faire. Toutefois, n'hésitez pas à jouer du joystick pour influer légèrement sur la trajectoire de Bill Balle. En plus d'être ralenti, chaque adversaire touché perd ses items.

Comment s'en protéger ?
Dès lors que l'indicateur vous signale l'arrivée imminente d'un Bill Balle, roulez sur l'une des extrémités pour avoir le plus de chances possible d'éviter l'ennemi.

Bloups

Place : de la 3ème à la 8ème place

Description : L'item Bloups envoie de l'encre sur tous les véhicules situés devant vous au classement et aveugle ainsi tous les pilotes qui vous précédent. L'effet dure environ 12 secondes et peut induire les pilotes en erreur.

Comment l'utiliser :
-Une simple pression sur la touche d'action permet de gêner la vue de tous les coureurs évoluant devant vous. De quoi les mettre à la faute ! Essayez d'enclencher le Bloups lorsqu'un maximum de joueurs se trouve dans un passage difficile

du circuit.

Comment s'en protéger ?
Il n'est pas possible d'esquiver cette attaque. Contentez-vous donc de conduire avec le peu de vision dont vous disposerez. Le principal danger consiste à ne pas voir certains obstacles sur la route.

Eclair

Place : de la 6ème à la 12ème place

Description : L'éclair fait faire un tête-à-queue à tous vos adversaires présents sur le circuit et leur fait perdre en même temps leurs objets. Leurs véhicules rapetissent et leur vitesse de pointe diminue durant la petite dizaine de secondes que dure l'effet. Vous ne pouvez malheureusement plus aplatir vos petits adversaires, comme dans les précédents Mario Kart.

Comment l'utiliser :
-Il n'existe pas de technique particulière liée à l'utilisation de cet item. Contentez-vous de l'enclencher pour profiter de la faible vitesse de vos adversaires afin de réduire votre écart. Vous pouvez également enclencher l'objet au moment où vos adversaires débouchent dans des endroits pourvus de gouffres pour tenter de les faire chuter par la même occasion.

Comment s'en protéger ?
Il existe deux moyens d'éviter d'être touché par l'éclair. Le premier suppose l'utilisation de la Super étoile, qui vous rend invincible et donc invulnérable. L'autre solution consiste à tomber dans un gouffre juste avant ou pendant l'utilisation de l'éclair par un de vos adversaires.

Super étoile

Place : de la 6ème à la 12ème place

Description : La Super étoile vous rend temporairement invincible et augmente par la même occasion votre vitesse. De plus, vous renverserez tous les adversaires que vous toucherez au passage et détruirez même les objets.

Comment l'utiliser :
-Profitez de la vitesse pour emprunter le maximum de raccourcis, mais aussi pour ralentir autant d'adversaires que vous pourrez en chemin.

Comment s'en protéger ?
Un adversaire bénéficiant des pouvoirs de la Super étoile clignote temporairement. Vous pouvez donc le reconnaître facilement. S'il vous touche, vous subirez un choc et perdrez du même coup tous les objets en votre possession. Vous ne pouvez rien face à un adversaire invincible. Contentez-vous donc de l'esquiver et attendez la fin de l'effet si vous désirez attaquer l'individu.

Méga champignon

Place : de la 4ème à la 8ème place

Description : Le Méga champignon est l'un des trois nouveaux objets que compte le jeu. Il augmente votre taille ainsi que votre vitesse durant un court instant. Il vous est alors possible d'écraser chaque adversaire en lui roulant dessus. Certains éléments du décor tels que les tuyaux verts peuvent même être détruits sous l'effet de votre puissance.

Comment l'utiliser :
-L'idéal avant d'enclencher cet item est d'attendre d'avoir plusieurs adversaires devant vous histoire de faire un maximum de dégâts.

Comment s'en protéger ?
Pas grand-chose à faire face à un adversaire aussi imposant. Restez sur les bords du circuit et laissez passer le colosse. N'essayez pas de l'atteindre avec vos carapaces, ça ne ferait que le chatouiller...

Bloc POW

Place : de la 4ème à la 8ème place

Description : Le Bloc POW fait partie des 3 nouveaux objets que compte ce nouveau Mario Kart. Après deux petites secousses et un avertissement visuel, l'écran tremble violemment et tous les véhicules en contact avec le sol et positionnés devant vous, partent en tête-à-queue. Chaque joueur touché perd également ses items.

Comment l'utiliser :
-Appuyez simplement sur la touche d'action pour utiliser l'item du bloc POW. Essayez de lancer l'attaque au moment où vos adversaires ont le plus de chance d'être cloués au sol, histoire de faire un maximum de victimes.

Comment s'en protéger ?
Effectuez un saut avant la fin du décompte pour éviter l'attaque !

Nuage zap

Place : de la 4ème à la 8ème place

Description : Lorsque vous avez la malchance de tomber sur le Nuage Zap (qui fait partie des 3 nouveaux objets de Mario Kart Wii cela dit au passage), un nuage gris apparaît au-dessus de votre tête. Un décompte s'enclenche alors. Si vous touchez un adversaire avant que l'éclair ne vous frappe, le nuage passera alors au-dessus de sa tête à lui, pour éventuellement en faire sa nouvelle victime (si celui-ci ne parvient pas à toucher un autre adversaire d'ici la fin du décompte).

Comment l'utiliser :
-Hâtez-vous de refiler cet item à l'un de vos adversaires en fonçant sur celui-ci. Visez les groupes de joueurs pour un maximum d'effets. Vous pouvez prendre en chasse un joueur juste devant vous mais également faire exprès de ralentir pour tenter de le toucher.

Comment s'en protéger ?
Soit vous arrêtez de prendre des boîtes, soit vous vous montrez courageux et vous décidez d'user des techniques décrites juste au-dessus pour refiler la malédiction à un autre.

III)MODES DISPONIBLES

1 - Grand Prix

Le mode Grand Prix se dispute en solo et propose pas moins de 8 coupes différentes (à débloquer au fur et à mesure). Chaque coupe se compose de 4 épreuves dans lesquelles il vous faudra marquer le plus grand nombre de points pour se placer en tête de classement. Trois types de cylindrées se disputent la vedette dans le mode Grand Prix. En 50cc (faible vitesse), seuls les karts peuvent concourir. En 100cc (vitesse moyenne), seules les motos ont le droit de participer. Enfin, le mode 150cc (grande vitesse) permet la rencontre des motos et des karts.

2 - Contre-la-montre

Avant toute chose...
Un chrono s'acquiert avec le temps et avec beaucoup d'entraînement. N'essayez pas d'obtenir les meilleurs temps dès les premières tentatives et faites-vous votre propre idée des circuits en tentant vos propres choix. Si par exemple il est démontré que les personnages lourds obtiennent de meilleurs temps que les autres types de personnages, pensez à

commencer avec un coureur moyen ou léger, beaucoup plus facile à manier. Pareillement, si vous avez l'habitude d'évoluer en automatique, essayez d'abord d'établir vos propres records en automatique avant de tenter le mode manuel. Un record ne s'établit pas en une fois, mais demande de multiples tentatives pour obtenir petit à petit les meilleurs chronos, en grappillant seconde par seconde, et parfois beaucoup moins. Patience est donc le maître mot ! Allez-y progressivement et testez différents paramètres pour maîtriser les circuits à la perfection.

Automatique ou manuel ?
Il vous faudra impérativement vous mettre à la conduite manuelle si vous désirez réaliser des chronos capables de rivaliser avec ceux des meilleurs. A noter que certains records ont tout de même été établis en automatique, mais dans des circuits où il s'avère difficile de déraper et qui sont occupés par de nombreux obstacles. Les turbos après dérapages ne sont possible qu'en mode manuel et permettent d'économiser quelques précieuses secondes décisives en fin de course.

Moto ou kart ?
A part sur quelques tracés bien spéciaux, les motos offrent l'avantage d'être plus maniables, mais permettent également d'utiliser les roues arrière pour gagner un Boost supplémentaire en ligne droite. En manuel, seuls les karts peuvent réaliser des super mini-turbos, mais le trop long dérapage qu'ils demandent font de la moto un choix quasi incontestable.

Quel type de personnage choisir ?
Les personnages lourds reviennent plus souvent que les autres dans le top 10 mondial. Ces personnages, couplés à une moto de type course et à une conduite en mode manuel offrent pour la plupart du temps le meilleur compromis que ce Mario Kart Wii peut nous offrir.

Le choix des pros
Vous remarquerez que la plupart des meilleurs temps ont été obtenus avec un personnage de type lourd, la plupart du temps Funky Kong, couplé avec une moto de type course. Ce n'est bien évidemment pas un hasard.

Quelques conseils :
-Il n'est pas toujours judicieux d'utiliser toutes les rampes, si vous pouvez passer outre l'une d'entre elles et bénéficier d'un mini-turbo après un dérapage, n'hésitez pas à choisir cette seconde option.
-Tentez des chronos en variant les chemins que vous emprunterez. On peut penser qu'un chemin en particulier peut nous faire gagner du temps alors que parfois il n'en est rien !

3 - Course VS

Choisissez ce mode seul pour affronter des pilotes dirigés par l'ordinateur sur la piste de votre choix. Vous pouvez également utiliser ce mode pour jouer de 2 à 4 joueurs en course solo (chacun pour soi) ou par équipe. Plusieurs paramètres peuvent être modifiés dans ce mode. Sont paramétrables : la cylindrée, le niveau des pilotes contrôlés par l'ordinateur, les types de véhicules qui participeront à la course, le choix des circuits, les types d'objets disponibles, le nombre total de courses à effectuer.

4 - Bataille

Le mode Bataille vous permet d'affronter vos amis ou l'ordinateur dans des arènes fermées qui ne sont pas disponibles dans les autres modes de jeu.

En mode Bataille, vous pouvez sélectionner deux types de jeux différents : Bataille de ballons et Chasse aux pièces. Dans Bataille de ballons, le but est d'éclater les ballons de vos adversaires. Vous gagnerez un point par ballon éclaté. L'équipe qui engrangera le plus de points gagnera la manche. Le mode Chasse aux pièces vous propose de ramasser des pièces éparpillées aléatoirement dans les arènes. L'équipe qui bénéficie du plus grand nombre de pièces à l'issue d'une manche l'emporte alors.

5 - CWF Nintendo

Le mode Online vous permet de connecter votre Wii pour affronter le monde entier. Il est possible de sélectionner trois types de catégories de personnes à affronter. Vous pouvez ainsi opter pour l'affrontement continental, mondial ou uniquement entre amis.

Que ce soit en mode Course ou bien Bataille, vous partez avec un total de 5000 points. Vous gagnerez ou perdrez des points en fonction de vos résultats lors des épreuves. Vos concurrents sont sélectionnés en fonction de votre nombre de points (hormis lors des compétitions entre amis) de manière à égaliser les chances de victoires pour chacun. Le nombre de points gagnés ou perdus par manche dépend directement du classement de vos adversaires. Battre des adversaires fortement supérieur à vous en nombre de points vous en rapporte un grand nombre alors que vaincre un adversaire bénéficiant d'un faible nombre de points (par rapport à vous) vous sera beaucoup moins profitable.

Entrer un code ami permet de garder le fil avec une connaissance et même de rejoindre une même partie lors des épreuves en ligne. Pour connaître votre code ami, rendez-vous sur la page des permis ou lancez la chaîne Mario Kart. Rendez-vous également sur la chaîne Mario Kart Wii pour accéder à toutes sortes d'informations et aux classements des meilleurs joueurs mondiaux. Il est également possible de télécharger des fantômes ou de se tenir informé des prochains concours mis en place par Nintendo.

IV)TOUS LES CIRCUITS PASSES AU CRIBLE

Chaque circuit dispose de caractéristiques qui lui sont propres. Nous détaillerons donc chacun d'eux pour révéler tous les petits secrets qui les entourent. Vous trouverez dans le descriptif, un résumé général du circuit, ainsi que le détail de ses subtilités. Un paragraphe dédié entièrement aux raccourcis (qui ne vous font pas systématiquement gagner du temps, je vous le rappelle) sera ensuite mentionné. Puis, nous vous donnerons les méthodes les plus productives pour réaliser d'excellents chronos. Et enfin, nous terminerons en mentionnant les astuces qui s'appliquent particulièrement aux circuits lorsque celles-ci existent. Bref, vous saurez tout sur tout dans ce Mario Kart Wii !

1 - Coupe Champignon

La coupe Champignon propose des circuits simples et courts, ce qui en fait un terrain de jeu idéal pour tous les débutants. N'hésitez pas à pratiquer sur cette coupe pour vous faire la main dans un premier temps.

Circuit Luigi

Descriptif : Le premier circuit du jeu est assurément le plus simple de tous. Les routes sont larges et les courbes peu nombreuses. Idéal pour les débutants ! Une série de Boosts au sol vous permettra d'accélérer dans le dernier virage du parcours.

Raccourcis :
-Après le deuxième virage sur la droite, vous observez une rampe sur le côté gauche de la piste. Utilisez un champignon pour y accéder sans même ralentir et bénéficier ainsi d'une possibilité de figure.
-Il est possible de couper complètement la dernière courbe (celle contenant les tapis de Boost) en utilisant un champignon et en traversant directement la zone d'herbe en prenant soin d'éviter les tuyaux verts. Le gain de temps est alors considérable.

Contre-la-montre :
Un personnage lourd couplé à une moto à forte vitesse peut parfaitement faire l'affaire pour ce circuit. Les meilleures performances seront bien entendu obtenues en manuel, seul mode de conduite qui permet l'enclenchement de mini-turbos dans les virages. Le fait d'évoluer en deux-roues permet également d'enchaîner les roues arrière dès la moindre petite ligne droite. Serrez vos virages et n'hésitez pas à empiéter sur les bords du Hors-piste. Enfin, l'enclenchement d'un champignon dans le dernier virage permet, avec beaucoup de talent, de gagner de précieuses secondes en coupant à travers champ.

Astuces diverses :
-Lorsque vous sélectionnerez un personnage Mii pour la course, vous pourrez observer votre avatar prendre la place de

la grande statue de Luigi par moment !

Prairie Meuh Meuh

Descriptif : Tout comme le circuit Luigi, le niveau de Prairie Meuh Meuh n'est pas vraiment difficile à maîtriser. Il comporte toutefois plus de risques, notamment grâce à son passage ouvert sur de larges zones d'herbe. Plusieurs troupeaux de vaches traverseront également le circuit au cours de la course.

Raccourcis :
-Utilisez les champignons pour couper sereinement à travers les zones d'herbe et éviter ainsi des virages inutiles.

Contre-la-montre :
Le fait de choisir d'évoluer en manuel peut vous permettre d'accumuler facilement les boosts. N'hésitez pas à utiliser vos champignons pour couper le virage situé juste avant la rampe bleue. Evitez les ronds d'herbe et n'ayez pas peur de déborder sur le bord des pâtures qui ne vous ralentissent pas jusqu'à un certain point.

Astuces diverses :
-Effectuez une figure sur le tremplin-boost pour bénéficier d'un turbo et pouvoir ainsi traverser le rond d'herbe juste derrière sans subir de ralentissement.

Gorge Champignon

Descriptif : Ce circuit regorge de précipices qu'il vous faut traverser en empruntant d'énormes champignons. Les verts n'ont rien de bien spécial, alors que les rouges vous permettent de rebondir et de réaliser des figures pour bénéficier de boosts. A deux endroits, la route se séparera pour offrir deux choix. Optez systématiquement pour le chemin de droite, beaucoup moins long.

Raccourcis :
-Ce n'est pas vraiment un raccourci, mais ça en mettra toujours plein la vue à vos amis, utilisez un boost juste avant le pont en bois au tout début du parcours en vous laissant tomber sur la gauche de la falaise. Avec un peu d'entraînement, vous réussirez alors à atteindre deux champignons rebondissant pour atterrir sur le pont.
-Plus surprenant encore, le dernier virage peut être coupé à l'aide d'un champignon. Vous passerez alors complètement par-dessus le gouffre en économisant de précieuses secondes.

Contre-la-montre :
Empruntez systématiquement le chemin de droite aux bifurcations et coupez le dernier virage en utilisant un champi pour franchir la falaise.

Usine Toad

Descriptif : L'usine Toad est légèrement plus compliquée à appréhender que ces trois précédents circuits.
Prenez garde de rouler dans le sens des tapis roulants (voir les flèches) pour bénéficier d'une accélération non négligeable. Les plates-formes mouvantes près du port peuvent être traversées à l'aide d'un boost ou bien d'une roue arrière pour les bikers. Quoi qu'il en soit n'effectuez surtout pas de courbes dans le sens inverse des flèches. Au niveau du passage de boue, empruntez impérativement les trois Boosters pour ne pas être ralenti. Méfiez-vous des plates-formes qui bougent et du changement de place des tapis.

Raccourcis :
-Un champignon ou une étoile peut vous permettre de traverser le passage boueux sans avoir à emprunter impérativement de Boosters au sol.

Contre-la-montre :
Choisissez de préférence une moto et optez pour le pilotage manuel. Enchaînez les mini-turbos dans la moindre courbe. Le champignon peut être utilisé à plusieurs endroits.

Astuces diverses :
-Observez les alentours du tracé pour voir apparaître un Mii par moment.

2 - Coupe Fleur

La Coupe Fleur offre des environnements variés et peu dangereux. De quoi satisfaire les joueurs à la recherche d'exotisme tout en contentant les coureurs avides d'espaces larges.

Circuit Mario

Descriptif : Les Chomps traînent sur tout le circuit et il vous faut serrer vos virages si vous ne désirez pas vous emplâtrer dedans. Méfiez-vous également du chien enchaîné en forme de boulet (j'ai mangé le nom désolé) et prenez le virage en longeant la gauche. L'avant-dernier virage peut être coupé à l'aide d'un champignon. Mémorisez l'emplacement des Chomps pour connaître de mémoire les courbes qu'il vous faudra négocier.

Raccourcis :
-Prenez l'avant-dernier virage en utilisant un champignon pour couper le terrain d'herbe.
-Juste avant le tunnel, utilisez un champignon pour esquiver le chien noir sur la droite et emprunter ainsi une rampe de boost. N'oubliez pas d'en profiter pour réaliser une figure et bénéficier ainsi d'un boost supplémentaire.

Contre-la-montre :
Tout est dans l'art d'éviter ces saletés de Chomps. Apprenez à mémoriser leur emplacement par coeur pour pouvoir anticiper vos courbes. Coupez l'herbe dans l'avant-dernier virage ou choisissez d'utiliser votre champi pour atteindre la rampe à droite du chien.

Supermarché Coco

Descriptif : Le Supermarché Coco offre un tracé relativement large et tout en hauteur. Repérez le sens des escalators (qui alternent à chaque tour) et empruntez celui qui monte pour ne pas être ralenti. La course offre de nombreux Boosters au sol, sachez contourner les zones pour exploiter chacun d'eux. La sortie du supermarché permet deux chemins. Celui de droite semble plus court que la montée. Anticipez la trajectoire des voitures, juste avant la fin du circuit afin d'éviter de leur rentrer dedans. Celles-ci marquent des pauses et n'avancent pas toujours dans le même sens, restez vigilant !

Raccourcis :
-Juste après avoir grimpé le long du premier escalator, longez les boutiques sur la droite pour repérer une ouverture. Engouffrez-vous alors dans celle-ci pour déboucher directement sur la partie basse du niveau.

Contre-la-montre :
Empruntez le passage qui vous fait traverser la boutique juste après les premiers escalators et préférez le passage de droite juste avant la sortie du supermarché. Méfiez-vous des véhicules lors de la dernière ligne droite et n'essayez pas de tenter l'impossible.

Astuces diverses :
-Les voitures qui vous bloquent dans la dernière ligne droite sont conduites par des Mii !
-Observez les gens présents dans les boutiques du supermarché : ce sont des Mii !

Pic DK

Descriptif : Pic DK n'est pas un circuit pour les chochottes. Les cimes enneigées sont en effet dangereuses et la moindre erreur peut se traduire par une chute au fin fond d'un ravin. Les flèches bleues au sommet de rampes peuvent vous servir de boost (sans que vous ayez à effectuer une figure). Le passage bosselé permet pour chaque bosse prise d'effectuer une figure et donc de bénéficier d'autant de boosts.

Raccourcis :

-Coupez le premier virage complètement à droite, juste après le passage bosselé.
-Vous pouvez préférer d'emprunter les bosses de la ligne droite qui en est pourvue pour multiplier les boosts après figures. Il vous faut pour cela dénigrer les tremplins.
-Les rampes surmontées d'une bande bleue permettent de bénéficier de boosts illimités. Prenez-les sans trop monter dans les airs pour gagner un maximum de temps lors des lignes droites.

Contre-la-montre :
Coupez le virage après le passage bosselé et multipliez les boosts sur les rampes extérieures. Préférez les bosses aux rampes pour multiplier les accélérations en ligne droite.
Vous pouvez également utiliser vos champignons pour passer les dépôts de neige sans qu'ils vous ralentissent.

Astuces diverses :
-La grande statue pourra prendre parfois l'apparence de vos Mii !

Mine Wario

Descriptif : Sortie de route interdite pour ce circuit, sous peine de chute ! Suivez les rails et utilisez tous les tapis de boost disponibles. Dans la mine aux chauves-souris, esquivez les bestioles pour ne pas ralentir (si vous vous en prenez trop, gare aux tête-à-queue !). Faites également attention aux chariots et à leurs trajectoires fourbes.

Raccourcis :
-Suivez les chariots pour vous apercevoir qu'ils finissent leur course dans un petit tunnel sur la gauche. Prenez-le tout en prenant garde à ne pas heurter les chariots. Vous bénéficierez de plusieurs tapis de boost avant de récupérer la voie principale du tracé.

Contre-la-montre :
Evitez de prendre le raccourci au niveau des chariots, celui-ci ne vous ferait que perdre du temps. Méfiez-vous du placement des chauves-souris qui alterne suivant les tours.

Astuces diverses :
-A part le dernier tour, prenez la rampe juste à gauche de la ligne d'arrivée pour récupérer un item.

3 - Coupe Carapace

La coupe Carapace n'est pas aussi dure que sa coquille pourrait le laisser croire. Les 4 circuits remis au goût du jour sont au contraire une véritable bouffée d'air frais !

GCN Plage Peach

Descriptif : Après un premier virage qu'il vous est possible de couper à l'aide d'un boost, vous accéderez à une plage surplombée d'ennemis. Dès qu'ils vous repéreront, ceux-là vous prendront immédiatement en chasse. Le niveau de la mer changera à chaque tour. Essayez d'éviter de mouiller votre véhicule pour ne pas subir de ralentissement. Après un dernier virage sur la droite, vous retrouverez la ligne de départ quelques mètres plus loin.

Raccourcis :
-Juste avant la plage, roulez vers les docks et empruntez le tremplin dissimulé sur la gauche. Vous accéderez ainsi à une nouvelle branche du parcours. Même si celle-ci comprend deux rampes de boost, le passage ne vous fera pas gagner du temps pour autant.
-Un petit champignon dans l'eau peut vous permettre de couper considérablement la plage (deuxième tour) sans même ralentir !
-Utilisez un boost pour couper le premier virage dans la zone d'herbe

Contre-la-montre :
Gardez vos champignons pour la zone de la plage et apprenez à couper un maximum le terrain dans la zone d'eau claire. N'utilisez pas le raccourci et préférez une conduite en manuel.

Astuces diverses :
-Juste avant la ligne d'arrivée, passez à gauche pour contourner la fontaine et trouver une série de boîtes (attention : cela vous ralentit considérablement).
-Le premier tremplin du circuit originel que l'on trouvait au niveau de la première courbe a été enlevé.

DS Cascades Yoshi

Descriptif : La piste Cascades Yoshi se compose pratiquement à chaque endroit d'une double piste. L'une d'elles est classique et relativement plate, l'autre est inclinée et se trouve en bordure de la falaise, à droite. Apprenez à jongler entre les deux pour trouver le meilleur rendement. L'utilisation de boosts (mini-turbo) ou de champignons est vivement conseillée pour passer les zones d'eau (cascades). Enfin, ne négligez pas les bandes de boost et essayez d'en emprunter un maximum, en fonction du chemin que vous décidez d'emprunter bien sûr.

Raccourcis :
-Il vous faut couper un maximum la piste par la seconde voie, plus à droite. Certaines zones de cascade, vous permettent en plus d'obtenir des boîtes à objets.

Contre-la-montre :
Pas grand-chose de plus à rajouter que ce qui a été dit plus haut. Empruntez la voie la plus à droite pour couper un maximum le circuit, puis revenez sur celle du haut pour profiter des boosts au sol.

SNES Vallée Fantôme 2

Descriptif : La vallée des fantômes est un circuit aux formes cubiques qui offre des courbes parfois difficiles à négocier. Le dérapage se prête parfaitement au tracé et permet d'entreprendre pas mal de manoeuvres. La dernière ligne droite comporte un boost au sol. Pour vous saisir de la boîte juste après, ne roulez pas sur la petite bande jaune et contournez celle-ci pour ne pas rebondir bêtement au-dessus de la boîte.

Raccourcis :
-Après le premier virage sur la gauche, longez le bord droit du tracé pour apercevoir une rampe. Utilisez celle-ci pour couper le parcours.

Contre-la-montre :
Vous remarquerez que pour une fois, c'est un kart qui a été privilégié et non une moto. Le champion du Monde en titre enchaîne les dérapages sans jamais commettre la moindre faute ce qui rend sa performance très difficile à battre.
.. Bonne chance

Astuces diverses :
-Certains blocs disparaîtront lorsque vous rentrerez en contact avec eux !

N64 Autodrome Mario

Descriptif : Ce circuit est plutôt simple dans son aspect. Les bordures du tracé sont souvent parsemées de plantes carnivores et il vous faut veiller à ne pas rentrer en collision avec elle. Les courbes se négocient avec aisance et un court passage sous un tunnel en forme de tuyau vert solde la fin de la course.

Raccourcis :
-Arrivé au virage en U, coupez celui-ci au niveau du grand champignon pour gagner du temps (utilisez alors un champignon pour bénéficier d'un boost sans quoi bien sûr vous ralentirez).
-Juste après ce même virage en U, utilisez un champignon pour rejoindre la rampe sur le côté gauche de la course. Vous pourrez alors couper un tant soit peu le prochain virage tout en bénéficiant d'un boost après figure.
-Le dernier virage avant l'arrivée peut également être coupé en utilisant un item accélérateur.

Contre-la-montre :
Une moto et un personnage lourd s'avèrent une fois de plus être un excellent choix. Coupez le U à l'aide de vos

champignons plutôt que de choisir d'utiliser la rampe. Enfin, le mode manuel est plus que conseillé si vous désirez vous classer dans le top 10 ou au moins tenter d'approcher les meilleurs scores...

4 - Coupe Banane

La coupe banane ne porte pas son nom au hasard et vous propose de concourir dans 4 courses qui pourraient en surprendre plus d'un, surtout les petits nouveaux ! L'une des plus belles coupes qui alterne avec brio les paysages et les lieux pour melting-pot du plus bel effet !

N64 Royaume Sorbet

Descriptif : Difficile de voir la route sur la banquise ! Evitez les pingouins en anticipant leurs déplacements et autres glissades. Négociez vos virages à la perfection pour ne pas être ralenti par le mur de la falaise ou pire, chuter dans l'eau glacée. La grotte vous permet d'emprunter plusieurs voies, mais il est préférable de serrer à gauche pour éviter de perdre du temps, surtout en contre-la-montre.

Raccourcis :
-Il n'existe pas vraiment de raccourcis pour ce circuit. Prenez toutefois le chemin de gauche dans la caverne et faufilez-vous entre la falaise et le gros rocher juste avant la grotte si vous voulez bénéficier d'un boost grâce à une rampe.

Contre-la-montre :
Dans ce niveau, pas mal de courbes peuvent être coupées à l'aide de sauts. Cette technique est certes risquée, mais permet un gain de temps considérable. Le choix d'un personnage léger peut aider à négocier des virages aussi serrés. Dans la grotte, collez un maximum sur la gauche. Enfin, l'utilisation du champi dans la dernière courbe permet de passer par-dessus l'eau glacée et donc de gagner une poignée de 10ème de secondes supplémentaires. Enfin, évitez de prendre la rampe juste avant la caverne et préférez serrer à gauche.

Astuces diverses :
-Vous pourrez observer le papa pingouin esseulé sur une plate-forme de glace sur la gauche.
-Il est possible de sauter par-dessus les trous dans les virages sur la banquise pour gagner du temps en mode contre-la-montre.

GBA Plage Maskass

Descriptif : Après la fraîcheur de la banquise, rien de tel que la tiédeur des îles pour se réchauffer ! Là encore, il n'existe pas vraiment de tracés pour vous repérer et il vous faut faire avec les moyens du bord. Suivre les bouts de terre vous permet de ne pas vous perdre, mais les raccourcis sont nombreux pour tous ceux qui voudraient prendre des risques ! Evitez les crabes et leurs trajectoires trompeuses et prenez garde aux bombes qui explosent un court instant après leur arrivée sur le sable. Enfin, veillez à ne pas rouler dans l'herbe pour éviter les ralentissements.

Raccourcis :
-Juste avant le premier terrain d'herbe, prenez à gauche et utilisez un champignon pour atteindre l'île excentrée et gagner ainsi de précieuses secondes.
-Juste avant la ligne d'arrivée, contournez les terrains d'herbe par la gauche de manière à progresser plus facilement que par le chemin traditionnel.

Contre-la-montre :
Dès qu'il vous sera possible de couper, faites-le ! En serrant la globalité du circuit sur la gauche, vous optimisez vos chances de classement en évitant par là-même des trajets plutôt problématiques pour la plupart. Le choix d'une conduite manuelle peut également vous permettre de couper dans les eaux bleues claires en enchaînant les mini-turbos issus des dérapages.

DS Quartier Delfino

Descriptif : Delfino offre des courbes serrées lors de la traversée de son quartier habitable, puis s'ouvre sur des chemins plus larges à partir de son port. La ville offre deux chemins, mais celui de droite ne permet pas de prendre des boîtes aussi facilement que celui de gauche.
Il est toutefois plus court. Utilisez le pont pour effectuer une figure si celui-ci s'avère monté.

Raccourcis :
-Juste avant le pont en pierre (donc à la sortie de la traversée du quartier) passez à gauche et utilisez un champignon pour bondir par-dessus l'eau. Vous couperez ainsi tout un virage.
-Après le même pont en pierre, juste au niveau des caisses sur la droite se trouve une ruelle très étroite. Utilisez un champignon pour traverser l'étendue de ce raccourci qui vous fera gagner de précieuses secondes.
-Il est également possible d'utiliser un champignon pour couper tout droit juste après le second pont.

Contre-la-montre :
Prenez un maximum de virages serrés en multipliant les turbos après dérapages. Utilisez le second raccourci, c'est-à-dire celui de la petite ruelle, juste après le pont en pierre pour gagner de précieuses secondes (enclenchez alors votre champignon). Une moto est beaucoup plus facile à gérer qu'un kart, surtout pour les passages les plus étroits !

GCN Stade Waluigi

Descriptif : L'arène de ce circuit est riche en bosses et tremplins, ce qui vous permet d'obtenir de nombreux boosts tout au long de la course. Utilisez les tremplins pour passer dans les cercles de feu et obtenir ainsi des boîtes à objets. Rebondissez au sommet des rampes à bandes bleues pour obtenir autant de boost que vous le désirerez. Enfin, si vous possédez un champignon ou tout autre item de boost, n'hésitez pas à couper : la plupart des courbes peuvent l'être !

Raccourcis :
-Utilisez un champignon juste après la seconde rampe pour couper complètement le virage sur la gauche.
-Lors du passage du pipe-line, effectuez quelques sauts sur les bords bleus pour passer par-dessus les tuyaux et bénéficier de nombreux boosts. Ne décollez pas trop haut avant de ne pas perdre trop de temps inutilement.

Contre-la-montre :
Utilisez vos champignons pour couper le premier virage après la seconde rampe. N'effectuez pas de figures sur toutes les rampes sous peine de vous ralentir plus qu'autre chose. Enfin, utilisez les bordures bleues sur le pipe-line pour accumuler les boosts juste avant le virage.

Astuces diverses :
-De nombreuses figures peuvent être effectuées, mais n'essayez pas d'en réaliser à la moindre bosse.

5 - Coupe Etoile

Tout se complique pour les dernières Coupes et ça se sent ! Impossible de faire l'impasse sur la prise de risques sur ces 4 circuits, sensations garanties. Accrochez-vous et gare à ne pas trop laisser votre regard flâner dans les magnifiques paysages qui vous entourent, vous risqueriez de le regretter...

Circuit Daisy

Descriptif : Serrez la première série de virages un maximum sur la droite, puis utilisez les nombreuses courbes qui suivront pour obtenir des boosts en manuel. Ne vous préoccupez pas des plots et renversez-les si besoin (pour vos virages les plus serrés). Il n'est pas impossible de grimper sur la bordure de gauche juste avant la ligne d'arrivée de manière à effectuer un minimum de parcours.

Raccourcis :
-Observez attentivement le grand bâtiment juste après les deux premiers virages sur la droite pour apercevoir une courte entrée. Utilisez celle-ci pour passer sur plusieurs boosts et atterrir directement entre les deux ronds-points.

Contre-la-montre :

Il est impératif d'emprunter le raccourci qui vous fait traverser l'immeuble si vous désirez réaliser un temps record. Grimpez sur le trottoir de gauche juste avant la ligne d'arrivée et enclenchez vos champignons, juste après la retombée du raccourci.

Astuces diverses :
-Les plots ne vous ralentissent pas le moins du monde. Ne prenez donc pas la peine de les éviter.
-Observez les spectateurs pour apercevoir vos Mii à certains endroits de la course.

Cap Koopa

Descriptif : Pas mal de rampes obligatoires vous permettent de réaliser des figures et donc d'obtenir des boosts. N'essayez pas d'emprunter tous les tremplins sous peine de perdre inutilement du temps. Conduisez dans l'eau pour conserver une forte accélération grâce au courant, mais évitez à tout prix de rouler dans l'écoulement sur la droite, juste avant la fin de la course. Les barres d'électricité dans le tunnel vous rendront petit si vous les touchez sauf la première, qui n'est pas en contact direct avec l'eau.

Raccourcis :
-Coupez la bordure d'herbe juste avant la carapace rouge en utilisant un champignon ou tout autre type de boost.

Contre-la-montre :
Coupez la partie d'herbe et n'utilisez pas les rampes lorsqu'il vous est possible de les contourner tout en bénéficiant d'un mini-turbo après dérapage. Pour le reste il n'y a pas grand-chose à signaler, mais plutôt à observer, grâce à la magnifique prestation offerte par notre ami japonais.

Astuces diverses :
-En temps normal, un panneau représentant une tortue apparaîtra au-dessus de l'entrée de la grotte, mais parfois celui-ci représentera un Mii !
-Un véritable monde aquatique sommeille sous vos pieds lorsque vous emprunterez le tuyau sous-marin. Observez attentivement les lieux pour profiter de la beauté des profondeurs marines (attention il est recommandé au conducteur de se focaliser sur la route).

Bois Vermeil

Descriptif : L'automne n'a jamais été aussi beau que dans le Bois Vermeil. Sûrement l'un des plus jolis circuits de ce nouvel opus. Le tracé commence très classiquement et se poursuit de la même manière après le canon qui vous projettera dans une zone au loin. Le premier passage sur la grosse branche (gare au vide) est suivi par une zone où deux chenilles livrent un ballet incessant. Passez au milieu ou sur les côtés suivant les cas, mais méfiez-vous de leur trajectoire qui pourra sans doute gêner les coureurs les plus malchanceux. Sur la deuxième branche, manoeuvrez large pour pouvoir atteindre les deux boosts. Un passage sur filet vous permet de rebondir et de bénéficier de quelques boosts après figures. Enfin, n'hésitez pas à recourir aux deux grosses racines dans la dernière ligne droite pour vous en servir comme de tremplins.

Raccourcis :
-Au tout début du niveau, observez attentivement le côté droit de la piste pour observer une brèche à quelques mètres seulement de la ligne de départ. Engouffrez-vous dans celle-ci pour arpenter une route beaucoup plus courte et pourvue de pistes boostées.
-Dans la dernière ligne droite, passez sur les côtés, juste après le passage du filet qui vous fait rebondir pour trouver deux chemins alternatifs pourvus de boosts.

Contre-la-montre :
Empruntez les deux raccourcis cités précédemment et choisissez d'évoluer en manuel même s'il n'est possible d'effectuer qu'un nombre très limité de mini-turbos. Chaque tour correspond à un placement particulier des chenilles. Passez au centre au premier tour, puis à gauche, puis à droite. Il est conseillé d'utiliser ses champignons dans la ligne droite située juste après le pipe-line.

Astuces diverses :
-Foncez dans les tas de feuilles pour faire apparaître parfois des champignons ou bien des bananes.

Volcan Grondant

Descriptif : Le Volcan Grondant offre des pistes torturées qui alternent entre intérieurs caverneux et extérieurs de lave. La piste se sépare à des endroits et gare à celui qui se ferait prendre au piège. Quelques boules de feu viennent également gêner votre visibilité et les plaques mouvantes vous donneront sans aucun doute du fil à retordre. Plus vous enchaînerez les tours et plus le chaos régnera sur le circuit !

Raccourcis :
-A chaque bifurcation, prenez le chemin de droite pour gagner un peu de temps
-Juste avant la ligne d'arrivée, empruntez le chemin de droite et utilisez un champignon pour couper entre la falaise et un gros rocher.

Contre-la-montre :
Ce circuit n'est pas particulièrement difficile à maîtriser dès lors que l'on apprend à observer ses changements. Le choix d'une moto permet d'appréhender ses courbes de manière assez aisée et d'enchaîner quelques précieux boosts après dérapage.

Astuces diverses :
-Evitez d'effectuer des figures à chaque rampe, certaines de ces actions finissent par vous ralentir !
-Observez les rainures sur le sol pour anticiper les fissures de plaques.

6 - Coupe Spéciale

Mais qu'a donc cette coupe de si spécial? Et bien pas grand-chose à part des circuits aux tracés traîtres et perfides... Ouvrez l'oeil !

Ruines Sec Sec

Descriptif : La route est large et mouvementée dans le désert des Ruines Sec Sec. Serrez vos virages et prenez garde aux ennemis qui se baladent comme si de rien n'était sur le tracé. Certaines zones changent d'aspect suivant les tours, ne vous laissez pas berner !

Raccourcis :
-Arrivé dans les ruines, utilisez un champignon pour couper la zone de sable.
-Dans les derniers virages avant la ligne d'arrivée, vous pouvez également couper sur la droite pour économiser de précieuses secondes si vous possédez un objet de type boost.

Contre-la-montre :
Les pistes sont larges, veillez donc à toujours serrer un maximum vos virages afin de ne pas perdre de temps. Dans les ruines, coupez la partie ensablée à l'aide d'un champignon ou gardez celui-ci pour couper le dernier virage complètement sur la droite.

Astuces diverses :
-Vous pouvez utiliser les colonnes renversées pour réaliser diverses figures.

Route Clair de Lune

Descriptif : Conduire sur une route très fréquentée à 200 à l'heure, y'a pas à dire, c'est du sport ! Zigzaguez entre les véhicules pour atteindre les tapis de boost et prendre les trajectoires en fonction.

Raccourcis :
-Coupez les tous premiers virages à l'aide d'un champignon

Contre-la-montre :
Voici un des rares circuits où le champion n'utilise pas un pilote en automatique. Apprenez la position des tapis de boost par coeur pour progresser sur la piste en fonction de ceux-là. Les véhicules sont véritablement problématiques, apprenez à voir loin et serrez les virages pour les éviter au mieux. Le fait d'en percuter un est une perte de temps considérable. Enfin, choisissez d'utiliser le champignon dans les tous premiers virages.

Château de Bowser

Descriptif : Le Château de Bowser recèle de clins d'oeil directs à l'univers du moustachu, mais offre également des dédales particulièrement beaux et mouvementés. Utilisez les rampes bleues sur les côtés pour éviter les boules de feu et enchaîner une petite figure seulement sur la deuxième. L'intérieur du château nécessite de serrer parfaitement vos virages à cause de certains passages étroits.

Raccourcis :
-Il n'existe pas de raccourcis dans la demeure du gros lézard.

Contre-la-montre :
Comme vous pouvez vous en douter, il n'est pas utile d'effectuer des figures à tort et à travers. De nombreux obstacles se trouveront sur votre chemin. Apprenez donc à les esquiver de la meilleure façon possible !

Astuces diverses :
-Utilisez les bosses d'où sortent les flammes dans la dernière ligne droite pour effectuer quelques figures et donc bénéficier d'un petit coup d'accélérateur gratuit.

Route Arc-en-ciel

Descriptif : Sûrement l'un des circuits les plus longs. Extrêmement vicieux grâce à son manque total de bordures, la chute est commune à celui qui ne connaît pas le chemin. Mais il est évidemment possible d'apprendre la moindre courbe du circuit pour n'en faire qu'une petite balade tranquille. Choisissez le chemin de gauche lors de la bifurcation juste après le tunnel aux mille couleurs.

Raccourcis :
-Coupez les deux cercles vides en effectuant des figures sur le côté, de manière à décrire une parfaite ligne droite
-Avec l'aide d'un champignon, coupez le virage en bondissant au-dessus du vide sur la gauche (le virage est indiqué par de grandes flèches vertes).

Contre-la-montre :
Apprenez par coeur la moindre courbe du tracé pour ne pas vous faire surprendre bêtement en cours de course. Coupez les deux cercles vides en effectuant des figures sur le côté, de manière à décrire une parfaite ligne droite. Avec l'aide du champignon, coupez le virage en bondissant au-dessus du vide sur la gauche (le virage est indiqué par de grandes flèches vertes).

Astuces diverses :
-Vous pouvez utiliser les bosses sur le sol pour réaliser quelques figures.

7 - Coupe Feuille

Que du rétro pour cette Coupe Feuille. De quoi rappeler aux fans de la série d'excellents souvenirs. Les circuits n'en sont pas moins fun à jouer !

DS Désert du Soleil

Descriptif : Un circuit simple aux courbes larges. Rapide à prendre en main et idéal pour les nouveaux challengers. Pas mal d'endroits peuvent être coupés, n'hésitez pas ! Enfin, prenez garde aux ennemis que vous rencontrerez tout au long de la piste.

Raccourcis :
-Utilisez un champignon pour couper à gauche de la pyramide.
-Vers la fin du circuit, utilisez un champignon pour couper les virages.

Contre-la-montre :
Pas grand-chose à dire sur ce circuit. Vos champignons peuvent être utilisés dans multiples endroits. Effectuez des tests pour comparer vos chronos.

GBA Château de Bowser 3

Descriptif : Des virages cubiques et de la lave tout autour de vous, voilà ce qui vous attend dans ce circuit. Serrez vos virages et évitez les blocs. Les baignades dans la lave ne sont pas impossibles, méfiez-vous de l'absence des bords. En fin de parcours, la route vous permet de progresser en diagonale sans trop vous soucier des virages. Ne vous en privez pas...

Raccourcis :
-Voilà sûrement l'un des raccourcis les plus hallucinants. Arrêtez-vous juste avant la dernière ligne jaune et pivotez vers la gauche. Utilisez alors un champignon pour vous propulser de l'autre côté du circuit. Le gain de temps est énorme, mais le risque de sombrer dans la lave n'est pas nul...

Contre-la-montre :
Rien de particulier n'est à signaler..

N64 Jungle DK

Descriptif : La jungle au coucher du soleil n'a jamais été aussi belle. Les virages larges de ce circuit sont propices à de nombreux dérapages et donc à l'obtention de nombreux boosts. Pensez à couper dans la grotte comme décrit ci-dessous !

Raccourcis :
-A l'intérieur de la grotte, utilisez un champignon pour couper complètement le dernier virage sur la gauche.
Vous remonterez alors directement en économisant un temps précieux.

Contre-la-montre :
Serrez complètement la première série de virages sur la droite et servez-vous de la largeur des courbes qui suivront pour enclencher de nombreux boosts après dérapages. Coupez dans la grotte grâce à vos champignons.

Astuces diverses :
-Déposez vos objets pièges sur le pont. Celui-ci étant particulièrement étroit, vos adversaires auront bien du mal à esquiver.

CGN Circuit Mario

Descriptif : Un circuit fun et coloré qui permet quelques dérapages bien sympathiques. Méfiez-vous des ennemis disposés sur le tracé et n'oubliez pas d'effectuer des figures lorsque cela s'avérera possible. Restez bien au milieu de la route lorsque vous traverserez l'allée aux plantes carnivores. C'est une question de survie...

Raccourcis :
-A l'aide d'un champignon, coupez à gauche de la zone d'herbe juste avant le chien pour gagner de précieuses secondes.
-Le pont en fin de parcours vous permet également de réaliser une figure.

Contre-la-montre :
Pas grand-chose à vous conseiller ici. Pensez à bien couper au niveau de l'herbe et du chien. Pour le reste, vous devez commencer à avoir l'habitude...

Astuces diverses :
-Utilisez le passage des bosses pour réaliser quelques figures.

8 - Coupe Eclair

Encore du rétro, mais du bon ! Laissez-vous bercer une dernière fois par le ronronnement des moteurs pour cette ultime Coupe.

SNES Circuit Mario 3

Descriptif : On ne peut pas faire plus classique qu'avec ce circuit. Les courbes se négocient assez bien et permettent donc de bénéficier de pas mal de boosts après dérapages. Evitez de percuter les tuyaux pour ne pas ralentir et prenez garde aux taches d'huile. Un tapis de boost vous permet d'accélérer dans la dernière ligne droite.

Raccourcis :
-Juste avant la ligne d'arrivée, utilisez un champignon pour couper par l'espace entre les blocs.
-Vous pouvez également utiliser un champignon pour couper le virage d'après.

Contre-la-montre :
Choisissez de couper le virage le plus large ou bien contentez-vous d'emprunter le passage dans le mur de bloc.

DS Jardin Peach

Descriptif : Le Jardin de la princesse offre de nombreux embranchements ainsi que quelques zones de type labyrinthe. Méfiez-vous des chiens détachés et suivez leurs chaînes pour tenter d'acquérir un objet. Essayez également de passer le plus droit possible pour ne pas perdre de temps.

Raccourcis :
-Utilisez un champignon pour couper le premier parterre de fleurs avec un panneau d'indication au milieu.
-Vous pouvez utiliser les rampes dans le passage aux taupes (après avoir utilisé un champignon) pour bénéficier d'un boost après figure.

Contre-la-montre :
Coupez le parterre de fleurs et filez droit entre les haies gardées par les chiens. Coupez court vos virages et boostez autant que possible.

Astuces diverses :
-Il est possible de couper directement par les parterres de fleurs.
-Suivez les chiens pour obtenir des boîtes !

GCN Montagne DK

Descriptif : Un circuit tout en hauteur, dépaysant à lui seul par ses passages fondamentalement différents. Usez des rampes après le tonneau pour effectuer des figures et évitez les rochers qui dévalent les pistes. Plusieurs lignes de boost bleues vous permettent de bénéficier de quelques accélérations, après décollage. Déborder légèrement sur l'herbe ne vous ralentit pas outre mesure.

Raccourcis :
-Le tout premier terre-plein sur la droite peut être coupé à l'aide d'un champignon.
-Serrer la falaise sur la droite au lieu d'emprunter les tremplins peut vous permettre de gagner du temps.
-Dans le dernier virage avant le pont, coupez au maximum la boucle pour sauter par-dessus le vide.

Contre-la-montre :
Utilisez votre champignon pour couper la toute première bordure sur la droite. Les tremplins ne sont pas obligatoirement intéressants à emprunter. Essayez tout de même de réaliser une figure sur le premier d'entre eux, puis collez à droite

pour la suite.

N64 Château de Bowser

Descriptif : Un classique apprécié des fans. Le tracé assez large permet d'enchaîner les mini-turbos avec facilité. Méfiez-vous des blocs et observez leurs ombres pour les éviter. Les ficelles de ce circuit sont tellement connues des fans qu'il n'est pas nécessaire de plus s'attarder.

Raccourcis :
-Le premier virage dans la cour du château peut être coupé sur la droite.
-Juste avant la ligne d'arrivée, les plus audacieux d'entre nous pourront essayer de passer la petite tour sur la droite en rebondissant sur la paroi de droite.

Contre-la-montre :
Utilisez votre champignon pour couper le premier virage dans la cour. L'intérieur du manoir permet d'effectuer pas mal de dérapages. Dans les allées finales, tentez de couper au plus court..

V)TOUS LES SECRETS

1 - Coupes à débloquer et conditions

Terminez les deux premières coupes de chaque catégorie pour débloquer la troisième coupe.
Terminez la troisième coupe pour débloquer la quatrième.
Obtenez l'or dans toutes les coupes 50cc et 100cc disponibles pour pouvoir concourir avec Karts et Moto dans les deux modes.
Obtenez tous les trophées dans une même catégorie pour avoir la fin du jeu et bénéficier ainsi d'un écran spécial.
Pour débloquer le mode Miroir, obtenez l'or sur les 3 premiers Grand Prix de chaque mode (50, 100 et 150cc).
Obtenez l'or dans toutes les coupes du jeu pour obtenir un nouvel écran de démarrage, ainsi qu'un nouveau fond d'écran.

2 - Rang étoile et volant en or

Le rang étoile
En mode Grand Prix, vous êtes jugé sur vos performances et vous pouvez obtenir un grade allant jusqu'à 3 étoiles. Obtenir une étoile suffit la plupart du temps à débloquer une option. Pour tenter les 3 étoiles, finissez 1er à toutes les courses (4 par compétition donc) pour rafler les 60 points et effectuez de très bons temps pour chaque circuit. Si les deux étoiles sont la plupart du temps relativement faciles à obtenir, le rang des 3 devrait vous demander un peu plus de pratique.
Pour bénéficier d'étoiles à côté de votre nom en Online, complétez les différentes coupes en obtenant le rang adéquat. Toutes les coupes en une étoile vous permettent d'afficher une étoile, toutes les coupes en deux étoiles vous permettent d'en afficher 2 et bien sûr, toutes les coupes en trois étoiles vous font bénéficier des 3.

Le volant en or
Vous aurez sûrement remarqué que certains joueurs en ligne bénéficient d'un volant doré à côté de leur nom. Disputez vos courses en ligne avec le volant suffisamment longtemps pour vous aussi afficher cette icône.

3 - Personnages à débloquer

Voici la liste des personnages à débloquer ainsi que leurs conditions d'obtention :

-Bébé Luigi (débloquer 8 super fantômes en contre-la-montre)
-Bébé Daisy (obtenir au moins 1 étoile dans toutes les nouvelles coupes 50cc)
-Toadette (jouer à toutes les courses du contre-la-montre ou remporter 1000 parties online)
-Skelerex (obtenir le trophée or de la coupe Feuille en 100cc)

-Birdo (faire 16 courses différentes en Contre-la-montre ou remporter 250 matches Wi-Fi)
-Diddy Kong (Remporter le trophée or de la coupe Eclair en 50cc)
-Bowser Jr. (Obtenir au moins 1 étoile dans toutes les coupes rétro en 100cc)
-Daisy (Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 150cc)
-Roi Boo (Remporter le trophée or de la coupe Etoile en 50cc)
-Harmonie (Obtenir le trophée coupe carapace en or en 100cc ou posséder une sauvegarde de Mario Galaxie)
-Funky Kong (Débloquer 4 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Dry Bowser (Obtenir au moins 1 étoile dans toutes les coupes inédites en 150cc)

4 - Véhicules à débloquer

Voici la liste des véhicules à débloquer ainsi que leurs conditions d'obtention :

-Cheepmobile (obtenir 1 étoile dans toutes les coupes rétro en 50cc)
-Mini-monstre (débloquer 1 super fantôme des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Blue Falcon (Remporter le trophée or de la coupe Eclair en mode Miroir)
-Super Bloups (remporter le trophée or de la coupe feuille en 50cc)
-Carrosse Royal (remporter le trophée or de la coupe Feuille en 150cc)
-D Dasher MK 2 (débloquer 24 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Kart Piranha (Remporter le trophée or de la coupe Spéciale en 50cc)
-Aero Glider (obtenir une étoile dans toutes les coupes rétro en 150cc)
-Turbo Flash (remporter le trophée or de la coupe Eclair en 150cc)
-Kamekroiseur (faire 8 courses différentes en mode Contre-la-montre)
-Coin-coin (remporter le trophée or de la coupe Etoile en 150cc)
-Torpedo (débloquer 12 super fantômes des développeurs en mode Contre-la-montre)
-Cyclo Vroum (remporter le trophée or de la coupe Eclair en 100cc)
-Dolphin Dasher (remporter le trophée or de la coupe Etoile en mode Miroir)
-Nitrocycle (obtenir une étoile dans toutes les coupes inédites en 100cc)
-Phantom (remporter le trophée or de la coupe Spéciale en mode Miroir)
-Scout Comète (remporter le trophée or de la coupe Etoile en 100cc)
-Bubble Bike (remporter le trophée or de la coupe Feuille en mode Miroir)

Mario Party 8

© Nintendo / Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Bloups

Terminez le mode Arène Bataille Stellaire avec n'importe quel personnage.

Frère Marto

Terminez le mode Arène Bataille Stellaire avec Bloups.

NOUVELLES ZONES

Bowser's Warp Orbit

Terminez le mode Star Battle avec n'importe quel personnage.

MINI-JEUX

Crown Showdown

Débloquez au moins un mini-jeu dans les catégories à 4 joueurs (1 vs 3, 2 vs 2) ou en Duel.

Flip Out Frenzy

Débloquez au moins une épreuve à 4 joueurs.

Test For The Best

A débloquer dans le Fun Bazaar.

Tic Tac Drop

Débloquez au moins une épreuve en duel.

ACHETER LES MINI-JEUX

Après avoir terminé le mode Arène Bataille Stellaire, vous avez la possibilité d'acheter des mini-jeux dans la caravane. Ceci vous permettra de les essayer sans attendre de tomber dessus durant le mode principal.

MODE TRÈS DIFFICILE

Achetez-le pour 50 cartes carnaval au bazar.

Mario Strikers Charged Football

© Nintendo / Next Level Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX CAPITAINES

Ces tournois doivent être remportés dans le mode Road to the Striker Cup.

Bowser Jr.	Remporter la Coupe Feu
Diddy Kong	Remporter la Coupe Cristal
Petey Piranha	Remporter la Coupe Striker

CHEAT CODES

Afin d'activer ou désactiver ces codes en mode Domination, vous devez valider les défis suivants en mode Striker Challenges.

Code de Triche	Challenge requis
Mode Classic	01
Safe MegaStrike	02
Super Capitaines	03
High Voltage	04
Hits dévastateurs	05
Power-ups interdits	06
Secure Stadia	07
Power Shortage	08
Field Tilt	09
White Ball illimitée	10
Sidekick Skillshot illimité	11
Power-ups infinis	12

ARTWORKS

Afin de débloquer des cartes illustrées pour tous les personnages, vous devez valider les défis suivants en mode Striker Challenges.

Carte	Challenge requis
Mario	01
Luigi	02
Donkey Kong	03
Peach	04
Daisy	05

Wario	06
Waluigi	07
Yoshi	08
Bowser	09
Petey Piranha	10
Bowser Jr	11
Diddy Kong	12

TOUS LES STADES

Crystal Canyon

Remportez la Crystal Cup.

Galactic Stadium

Remportez à la fois le Brick Wall Award (concéder le moins de buts) et le Golden Foot Award (marquer le plus de buts) dans la Striker Cup.

Stormship Stadium

Remportez la Striker Cup.

The Dump

Remportez à la fois le Brick Wall Award et le Golden Foot Award dans la Crystal Cup.

The Lava Pit

Remportez la Fire Cup.

The Wastelands

Remportez à la fois le Brick Wall Award et le Golden Foot Award dans la Fire Cup.

Mario Super Sluggers

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

DÉVEROUILLER BLOOPER

Terminer tous les tutoriaux.

TOUS LES PERSONNAGES

Bébé DK

Battez l'équipe DK.

Bébé DK

Dans la Jungle DK, utilisez le pouvoir de Yoshi pour libérer Bébé DK de son palmier.

Bébé Daisy

Rendez-vous au Jardin de Peach et utilisez le pouvoir de Wario pour attirer le jouet de Bébé Daisy hors de la fontaine. Ensuite, passez dans le trou avec Yoshi.

Bébé Luigi

Utilisez les leviers dans le Stade Mario pour relier le pont permettant à Bébé Luigi de vous rejoindre.

Bébé Mario

Après avoir récupéré Bébé Luigi, rendez-vous là où vous devez affronter l'équipe de Bowser Jr. et sauvez Bébé Mario.

Bébé Peach

Elle se cache dans un buisson du Stade de Peach.

Blooper

Terminez tous les didacticiels du mode entraînement.

Daisy

Complétez tous les défis du Stade de Peach.

Funky Kong

Dans la Jungle DK, sauvez Funky des frères marteaux.

Goomba

Aidez-le à établir son magasin à la ville Wario.

King K. Rool

Rendez-vous à la Jungle DK et battez les quatre Kritters. Allez ensuite à la cascade pour battre King K. Rool afin qu'il vous rejoigne.

Koopa vert

Dans la Ville Wario, libérez-le du poster;

Kritter

Dans la Jungle DK, battez King K. Rool.

Maskass bleu

Tirez sur les plantes piranhas dans le Parc Yoshi.

Maskass rouge

Tirez sur les plantes piranhas dans le Parc Yoshi.

Noki bleu

Faites ce qu'il vous demande au Stade Mario.

Noki rouge

Obtenez les Noki vert et bleu et parlez au Noki rouge.

Noki vert

Après avoir obtenu le Noki bleu, parlez au Noki vert.

Paratroopa

Battez l'ennemi qui garde le phare dans la Ville Wario.

Paratroopa rouge

Dans la Ville Wario, peignez le tableau géant avec le pinceau trouvé au Parc Yoshi.

Peach

Complétez tous les défis du Stade de Peach.

Pianta bleu

Obtenez la clé et sauvez-le. Il est piégé dans la boutique au Stade Mario.

Tiny Kong

A la Jungle DK, battez Bowser Jr.

Toad

Il vous rejoindra lorsque vous commencerez le Stade de Peach.

Toadette

Parlez-lui au Stade de Peach.

Wiggler

Remportez une partie sur la plaine des jeux.

Yoshi rouge

Trouvez la brosse qu'il a perdue et rendez-la lui au Stade Yoshi.

Yoshi vert

Débloquez-le au trou du Parc Yoshi.

STADES BONUS

Tous ces stades se débloquent dans le mode Challenge.

Bowser Jr. Playroom

Battez Bowser Jr. dans ce stade en mode Challenge.

Bowser's Castle

Battez Bowser en mode Challenge.

Daisy Cruiser

Achetez le permis Cruiser dans la boutique du Peach Ice Garden.

Luigi's Mansion

Achetez la lampe de poche de Luigi dans la boutique du Stade Mario.

TOUS LES BADGES

Buddy Badge

Réunissez tous les personnages dans votre équipe.

Error Item Badge

Débloquez tous les Error Items.

Play Badge

En mode Challenge, terminez tous les mini-jeux et remportez une partie au Toy Field.

Stadium Badge

Déverrouillez tous les parcs jouables.

Star Badge

Transformez tous les personnages en personnages étoiles.

JOUER DE NUIT

Complétez tous les défis de la Bowser Jr.'s Playroom en mode Challenge pour pouvoir jouer de nuit. Seuls le Stade Bowser et le Manoir Luigi ne seront pas affectés.

VIDÉO DE FIN

Battez Bowser deux fois pour débloquer cette cinématique.

Marvel Super Hero Squad

© THQ / Blue Tongue Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section des codes de triche du menu Options.

Costumes

111111	Costume pour Iron Man
177674	Costume pour Captain America
222222	Costume pour Hulk
246246	Costume pour Agent A.I.M.
333333	Costume pour Wolverine
444444	Costume pour Thor
555555	Costume pour Surfeur d'argent
666666	Costume pour Falcon
925627	Costume pour Captain America
925678	Costume pour Spider-Man
999999	Costume pour Dr. Doom

Codes de triche

476863	Code de triche : Grounded
663448	Code de triche : One-hit takedown
742737	Code de triche : Infinite Shard
777777	Code de triche : Super Knockback
847936	Code de triche : Thrown Object Takedown
888888	Code de triche : No Blocking

Marvel Ultimate Alliance

© Activision / Vicarious Visions 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tous les personnages
Faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Start dans le menu de sauvegarde ou sur le menu principal.

Tous les pouvoirs
Faites : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Start dans le menu Change Team.

Tous les costumes
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Start dans le menu Change Team.

Toutes les couvertures de comics
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Droite, Start dans le menu Review.

Tous les concept art
Faites : Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Gauche, Bas, Start dans le menu Review.

Toutes les cinematiques
Faites : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut, Start dans le menu Review.

Tous les wallpapers
Faites : Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas dans le menu Review.

L'attaque extrême ne coûte pas d'énergie
Faites : Gauche, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Haut en pleine partie.

Invincibilité
Faites : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Start en pleine partie.

Touché de la mort
Faites : Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Gauche, Start en pleine partie.

Super vitesse
Faites : Haut, Gauche, Haut, Droite, Bas, Droite en pleine partie.

100 000 pièces d'or
Faites : Haut, Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Start sur le menu équipe ou sur l'écran de management des héros.

Equipe de niveau 30
Faites : Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Start sur le menu équipe.

Marvel Ultimate Alliance 2

© Activision 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES BONUS

Bouffon vert

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

Deadpool

Terminez le niveau D.C.

Hulk

Trouvez les 5 régulateurs gamma.

Iron Fist

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Rebel.

Jean Grey

Trouvez les 5 morceaux de M'Kraan.

Ms. Marvel

Terminez le niveau NYC.

Nick Fury

Terminez le jeu.

Songbird

Lorsqu'on vous demande de choisir votre camp, optez pour le camp Register.

Thor

Trouvez les 5 runes d'Asgard.

Venom

Battez-le à l'acte 3 de Wakanda.

NANITE NICK FURY

Terminez le jeu en Facile ou Normal pour pouvoir jouer avec Nanite Nick Fury.

CHEAT CODES

+ 10 niveaux pour les personnages

Au menu Pause, faites : **Bas, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Bas**.

Invincibilité

Au menu Pause, faites : **Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas**.

Pouvoirs de fusion 4 étoiles

Au menu Pause, faites : **Bas, Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas**.

Tous les héros

A l'écran de sélection des personnages, faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, Gauche, Droite**.

Toutes les missions bonus

A l'écran des missions bonus, faites : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Haut, Haut**.

Max and the Magic Marker

© Press Play 2010

+ D'INFOS FORUM

BONUS

Double Espresso

Obtenir 5 records de vitesse.

Full Marker

Obtenir 400 billes.

Playground

Obtenir 150 billes.

Super Max

Trouver 40 secrets.

Max et les Maximonstres

© Warner Interactive / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Bateau invulnérable

Trouver les 60 graines.

Energie infinie

Trouver les 60 crânes.

Faire apparaître les trésors

Trouver les 60 géodes.

Les Maximonstres ne vous mangent plus

Trouver les 60 ruches.

Tuer en un coup

Trouver les 60 tortues.

Medal of Honor : Avant-Garde

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES MÉDAILLES

Complétez les taches suivantes pour avoir la médaille correspondante :

Médaille de campagne : terminez tous les niveaux de la campagne
Etoile de bronze : terminez une mission sans mourir.
Etoile d'argent : terminez la campagne sans mourir
Feuilles de chêne : gagnez sept médailles (n'importe lesquelles) en mode campagne.
Ailes : Posez-vous dans les zones de largages indiquées.
Expert en arme : Utilisez au moins une fois chaque type d'arme pendant une mission.
Récompense de tireur d'élite : touchez à la tête un grand nombre d'ennemis pendant une mission.
Seconde Guerre mondiale : Gagnez toutes les missions du mode campagne
Médaille de la victoire : ?

CHEAT CODES

En cours de jeu, mettez la pause et faites : **Haut, Bas, Haut, Bas** pour faire apparaître les mots "Enter Cheat Codes". Vous pouvez ensuite saisir les codes suivants.

Diminuer la précision des ennemis

Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite.

Renforcer l'armure

Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut, Droite.

Invisibilité

Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut.

Mega Man 10

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu en Normal pour débloquer le mode Difficile.

DÉFIS

Défis : sous-boss (Facile)

Rencontrer un sous-boss en mode Facile ou Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Facile)

Rencontrer un boss en mode Facile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Normal)

Rencontrer un sous-boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Normal)

Rencontrer un boss en mode Normal pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : sous-boss (Difficile)

Rencontrer un sous-boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Défis : boss (Difficile)

Rencontrer un boss en mode Difficile pour pouvoir l'affronter à nouveau via le menu Défi.

Mega Man 9 : The Ambition's Revival

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM

ADAPTATEUR RUSH JET

Eliminez cinq maîtres robots pour obtenir l'adaptateur Rush Jet pour Roll et Auto.

Metal Slug Anthology

© Atari / SNK 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Gallerie Tonko Art

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode facile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

Musique spéciale

Terminez Metal Slug 1 à 5 et le X en mode difficile et avec des continues limités. Terminez aussi Metal Slug 6 avec des continues limités.

Metroid

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM

CODE DE TRICHE

Entrez le code suivant pour obtenir de l'énergie infinie, débloquer toutes les armes et avoir les munitions illimitées.

```
7vdq-k  z-G202
V?2rWW  005WDb
```

Metroid : Other M

© Nintendo / Team Ninja 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE DIFFICILE

Terminer le jeu à 100% pour débloquer ce mode.

TOUTES LES VIDÉOS

Chapitres 1 à 26

Vaincre le vrai boss de fin du jeu.

Chapitres 27 à 30

Terminer le jeu.

COMPLÉTER LA GALERIE

Pages 1 à 4

Vaincre le vrai boss de fin du jeu.

Pages 5 à 7

Terminer le jeu.

Page 8

Terminer le jeu avec 100% des objets.

MUSIQUE ALTERNATIVE

Pour entendre une nouvelle musique d'introduction à l'écran titre, vous devez vaincre le vrai boss de fin du jeu et débloquer la fin cachée.

VRAI BOSS DE FIN

Attendez la fin des crédits pour pouvoir revenir dans la station-bouteille (Bottle Ship) et explorez les lieux pour dénicher les objets que vous avez pu manquer. Vous pourrez ensuite affronter le vrai boss de fin du jeu.

LÂCHER DE BOMBES MORPH-BALL

Maintenez le rayon de charge et mettez-vous en Morph-ball pour lâcher une multitude de bombes.

Metroid Prime 3 : Corruption

© Nintendo / Retro Studio 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DU JEU

Pour voir une fin plus longue, récupérez au moins 75% des power-up.
Collectez les 100 objets pour voir une séquence de fin supplémentaire après les crédits.

HYPER MODE

Terminez le jeu pour débloquer l'Hyper Mode qui rend le jeu plus difficile.

MESSAGES SECRETS DES PRODUCTEURS

Entrez dans le vaisseau de Samus et activez les symboles dans l'ordre indiqué ci-dessous (en partant de la gauche) pour entendre des messages provenant des créateurs du jeu.

Message de Shigeru Miyamoto

Ordre des symboles : 8, 3, 5, 4.

Message de Satoru Iwata

Ordre des symboles : 2, 7, 5, 1.

Message de Kenji Yamamoto

Ordre des symboles : 3, 6, 4, 8.

EMPLACEMENT DES POWER-UPS

Cette astuce n'est réalisable qu'à partir d'un certain point du jeu. Rendez-vous dans l'endroit de Skytown où vous devez récupérer la première partie de la bombe qu'on vous demande de concevoir pour le vaisseau. En bas, repérez la substance indiquée comme étant du phazite, et tirez sur l'interrupteur à l'intérieur pour activer le satellite. En haut, empruntez les rails pour la spiderball et faites exploser tous les emplacements pour la bombe afin de rajouter sur votre plan des indications pour trouver la totalité des missiles, réservoirs d'énergie et autres power-ups.

PERSONNALISER LE VAISSEAU

Des éléments permettant de personnaliser le vaisseau sont disponibles si vous avez des sauvegardes des jeux suivants sur votre console. Il suffit ensuite d'activer le bonus "bumper sticker".

Sauvegardes de :
Wii Play
Wii Sports
Zelda : Twilight Princess
Super Paper Mario
Metroid Prime 3
Excite Truck
Wario Ware : Smooth Moves
Mario Party 8

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Le FPS phare de chez Nintendo est de retour dans un 3ème opus censé boucler la série des "Prime". Notre Samus devra cette fois se charger de rétablir l'ordre dans une galaxie corrompue par le Phazon, tout comme ses collègues et elle-même. Qui dit "Wii", devrait vouloir dire "maniabilité immersive"... Eh bien c'est effectivement le cas, car ce Metroid sait exploiter les possibilités de la machine comme il se doit, si bien que l'on a parfois l'impression d'avoir les avant-bras de Samus, sans l'armure malheureusement (ou heureusement, pour certains peut-être ;-)). Ainsi, vos déplacements se font à l'aide du stick du Nunchuk, et vous regardez / tournez en pointant la Wiimote à l'écran. Vous pouvez choisir de tirer avec A (par défaut) ou la gâchette B, en sachant que l'autre bouton servira alors pour sauter (appuyez une nouvelle fois durant le saut pour effectuer un double-saut). En maintenant le bouton de tir, sachez que vous pourrez effectuer des blasts plus puissants, tandis que lors d'un affrontement, il est également possible de verrouiller une cible grâce à la touche Z, ce qui vous permet de ne pas la perdre de vue et de la toucher plus facilement. Vous devrez très souvent vous changer en "Boule Morphing" pour traverser des tunnels, activer des slots et ce dans de nombreux endroits. Sous cette forme, posez des bombes si besoin en appuyant sur A.

Même si cela n'est que très rarement mentionné dans cette soluce, sachez que vous trouverez de nombreux containers éparpillés un peu partout, vous permettant de récupérer quelques orbes d'énergie supplémentaires après les avoir détruits. De même, le fait de scanner chaque objet, chaque ennemi, en utilisant la touche "-" peut souvent s'avérer être une aide non négligeable si vous vous retrouvez bloqué, ou bien pour obtenir de nombreuses informations sur le monde qui vous entoure. La touche 1 vous permet d'accéder entre autres à ces informations qui seront stockées dans un registre, mais également et surtout, elle vous permet de vous repérer grâce à la carte en 3D. Enfin, la future utilisation du grappin rajoutera beaucoup au côté immersif (tout comme le fait d'actionner des leviers ou autres en déplaçant la Wiimote), car vous devrez effectuer le mouvement réel avec votre bras, comme si vous lanciez un vrai grappin ! Voilà, nous avons fait le tour concernant les actions basiques du soft, mais vous verrez qu'il reste encore beaucoup de capacités à apprendre... Patience mes amis patience... Chaque chose en son temps...

Prologue - Olympus

Vous débutez l'aventure dans le vaisseau de Samus. Commencez par appuyer sur l'indicateur rectangulaire situé entre vos jambes pour faire démarrer le vaisseau. Appuyez ensuite sur la console de transmission située au-dessus de votre tête, afin de reproduire le code indiqué en touchant les quatre symboles correspondants. Actionnez les commandes des propulseurs sur votre gauche, puis avancez la Wiimote vers l'écran. Approchez-vous maintenant des deux soldats qui

vous font face et ils vous demanderont de calibrer votre arme. Tirez alors sur les quatre cibles face à vous, puis les soldats vous demanderont de rejoindre la salle de briefing. La porte vous faisant face étant fermée, montez la côte pour rejoindre celle de droite. Dans cette pièce, tirez sur les indicateurs rouges du mur de droite en effectuant un tir chargé. Ceci a pour effet de faire apparaître des pentes de part et d'autre de la salle, qui vous mènent à l'étage supérieur. Empruntez la porte de droite, puis poursuivez dans cette pièce jusqu'à trouver une nouvelle porte sur la gauche. On vous demande de maintenir le bouton "-" enfoncé, puis de placer le curseur sur l'icône située dans la partie supérieure de l'écran. Ceci a pour effet de déclencher le scanner, ce qui vous permettra, en maintenant la touche Z enfoncée, d'analyser énormément d'objets et d'êtres vivants. Ici, on vous demande de saisir un code d'accès, et vous trouverez celui-ci derrière vous, en scannant justement le terminal d'informations. Appuyez ensuite sur "obtenir le code", puis on vous donnera le code 13576 après vous avoir identifié. Placez-vous alors face au digicode, entrez les cinq chiffres, puis validez pour passer la porte.

Il va s'ensuivre une procédure dans laquelle les scientifiques vont vous analyser. Appuyez sur A au niveau du levier placé à gauche de la porte, puis tirez la Wiimote vers vous avant de la tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, pour ensuite la ramener face à l'écran. Vous devez maintenant pénétrer dans la zone de confinement afin qu'ils analysent votre ADN. Suivez les indications à l'écran, puis suite à l'analyse, effectuez une nouvelle fois la manipulation avec le levier et la Wiimote pour poursuivre derrière la prochaine porte. Traversez ce couloir, puis une fois dans la prochaine pièce, appuyez sur l'indicateur où une main est représentée. Ceci a pour effet de déclencher un hologramme au centre de la pièce. Approchez-vous de ce dernier pour activer l'ascenseur. Sortez de la pièce et avancez dans le couloir. Passez la porte de droite et vous vous retrouverez dans la salle de pilotage. Montez par les côtés de la pièce rejoindre l'étage supérieur et allez parler au garde qui se trouve face à l'entrée de la porte de gauche. Avant de pouvoir franchir la porte, il vous faut effectuer la maintenance de votre combinaison et sauvegarder. Franchissez donc la porte de droite pour aller ouvrir celle située à droite de ce couloir, qui vous mènera tout droit au point de sauvegarde.

Après avoir sauvegardé, retournez trouver le soldat, qui vous autorisera alors l'accès vers l'amiral. Une fois arrivé dans la pièce de ce dernier, vous remplissez votre premier objectif et une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, il vous faudra rejoindre votre vaisseau, mais tout en éliminant une flopée d'ennemis. Commencez par sortir de la pièce pour rejoindre la salle de pilotage. Redescendez pour sortir par la porte du bas, partez ensuite sur la droite après avoir éliminé deux ennemis. Poursuivez par la porte de gauche, allez ouvrir la porte au fond à gauche de cette pièce circulaire, et vous voici dans une salle où un vaisseau vient de s'échouer. L'écoutille s'étant refermée, faîtes machine arrière pour rejoindre la pièce précédente et des aliens vont alors s'emparer d'une pile verte. Éliminez-les un par un jusqu'à pouvoir récupérer cet objet et le placer sur son récepteur apparu, pour rétablir l'énergie. C'est alors que vous vous faites assaillir par d'innombrables ennemis rampants et qu'il vous faudra bientôt vous échapper par la trappe dévoilée à l'aide du "Boule Morphing" et poursuivre dans le tunnel. Suivez le chemin en faisant exploser les obstacles à l'aide de vos bombes, récupérez une réserve d'énergie au passage, placez une bombe pour effectuer un saut, puis vous vous retrouverez dans la Déchetterie. Reprenez votre forme normale pour scanner le petit écran digital que vous voyez à cet endroit. Ceci a pour effet de désactiver le verrou, au niveau duquel il faudra vous placer en mode "Boule Morphing" (utilisez la bombe pour sauter dans l'orifice, ou déplacez la Wiimote d'un coup sec vers le haut), puis utilisez enfin une bombe pour déclencher une nouvelle cinématique où Samus se retrouve un instant dans l'espace.

De retour dans le vaisseau, ouvrez la porte qui vous fait face pour vous retrouver dans une pièce avec de nouveaux ennemis, ce qui vous permettra éventuellement de vous familiariser avec le système de visée. Montez d'un étage en effectuant un double-saut comme indiqué à l'écran, puis, toujours en gagnant les hauteurs, franchissez la porte située tout en haut de la pièce. Derrière celle-ci, vous pourrez acquérir une nouvelle arme : le **lance-missiles**. Attention, les munitions sont bien sûr limitées. Redescendez maintenant tout en bas de la pièce pour aller exploser le débris de passerelle qui bloque l'accès au terminal de contrôle, en utilisant un missile. Placez ensuite votre main sur le terminal de contrôle pour ouvrir la porte et tirez ensuite sur les quatre lumières rouges qui apparaissent en hauteur. Détruisez alors cette barrière d'ennemis en commençant à chaque fois par celui éclairé en rouge, puis passez la porte de gauche si vous souhaitez sauvegarder. Posez votre main sur un nouvel indicateur à droite de la porte, puis vous vous retrouvez dans la salle de votre vaisseau. Vous allez devoir affronter le premier boss.

Boss : Berserker
Pour vaincre ce dernier, tirez sans cesse sur les parties de son corps éclairées de rouge, tout en esquivant ses projections de liquide bleu. Renvoyez-lui à la figure les boules violettes qu'il vous envoie, puis continuez à le mitrailler sur ses points faibles. N'oubliez pas non plus de sauter lorsqu'il frappera le sol en déclenchant des ondes de choc

dévastatrices. Après être venu à bout de ce boss, avancez sous votre vaisseau, sauvegardez, puis entrez à l'intérieur. Appuyez alors sur le gouvernail situé entre vos jambes pour prendre la direction de Norion (module d'amarrage alpha).

Norion

Après avoir reçu les coordonnées des générateurs, avancez tout droit jusqu'à la porte à déverrouiller en tirant sur les quatre diodes rouges. Derrière celle-ci, ne passez pas tout de suite dans le couloir de droite, mais ouvrez plutôt la porte à gauche de celui-ci, en tirant sur la diode. Vous obtenez ainsi le **grappin**. Allez maintenant au bout du couloir pour ouvrir la porte en ayant fait apparaître un levier (à actionner en bougeant la Wiimote) suite à un scan sur l'écran de gauche, et empruntez l'ascenseur. Avancez ensuite jusqu'à une pièce circulaire en haut de laquelle vous trouverez une porte sur laquelle il vous faudra utiliser le grappin en suivant les indications à l'écran. Après avoir passé la porte, vous vous retrouvez dans le Centre Cargo, qui a la forme d'un U. Allez entièrement à gauche, à l'autre extrémité de la pièce, pour trouver des débris que vous pourrez enlever avec le grappin. Transformez-vous ensuite en Boule Morphing pour passer dans cette petite ouverture, afin de rejoindre la porte de droite et vous mettre à nouveau en boule derrière celle-ci. Utilisez une bombe pour rejoindre le tunnel sur votre droite en hauteur et récupérer tout de suite une réserve d'énergie. Continuez le long de ce tunnel pour atteindre l'autre côté de la pièce, puis franchissez cette porte. Avancez quelque peu le long du couloir, puis allez tirer un missile dans la porte de droite à mi-chemin. Derrière celle-ci, vous pourrez récupérer la carte de la région. Après avoir également récupéré les 3 écrits en les ayant scannés, sortez de la pièce pour continuer à droite dans ce couloir. Contournez-le pour redescendre par la droite et frayez-vous un chemin à travers les débris en effectuant un tir chargé. Avancez jusqu'à trouver une nouvelle porte à détruire à l'aide d'un missile, puis vous vous retrouverez dehors.

Le combat qui va avoir lieu met en scène certains aliens équipés de boucliers. Verrouillez donc la visée sur ces boucliers, puis ôtez-les avec le grappin, avant d'éliminer les ennemis de manière normale. Deux autres aliens volants vont ensuite se joindre à la fête, après vous en être occupé, il vous faudra détruire un énorme vaisseau spatial en tirant sur son extrémité rouge. Suite à la destruction de ce premier vaisseau, vous serez rejoint par un de vos collègues. Après la séquence, effectuez les commandes affichées à l'écran pour faire atterrir votre vaisseau à cet endroit. Sauvegardez, puis continuez par la porte de droite. Eliminez quelques ennemis dans ce couloir en forme de C, puis ouvrez la porte en tirant sur les trois couleurs qui apparaissent. Utilisez ensuite votre grappin. Après avoir éliminé les aliens volants de ce secteur (verrouillez-les avec la visée, puis mitraillez-les une fois qu'ils s'arrêtent), allez rejoindre l'alcôve éclairée en rouge en prenant soin de ne pas tomber. Eliminez les débris puis tirez le levier en déplaçant votre Wiimote. Vous rebranchez ainsi le générateur A après avoir placé votre main à l'endroit prévu de l'autre côté de la pièce.

Sortez de celle-ci pour vous diriger maintenant vers la salle du prochain générateur. Après avoir assisté à une petite scène de combat au niveau de votre vaisseau, rejoignez la porte en haut de la côte, poursuivez le long du couloir à contourner à gauche, puis rejoignez finalement la pièce dans laquelle il vous fallait vous transformer en Boule Morphing pour la franchir par les côtés. Vous passez à proximité de la porte de la tour de contrôle où vous pouvez voir qu'un des générateurs a été réactivé. Repassez par la petite ouverture menant au Centre Cargo via la Boule Morphing. Suite à la petite séquence, votre allié vous recommande de vous rendre au générateur C. N'hésitez pas à jeter un oeil à la carte pour trouver son emplacement et vous rendre compte qu'il vous faut franchir la porte centrale de gauche. Tirez sur ses quatre points d'attache, puis ouvrez-la avec le grappin. Avancez maintenant le long du chemin en aidant vos partenaires, puis vous trouverez au bout de ce couloir l'entrée d'un trou vous incitant à vous transformer en Boule Morphing. Suivez le parcours imposé, puis ouvrez la porte qui vous mène dehors, où vous trouverez une petite ouverture à faire exploser avec les bombes, au bout de ce couloir extérieur. Poursuivez dans le tunnel jusqu'à vous faire attaquer par un ennemi dont il vous faudra vous débarrasser à l'aide des bombes, au moment où il plante son bec pour vous attaquer. Prenez soin d'éviter son rayon. Ouvrez ensuite la porte au bout du parcours pour apprendre que le générateur B a été réactivé, puis continuez votre route vers le générateur C.

Trouvez un point de sauvegarde avant d'effectuer un saut qui vous mènera à la porte derrière laquelle vous devrez bientôt affronter le boss.
Ouvrez-la en tirant sur les diodes de couleurs différentes puis en utilisant le grappin. Actionnez le levier au bout de la salle avec la Wiimote après la petite séquence, puis effectuez le parcours en Boule Morphing en entrant dans l'ouverture située près de l'entrée de la pièce. En parcourant ce tunnel, vous aurez trois interrupteurs en hauteur à

activer avec vos bombes, une fois que vous vous serez encastré dedans. Ceci a pour effet de faire apparaître un parcours en hauteur, qui vous permettra, après l'avoir emprunté, d'aller vous encastrer dans un emplacement à l'aide d'une bombe. Une fois positionné, faites sauter une dernière bombe pour déclencher une séquence.

Boss : Meta Ridley
Pour battre ce boss, tirez-lui dessus en visant la bouche jusqu'à vous retrouver accroché de temps à autre sur ce dernier, puis tirez ensuite sur ses membres lorsqu'ils sont éclairés en rouge, juste avant qu'il ne s'en serve pour vous envoyer une attaque (essentiellement bouche et bras). Lorsque vous n'êtes pas accroché à lui et donc que vous chutez le long du tunnel, évitez son rayon et tirez sur les débris qu'il vous envoie.

Après avoir vaincu l'ennemi, allez activer les générateurs en plaçant votre main sur le panneau d'activation de gauche. Sortez de la pièce, puis vous recevrez bientôt les coordonnées de la tour de contrôle, qui s'afficheront sur votre carte. Rejoignez alors le Centre Cargo pour passer par la petite ouverture de droite en mode Boule Morphing, puis vous vous trouverez face aux portes de la tour de contrôle. Placez alors votre main sur celle-ci. Une cinématique va suivre et vous apprendrez ensuite à utiliser **l'Hypermode**, une fois de retour à Olympus. Après avoir testé l'Hypermode, sortez de la pièce, allez actionner l'ascenseur, puis rejoignez la salle de l'UA après avoir obtenu l'approbation du garde. Placez votre main sur le panneau central de cette pièce dont l'accès a été ouvert par un autre garde, puis écoutez les directives. De retour dans votre vaisseau, posez votre main sur le gouvernail, puis choisissez la destination de la planète Bryyo (piste falaise).

Bryyo

Piste falaise

Avancez sur le pont qui vous fait face afin que l'on vous indique votre premier objectif. Empruntez alors le passage de droite pour atteindre bientôt une première porte. Pénétrez dans ce petit tunnel pour traverser un pont de glace au bout duquel vous trouverez une porte à ouvrir. N'en faites rien pour le moment, mais regardez plutôt derrière vous les deux statues posées l'une sur l'autre. Utilisez votre grappin sur celle du dessous, puis tirez le vers vous afin que les deux statues se retrouvent au sol. Ceci vous sera utile un peu plus tard. Franchissez maintenant la porte pour déclencher une petite cinématique vous montrant qu'il vous faut atteindre une porte avec les deux verrous en forme de dragon. Commencez donc par effectuer un double-saut vers la gauche pour atteindre la plate-forme, sautez ensuite sur celle qui se trouve un peu plus loin en hauteur, puis poursuivez sur le pont fissuré jusqu'à vous trouver face à la porte. Sautez sur la plate-forme à droite de celle-ci, puis sautez enfin vers la plate-forme rattachée au pilier central. Vous faites alors face à une ouverture dans laquelle vous pouvez pénétrer après vous être changé en boule, et il vous faudra faire exploser une bombe au bout du parcours. Ceci permet d'activer le verrou jaune.

Revenez maintenant face à la porte aux deux verrous jaune et vert, puis tournez-vous pour apercevoir une grande plate-forme à tirer à l'aide de votre grappin. Une fois ceci effectué, sautez sur cette dernière, puis sur celle de droite un peu plus en hauteur, pour continuer à contourner cet endroit en sautant sur d'autres plates-formes, vous permettant finalement d'atteindre une dernière plate-forme un peu plus en hauteur, elle aussi rattachée au pilier central. Vous pouvez alors utiliser à nouveau la Boule Morphing pour ensuite faire sauter une bombe une fois que vous vous trouvez dans l'emplacement prévu. Ceci aura pour effet de déverrouiller le verrou de couleur verte, et vous pourrez alors franchir la fameuse porte maintenant ouverte.

Avant de vous changer en boule pour entrer dans le tunnel qui vous fait face, analysez la boule jaune qui bloque le passage de droite, puis vous pourrez ensuite la tirer au grappin pour débloquer l'accès. Changez-vous en boule, puis entrez dans le tunnel pour suivre tout d'abord ce passage de droite, où vous trouverez une nouvelle réserve d'énergie derrière la porte. N'oubliez pas de tirer le panneau en hauteur avec le grappin pour analyser la fresque. Revenez dans le tunnel pour prendre cette fois à gauche. Ouvrez alors la porte de cette pièce à l'aide d'un missile, puis avancez dans ce couloir jusqu'à devoir vous ouvrir le passage en utilisant l'Hypermode, afin de détruire le lierre en Phazon qui obstrue le passage (tirez sur les boules bleues).

Vous voici bientôt dans la grande cour. Rejoignez le sol, ce qui déclenchera une séquence, puis éliminez ces deux ennemis pour ensuite franchir le passage dévoilé. Ouvrez la porte de droite, puis laissez-vous tomber deux rebords plus

bas afin de découvrir une pierre recouverte de quelques fissures rouges. Faites-la exploser avec vos bombes après vous être changé en boule, ce qui révèle alors un tunnel à emprunter. Allez entièrement à droite pour vous laisser transporter par les petites larves dorées dans le passage situé en haut à gauche (essayez d'éviter l'ennemi accroché au plafond). Avant de poursuivre entièrement à droite, allez récupérer la réserve de missiles que vous apercevez un peu plus bas, puis au bout du parcours, reprenez une forme normale. Scannez maintenant l'ornement qui vous fait face pour découvrir que vous pouvez l'arracher au grappin, puis lancez ensuite un tir chargé sur la boule de gel jaune. Empruntez la porte dévoilée, et vous obtenez ainsi le **Rayon Grappin**.

Sortez de la pièce pour utiliser votre nouvelle capacité sur le point d'attache jaune qui vous fait face, puis remontez ensuite sur les deux plates-formes pour rejoindre la grande cour. Pénétrez maintenant dans le passage situé non loin du pied du golem, montez ces grandes marches, puis effectuez le parcours le long des trois points d'attache que vous apercevez en utilisant le grappin, et de préférence après avoir éliminé les ennemis volants du secteur. Pour réussir le déplacement au grappin, lâchez le bouton Z une fois dans l'axe du prochain point d'attache, puis appuyez à nouveau rapidement sur ce bouton pour vous y accrocher. Vous devriez vous retrouver face à un mur de plaques que vous pourrez ôter avec le grappin. Ceci révèle alors un petit passage à emprunter en mode Boule Morphing. Une fois en haut, passez la porte pour rejoindre la porte aux verrous jaune et vert.

Rendez-vous maintenant à la porte sud-est (celle du symbole jaune) pour ensuite monter sur la plate-forme située en haut à gauche et bientôt franchir une nouvelle porte sur la gauche.
Lorsque vous atteignez le précipice, attrapez le point d'attache avec le grappin pour vous lancer en avant. Étant donné que vous ne pouvez pas ouvrir la porte du fond, repérez la petite fissure le long du mur, légèrement avant la porte, que vous pouvez faire exploser après avoir utilisé la Boule Morphing. Pénétrez alors dans le tunnel, puis continuez dans le passage de gauche pour atteindre une pièce dans laquelle il vous faudra détruire la boule ennemie à l'aide d'un tir chargé. Les deux portes de la pièce étant fermées, observez le mur sur lequel il vous faudra détruire les deux points d'attache (tir chargé) en haut dans chaque coin. Rétablissez ensuite le courant en utilisant le grappin sur les palettes de part et d'autre du mur, puis tirez le levier apparu avec la Wiimote.

Après avoir rétabli le courant et récupéré la carte, sortez par la porte à droite du mur sur lequel vous venez d'actionner le levier, pour retourner une fois de plus dans le petit tunnel en mode Boule Morphing. Progressez en évitant les courants électriques, puis au lieu de prendre à gauche comme vous l'aviez fait la dernière fois, montez un peu plus en haut à gauche dans ce tunnel jusqu'à vous retrouver bloqué, ne pouvant pas atteindre le passage plus haut sur votre droite. Néanmoins, vous avez peut-être remarqué qu'en déplaçant la Wiimote d'un coup bref vers le haut, ceci déclenche un saut. Effectuez-en un, pour placer une bombe une fois à votre point culminant, puis sautez à nouveau pour que l'impact de l'explosion vous propulse encore plus haut. Ceci vous permet alors d'atteindre la suite du tunnel à droite, et de récupérer une réserve de missiles supplémentaires. Il est temps maintenant de regagner votre vaisseau. Sur le chemin du retour, occupez-vous des deux sauteurs-cracheurs qui vous attaquent sur le pont de glace en passant en Hypermode. Une fois l'accès à nouveau ouvert, entrez dans votre vaisseau pour choisir la destination de la piste ardente.

Piste ardente

Une fois arrivé à destination, traversez le hall impérial pour rejoindre la raffinerie de gel (effectuez un tir chargé sur les jets de lave pour franchir le hall). Une fois dans la pièce, dirigez-vous dans le coin gauche de celle-ci pour effectuer deux tirs chargés sur les deux projections de lave. Ceci a pour effet de faire descendre une plate-forme sur laquelle vous pourrez sauter à l'aide d'un double-saut. Passez ensuite la porte un peu plus haut sur le côté, puis transformez-vous en Boule Morphing. Pénétrez dans l'ouverture pour continuer sur la droite et vous laisser transporter par les larves sur le mur. Ceci vous permet de monter pour apercevoir deux passages sur la gauche. Empruntez tout d'abord le passage le plus haut pour aller récupérer une réserve de missiles supplémentaires, puis revenez pour emprunter le passage de gauche, le plus bas des deux.

Vous voici maintenant dans la pièce de l'ascenseur principal, à actionner avec le grappin. Une fois en bas, explosez la porte rouge avec un missile, puis rejoignez le site de pompage du gel, au nord-ouest. Sur votre route, il vous faudra vous débarrasser d'une liane bleue en utilisant l'Hypermode comme vous l'aviez fait précédemment. Cependant, Samus va être victime d'un surplus de Phazon. Évacuez donc cette substance en martelant le bouton de tir, puis poursuivez droit devant en utilisant le grappin. A partir de maintenant, faites attention en utilisant l'Hypermode à ce que la barre

jaune ne soit jamais remplie ! Ouvrez la porte de droite, et vous voici dans la salle de pompage. Approchez-vous du centre de la pièce pour éliminer le comité d'accueil, puis avancez jusqu'au socle de la Boule Morphing où il vous faut tirer de manière chargée sur les deux coulées de lave, de chaque coté du socle. Ceci a pour effet d'activer ce dernier, dans lequel il vous faudra faire sauter une bombe une fois insérée à l'intérieur. La plate-forme centrale s'élève alors d'un niveau. Rejoignez-la puis allez tirer de part et d'autre les structures métalliques avec votre grappin. Rendez-vous dans l'alcôve située à l'ouest en sautant sur la plate-forme légèrement en hauteur, puis actionnez la pompe en tirant et ramenant vers vous la Wiimote quatre fois de suite. Tirez sur les deux jets de lave apparus pour ensuite pénétrer dans le tunnel accessible en Boule Morphing. Ce tunnel vous mène alors dans la partie est de la pièce, où vous trouvez un nouveau socle à activer en effectuant des tirs chargés sur les jets de lave. Une fois placée dans le socle, faites sauter une nouvelle bombe pour faire monter une fois de plus la plate-forme centrale d'un niveau. Reprenez à nouveau le tunnel pour regagner le côté ouest de la pièce, puis sautez sur la plate-forme qui vous permettra d'atteindre celle du centre.
Débarrassez-vous des ennemis en utilisant le grappin, puis, toujours avec le même objet, tirez la petite valve qui va faire évacuer le gel. Effectuez des tirs chargés sur les jets de gel, de manière à vous rendre ensuite à cet endroit et vous transformer en Boule Morphing pour entrer dans le petit tunnel. Après avoir effectué le parcours vers la droite, vous vous retrouvez de l'autre côté de la pièce où il vous faut à nouveau actionner un socle pour vous placer à l'intérieur et faire sauter une bombe.

Ceci a pour effet d'abaisser des piliers au niveau de la plate-forme centrale. Sautez maintenant sur celle-ci pour aller sauter ensuite sur le rebord fluorescent et vous y accrocher automatiquement. Passez la porte pour vous retrouver dans le hall gel. Pour atteindre l'autre côté sans vous blesser, repérez la liane située en haut à gauche, et effectuez un tir chargé sur la bouche du plafond qui crache le gel, peu avant qu'elle se retrouve en face de la liane. Ceci aura pour effet de la brûler, faisant apparaître plus bas une plate-forme sur laquelle vous pourrez d'ailleurs récupérer une nouvelle réserve de missiles. Franchissez donc la porte d'en face, puis allez sauvegarder dans cette nouvelle pièce. Poursuivez maintenant sur la gauche, allez ouvrir la porte au bout de ce passage, puis franchissez la prochaine allée contenant des bassins de gel. Effectuez des doubles sauts au moment où il n'y a pas de coulée de gel pour les franchir sans vous blesser. Continuez d'avancer jusqu'à vous trouver finalement au temple, au niveau duquel il faudra vous débarrasser de quelques vaisseaux et ennemis. C'est alors que vous devrez mener un combat contre Rundas...

Boss : Rundas
Pour le vaincre, verrouillez la visée sur ce dernier et mitraillez-le jusqu'à ce qu'il soit légèrement étourdi. Profitez alors de ce moment pour utiliser votre grappin sur son armure et la lui ôter. Ceci rend alors Rundas vulnérable et vous pouvez ensuite utiliser sur ce dernier vos plus puissantes attaques, sans oublier de faire attention à ne pas vous laisser envahir par le Phazon. Esquivez ses projections de glace, puis attendez qu'il ait fini de surfer pour envoyer la sauce. Si vous vous faites geler, appuyez rapidement sur le bouton A pour vous sortir de cette situation. Après être venu à bout du boss, vous récupérez le **lance-missiles glace**. Ramassez les nombreux items du secteur avant d'emprunter l'ascenseur central.

Bien que le chemin vous mènera dans la salle de la signature d'énergie est, sachez que pour le moment, vous ne pouvez rien y faire car votre vaisseau n'est pas équipé de l'arme adéquate. Il est donc recommandé de revenir vers ce dernier plutôt que de rejoindre pour le moment la salle qu'on vous indique. En revenant sur vos pas, arrêtez-vous dans la salle "Hall gel". Sautez alors sur la plate-forme que vous aviez faite apparaître précédemment en brûlant la liane. À droite de celle-ci vous apercevez un passage que vous ne pouvez apparemment pas emprunter. Toutefois, à l'aide de vos missiles glace, tirez sur le gel pour créer des plates-formes qui disparaîtront au bout de quelques instants. Rendez-vous au bout de ce couloir de cette manière, pour récupérer une nouvelle réserve de missiles. Revenez sur la plate-forme ronde pour vous rendre cette fois dans le couloir d'en face, toujours en créant des plates-formes de glace, puis tirez un missile de glace dans cette porte. Vous voici dans un raccourci, où il vous faut tirer sur les lumières rouges des attaches en hauteur, ce qui vous permettra de vous déplacer le long du couloir avec le grappin. Vous voilà alors dans la raffinerie de gel. Continuez d'avancer jusqu'au vaisseau, puis appuyez sur votre gouvernail pour choisir la destination de la piste falaise.

Piste falaise (2)

Une fois de retour à cet endroit, rendez-vous vers le secteur indiqué "V.F.G. Thésée" sur votre carte, au nord-ouest. Vous revoici donc dans la pièce où vous aviez rétabli le courant précédemment. Dirigez-vous maintenant à l'endroit

indiqué par "Chute de feu", puis tirez des missiles de glace sur les coulées de gel afin de vous déplacer de l'autre côté, pour finalement vous placer au centre de la statue après vous être changé en Boule Morphing. Faites sauter une bombe pour réveiller le golem et que ce dernier vous emmène face à une porte à ouvrir avec les missiles de glace. Vous voici maintenant dans la cour cachée. Allez alors vous placer sur le socle situé en face de ce golem attaché (qui s'activera une fois que vous aurez éliminé les ennemis de cette pièce), changez-vous en Boule Morphing, puis faites sauter une bombe pour déclencher une petite séquence. Vous voyez qu'il n'arrive pas à se détacher lui-même. Allez donc effectuer un premier tir chargé sur le point d'attache de son pied droit, puis partez ensuite sur le côté droit pour trouver un petit tunnel à emprunter avec la Boule Morphing.
Toutefois, prenez soin de glacer la coulée de gel qui vous empêche de progresser dans ce petit tunnel vers la gauche. Vous trouverez au bout une entrée dans laquelle vous engouffrer, puis, en partant entièrement à droite, placez une bombe sur un nouveau point d'attache. Reprenez maintenant une apparence normale, puis trouvez le point d'attache de son bras gauche. Pour détruire ce dernier, effectuez un tir chargé sur la coulée de lave, ce qui brûlera la liane. Enfin, pour vous occuper du point d'attache de la main droite, allez faire sauter une partie du rocher avec un missile pour découvrir l'ouverture au fond de laquelle est attachée la liane, pour effectuer un tir chargé à l'extrémité de cette dernière. Replacez-vous dans le socle en face du golem. Faites sauter une bombe, puis suivez la séquence.

Entrez alors dans l'ouverture dévoilée pour rejoindre l'autel en ruine. Descendez tout en bas pour aller vous placer face au bras détruit du golem qui gît au sol. Faites sauter une bombe près de la fente, ce qui vous permettra de récupérer une nouvelle réserve d'énergie. Regagnez maintenant les hauteurs en utilisant les plates-formes sur le côté, puis il vous faudra monter un peu plus haut, en gagnant tout d'abord le côté opposé de l'autel. Pour ce faire, tirez un missile de glace sur la substance jaune que vous voyez à côté du golem, pour que ce dernier abaisse ses bras, faisant ainsi apparaître un point d'attache pour votre grappin. Une fois de l'autre côté, montez un peu plus haut, de plate-forme en plate-forme, jusqu'à bientôt devoir atteindre également l'autre côté de l'autel. Il vous faudra cette fois repérer la longue corde rattachée à ce tas de rochers jaunâtres. Effectuez un tir chargé là-dedans pour détruire une partie de la corde, puis repérez où se situe l'autre bout de cette dernière (en haut à gauche, on peut voir l'extrémité d'un autre rocher jaunâtre.). Une fois les deux cordes détruites, le pilier de gauche tombe, révélant ainsi un point d'attache qui vous permet d'atteindre l'autre côté. Poursuivez jusqu'à emprunter un pont qui vous mène un peu plus en hauteur, puis détruisez les débris à l'aide d'un tir chargé pour poursuivre par la porte de gauche.

Vous voici sur une piste d'atterrissage. En vous déplaçant sur le côté, vers les écrans bleus, vous déclenchez une cinématique suite à laquelle vous devrez éliminer les ennemis du secteur. Une fois ceci effectué, approchez-vous du panneau de contrôle apparu, puis appuyez sur A. Appuyez ensuite sur la flèche de gauche (celle qui monte). Allez placer votre main sur le panneau situé sur un des côtés de la pièce pour faire apparaître un ascenseur, qui vous mènera face à deux conduits. Explosez la grille de celui de droite en effectuant un tir chargé, puis changez-vous en boule pour vous engouffrer à l'intérieur. Il vous mène à un endroit où vous pouvez récupérer une première **pile d'énergie** (élément important à récupérer pour la fin de l'aventure !) sur votre gauche, en déplaçant la Wiimote. Redescendez alors par le conduit de gauche, après avoir fait sauter la grille, puis sautez tout droit sur la plate-forme que vous aviez surélevée précédemment. Jetez-vous ensuite vers le rebord de couleur verte pour vous y accrocher automatiquement, puis repérez le point d'attache sur le côté, afin d'utiliser votre grappin, tirez vers vous une plate-forme. Servez-vous de celle-ci pour atteindre la suivante située un peu plus haut dans le coin, puis sautez sur le sommet de la plate-forme centrale. Sautez enfin vers la plate-forme du coin opposé pour trouver l'entrée d'un tunnel dans lequel vous engouffrer. Vous atteignez le panneau de contrôle, il vous faut incliner la Wiimote vers le haut, puis vers le bas pour actionner le mécanisme d'ouverture des portes.

Une fois celles-ci ouvertes, redescendez tout en bas de la plate-forme centrale pour cette fois la rabaisser en appuyant sur la flèche du bas, au niveau du panneau de contrôle. Maintenez appuyé le bouton "-", puis déplacez le curseur dans la partie bas à droite de l'écran pour interagir avec votre vaisseau. Maintenez alors le bouton Z en plaçant le point du curseur sur l'icône du vaisseau, puis ce dernier va atterrir à cet endroit. Revenez ensuite face au panneau de contrôle des deux flèches pour appuyer sur le bouton central qui clignote. Ceci aura pour effet d'installer les missiles sur votre vaisseau. Une fois ceci fait, retournez à l'intérieur de celui-ci pour reprendre la direction de la piste ardente.

Piste ardente (2)

Rendez-vous jusqu'au temple où vous aviez affronté Rundas. Là, utilisez rapidement votre grappin sur les deux balises (les sortes de satellites rougeâtres), afin de désactiver le brouillage un court instant.

Hâtez-vous ensuite d'appeler votre vaisseau pour lui dire de bombarder l'endroit (en maintenant le bouton Z enfoncé sur l'icône du missile), ce qui révélera l'ascenseur. Dans la pièce suivante, tirez des missiles pour vous déplacer sur la lave en faisant apparaître des plates-formes de glace, puis passez la prochaine porte. Activez la pompe à droite en avançant et reculant la Wiimote quatre fois de suite, puis tirez ensuite des missiles de glace sur les jets apparus. Ceci a pour effet de les glacer un court instant, vous permettant de vous déplacer dessus et d'atteindre l'autre côté du précipice. Vous voici enfin arrivé dans la salle de la signature d'énergie est. Placez votre main sur le panneau prévu à cet effet, puis approchez-vous de la fenêtre de derrière. Il ne vous reste plus qu'à ordonner à votre vaisseau de venir détruire le générateur. Faites maintenant machine arrière jusqu'à la "Grotte Gel". Observez votre carte pour vous diriger dans l'alcôve de gauche, prolongée par une flèche. Libérez le passage en tirant un missile de glace au niveau d'où provient la coulée de gel, puis empruntez ce raccourci en vous changeant en Boule Morphing. Vous vous retrouvez ainsi au début du niveau, il vous faut reprendre votre vaisseau pour choisir maintenant la direction de "Piste jungle".

Piste jungle

Une fois dans le couloir des ruines envahies, effectuez un tir chargé sur les cristaux jaunes pour révéler un passage qui vous mène à la chambre forte. Après avoir fait sauter l'ouverture de celle-ci avec un missile, vous pourrez récupérer une nouvelle réserve d'énergie. Revenez maintenant pour aller au bout du couloir des ruines envahies et vous rendre compte que l'accès est bloqué par un bouclier de protection. Pour le désactiver, montez sur la caisse de gauche après avoir détruit les cristaux jaunes au plafond, ce qui vous permet d'atteindre une alcôve et l'entrée d'un tunnel dans lequel vous pourrez vous engouffrer. Au bout de celui-ci, vous trouverez un levier à actionner qui coupera l'énergie. Vous pouvez alors poursuivre derrière la porte de ces ruines envahies. Vous voici maintenant dans l'ancienne cour, où il vous faudra à nouveau désactiver la balise avec votre grappin. Une fois ceci effectué, demandez à votre vaisseau de venir bombarder la porte de gauche, puis poursuivez après avoir vaincu les ennemis apparus. Avancez jusqu'à atteindre le terrain de joute, puis après avoir éliminé les quelques ennemis à cet endroit, vous allez devoir mener un combat contre Korakk.

Boss : Korakk
Commencez par éliminer l'ennemi qui chevauche ce monstre, puis une fois ceci fait, tirez dans la bouche de ce dernier, afin de l'assommer un court instant. Profitez-en alors pour vous transformer en Boule Morphing et allez placer trois bombes sous son ventre. Si vous l'avez touché, alors vous avez la possibilité d'aller attraper sa queue avec le grappin. Ceci va enfin révéler le point faible de Korakk (de couleur bleue) et vous n'avez plus qu'à mitrailler cette partie. Réitérez ensuite chaque opération jusqu'à venir à bout de ce monstre.

Franchissez la porte maintenant ouverte pour aller trouver un point de sauvegarde sur votre droite, après avoir fait exploser la porte avec un missile. Rendez-vous maintenant dans la salle de la signature d'énergie ouest. Face à vous, tirez sur les lumières rouges indiquées sur le mur pour révéler une fresque ainsi qu'une réserve de missiles supplémentaires. Approchez ensuite de la fenêtre derrière pour demander à votre vaisseau de détruire le générateur, mais les deux tourelles du secteur l'en empêcheront. Lorsque vous décidez de sortir de la pièce, l'accès se bloque, mais une porte sur la droite s'ouvre. Empruntez-la, pour rejoindre finalement la cour sud (faites sauter le pont de l'endroit précédent en effectuant un tir chargé sur les réserves explosives qui se trouvent en dessous. Ceci vous permettra alors d'atteindre le rebord fluorescent et de vous y agripper automatiquement.). Dans cette cour, éliminez les ennemis pour aller ensuite sous le générateur, utilisez le grappin au centre pour tirer les réserves de fuel sur les côtés. Il ne vous reste plus alors qu'à les détruire à l'aide d'un tir chargé et à répéter l'opération deux fois. Empruntez le passage ouvert pour rejoindre la pièce de la dynamo auxiliaire.

Dans cette pièce se trouve une réserve de missiles pour votre vaisseau. Pour l'atteindre, allez à gauche de la salle, puis utilisez le grappin sur le piston afin de l'abaisser. Revenez alors à l'entrée de la pièce pour effectuer un parcours en Boule Morphing, vous atteindrez l'objet. Une fois dans la cour nord, il va falloir désactiver la deuxième tourelle. Pour y parvenir, montez sur les côtés, puis ramenez en arrière les trois leviers que vos ennemis ont eux, ramenés vers l'avant. Effectuez cette opération grâce au grappin et agissez vite car les aliens reviennent sans cesse ramener ces leviers dans l'autre sens. Une fois l'opération effectuée, faites exploser les réserves de fuel en effectuant des tirs chargés, puis franchissez la porte du hall nord du générateur après avoir emprunté l'ascenseur. Vous allez faire face à un pont-levis maintenu par des attaches. Il faut l'utiliser pour attraper la réserve de missiles sur votre droite. Pour ce faire, attendez que les réserves de fuel passent au-dessus du pont pour effectuer un tir chargé et les faire exploser à ce niveau. Une fois le pont abaissé, avancez jusqu'à la pompe, puis pompez quatre fois. Changez-vous en Boule Morphing pour aller

récupérer la réserve de missiles, avant de vous laisser descendre par la droite, empruntez la porte qui mène à la salle de la signature d'énergie ouest. Nettoyez le secteur pour ensuite vous placer face à la fenêtre et appelez de nouveau votre vaisseau, afin qu'il bombarde le générateur. Une fois ceci effectué, vous n'avez plus qu'à rejoindre votre vaisseau au début du niveau et choisir la destination de la Graine Bryyo.

Graine Bryyo

Après avoir atterri, avancez sur les plates-formes pour rejoindre la porte du fond, puis utilisez l'Hypermode pour vous débarrasser des obstacles qui vous bloquent le passage vers le noyau du Léviathan. Avancez maintenant jusqu'à ce dernier...

Boss : Mogenar
Commencez par tirer sans vous poser de questions sur une première boule rouge, jusqu'à ce que celle-ci se mette à briller fortement. Attaquez-vous ensuite aux deux autres boules rouges pour les rendre dans le même état, puis occupez-vous de celle située dans son dos. Soyez vigilant lorsque vous vous focalisez sur une boule rouge, car il la changera de position à certains moments (autrement dit, vous n'avez plus besoin pour le moment de tirer sur une boule déjà illuminée). Attention, il aura tendance parfois à se régénérer en boules rouges, en attirant une boule de part et d'autre de ses mains. Si tel est le cas, hâtez-vous de détruire ces boules avant qu'il ne les attrape, auquel cas vous devriez tout recommencer. Une fois que les quatre boules projettent une lumière vive, passez en Hypermode pour mitrailler chacune d'elles, jusqu'à ce qu'il en sorte une flamme jaune. Lorsque vous le verrez ensuite accumuler une quantité de Phazon (à chaque fois qu'une des ouvertures s'enflamme), transformez-vous en Boule Morphing pour vous diriger vers ses pieds et faire sauter quelques bombes autour. Répétez l'opération en Hypermode pour enflammer les quatre orifices et vous viendrez à bout de ce monstre.

Après avoir vaincu Monegar, vous obtenez **l'Hyper Boule**. Pour l'utiliser, transformez-vous en Boule Morphing après être passé en Hypermode, puis maintenez le bouton A enfoncé. Testez d'ailleurs votre nouveau pouvoir sur les protubérances bleues apparues, puis après les avoir faites toutes disparaître, il vous restera à appuyer sur le bouton A pour envoyer le Phazon vers le noyau. Suite à la séquence, vous revoici dans votre vaisseau, il vous faut prendre la direction d'Elysia (module d'amarrage principal).

Elysia

Célestius

Avancez jusqu'à ce qu'on vous indique l'emplacement de l'Unité Aurora sur votre carte, puis placez-vous dans le slot prévu pour la Boule Morphing, en étant passé préalablement en Hypermode. Maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à détruire toutes les boules bleues et ainsi vous ouvrir le passage. Continuez avec le grappin en détruisant les deux vitres qui vous font face, vous vous retrouvez dehors. Utilisez de nouveau le grappin au-dessus de vous pour effectuer un parcours le long du rail, en prenant bien soin de détruire les éventuels obstacles sur le passage. Ouvrez la porte qui vous fait face pour poursuivre au bout de ce couloir après avoir détruit les deux robots. De nouveau dehors, dirigez-vous à gauche pour entrer dans le couloir gauche, puis prendre la porte de droite. Avancez jusqu'à la prochaine porte de cette pièce, changez-vous en Boule Morphing pour rejoindre l'hologramme jaune au centre du cercle. Après avoir atterri de l'autre côté, restez en boule pour pénétrer dans le tunnel de droite, sans oublier de récupérer les missiles supplémentaires en vous aidant d'une bombe pour effectuer un double-saut. Au bout du tunnel, sautez sur la plate-forme de gauche pour rejoindre à nouveau un rail grâce au grappin. Derrière cette porte, changez-vous en Boule Morphing pour éviter les lasers rouges, mais avant de progresser plus loin, regardez derrière vous dans la petite alcôve, pour trouver une nouvelle réserve de missiles. Franchissez la porte, puis posez votre main sur le panneau pour activer un ascenseur. Changez-vous en boule pour effectuer un parcours en faisant sauter quelques bombes pour avancer, vous atteindrez une pièce dans laquelle vous serez pris au piège lorsque vous déciderez d'en sortir.

L'ennemi à abattre en priorité ici sera celui qui se déplace dans les airs et qui ressuscite sans cesse des robots. Il apparaît notamment lorsqu'il doit en ressusciter un, ce qui vous laisse un instant pour lui envoyer vos plus puissantes attaques (utilisez de préférence vos missiles). Après l'avoir vaincu, vous récupérez une nouvelle réserve d'énergie, il vous faut alors détruire les trois valves de déverrouillage de cette pièce avec le grappin. Une fois dans la pièce suivante,

placez votre main sur le panneau de contrôle de gauche pour activer un ascenseur, puis empruntez ce dernier. Sortez de la pièce, effectuez de nouveau un parcours le long d'un rail. Dans la pièce suivante, allez sauvegarder en tirant un missile sur la porte à l'autre bout de la pièce, puis revenez pour activer un nouvel ascenseur en plaçant votre main sur le panneau. Vous atteindrez bientôt la pièce de l'Unité Aurora. Étant donné que vous ne pouvez rien faire pour le moment, franchissez la prochaine porte.

Une fois dehors, changez-vous à nouveau en boule pour vous placer sur l'hologramme au centre, vous voici envoyé sur le Quai flèche. Prenez alors la direction de droite pour rejoindre la Jonction, comme indiqué sur la carte, après avoir franchi la porte. Rejoignez ensuite la porte du côté opposé, puis vous vous retrouvez sur le pont aérien Héra. Ouvrez la première grille avec votre grappin, puis observez l'ouverture de l'autre côté du pilier qui vous fait face, pour obtenir une nouvelle réserve de missiles après vous être changé en Boule Morphing. Continuez ensuite votre route jusqu'au bout du pont en détruisant les grilles avec le grappin (vous devrez mener un combat en chemin contre un nouvel ennemi volant qui ressuscite des robots, à éliminer de la même manière que précédemment.), franchissez le couloir qui suit, puis une fois de nouveau dehors, sautez sur les plates-formes rondes qui vous font face, une fois sur la dernière, effectuez un tir chargé sur le côté de ce bâtiment en hauteur sur votre gauche pour révéler une plate-forme et un rebord fluorescent. Atteignez-le à l'aide d'un double-saut, puis changez-vous en Boule Morphing pour rejoindre le tunnel du milieu. Placez-vous ensuite sur chacun des trois slots que vous rencontrerez, puis faites sauter une bombe à chaque fois pour détacher les palettes. Une fois ceci effectué, revenez en arrière pour redescendre sur la plate-forme du bas, utilisez les attaches pour avancer avec le grappin. À partir de la dernière attache, sautez sur la plate-forme de gauche, changez-vous en boule pour traverser ce petit tunnel vers la plate-forme d'en face, puis utilisez également la Boule Morphing sur le pilier du centre, afin d'atteindre le sommet de la plate-forme.

Posez votre main sur le panneau prévu à cet effet, puis la plate-forme effectuera une rotation qui vous permettra d'atteindre une autre plate-forme en empruntant le tunnel étroit. Sautez enfin sur la plate-forme qui vous mène face à une porte, franchissez cette dernière, puis posez votre main sur le panneau pour activer un ascenseur. Empruntez ce dernier, passez la porte, vous devrez affronter un mini-boss. Abattez-le en touchant tout d'abord ses trois antennes jusqu'à ce qu'elles disparaissent, accrochez votre grappin à sa carapace de métal puis tirez-le vers vous, pour ensuite mitrailler son point faible qu'il révélera. Après l'avoir vaincu, vous récupérez le pouvoir de **la Boule Turbo**. Utilisez-la d'ailleurs tout de suite, en vous changeant en Boule Morphing et en vous plaçant au centre, pour maintenir et relâcher B une première fois et vous retrouver sur la circonférence de la grille. Tournez en maintenant puis en relâchant le bouton B, ce qui vous permettra d'accélérer et de faire tourner la grille jusqu'à la flèche jaune. Ceci a pour effet de vous faire remonter, et vous devez reprendre l'ascenseur de la prochaine pièce, sortir par la porte donnant sur l'extérieur, puis aller emprunter le tunnel de gauche en mode Boule Morphing.

Passez la porte pour bientôt rejoindre le pont aérien Héra, puis rejoignez la Jonction (en activant un canon après avoir effectué la manipulation de la grille tournante grâce à la Boule Turbo) et la plate-forme centrale du Quai flèche. Regagnez ensuite la salle de l'Unité Aurora pour pénétrer dans le trou en Boule Morphing et tournez de plus en plus vite grâce à votre nouveau pouvoir. Après avoir fait tourner suffisamment le cercle, l'accès s'ouvre et il vous faut poser la main sur le panneau de contrôle central. Pénétrez ensuite dans l'écoutille de maintenance sur la gauche, puis éliminez tous les ennemis du secteur. Une fois ceci fait, allez télécharger le vaccin en vous plaçant face bouton vert sur un côté de la pièce, puis après la cinématique, retournez face à l'Unité Aurora en reprenant le tunnel par lequel vous êtes entré, puis appuyez de nouveau sur le panneau de contrôle central, afin qu'elle vous confie votre nouvel objectif : retrouver Ghor.

Il va falloir retourner à votre vaisseau, en repassant tout d'abord par le rail du Poste accroligne Bravo, puis une fois dans la chambre des drones vapeurs, placez-vous dans l'orifice en Boule Morphing, pour tourner rapidement en utilisant la Boule Turbo. Ceci révèle alors un tremplin sur lequel il vous faudra prendre de l'élan, toujours avec la Boule Turbo, pour finalement rejoindre l'alcôve de droite, au niveau de laquelle vous trouvez un levier. Tournez la Wiimote pour placer les pointillés au bon endroit, puis répétez l'opération plusieurs fois pour franchir l'accès dévoilé, afin de vous retrouver au niveau de la nacelle de transit. Utilisez la Boule Turbo pour tourner dans une grille qui vous permettra de rentrer dans un canon propulseur au même endroit, puis une fois parvenu à la station d'arrivée, sautez sur la plate-forme ovale plus haute à droite, pour repérer un rebord fluorescent encore plus en hauteur sur votre gauche. Atteignez-le suite à un double-saut, puis utilisez la Boule Turbo pour activer un canon qui vous propulsera tout droit vers une réserve d'énergie supplémentaire. Revenez ensuite sur vos pas pour aller trouver Ghor au niveau de votre vaisseau...

Boss : Ghor
Attaquez tout d'abord le générateur dans son dos (un bon moyen pour toucher son dos sera de verrouiller la visée sur Ghor et de vous placer derrière lui après un de ses sauts) pour l'étourdir, puis mitraillez ensuite son front. Après un certain temps, vous devrez toucher la cible qui apparaît au-dessous de lui entre ses jambes, en vous changeant en Boule Morphing et en faisant sauter des bombes. Ceci va l'étourdir également, puis il vous faudra à nouveau concentrer vos attaques sur son front. Evitez ses charges au sol en sautant, puis ses charges frontales en tournant autour de lui en mode Boule Morphing. Après votre victoire, vous obtenez le **Rayon de Plasma**.

Vous devez maintenant reprendre la direction de l'Unité Aurora. Avancez en faisant fondre le mur de métal qui bloque le passage, en utilisant un tir chargé grâce à votre nouveau rayon. Montez ensuite par la gauche, puis avant de franchir la porte, regardez plutôt en face d'elle pour faire fondre une nouvelle plaque en métal sur la fenêtre. Derrière celle-ci, vous pourrez récupérer une réserve de missiles supplémentaires en vous rendant dans cette alcôve une fois en boule. Arrivé à mi-chemin sur la nacelle de transit, tirez sur les plaques de métal qui cachent un canon, dans lequel vous pourrez ensuite vous engouffrer en Boule Morphing. Celui-ci vous mène alors tout près de la chambre de l'Aurora. Elle vous demandera de réparer les câbles coupés. Vous trouverez ces derniers en passant à nouveau par le petit trou situé à gauche de l'Aurora, puis il s'agira de ressouder les trois plaques de circuits endommagées, en vous approchant d'elles, puis en appuyant sur A tout en suivant le trait de soudure.
Retournez enfin parler à l'Aurora pour qu'elle vous confie votre nouvelle mission : assembler une arme thermonucléaire capable de briser le bouclier du Léviathan.

Dans un premier temps, jetez un oeil à votre carte pour prendre la direction du site d'atterrissage A. Rejoignez l'endroit en passant par le Quai flèche, puis une fois arrivé au poste de sécurité, passez tout d'abord la porte droit devant vous pour qu'on vous informe que vous ne pouvez pas pour le moment accéder au site d'atterrissage. Sortez alors de la pièce, puis regardez l'expansion de missiles pour le vaisseau au-dessus de votre tête, sur la droite. Pour l'atteindre, il va falloir effectuer un parcours dans ce tuyau une fois changé en Boule Morphing. Pour trouver l'entrée du tuyau, partez sur la gauche, montez sur la plate-forme mobile, puis pénétrez dans un premier tunnel qui vous mène face à une porte. En bas à gauche de celle-ci, faites fondre la plaque de métal pour trouver l'entrée d'un tunnel, et c'est celui-ci qui vous mènera à ce missile pour votre vaisseau (utilisez la Boule Turbo pour monter la petite pente). Revenez ensuite à l'entrée de ce tunnel qui était caché par la plaque pour prendre la porte à gauche de celui-ci et utiliser l'ascenseur. Avancez enfin jusqu'à la piste d'atterrissage, placez-vous dans le socle apparu une fois transformé en Boule Morphing, puis faites-y sauter une bombe pour que vous puissiez demander à votre vaisseau d'atterrir ici. Sauvegardez et entrez ensuite à l'intérieur pour choisir maintenant la destination de la piste ardente de Bryyo (en ayant ouvert au préalable la carte de la galaxie en bas à droite).

Bryyo

Piste ardente (3)

Rendez-vous dans la pièce de la raffinerie de gel, pour faire fondre avec un tir de plasma chargé les blocs de glace qui obstruent le tunnel par endroits. Une fois au bout du tunnel (que vous franchissez en utilisant des bombes), faites fondre la glace à l'entrée de cette porte orange, puis franchissez-la. Passez ensuite la porte de droite, puis changez-vous en boule pour entrer dans le tunnel sur votre droite. Tirez les plaques du mur opposé avec votre grappin, ceci vous permettra d'aller attraper la nouvelle réserve de missiles à l'aide d'un double-saut vers la droite. Rejoignez ensuite la salle de l'ascenseur principal, à l'ouest de la raffinerie de gel (entrez dans le tunnel une fois en Boule Morphing, puis laissez-vous transporter par les larves). Faites alors fondre la glace qui obstrue l'entrée de la bouche du serpent, puis glissez-vous à l'intérieur après vous être changé en boule. Placez-vous dans le ventre du golem, puis faites sauter une bombe pour observer sa réaction. Effectuez un tir chargé pour libérer le gros pilier du plafond, puis réactivez le golem. Placez-vous enfin sur l'hologramme apparu, puis utilisez la Boule Turbo pour faire pivoter la salle jusqu'à l'ouverture dans le mur. Revenez à l'intérieur du golem, activez-le, il détruira le mur. Passez dans l'ouverture pour rejoindre le téléporteur.

Avancez en détruisant les pics de glace, puis une fois que vous vous retrouverez devant la même structure inconnue que vous aviez vue avant de quitter Elysia, tirez dans le sol pour vous laisser tomber au niveau inférieur. Franchissez alors la prochaine porte, puis faites également sauter le sol pour vous retrouver encore plus bas. Passez cette porte,

allez récupérer le pouvoir de **l'Attaque en Vrille** quelques plates-formes plus loin, dans le hall du souvenir. Sautez en direction de l'autre côté, en utilisant votre nouveau pouvoir, puis vous voici dans la tour. Utilisez à nouveau ce saut spécial pour rebondir contre les plaques luisantes, puis vous vous retrouverez en haut du hall du souvenir. Effectuez un tir chargé dans la paume de la main du golem, rendez-vous-y rapidement, puis regardez à gauche au-dessus de la tête de l'autre statue, pour trouver un missile supplémentaire pour votre vaisseau. Rebroussez maintenant chemin pour reprendre le téléporteur. Regagnez ensuite votre vaisseau pour choisir d'atterrir à nouveau sur le site atterrissage A de Célestius, à Elysia.

Elysia

Célestius (2)

Repassez par le poste de sécurité, traversez ensuite le tube de sécurité accessible grâce aux plaques luisantes vous permettant d'effectuer l'Attaque en Vrille, puis utilisez enfin l'Hyper Boule sur le socle prévu à cet effet, dans le but de détruire les protubérances bleues. Vous voici maintenant au tram aérien ouest. Utilisez la Boule Turbo sur la grille circulaire, puis placez-vous sur l'hologramme apparu. Vous êtes dans un hall, à l'est de Célestius. Vous allez trouver au centre de cette pièce un ascenseur pour l'instant inactif, et vous devrez effectuer des tirs chargés pour ouvrir les portes de verre sur la circonférence de la pièce, ce qui vous permettra de monter à l'étage du dessus. Sortez ensuite de la salle par la porte au bout du couloir qui l'entoure. Avancez jusqu'à trouver un slot contre le mur dans lequel vous engouffrer une fois transformé en Boule Morphing. Faites sauter une bombe, vous vous retrouverez un peu plus bas, en sachant qu'il faudra entrer dans ce nouveau slot pour réitérer l'opération. Poursuivez ensuite par la gauche le long du balcon, pour trouver une porte. Traversez alors le puits de maintenance 08, puis vous vous retrouverez à l'Observatoire Chozo.

Allez poser votre main sur le panneau de contrôle pour révéler un ascenseur et descendre un peu plus bas. Vous devrez ensuite réparer un circuit en le ressoudant pour faire apparaître un nouvel ascenseur et l'emprunter. Sortez par la porte de droite, puis vous vous retrouverez dehors. Servez-vous de l'Attaque en Vrille pour vous déplacer sur la plate-forme située plus loin, tournez-vous ensuite et rejoignez la porte plus à droite. Empruntez alors la porte de droite dans cette pièce de l'ascenseur cassé, vous atteignez la chambre des turbines. Effectuez un tir chargé dans la vitre circulaire de ce couloir, détruisez les points d'attache des deux cordes en tirant dessus avec un tir chargé. Avancez ensuite sur la plate-forme d'en face pour détruire une nouvelle vitre circulaire, puis franchissez la porte au-dessous de vous. Traversez le précipice avec l'Attaque en Vrille, il vous faudra ensuite franchir le pont aérien Athéna en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Ouvrez la porte, effectuez des tirs chargés dans les vitres de ce couloir, puis traversez-le en utilisant l'Attaque en Vrille.

Empruntez l'ascenseur une fois de l'autre côté, vous voici arrivé sur une nouvelle aire d'atterrissage. Entrez dans le slot apparu, faites sauter une bombe puis appelez votre vaisseau ici. Une fois que le vaisseau a atterri, placez-vous devant le panneau de contrôle à proximité, appuyez sur A afin de fournir un nouvel outil à votre vaisseau : **le grappin**. Après avoir amélioré votre vaisseau, l'Unité Aurora vous dira que vous pouvez l'utiliser pour collecter les trois composantes de la bombe nécessaire pour détruire le bouclier de cette planète. Elle va ensuite vous indiquer les trois emplacements où vous devrez vous rendre sur votre carte. La première composante se trouve à l'étage le plus haut de la chambre des turbines, là où vous aviez tiré sur les câbles d'alimentation. Toutefois, vu que vous ne pouvez atteindre pour l'instant cet étage supérieur, retournez donc à l'observatoire Chozo. Après avoir passé la salle de l'ascenseur cassé, le vaisseau qui vous attaquera dehors va détruire un engrenage sur la droite, vous permettant ainsi d'atteindre une nouvelle réserve de missiles en effectuant le saut en vrille qui vous mènera à la prochaine porte.

Au centre de l'observatoire, commandez à votre vaisseau d'aller accrocher le grappin sur l'attache de cette plate-forme. Il viendra alors la tirer vers le haut, exposant ainsi l'alimentation détruite. Tournez au bas de cette plate-forme circulaire pour découvrir un panneau de circuits déconnectés, à ressouder avec votre plasma. Ceci aura pour effet de rétablir le courant, puis vous devrez commander à votre vaisseau de rabaisser le projecteur à sa position initiale. Une fois tout en place, sautez dans le slot prévu pour la Boule Morphing au niveau du dessous pour activer le projecteur à l'aide d'une bombe, ce qui aura pour effet de le faire sortir du sol. Sautez ensuite sur les plates-formes qui vous entourent, afin de rejoindre celles du centre, pour atteindre finalement le sommet, puis rejoignez le couloir nord et allez au bout pour franchir la porte. Sur la gauche, vous pourrez trouver un point de sauvegarde, puis en revenant dans cette pièce, jetez

un oeil au mur situé sous le haut rebord. Utilisez alors votre grappin sur cet emblème pour l'attirer vers vous, puis sautez dessus pour atteindre le sommet du rebord. Effectuez la même chose pour atteindre le prochain rebord, ouvrez la porte qui suit à l'aide d'un missile.
Une fois derrière celle-ci, rejoignez la prochaine au bout de cette pièce à l'ascenseur cassé. Vous voici dans la chambre des turbines. Regardez, la bombe est juste en face de vous, mais il va falloir tout d'abord régler son compte au berseker.

Vous devrez le vaincre de la même manière que vous avez battu le tout premier boss de ce jeu, c'est-à-dire en tirant sur les parties éclairées de rouge, puis en tirant sur les boules violettes qu'il vous envoie pour lui renvoyer dans la face. Une fois sa protection détruite, tirez sur les endroits éclairés en rouge sur sa tête pour le battre. Après votre victoire, vous pouvez aller récupérer la première partie de la bombe. Premièrement, il vous faut déverrouiller quatre attaches. Chacune d'elles est reliée au sol, au niveau d'un slot dans lequel vous pourrez pénétrer et effectuer la manoeuvre de la Boule Turbo, jusqu'à relever totalement les tiges. Une fois que les quatre ont été relevées, allez agir maintenant sur le levier devenu actif en mettant les pointillés aux bons endroits sur les cercles. Utilisez enfin votre vaisseau sur la composante de la bombe pour lui dire de venir le saisir. Sortez maintenant du secteur par le tunnel prévu pour une boule, là où se trouvait le levier, puis continuez derrière la porte. Suivez le couloir jusqu'à la porte suivante.

Avancez jusqu'à devoir bientôt sauter un précipice grâce à une vrille, puis vous devrez bientôt réparer le circuit endommagé sur votre gauche à l'aide de votre plasma. Continuez en passant la porte d'en face. Vous voici au puits de maintenance CC. Pour traverser le précipice, atteignez le rebord fluorescent que vous apercevez en hauteur, puis roulez le long du passage jusqu'à la porte de l'autre côté. Une fois dehors, les trois plates-formes en hauteur vous permettront d'atteindre la porte du fond. Sautez sur les unes après les autres en utilisant l'attaque en vrille avec le bon timing, de sorte à éviter la grille. Bon courage pour la dernière plate-forme ! Une fois de l'autre côté, continuez donc à travers la porte. Allez trouver le point de sauvegarde en passant le couloir de droite, puis revenez pour continuer par l'autre porte qui se trouvait à gauche.

Ignorez la porte aux lumières jaunes, mais continuez plutôt vers celle située sur le mur de droite. Posez votre main sur le panneau de contrôle puis empruntez l'ascenseur apparu. Contournez la réserve d'énergie protégée et continuez par la porte droit devant. Vous allez bientôt arriver devant une porte quelque peu bizarre, il vous faudra entrer dans l'hologramme jaune situé entre les deux pour ensuite utiliser la Boule Turbo, ce qui aura pour effet d'abaisser une porte, tandis que l'autre se refermera. Entrez alors dans cette nouvelle pièce pour passer la porte du coin nord-ouest, menant vers un nouvel ascenseur à activer en posant la main sur le panneau. Passez la prochaine porte. Entrez dans le tunnel prévu pour une boule, situé entre les deux silos transparents. Vous parviendrez dans une petite chambre circulaire. Roulez jusqu'à l'emblème doré sur le mur pour y planter une bombe. Ceci a pour effet de vous redescendre d'un niveau. Avancez au bout de la pièce pour trouver l'entrée d'un tunnel fissuré que vous pourrez ouvrir avec une bombe, puis progressez à l'intérieur de celui-ci, pour détruire une autre fissure au bout et en sortir. Traversez la pièce pour atteindre une nouvelle chambre de confinement, et c'est dans celle-ci que vous trouverez une nouvelle arme. Pour l'attraper, il vous faut couper l'alimentation de la salle en agissant sur le levier de gauche à ouvrir tout d'abord avec le grappin, puis en déplaçant la Wiimote. Après avoir récupéré la deuxième **pile d'énergie**, le bouclier autour de l'unité de confinement va se briser. Effectuez ensuite un tir chargé sur la vitre pour la détruire ce qui vous ouvre l'accès à une nouvelle arme : le **lance-missiles à tête chercheuse**.

Il semblerait que d'avoir coupé le courant ait aussi bloqué la porte de sortie de cette pièce. Utilisez alors votre nouvelle arme sur la porte, en maintenant enfoncé la touche de missile et en activant les cinq lumières jaunes de la porte. Relâchez ensuite le bouton, ce qui aura pour effet de les toucher tous en même temps et d'ouvrir la porte. Retournez jusqu'au labo jusqu'à ce que vous croisiez une nouvelle porte avec ses cinq verrous et que vous rencontriez un Phazon Métroid. Pour les tuer, tirez tout d'abord un missile puis une fois qu'ils sont glacés, achevez-les en effectuant un tir chargé. L'autre méthode consiste à les blaster en Hypermode. Poursuivez jusqu'à la prochaine pièce et vous vous trouverez bientôt devant un deuxième ennemi du même type. Utilisez ensuite l'ascenseur pour rejoindre l'étage du dessous et continuer à travers la porte.
Avancez dans cette pièce jusqu'à une autre porte aux cinq verrous. Après avoir franchi cette porte, prenez garde aux trois autres Phazon Métroids qui ne vont pas tarder à vous attaquer et continuez par la porte du fond. Prenez l'ascenseur au bout de Xenorecherches A, après avoir pris soin de récupérer une nouvelle réserve d'énergie juste avant, pour rejoindre le niveau du bas, franchissez la porte.

En quittant l'ascenseur, tournez à droite pour trouver une nouvelle porte aux multi-verrous, puis prenez le prochain ascenseur qui vous mène à la prochaine porte. Eliminez les pirates de l'espace, passez par la porte suivante. Vous revoici dehors, au Poste Accroligne Delta. Effectuez le parcours le long du rail avec le grappin pour atteindre la prochaine porte. Continuez à travers la pièce en utilisant un missile de glace pour ouvrir la porte du fond et la franchir. La seconde composante de la bombe est située au centre de cette pièce, mais est maintenue en place par trois grosses attaches, chacune alimentée par quatre câbles. Vous devrez utiliser votre nouvelle attaque pour détruire ces trois attaches. Premièrement, repérez le tunnel sur la gauche. Suivez ce chemin pour trouver une réserve de missiles supplémentaires, observez à travers la fenêtre, où vous pourrez voir la première attache. Utilisez alors votre nouveau pouvoir sur les quatre lumières pour les détruire en même temps, puis il vous restera deux attaches. Revenez en arrière dans le tunnel pour trouver de nouvelles lumières jaunes à verrouiller en même temps sur le mur droit. En tirant dessus, cela révèle un ascenseur qui vous amènera plus bas. Lorsque vous joignez le couloir qui vous mène à la composante de la bombe, regardez en hauteur la seconde attache. Détruisez-la comme la première, puis tournez autour de la structure pour trouver la dernière attache à détruire. Après la destruction des trois attaches, une porte va s'ouvrir, vous permettant d'appeler votre vaisseau dans la pièce. Visez alors la deuxième composante de la bombe pour que votre vaisseau vienne y placer son grappin afin de la récupérer. Il ne reste plus qu'une partie de la bombe. Elle est localisée sur la nacelle de transit, à l'ouest d'Elysia. Pour rejoindre cet endroit plus rapidement, empruntez le tram aérien est. Non loin de là où vous vous trouvez.

Une fois à la Nacelle de Transit, sautez jusqu'à la plate-forme centrale pour trouver une étrange structure émettant des rayons d'énergie, et possédant surtout cinq lumières rouges, identiques à celle que vous aviez trouvée sur certaines portes précédemment. Faites-les donc sauter en même temps en utilisant le lance-missiles à tête chercheuse, puis cela révélera la troisième composante de la bombe, que vous n'aurez plus qu'à récupérer. Connectez-vous à votre vaisseau, puis visez l'endroit où se trouvaient les rayons d'énergie. Une fois la bombe complétée, l'Unité Aurora vous indique que vous devez maintenant livrer la bombe sur le Quai Flèche. Une fois à cet endroit, ordonnez à votre vaisseau d'aller planter la bombe au centre même de cette plate-forme. Une fois que la bombe est en place, retournez à l'Unité Aurora (par le canon que vous venez juste d'emprunter) pour apprendre votre prochaine mission.

Suite à la séquence, retournez au Quai Flèche. Il va vous falloir protéger la structure des assauts répétés des pirates, en prenant soin tout d'abord d'éliminer les vaisseaux qui infligent le plus gros des attaques. N'oubliez pas que vous possédez l'Hypermode. Après avoir détruit trois vaisseaux, le combat se terminera mais vous devez toujours activer la bombe. Actionnez alors le panneau avec votre main, puis touchez les trois cercles verts pour déclencher un compte à rebours de cinq minutes avant que la bombe n'explose. Un point d'évacuation va apparaître et vous devrez sauter dedans pour agir sur le panneau de contrôle avec la main à l'arrière, dans le but de démarrer l'engin. Toutefois, le mécanisme ne marchera pas. Empruntez alors l'entrée du petit tunnel révélé à la base du socle, et qui vous mène à la chambre de maintenance. Une fois dans celle-ci, faites fondre les plaques de métal avec votre plasma et localisez les trois jeux de circuits qu'il va falloir souder. Le premier peut être trouvé sur votre gauche, et les deux autres (un localisé sur le mur opposé, l'autre à l'arrière du pilier central) sont verrouillés, mais vous pourrez les ouvrir en utilisant votre grappin. Après vous être occupé des trois circuits, reprenez l'ascenseur pour aller utiliser la capsule d'évacuation maintenant opérationnelle. Une fois que vous êtes à l'intérieur de celle-ci, placez la main sur le panneau de contrôle une fois de plus, puis il vous faudra agir selon les instructions à l'écran en déplaçant la Wiimote.
Arrivé sur le secteur d'évacuation, descendez d'un niveau via l'ascenseur de derrière la porte et prenez votre vaisseau pour vous retrouver au point d'atterrissage A, dans le but de rejoindre la graine d'Elysia.

Graine Elysia

Après avoir atterri, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la porte. Vous trouverez quelques structures bizarres qui vous bloquent le passage, à ouvrir avec le dernier pouvoir acquis pour ensuite effectuer des tirs chargés sur les boules bleues, ce qui vous ouvrira le passage jusqu'au boss.

Boss : Helios
Il peut être un ennemi difficile à battre à cause des robots qui l'entourent constamment. Utilisez votre lance-missiles à tête chercheuse pour éliminer les cinq robots qui l'entourent simultanément, ce qui va dissiper le bouclier de protection d'Helios un court instant. Durant ce laps de temps, mitraillez-le de plasma, de préférence en Hypermode. Il va bientôt exposer son point faible mais celui-ci est seulement vulnérable aux attaques d'Hypermode. Après lui avoir infligé assez de dégâts, il va prendre une forme humanoïde. Attaquez alors les endroits entourés de rouge (les articulations) pour le

faire tomber. À nouveau, tirez-lui dessus pour qu'il révèle son point faible et passez en Hypermode pour blaster ce dernier. S'il se transforme en tornade, plantez des bombes à sa base pour révéler son point faible. À la suite du combat, vous recevez **l'hyper missile**. Utilisez-le d'ailleurs tout de suite sur les quatre protubérances qui sont apparues sur les murs de l'arène. Appuyez ensuite sur A pour envoyer le Phazon au niveau du coeur apparu. De retour au vaisseau, sélectionnez l'étoile inconnue à droite de votre carte, pour choisir d'atterrir au centre de commandement de la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de commandement

Après avoir atterri, franchissez la porte droit devant vous. Filez jusqu'à la prochaine porte à travers le couloir, mais vous vous retrouverez bientôt stoppé par de résistants ennemis qui pourront rapidement être éliminés en Hypermode. Dans la pièce suivante, détruisez la tourelle qui descend du plafond grâce à l'Hypermode pour plus de facilité, puis ne vous souciez pas des deux portes, mais empruntez plutôt l'ascenseur. Sélectionnez l'étage le plus au-dessus sur le terminal de contrôle. Une fois à cet endroit, continuez dans ce couloir (en dépassant la première salle sur la droite) et franchissez la porte qui vous mène à une pièce dans laquelle il s'écoule une pluie d'acide. Il vous faudra éviter au maximum de vous faire toucher par cette dernière. Il se trouve une alcôve au nord contenant un tunnel que vous pourrez utiliser pour accéder à un autre secteur, et pour le rejoindre, suivez le couloir protégé par la pluie grâce au tube du dessus, afin d'atteindre l'endroit sans danger. Une fois ici, vous ferez face à plusieurs ventilateurs bloquant l'entrée de la bouche d'aération, et il vous faut tout d'abord couper le courant. Sautez alors sur le rebord du mur juste à droite des ventilateurs pour entrer en mode Boule Morphing dans le tunnel qui vous mènera à l'alimentation. Une fois à l'intérieur, effectuez un petit saut à droite et suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se sépare en deux. En prenant la voie de gauche, vous pourrez trouver une réserve de missiles supplémentaires. Revenez au croisement pour prendre cette fois la route de droite jusqu'à ce que vous atteigniez une ouverture sur le côté droit. Glissez-vous à l'intérieur, puis sortez du tunnel pour aboutir dans une alcôve ronde. Une fois à cet endroit, emparez-vous de la troisième **pile d'énergie** fixée dans le mur pour couper le courant des ventilateurs. Empruntez ensuite le petit tunnel ouvert pour rejoindre l'endroit des ventilateurs.

Puisque vous avez coupé le courant vous pouvez maintenant rouler à travers les conduits d'air sans risque. Tombez dans le trou à la fin du couloir et continuez jusqu'à vous trouver devant une impasse. Ici vous ferez face à deux entrées de tunnel. L'une est bloquée par une écoutille, quant au tunnel droit, il vous mène à un endroit requérant une amélioration que vous ne possédez pas encore. Occupez-vous plutôt de retirer l'écoutille du tunnel gauche grâce à votre grappin, pour pénétrer à l'intérieur de celui-ci et suivre le chemin. Après vous être jeté dans le puits, vous vous retrouvez à un sous-sol où vous verrez des pirates de l'espace en train de travailler. Suivez tout d'abord le passage de droite qui mène à une petite alcôve contenant une nouvelle réserve de missiles, accessible par un petit saut. Revenez ensuite dans la pièce pour prendre le passage de gauche, empruntez l'ascenseur et continuez le long du tube. Vous arrivez finalement à la chambre forte de commandement, où vous pourrez trouver un tunnel couvert par une écoutille et un terminal que vous ne pouvez toujours pas utiliser. Heureusement, il y a au plafond un objet qui vous permettra de pouvoir utiliser ce terminal. Pour l'atteindre, empruntez le tunnel couvert par l'écoutille et regardez en haut. Vous allez trouver des lumières sur lesquelles tirer simultanément en utilisant le lance-missiles à tête chercheuse. Emparez-vous alors du **viseur radioscopique**.

Maintenant que vous possédez cette nouvelle capacité, déclenchez-la en appuyant sur la touche "-" puis en pointant la Wiimote en bas à gauche, ce qui vous permettra alors de voir apparaître les boutons sur le terminal. Appuyez simplement sur ces boutons selon leur ordre d'apparence au centre de l'écran. Après avoir entré le bon code, des explosifs vont alors apparaître au plafond. Il vous faudra en détruire un juste au moment où il passe le tunnel obstrué, afin d'ouvrir le passage et ainsi continuer à travers celui-ci. Vous vous retrouvez alors à l'accès du poste de défense. Sortez pour le moment par la simple porte bleue de gauche. Après avoir récupéré une nouvelle réserve de missiles, il va vous falloir déverrouiller la grosse porte, en regardant de plus loin cette structure sur laquelle vous venez de récupérer les missiles. Activez votre viseur radioscopique, puis vous verrez un emblème circulaire rouge qui se déplace en cinq endroits. Effectuez un tir à chacune des cinq positions, puis une fois que le tout est déverrouillé, placez-vous dans le slot apparu en mode Boule Morphing pour conduire la plate-forme de l'autre côté. Sortez maintenant par la porte pour prendre l'ascenseur. Dirigez-vous au niveau inférieur. Puisque vous avez maintenant le viseur radioscopique, vous

pouvez ouvrir la porte à gauche de l'ascenseur.
Agissez donc sur le terminal et entrez le code qui vous est proposé afin d'ouvrir la porte vers la salle de la carte. Après avoir obtenu cette dernière, vous allez recevoir de nouvelles coordonnées. Retournez à votre vaisseau, au point d'atterrissage Bravo, puis prenez la direction du centre de recherches.

Centre de recherches

Suivez le parcours jusqu'à la première porte. Activez l'ascenseur via le panneau de contrôle, puis montez d'un niveau. Une fois arrivé, vous allez trouver une grande écoutille bloquant le passage, donc il vous faut trouver une voie pour activer le panneau d'accès de l'autre côté. Tirez donc un missile sur une petite écoutille le long du mur gauche, ce qui révèle un tunnel dans lequel vous engouffrer. Effectuez un saut sur le tube de droite puis suivez le chemin jusqu'à une petite salle. Regardez à travers la fenêtre pour observer le panneau de contrôle, puis tirez quelques plasmas pour l'activer. Revenez maintenant en arrière pour passer l'écoutille qui bloquait précédemment le passage. Montez sur les plates-formes qui entourent la salle jusqu'à atteindre une impasse. Regardez alors au-dessus de vous pour repérer un petit rebord fluorescent en hauteur qui vous mènera à un petit tunnel, mais avant de l'atteindre, utilisez l'attaque en vrille à partir de cette plate-forme pour gagner une plate-forme plus lointaine sur la diagonale droite, qui vous mènera à une réserve de missiles supplémentaires au centre de la pièce, accessible grâce à un autre rebord fluorescent. Revenez ensuite sur la plate-forme précédente pour atteindre le petit rebord fluorescent en hauteur ainsi que le tunnel dans lequel vous engouffrer.

Posez une bombe dans le slot à la fin du tunnel pour élever une petite plate-forme et continuer le parcours sur des plates-formes mobiles. Continuez ensuite dans le tube jusqu'à atteindre la première obstruction. Une fois ici, allez tout d'abord récupérer la réserve d'énergie qui se trouve au bout du chemin du dessus, puis revenez à cet endroit pour faire sauter l'obstruction. Placez-vous alors dans un second slot et posez une autre bombe pour faire descendre un piston juste au-dessous, ce qui vous permettra de continuer. Sautez ensuite dans un autre tube à la fin et continuez jusqu'au bout de celui-ci. Dans cette salle, allez ressouder le circuit de gauche pour restaurer l'énergie du terminal central. Utilisez ensuite votre viseur radioscopique sur celui-ci pour ouvrir la porte et la franchir.

Maintenant entrez à nouveau dans le tunnel, puis dépassez les slots que vous aviez activés précédemment avec une bombe, pour entrer dans un tremplin. Utilisez la Boule Turbo pour prendre de l'élan et vous lancer en haut à droite. Laissez-vous ensuite tomber dans le premier trou sur la droite pour trouver un autre slot. Posez une bombe ici pour révéler un tunnel non loin de la base du tremplin. Revenez alors en arrière pour pénétrer dans ce tunnel. En sortant, un robot de sécurité va vous repérer et appeler des renforts. Éliminez le comité d'accueil pour sortir de la pièce en grimpant sur les plates-formes et continuez à travers la porte orange qui se trouve entre ces dernières. Une fois dans l'accès de conditionnement, rejoignez la porte suivante en vous changeant en Boule Morphing pour éviter des lasers invisibles que vous pourrez détecter en utilisant le viseur radioscopique. Après vous être occupé des 3 ennemis de cette pièce, un panneau de contrôle le long du mur sud va s'activer. Agissez sur celui-ci grâce au viseur radioscopique, et complétez des lignes pour révéler un ascenseur. Empruntez-le pour descendre d'un niveau et rejoindre l'embranchement de deux chemins.

Empruntez tout d'abord celui de gauche pour aller récupérer la quatrième **pile d'énergie** sur le mur, puis revenez pour prendre le passage de droite. Ressoudez le circuit pour activer un hologramme de Boule Morphing au niveau de la colonne centrale de la pièce principale. Reprenez ensuite l'ascenseur pour monter d'un niveau. De retour dans la salle principale, vous vous ferez attaquer par trois nouveaux ennemis. Après avoir éliminé ces gêneurs, allez récupérer une réserve de missiles au niveau de la vitre cassée de droite, puis repérez l'hologramme de Boule Morphing au niveau de la colonne centrale. Montez alors d'un niveau pour gagner un couloir qui vous mène à deux nouvelles salles. Prenez le passage de droite en explosant la porte avec un missile, pour aller récupérer justement une réserve de missiles supplémentaires. Il vous faudra ouvrir l'accès à un petit tunnel à l'aide d'une bombe, puis utiliser la Boule Turbo pour accéder aux missiles. Revenez dans la salle précédente pour prendre cette fois la porte orange et poursuivre votre route.

Une fois derrière la porte, regardez en hauteur pour tirer sur les quatre lumières jaunes en même temps.
Sautez ensuite à cet endroit pour utiliser une attaque en vrille et rebondir contre les parois, vous permettant ensuite d'accéder à une plate-forme en hauteur, qui vous mène à la porte suivante. En entrant, une séquence se déclenche, vous révélant une amélioration dans un grand tube. Pour le moment, sortez par la porte opposée. Vous allez trouver le

soldat en train de se faire assaillir par trois ennemis. Débarrassez-vous d'eux pour ensuite parler au soldat qui vous indiquera une route pour aller récupérer l'amélioration. Commencez tout d'abord par activer l'ascenseur en utilisant le levier (en face du soldat) avec la Wiimote, puis empruntez-le pour atteindre le toit. Il va vous falloir maintenant affronter ce soldat corrompu par le Phazon.

Boss : Gandrayda
Pour la vaincre, n'hésitez pas à la mitrailler lorsqu'elle a sa forme féminine, particulièrement en utilisant l'Hypermode. Lorsqu'elle adopte une des cinq autres formes que vous connaissez déjà, elle possède les mêmes forces et faiblesses que l'organisme original. Exploitez alors ces faiblesses pour infliger constamment des dommages. Ainsi, lorsqu'elle se transformera en berserker, tirez sur les boules violettes pour les lui renvoyer à la figure exposant ainsi son point faible à blaster avec l'Hypermode de préférence. Lorsqu'elle se transformera en alien volant, utilisez les missiles. Lorsqu'elle se transformera en nuée de volatiles, tirez dans le tas avec l'Hypermode pour récupérer un maximum d'énergie. Enfin, elle aura deux dernières formes : celle de Rundas (envoyez des missiles pour l'assommer, utilisez le grappin, puis mitraillez son point faible), puis celle de Ghor (utilisez les bombes entre ses jambes). Elle prendra enfin une forme additionnelle : la vôtre. Évitez ses attaques lasers à l'aide des sauts, puis contre-attaquez en Hypermode ou à l'aide de tirs chargés une fois que sa position est stable. Lorsqu'elle disparaît, repérez-la avec votre viseur radioscopique. Finissez le combat en tirant avec vos plus puissantes attaques jusqu'à remporter la victoire. Vous obtenez suite au combat le **grappin électrique**.

Vous pouvez utiliser votre nouvelle capacité pour débloquer certaines portes, comme par exemple celle d'en face. Effectuez la manipulation qu'on vous a indiquée, puis franchissez ensuite le passage. Vous recevrez bientôt un appel de l'Unité Aurora, puis il vous faudra regagner votre vaisseau pour faire route vers Elysia. Le chemin pour regagner le vaisseau est le suivant : suivez le couloir jusqu'à la station de transit 1-B, puis agissez sur le panneau de contrôle situé sur le mur (après l'avoir scanné) pour appeler le train. Actionnez ensuite, grâce à la Wiimote, le panneau de contrôle de ce dernier, une fois à l'intérieur. Vous vous retrouvez alors à la station de transit 1-A. En descendant du train, passez la porte au bout du couloir. Ouvrez la porte avec votre nouveau pouvoir pour poursuivre jusqu'à votre vaisseau et ensuite choisir le site d'atterrissage A d'Elysia comme prochaine destination.

Elysia

Célestius (3)

Après avoir atterri, jetez un oeil à votre carte pour observer le coin ouest encore inexploré. C'est ici que se trouve l'artefact Chozo. Pour vous y rendre rapidement, entrez dans la station de sécurité d'en face, sortez par la porte ouest, puis utilisez le canon pour rejoindre la Jonction. Une fois à l'intérieur, continuez par la première porte sur votre gauche pour gagner le Poste Accroligne Charlie. Le rail est bloqué par une porte. Utilisez sur cette dernière le grappin électrique afin de l'ouvrir, puis accrochez-vous au rail avec ledit grappin. Vous allez atterrir sur une première plate-forme, et il vous faudra atteindre l'autre d'en face, pour ensuite utiliser votre attaque en vrille afin de franchir le précipice jusqu'à la porte. Dans cette pièce, un bouclier d'énergie vert bloque l'accès à un tunnel. Faites-le disparaître en utilisant le grappin électrique sur le terminal de gauche, puis pénétrez dans ce tunnel. Dans cette nouvelle pièce, utilisez les missiles à tête chercheuse pour tirer en même temps sur les quatre lumières, ce qui révélera un nouveau tunnel. Vous allez ensuite trouver un morceau d'équipement au centre du sol. Il semblerait que cette partie soit un élément crucial de la salle des machines, et vous aurez besoin de le remettre à sa place. Sautez alors sur le rebord à proximité, puis attrapez l'équipement avec le grappin pour le projeter en l'air. Effectuez ensuite rapidement un tir chargé sur celui-ci pour que ce morceau aille se placer à sa position d'origine, sur la machine. Avec la machine reconstituée, la **Boule Araignée** devient accessible.

Après avoir acquis ce pouvoir, la plate-forme va se déplacer de côté, révélant un trou. Sautez à l'intérieur et entrez dans le tunnel. Maintenez Z appuyé, puis rejoignez les circuits prévus pour la Boule Araignée et poursuivez. Lorsque vous semblez bloqué par les flammes, lâchez Z un court instant pour vous laisser rouler sur la suite du parcours, puis réappuyez dessus illico pour vous agripper de nouveau à la suite du circuit. Après vous être retrouvé sur une première plate-forme qui vous incite à continuer sur un autre circuit vertical, allez plutôt sur celui du mur opposé, en utilisant la Boule Turbo pour sauter sur l'opposé du circuit, puis poursuivez sur ce chemin jusqu'à une réserve de missiles. Avant de quitter la planète, nous allons aller récupérer une pile d'énergie. Revenez sur la plate-forme pour grimper le long du

circuit vertical, puis suivez-le jusqu'à la porte. Roulez à travers le tunnel et sortez par la porte au loin pour rejoindre le Poste Accroligne Charlie.

Une fois à cet endroit, utilisez votre nouveau pouvoir sur les rails verticaux après avoir effectué un saut vrillé sur la plate-forme au loin. Vous allez passer au travers de quelques sections qui sont séparées par une large traverse. Pour les franchir, utilisez la Boule Turbo pour vous jeter d'un rail jusqu'au prochain. Lorsque vous atteignez la seconde plate-forme, effectuez un saut au niveau du puits qui se trouve au-dessus de vous pour atteindre un rail circulaire, puis une fois au sommet, lâchez Z pour récupérer une réserve d'énergie au centre. Le rail mène finalement à une plate-forme presque identique à celle par laquelle vous avez débuté. Sautez en vrille jusqu'à la porte. Vous voici alors à Jonction. Franchissez la première porte à gauche. Pénétrez dans le slot de la grille circulaire pour utiliser ensuite la Boule Turbo et révéler un canon. Insérez-vous à l'intérieur pour qu'il vous projette jusqu'à une porte à franchir. Continuez par la porte au bout de ce puits de maintenance. Une fois dans la prochaine pièce, tournez sur la droite pour trouver un nouvel interrupteur à actionner avec le grappin électrique, ce qui active un hologramme pour la Boule Morphing. Empruntez-le pour atteindre une porte.

Prenez ensuite l'ascenseur afin de descendre et rejoindre la prochaine porte. Utilisez l'ascenseur pour descendre tout en bas et rencontrer un de ces ennemis qui ressuscitent les robots. Éliminez-le comme vous l'aviez fait auparavant, avec plus de facilité cette fois, étant donné que vous avez le viseur radioscopique. Une fois la salle nettoyée, vous trouverez sur le côté ouest de la pièce une porte scellée entre deux turbines. Utilisez le grappin électrique sur ces deux turbines pour envoyer de l'énergie et surcharger leurs circuits, provoquant ainsi l'ouverture de la porte. Pénétrez alors dans l'ouverture pour récupérer une cinquième **pile d'énergie**.

Une fois ceci fait, vous êtes prêt à retourner sur la planète des pirates. Regagnez votre vaisseau au site d'atterrissage A si vous souhaitez partir sans attendre, mais sachez que vous pourrez récupérer quelques réserves de missiles supplémentaires sur cette planète, grâce à la Boule Araignée.
Franchissez maintenant la porte nord de Jonction. Effectuez ensuite un saut vrillé jusqu'aux plates-formes flottantes pour trouver un circuit approprié pour la Boule Araignée. Utilisez-le, et employez la Boule Turbo jusqu'à la fin des diverses sections pour atteindre une nouvelle section. Vous trouverez alors une expansion de missiles pour vaisseau non loin de la fin. Au niveau de la "chambre drones vapeur", utilisez le demi-tuyau pour atteindre la surface supérieure, puis entrez dans le tunnel derrière l'élévateur. Frayez-vous un chemin en détruisant les obstacles, continuez en hauteur jusqu'à un jet de vapeur. Lorsque vous entrez à l'intérieur, gardez le bouton Z enfoncé pour trouver un circuit sur lequel utiliser la Boule Araignée, puis en le suivant en hauteur vous trouverez une nouvelle réserve de missiles. Une fois dans votre vaisseau, regagnez le centre de recherches de la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de recherches (2)

Une fois arrivé sur le site d'atterrissage alpha, il va vous falloir rejoindre la salle du bouclier anti-acide. Pour ce faire, prenez le train à la station 1-A (via le passage derrière votre vaisseau) pour arriver à la station 1-B. Sortez de la salle pour aller trouver l'ascenseur et descendre au niveau inférieur pour continuer à travers le couloir, vers une porte qui vous mène à la salle du bouclier anti-acide. Repérez un circuit vertical pour utiliser la Boule Araignée sur le mur de gauche et suivez-le pour tomber dans une petite salle. Vous pouvez voir le bouclier anti-acide à travers la vitre, mais vous ne pouvez pas l'attraper pour l'instant. Entrez plutôt à l'intérieur d'un autre petit tunnel le long du mur. Vous parviendrez au pied d'une tour avec deux slots à sa base. Celui de gauche fait pivoter la partie du bas, tandis que celui de droite se charge de la partie du haut. En faisant tourner les deux portions à l'aide de la Boule Turbo, vous pouvez choisir où le circuit aboutira. Récupérez d'abord l'expansion de missiles en faisant tourner le mécanisme de sorte à sortir par le haut droit. Repositionnez ensuite la tour de manière à ce que les circuits vous fassent sortir en haut à gauche, puis utilisez la Boule Araignée pour suivre le circuit jusqu'à une salle de contrôle. Une fois à l'intérieur, agissez avec le panneau de contrôle pour que le **bouclier anti-acide** vienne jusqu'à vous. Vous pourrez maintenant franchir les pluies d'acide et de gel sans problème.

Tout de suite après avoir récupéré l'armure, des ennemis vont apparaître, il vous faudra les éliminer pour révéler un autre panneau de contrôle au pied de la structure centrale. Descendez puis agissez avec celui-ci pour ouvrir une porte

qui mène vers un rebord en hauteur. Cependant, une horde de pirates va également attaquer. Ignorez-les, et dépêchez-vous de monter sur les plates-formes pour rejoindre le rebord, afin de continuer à travers la porte d'en face, qui vous mène au Hall. À cet endroit, approchez des surfaces verticales dont vous vous servez pour rebondir grâce à l'attaque vrillée, pour tomber au niveau inférieur et franchir la porte orange qui vous mène à la salle de préparation des Métroids. Traversez cette pièce par la prochaine porte pour rejoindre le "transit crèche". Marchez au travers de la pluie d'acide jusqu'au rebord fluorescent. Sur votre gauche, vous allez trouver du Phazon cristallisé. Entrez alors en Hypermode pour tirer un hyper missile sur ce Phazon afin de révéler une porte à franchir. Ignorez cette première structure circulaire pour rejoindre la seconde avec l'hologramme de la Boule Morphing. Utilisez la Boule Turbo pour élever la plate-forme jusqu'au plus haut point, ce qui vous permettra d'atteindre un slot au plafond. Plantez une bombe à cet endroit pour activer la première plate-forme circulaire que vous aviez ignorée, puis roulez jusqu'à cette dernière. Utilisez également la Boule Turbo et la faire monter jusqu'en haut. Une fois dans le slot, posez une bombe, ce qui fera apparaître un boss.

Boss : Incubateur Métroid
Visez les bulbes au bout de ses tentacules jusqu'à ce que les quatre se rétractent. Une fois ceci effectué, tirez sur sa bouche jusqu'à l'étourdir. Utilisez ensuite cet instant pour verrouiller le grappin sur un tentacule et le tirer fortement vers vous. Il faut qu'il casse ! Répétez l'opération sur les trois autres tentacules pour venir à bout du boss.

Une fois ce monstre éliminé, la dernière plate-forme circulaire va s'activer. Roulez à l'intérieur, puis faites-la monter comme les deux précédentes. Ceci vous enverra dans un tunnel du plafond. Arrivé environ à mi-chemin du tunnel, vous allez trouver une ouverture dans le plafond avec un circuit pour la Boule Araignée. Rejoignez cet endroit et suivez le circuit pour trouver une nouvelle réserve d'énergie au bout. Redescendez pour poursuivre jusqu'au bout du tunnel, puis plantez une bombe, une fois inséré dans le slot. Cela révèle alors des plaques sur lesquelles utiliser l'attaque en vrille, ce qui vous permettra de grimper jusqu'à une porte. Vous voici maintenant dans la station de transit 3-A. Activez le panneau de contrôle (après l'avoir scanné) pour appeler le train. Une fois à l'intérieur de ce dernier, agissez sur son panneau de contrôle pour le conduire jusqu'à la station 3-B.

Une fois arrivé, sortez par la porte. Maintenant que vous êtes protégé de la pluie d'acide, posez une bombe sur le slot prévu sur la structure circulaire pour tourner de l'autre côté de la pièce. Continuez tout droit sans vous soucier de l'ascenseur jusqu'à cette porte qui mène à la cour de commandement. Éliminez les ennemis du secteur, puis traversez la pluie jusqu'au terminal au fond de la pièce.
Utilisez sur celui-ci le grappin électrique pour vous ouvrir le passage. Continuez alors jusqu'à la porte suivante sans vous soucier de l'acide contre lequel vous êtes protégé. Dans cette nouvelle pièce, une alarme se déclenche lorsque vous entrez. Après avoir réduit en bouillie le comité d'accueil, entrez dans le tunnel prévu pour la boule au niveau du mur droit. En sortant de celui-ci, vous trouverez un circuit pour la Boule Araignée à utiliser, puis vous atteindrez une porte. Vous voici alors dans la station de transit 4-A. Appelez donc le train en utilisant le panneau après avoir scanné ce dernier contre le mur, puis agissez sur le panneau de contrôle du train pour vous rendre à la station 4-B. Allez sauvegarder au niveau du point situé derrière la porte, puis sortez par l'autre porte au bout du couloir. Vous devriez vous trouver à la mine de Phazon.

Éliminez les ennemis du secteur, rendez-vous à l'arrière de la pièce pour agir sur le terminal. Appuyez sur le symbole pour activer la machinerie, puis appuyez sur le cercle vert de gauche pour creuser un trou qui révélera un tremplin. Appuyez sur le second cercle vert pour forer le long d'un autre mur, ce qui révèle un passage vers une réserve de missiles supplémentaires. Utilisez le tremplin créé pour sortir de cette pièce après avoir pris suffisamment d'élan afin de sauter sur le côté gauche. Passez la porte pour ensuite vous trouver devant une autre sur laquelle utiliser le grappin, puis grimpez sur le circuit prévu pour la Boule Araignée. Sautez grâce à une bombe pour rejoindre un autre rail, suivez-le à droite ou à gauche, pour tomber dans un puits avec un slot à la base. Une fois à l'intérieur, utilisez la Boule Turbo pour détruire un des supports de l'ascenseur. Ceci effectué, reprenez le circuit de la Boule Araignée pour prendre à nouveau le puits à l'opposé de la pièce. Utilisez la Boule Turbo une fois de plus pour détruire le second support, ce qui fera descendre l'ascenseur, vous permettant de sortir par la porte du bas. Dans cette pièce, utilisez l'attaque en vrille pour traverser et trouver une porte en haut de ces plates-formes qui ne tarderont pas à être détruites. Vous voici maintenant à la "Carrière 1". Vous ne pouvez pas traverser à cause des poutres minières vertes, donc attendez qu'elles se dissipent pour pouvoir avancer. Allez vous agripper au rebord fluorescent d'en face, puis sur le suivant pour atteindre une porte. Activez l'ascenseur à gauche de la sortie de cette grotte, via le panneau de contrôle, pour descendre d'un niveau.

Vous serez bloqué dans un endroit où vous devrez détruire le canon minier qui flotte au-dessus de vous. Pour ce faire, gardez un des ennemis vivants et attendez que le canon passe en phase d'aspiration. Gardez bien le stick analogique dans la direction opposée afin de ne pas vous laisser aspirer, mais l'ennemi restant, lui, ne devrait pas résister. Si c'est le cas, tirez-lui dessus quelques plasmas chargés pour qu'il lâche prise. A ce moment, vous devrez tirer au centre sur les indicateurs rouges, puis l'un d'eux disparaîtra. Répétez l'opération trois fois en laissant toujours un ennemi vivant, afin de le donner en "nourriture" au canon, puis une fois celui-ci détruit, vous recevrez le **Rayon Nova**.

Vous devrez tout de suite utiliser cette nouvelle arme pour tirer sur la couche de Phazon qui empêche l'accès à l'ascenseur. Utilisez votre viseur radioscopique sur cette couche de Phazon pour repérer deux points jaunes et tirez dessus. Vous pouvez maintenant actionner le levier en insérant les pointillés aux bons endroits. Reprenez maintenant l'ascenseur. Vous vous trouvez tout de suite devant une nouvelle couche de Phazon, puis en utilisant le viseur radioscopique pour repérer un point jaune, tirez dessus afin d'agir ensuite sur le levier comme précédemment. Franchissez la porte située derrière. Utilisez le viseur radiographique sur la colonne centrale pour tirer sur la boule située au centre. Sautez alors dans le puits révélé pour franchir la porte au bout du tunnel. Vous revoici dans la carrière de Phazon, il vous faut tourner sur la droite pour trouver la sixième **pile d'énergie** sur le mur droit devant vous.

Retournez maintenant sur vos pas pour rejoindre la grotte principale, en utilisant le rebord fluorescent que vous aviez aperçu en tombant dans le puits. Passez la porte verte située au bout du couloir droit, puis repérez la structure en Phazon sur votre droite pour la scanner au viseur radioscopique. Tirez alors sur les points clignotants pour révéler le passage et récupérer une réserve de missiles. Suivez ensuite le couloir pour franchir la porte au bout et atteindre un nouveau point d'atterrissage. Nettoyez le secteur en faisant fondre les plaques de métal à l'aide de tirs chargés, demandez à votre vaisseau d'atterrir ici.

À partir de maintenant, si vous voulez poursuivre l'aventure sans récupérer les dernières piles restantes et trouver de nouvelles réserves de missiles et d'énergie, sautez donc cette partie pour continuer directement au paragraphe de Valhalla. Dans le cas contraire, commencez par rejoindre la planète Norion, où se trouve la septième pile d'énergie.

Norion

Après avoir atterri, rejoignez le Centre Cargo (la salle centrale qui connecte les trois couloirs menant aux générateurs). Une fois à cet endroit, regardez la porte inaccessible près d'un soldat. Ressoudez ensuite le circuit à gauche de cette porte pour l'ouvrir, ce qui vous permet de continuer. Sortez par la porte de l'autre côté de cette pièce, après avoir récupéré l'expansion de missiles au bout du tunnel de gauche, dont les panneaux se rétractent. Suivez le long couloir jusqu'à la porte au bout qui vous conduit au Quai cargo B. Vous voici piégé dans cette pièce, il vous faut éliminer les ennemis dans le but de faire disparaître ces protubérances de Phazon qui libéreront ainsi une porte à cinq verrous. Franchissez-la après l'avoir ouverte, et vous trouverez une porte sur la droite qui bloque la route. Pénétrez alors dans le tunnel de gauche, puis suivez-le jusqu'à une nouvelle porte. Vous allez faire face à un nouvel Incubateur Métroid, à éliminer de la même manière que le précédent, ou alors mieux : scannez-le avec le viseur radioscopique et hop ! Visez le point faible pour le tuer d'un coup ! Après tout, pourquoi se compliquer la vie ? Après l'avoir vaincu, empruntez le tunnel révélé dans le mur. Entrez à l'intérieur par l'ouverture près de la porte et suivez-le jusqu'à une petite alcôve. Après être entré dans celle-ci, emparez-vous de la septième **pile d'énergie** encastrée dans le mur.

Allez maintenant récupérer une réserve de missiles supplémentaires. Au niveau du quai cargo A, repérez le circuit pour la Boule Araignée sur le côté du bâtiment ouest. Sautez vers celui-ci, et suivez-le à travers un tube. Au bout, accrochez-vous sur un autre circuit pour gagner bientôt l'expansion de missiles. Au niveau du poste de maintenance, utilisez vos missiles pour ouvrir la porte centrale, puis franchissez-la pour trouver une nouvelle expansion de missiles. Au niveau du module d'amarrage alpha, repérez l'extension de plate-forme derrière la principale. À partir de là, utilisez le grappin sur un crochet en hauteur pour récupérer une dernière expansion de missiles. Reprenez ensuite votre vaisseau pour rejoindre la planète Bryyo.

Bryyo

Avant-poste de la Fédération

Après avoir atterri au Hangar, vous pouvez maintenant utiliser votre nouveau plasma sur la porte rouge que vous aviez révélée il y a un certain temps. Repérez-la sur un rebord au sud-est, puis une fois à l'intérieur poursuivez par la prochaine porte. Franchissez le couloir jusqu'à la porte, puis une fois dans le couloir des golems, accrochez votre grappin sur le golem situé tout de suite en entrant, et envoyez-lui de l'énergie. Une fois qu'il est plein, posez une bombe sur le slot apparu afin d'alimenter un circuit pour la Boule Araignée à proximité. Avant d'aller le rejoindre, occupez-vous d'éliminer la bestiole qui ne cesse de vous envoyer ces petites bêtes rouges très gênantes, en allant la rejoindre sur sa plate-forme et en lui blastant la bouche durant le laps de temps où elle s'ouvre. Si l'ennemi clignote en rouge, c'est que vous le blessez. Persévérez pour en venir à bout, puis rejoignez tranquillement le circuit pour la Boule Araignée. Roulez donc le long de celui-ci, utilisez les bombes pour franchir les trous, puis utilisez enfin la Boule Turbo. Vous allez finalement rejoindre une partie bizarre de circuit qui nécessite d'effectuer un double-saut à l'aide de vos bombes. Ayez le bon timing pour effectuer cette manoeuvre. Commencez par vous positionner à l'extrême droite du circuit, puis posez deux bombes avec environ une seconde d'intervalle. La première vous envoie en l'air, puis il vous faudra poser une bombe une fois arrivé au point culminant de votre saut. Maintenant, si vous avez correctement posé la deuxième bombe avec le bon timing, vous arriverez pile au moment où elle va exploser, ce qui vous permettra de rejoindre la troisième bombe posée au point culminant de votre premier saut. Ceci vous permet finalement d'atteindre le circuit au-dessus. Bon courage pour trouver le bon timing... Vous n'avez plus qu'à suivre le chemin jusqu'à l'expansion de missiles.

Sautez par-dessus la plate-forme jusqu'à une autre statue de golem. Effectuez un tir chargé sur celui-ci pour révéler un nouveau slot pour la boule. Plantez une bombe à l'intérieur, ce qui va permettre au golem de faire fondre un obstacle qui bloque le passage vers le promontoire du colosse. Souvenez-vous en pour plus tard. Pour le moment, utilisez la plate-forme au-dessus du gel pour atteindre un haut rebord où vous trouverez une troisième statue de golem. Tirez un missile dessus pour révéler un autre slot pour la Boule Morphing. Posez une bombe à l'intérieur pour que le golem glace les chutes de gel. Maintenant sautez grâce à l'attaque vrillée sur ces plates-formes glacées et rejoignez la porte au bout. Entrez dans le tunnel et utilisez vos bombes pour détruire le gel cristallisé afin de rejoindre un second chemin en bas à droite dans le coin. Vous devrez le suivre jusqu'à une porte, mais avant cela, partez plutôt à gauche et utilisez vos bombes pour poursuivre le long de cette partie de tunnel. Sautez sur les plates-formes grâce à plusieurs bombes pour rejoindre une expansion de missiles en hauteur. Reprenez la sortie dans le coin droit pour rejoindre le tunnel menant à cette porte évoquée précédemment. Une fois dans la Cour Cachée, tirez sur les deux cibles en hauteur afin d'abaisser la porte. Maintenant, utilisez-la comme une plate-forme et envoyez votre grappin sur le point en hauteur pour franchir le précipice. Grimpez cette colline jusqu'à la porte au sommet, sur votre droite.

Une fois dans le hall de la Cour Cachée, prenez le tunnel pour la Boule Morphing, et sortez par la porte au bout. Vous trouvez en face de vous la tête d'un golem géant. Scannez-la pour dire à votre vaisseau de venir la récupérer avec son grappin. Une fois que la tête a été extraite, vous pouvez maintenant atteindre une expansion de missiles en hauteur dans cette pièce. Glacez la fuite de gel sur votre gauche avec un missile, puis sautez dessus. Maintenant, glacez celle d'en face pour sauter également dessus. Franchissez alors la plate-forme sur le côté, glacez la dernière chute. Ceci vous permet de grimper sur le rebord suivant pour finalement trouver l'expansion de missiles. Retour maintenant au niveau du couloir des golems. Continuez jusqu'à la porte au fond du chemin sud-est, que le second golem avait révélée un peu plus tôt. Vous voici au promontoire du colosse. Regardez en hauteur pour observer une énorme statue de golem au fond. Il lui manque sa tête. Dites à votre vaisseau de venir poser celle-ci sur le corps, ce qui ramène alors la statue à la vie. Elle va ainsi détruire quelques barrières devant vous, révélant un missile supplémentaire pour votre vaisseau et une porte qui vous mène à la passerelle de la salle des machines.
Sautez au centre de la grille, puis utilisez la Boule Turbo pour la faire tourner. Ceci révèle une partie du pont, en sachant que l'autre partie ne peut être révélée qu'à partir du côté de la piste jungle. Cela permet de joindre ces deux sections de Bryyo. Au bout de cette partie de pont, sautez le long des parois latérales une fois qu'elles se sont rapprochées, en utilisant l'attaque en vrille, afin d'atteindre une réserve d'énergie au point culminant. Une fois ceci effectué, revenez en arrière à travers le petit trou dans la grille que vous venez de faire tourner, puis repartez vers votre vaisseau au Hangar, pour maintenant choisir la destination de la Piste Jungle.

Piste Jungle (2)

Après avoir atterri, dirigez-vous jusqu'à la "cour nord jungle". Vous trouverez une expansion de missiles en passant par l'ancienne cour, en utilisant la Boule Turbo sur le côté gauche du tremplin. Après avoir passé le hall nord du générateur, scannez cet énorme générateur sur le côté de la "cour nord jungle" pour dire à votre vaisseau de venir le collecter, révélant ainsi un tunnel pour la Boule Morphing. Pénétrez donc à l'intérieur de celui-ci en l'ayant atteint grâce aux

plates-formes, puis franchissez la porte au bout. Vous vous retrouvez alors à la passerelle de la salle des machines. Vous êtes maintenant de l'autre côté. Placez-vous au centre de la grille circulaire pour étendre la seconde partie du pont. Vous pouvez maintenant utiliser facilement ce passage entre l'avant-poste de la fédération et la Piste Jungle. Traversez le pont et rejoignez la Cour Cachée. Pour l'atteindre, montez sur le gel glacé dans le couloir des golems, puis entrez dans le tunnel dans la salle qui suit. Suivez ensuite le passage en bas à droite, pour passer à travers la porte. Une fois dans la Cour Cachée, scannez la grande tour avec votre viseur pour dire à votre vaisseau de venir y poser le générateur. Ceci vous permettra alors bientôt d'atteindre la pile d'énergie. Pour l'attraper, utilisez le grappin pour franchir le précipice, puis montez la colline jusqu'au tremplin. Utilisez la Boule Turbo pour sauter d'abord à droite de ce demi-tuyau, vers une petite alcôve contenant une expansion de missiles. Reprenez ensuite de l'élan pour rejoindre le côté gauche du demi-tuyau, puis suivez le chemin. Vous trouverez, après avoir sauté par-dessus le trou, la **pile d'énergie** encastrée dans le mur d'en face. Maintenant que vous avez collecté toutes les piles d'énergie mise à part la dernière, retournez à votre vaisseau pour prendre la direction de Valhalla après avoir sélectionné le système de Gaflar sur la carte.

Valhalla

Après avoir atterri, traversez le pont pour trouver la dernière **pile d'énergie** sur la droite. Insérez-en d'ailleurs une dans un récepteur vide à gauche de la grande porte. Ceci va activer un panneau de contrôle sur lequel il vous faudra agir pour ouvrir la porte vous menant à l'accès du hangar A. Utilisez votre grappin pour traverser le précipice, puis tirez sur le cadavre bloquant l'accès au panneau de contrôle. Agissez sur ce dernier pour ouvrir la porte. Vous voici au module de réparation. Franchissez la porte au niveau inférieur au nord-ouest, et vous trouverez deux nouveaux récepteurs pour les piles d'énergie le long du mur est. Toutefois, ceux-ci sont obstrués par des plaques de métal. Effectuez des tirs chargés sur ces dernières pour les faire fondre, puis insérez les piles d'énergie dans chacun des récepteurs. Vous pouvez accéder alors au niveau supérieur, à partir duquel il vous faudra effectuer un saut en vrille jusqu'à la porte pour trouver une nouvelle expansion de missiles.

Retour au module de réparation. Montez la pente de la salle, puis suivez le couloir jusqu'à la porte en hauteur. Effectuez un tir chargé dans la vitre fissurée sur la droite pour la détruire. Sautez à travers, puis envoyez un autre tir chargé dans le coin en bas à droite de la porte fissurée pour révéler une petite ouverture. Roulez au travers et continuez derrière la porte. Vous voici alors parvenu à l'accès de sécurité. Tournez à droite et franchissez la porte qui mène au laboratoire médical alpha. Les débris d'en face bloquent l'accès au reste de la pièce. Tirez trois missiles pour nettoyer tout ceci et vous ouvrir le passage. Vous trouverez alors un petit panneau sur la gauche qui vous permet d'accéder à un tunnel. Utilisez votre grappin sur ce panneau, puis pénétrez à l'intérieur du tunnel pour trouver une expansion de missiles à la fin.

De retour au niveau de l'accès de sécurité, tournez à gauche et franchissez la porte pour rejoindre l'ascenseur auxiliaire. Il est pour le moment hors circuit, donc utilisez votre grappin sur le panneau le long du mur d'en face, puis tirez pour faire apparaître un récepteur. Placez à l'intérieur une pile d'énergie pour activer l'ascenseur. Agissez ensuite sur le panneau de ce dernier pour monter d'un niveau et franchir la porte. Utilisez la Boule Morphing pour glisser à l'intérieur d'un petit trou à gauche des débris, et poursuivez tout en bas du corridor, après les fenêtres, pour trouver quatre verrous jaunes. Utilisez les missiles à tête chercheuse sur ces derniers et continuez à travers la porte qui vous mène au laboratoire de xénorecherches. Suivez le couloir jusqu'à une porte cassée. Tirez un missile pour ouvrir la voie, et sautez à l'intérieur du laboratoire. Maintenant localisez le générateur non loin de là où vous avez atterri, puis utilisez votre grappin sur les deux panneaux pour révéler deux récepteurs. Insérez à l'intérieur de chacun d'eux une pile, ce qui révèle un tunnel pour la Boule Morphing. Rendez-vous à l'intérieur pour trouver une expansion de missiles pour votre vaisseau.

Continuez dans le tunnel en vous débarrassant des obstacles grâce aux bombes, et vous revoici alors au niveau de l'accès de sécurité. Revenez maintenant à la passerelle d'observation. La porte à votre droite manque d'énergie. Placez donc une pile d'énergie dans le récepteur à proximité, puis franchissez cette porte. Vous voilà à Jonction A. Franchissez la porte bleue sur la droite pour trouver une réserve d'énergie supplémentaire. Passez ensuite la porte verte à l'opposé de la pièce précédente. Gagnez maintenant la porte à l'autre bout de cette pièce. Vous voici maintenant dans la chambre de l'Aurora. Les deux récepteurs d'en face sont bloqués par une écoutille en dysfonctionnement. Montez alors sur la pente qui va suivre et tournez-vous pour faire face au mur contenant les deux récepteurs d'énergie. Vous devriez voir un mécanisme à travers l'ouverture. Tirez un missile sur ce dernier pour régler le problème, vous permettant

d'accéder aux récepteurs. Placez une pile dans chacun d'eux pour faire descendre trois ponts. Ces derniers mènent à un ascenseur, mais pour l'atteindre, il va vous falloir une fois de plus éliminer un nouvel Incubateur Métroid. Vous pourrez le vaincre facilement en utilisant le viseur radioscopique et en tirant ainsi sur son point faible.

Rejoignez ensuite l'ascenseur pour franchir une porte. Dans cette nouvelle pièce, allez au bout pour franchir la prochaine porte. Agissez avec le panneau d'en face pour entrer le code 78356 (trouvé normalement sur le PDA à proximité d'un cadavre) afin de découvrir un message secret provenant de l'unité Aurora. Tournez-vous et utilisez votre grappin sur la station, pour lui envoyer de l'énergie.
Une fois celle-ci énergisée, un terminal va apparaître. Utilisez le viseur radioscopique et entrez le code dévoilé pour obtenir le code pirate. Retournez maintenant à votre vaisseau et prenez la destination du centre de commandement pour commencer l'assaut sur la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de commandement (2)

Après avoir atterri sur le site d'atterrissage Bravo, rejoignez l'accès au poste de défense. Pour atteindre cet endroit, prenez l'ascenseur jusqu'au deuxième niveau, puis utilisez l'hologramme jaune sur la grille circulaire. Franchissez la porte. En passant d'ailleurs dans la salle de l'ascenseur, lancez votre grappin sur le panneau à droite de l'autre élévateur, puis envoyez de l'énergie. La porte va ensuite s'ouvrir, révélant un autre ascenseur en mauvais état. Montez sur ce dernier pour le faire descendre d'un mètre environ, puis envoyez un tir chargé sur le câble qui maintient l'élévateur pour le faire tomber. Ceci vous permet de sauter vers l'expansion de missiles d'en face. Une fois à l'accès au poste de défense, utilisez alors votre viseur radioscopique sur le panneau de Phazon pour tirer sur les quatre points faibles révélés et poursuivre votre route jusqu'à la porte. Dans cette pièce, éliminez les ennemis, ignorez tout le reste à cet étage pour l'instant. Montez plutôt sur la structure centrale, puis utilisez les plates-formes périphériques pour monter au sommet du puits. Agissez sur le terminal au sommet en utilisant votre viseur radioscopique, après avoir entré le code, détruisez les trois panneaux de Phazon apparus, toujours en utilisant votre viseur radioscopique. Descendez sur les plates-formes périphériques pour vous occuper une à une des 3 structures en Phazon. Avec les trois panneaux détruits, un slot pour la bombe va apparaître au sommet du puits, près du terminal que vous venez d'utiliser. Rejoignez donc ce slot et plantez une bombe pour désactiver le bouclier qui protège la planète.

Vous avez maintenant rendez-vous avec l'amiral au point indiqué. Sautez au fond du puits et agissez avec votre grappin sur la station de contrôle pour lui prendre son énergie. Ceci va désactiver un bouclier juste à sa droite, vous permettant d'accéder à un tunnel. Rendez-vous à l'intérieur pour vous trouver sur l'ascenseur dans le puits bleu puis continuez. Une fois au contrôle des flux, vous verrez une écoutille qui recouvre un deuxième tunnel. Utilisez votre grappin sur celle-ci, puis pénétrez à l'intérieur de ce tunnel. Vous allez arriver dans une petite pièce circulaire, qui entoure une structure bleue. Roulez de l'autre côté de la pièce et sautez sur le circuit pour la Boule Araignée en utilisant des bombes pour éviter les trous. Après le premier trou, allez récupérer l'expansion de missiles sur la gauche. Continuez de suivre le circuit jusqu'à ce que vous tombiez sur une autre petite pièce contenant un interrupteur d'énergie. Utilisez votre grappin pour envoyer de l'énergie afin de faire disparaître un autre bouclier. Maintenant, évitez l'ascenseur et tournez à gauche pour trouver un autre tunnel, vous amenant à la cour de commandement. Une fois à cet endroit, sortez par la porte à droite, puis franchissez simplement ce couloir jusqu'à la prochaine porte.

Vous voici face à l'amiral Dane. Lorsque vous entrez dans la pièce, il est venu avec un groupe d'une douzaine d'hommes. Il va vous falloir escorter ces derniers jusqu'à une grande porte de sécurité. Il faudra qu'il y ait au moins quatre survivants pour permettre la destruction de cette porte. Malheureusement, les hommes qui vous accompagnent ont une faible défense et attaquent de manière médiocre. À vous de les garder en vie. N'oubliez pas d'utiliser les containers le long du chemin pour regagner de l'énergie. Franchissez la porte devant laquelle se trouve un garde. Vous voici au poste de transit 1104. Utilisez le grappin sur la porte pour lui envoyer de l'énergie et la franchir. Sautez sur le rebord d'en face et tournez à droite. Éliminez l'ennemi apparu, franchissez la porte en hauteur. Une fois au poste de transit 0203, battez les pirates situés sur la plate-forme en hauteur, puis après que le train soit passé sur la gauche, sautez dans cette direction et éliminez un autre groupe d'ennemis sur une autre plate-forme. Débarrassez-vous ensuite des ennemis volants, un autre train va apparaître, vous permettant de suivre le chemin jusqu'à une autre section.

Éliminez les ennemis sur la gauche en utilisant l'Hypermode, suivez les hommes sur la rampe à l'opposé de la pièce, jusqu'à la porte. Vous voici au tunnel de transit P68. Blastez les aliens de cet endroit, ravitaillez-vous grâce aux containers, puis franchissez la porte. Vous êtes au poste de transit 0204. Suivez vos hommes, en ouvrant rapidement trois containers le long de la route. Lorsque vous entrez dans la prochaine pièce principale, contournez rapidement le coin pour éliminer un nouveau groupe d'ennemis. Utilisez l'Hypermode ! Une fois tout nettoyé, continuez à travers la porte. Au tunnel de transit P69, ouvrez les containers, faites attention aux mines, puis utilisez également les missiles et vos plasmas chargés pour éliminer deux ennemis.
Sautez ensuite vers la porte. Vous voilà au poste de transit 0205. N'hésitez pas à activer l'Hypermode lorsque vous entrez, puis éliminez les deux ennemis par-dessus les circuits. Une fois qu'ils sont morts, il vous faudra éliminer un berseker que vous pourrez battre en une fois si vous utilisez le viseur radioscopique. Maintenant suivez rapidement les circuits pour éliminer quelques pirates supplémentaires. Une fois que la pièce est sécurisée, trois nouveaux ennemis apparaissent au bout de la pièce. Occupez-vous en. Vos hommes vont ensuite se charger de la porte.

Placez votre main sur le panneau de droite pour ouvrir la voie. Au tunnel de transit P70, sautez dans le Phazon du dessous pour regagner de l'énergie, puis agissez sur le panneau de contrôle sur le bord à droite afin d'ouvrir la grande porte. Vous voilà au poste de transit Léviathan. Montez sur une des pentes latérales, puis sautez sur la plate-forme centrale. À partir de là, sautez vers le rebord fluorescent, mais quand vous l'atteindrez, un pirate va apparaître et vous pousser en arrière. Il va vous falloir lui faire payer cet affront. Il est accompagné de quelques sbires, mais concentrez vos attaques sur celui-ci. Par ailleurs, sa présence perturbe votre viseur radioscopique. Utilisez l'Hypermode sur cet ennemi qui va souvent se téléporter à l'opposé de la pièce. Soyez donc préparé à le recevoir. Après l'avoir tué, votre viseur radioscopique est à nouveau opérationnel. Éliminez ensuite les ennemis restants grâce à ce dernier pour plus de facilité. Une fois que la pièce est nettoyée, revenez vers le rebord fluorescent et agissez sur l'interrupteur pour rétracter le toit. Descendez par le trou à proximité, et demandez à votre vaisseau de venir détruire le mur, ce qui révélera un tunnel. Une fois que votre vaisseau a atterri, prenez la destination de la graine.

Graine

Sautez sur les plates-formes pour atteindre la porte. Utilisez le viseur radioscopique pour découvrir le point faible des tentacules, puis tirez dessus pour vous ouvrir la voie et continuer à travers la porte. (Planète des pirates, coeur du Léviathan). Lorsque vous arrivez dans la pièce, il vous faudra faire face à Ridley corrompu par le Phazon.

Boss : Omega Ridley
Commencez par tirer au niveau de sa bouche ouverte pour l'étourdir. Agrippez ensuite votre grappin au niveau de son buste, puis tirez-le vers vous pour révéler son point faible. Passez en Hypermode pour tirer sur sa poitrine en utilisant les missiles et les tirs chargés. Après avoir encaissé un quart de dommages, l'ennemi va améliorer son armure, ce qui vous empêchera de la tirer avec le grappin. À la place, assommez Ridley en détruisant ses deux boules d'énergie ou bien en continuant à tirer dans sa bouche, puis utilisez votre viseur radioscopique pour découvrir les deux points faibles. Détruisez-les pour lui faire ôter son armure. Continuez de viser sa bouche pour l'assommer, utilisez une fois de plus l'Hypermode sur sa poitrine.
Après avoir remporté la victoire, vous obtenez **l'hyper grappin**. Utilisez alors le grappin électrique (en Hypermode) sur les deux tentacules apparus au plafond pour leur envoyer de l'énergie et les détruire. Appuyez sur A au niveau du coeur afin de le faire exploser.

Avec la dernière graine détruite, Samus va maintenant retourner dans l'espace. Après que l'unité Aurora vous ait parlé de Samus sombre, vous devrez trouver un appareil de téléportation pour rejoindre votre rivale. Retournez au poste de commandement pour le trouver.

Centre de commandement (3)

Vous atterrissez sur le site bravo. L'appareil de téléportation que vous recherchez est localisé dans une pièce lointaine seulement accessible en train. Heureusement, vous avez récemment acquis un pouvoir qui peut ouvrir la route par le poste de commandement, donnant accès au poste de transit 2-A. Pour retourner à ce poste de commandement, utilisez l'ascenseur dans la salle qui porte le même nom, pour l'emmener au deuxième niveau et continuez tout droit. Une fois au poste de commandement, explorez la pièce pour trouver une masse organique à l'arrière. Utilisez sur celle-ci l'hyper grappin après être passé en Hypermode, puis envoyez de l'énergie pour la détruire. Passez la porte apparue. Une fois

au poste de transit 2-A, faites venir le train après avoir scanné le panneau sur le mur et l'avoir activé avec la main. Agissez ensuite sur le panneau de contrôle du train pour rejoindre la station 2-B. Une fois à cet endroit, sortez du train puis franchissez la porte. Un bouclier d'énergie bloque l'accès au portail. Grimpez la pente pour trouver un panneau endommagé, recouvrant un tunnel pour la Boule Morphing. Détruisez-le avec une bombe et glissez-vous dans ce tunnel pour vous retrouver dans une petite section.
Utilisez le grappin électrique sur l'interrupteur pour absorber son énergie et faire disparaître les boucliers, vous permettant d'accéder à l'hologramme au centre et y rentrer. Une fois à bord du vaisseau de combat du Léviathan, agissez avec le terminal d'en face. Vous recevez ensuite un message de l'amiral, il vous faut retourner à votre vaisseau pour gagner Phaaze. Attention, le retour arrière ne sera plus possible à partir de maintenant.

Phaaze

En descendant du vaisseau, vous allez être surchargé de Phazon. Appuyez sur A lorsque cela vous est demandé, vous vous retrouverez constamment en Hypermode. Attention de bien surveiller la barre jaune et à faire en sorte qu'elle ne soit jamais remplie totalement, car cela serait la mort assurée. La barre augmente d'elle-même, mais également lorsque vous prenez des dommages. Soyez donc vigilant et récoltez un maximum d'orbes d'énergie, puis profitez des structures en Phazon que vous rencontrerez pour envoyer de l'énergie avec l'hyper grappin. Maintenant, suivez le chemin jusqu'à la porte. Vous parvenez à la gorge. Sautez au niveau du secteur du dessous et envoyez votre grappin sur la masse organique bloquant le chemin. Surchargez-la de Phazon pour vous ouvrir la voie, puis sautez dans le trou révélé et continuez par la porte. A la grotte Alpha, utilisez la Boule Morphing pour passer au travers de ces tentacules en Phazon, sautez pour atteindre le rebord et trouver une structure, également en Phazon, qui bloque votre progression. Tirez un hyper missile pour la détruire, puis sautez au travers et suivez les plates-formes jusqu'à la porte. Vous voilà à l'accès de la grotte Béta. Entrez dans le tunnel pour la Boule Morphing le long du mur gauche pour parvenir dans une petite caverne. Utilisez l'Hyper Boule pour détruire toutes les protubérances autour du tunnel, ce qui détruira les obstructions. En sortant du tunnel, continuez à travers la porte, pour rejoindre la grotte Béta. Sautez sur les plates-formes jusqu'à trouver une nouvelle obstruction cristallisée. Tirez un hyper missile dessus, puis sautez en vrille à travers la caverne. Descendez grâce à quelques rebords, détruisez un nouveau groupe de cristaux et poursuivez à travers la porte.

Au tunnel de descente, changez-vous en boule pour franchir le petit trou d'en face, puis utilisez l'attaque de l'Hyper Boule pour détruire toutes les protubérances, ce qui fait exploser la masse au milieu. Ceci révèle un trou dans lequel vous pouvez sauter. Répétez cette action deux fois de plus avec les étages inférieurs pour atterrir dans la bouche d'une créature. Utilisez l'Hyper Boule pour la tuer et continuer à travers la porte. Dans la grotte Métroide, sautez dans ce secteur et faites face à une porte bizarre. Pour l'ouvrir, tirez sur les yeux qui l'entourent. Après avoir subi suffisamment de dommages, la créature sera assommée. Tirez sur la porte et franchissez-la. Une masse de Phazon bloque le passage. Ouvrez ce dernier en battant tous les ennemis pour révéler une porte et la franchir. Au puits incubateur, sautez d'abord dans le puits, puis tirez dans la bouche de cette créature jusqu'à pouvoir franchir la porte. Une fois dans le tunnel, tirez un missile sur le sol rouge pour le faire se rétracter et sautez jusqu'à la prochaine porte. Une fois à la chambre genèse, vous verrez que la grande masse organique au centre est en fait un utérus géant. Utilisez votre grappin pour tirer deux portions de chaque côté, puis activez votre viseur radioscopique pour localiser l'embryon et le bombarder de vos blasts. Changez de côté de temps à autre, puis au bout d'un certain temps, vous ferez exploser l'utérus. Une fois qu'il est détruit, approchez du grand trou pour faire enfin apparaître Samus sombre.

Boss : Samus sombre
Dans un premier temps, tirez-lui constamment dessus. Lorsqu'elle s'envole et que des bulles l'entourent, cela signifie qu'elle est en train de recharger son énergie. Tirez alors des hyper missiles pour minimiser ce regain d'énergie. Utilisez ensuite le viseur radioscopique pour localiser le réel Samus sombre parmi ses clones.

Boss : Unité Aurora 313
Tirez sur l'extrémité de ses quatre antennes pour les faire se rétracter. Une fois ceci effectué, ses récepteurs vont devenir jaunes. Tirez rapidement dessus, puis après avoir reçu suffisamment de dégâts, Aurora va être assommée. Lancez alors votre grappin sur l'écoutille au bas de l'Aurora, puis tirez pour l'ouvrir, ce qui exposera son point faible. Tirez rapidement en utilisant également vos missiles, puis répétez ce procédé jusqu'à ce que le boss s'énerve.

Boss : Tête de l'Aurora

Déplacez-vous en contournant la tête pour viser le point violet lumineux en bas à l'arrière de celle-ci. Lorsque la tête se met à tourbillonner au sol, assommez-la en tirant sur le cylindre du dessous.

Metroid Prime Trilogy

© Nintendo / Retro Studio 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ HYPERMODE

Hypermode pour Metroid Prime 1

Terminer Metroid Prime 1.

Hypermode pour Metroid Prime 2

Terminer Metroid Prime 2.

Hypermode pour Metroid Prime 3

Terminer Metroid Prime 3.

OBTENTION DES CRÉDITS

Une fois obtenus, ces crédits servent de monnaie d'échange pour débloquer le contenu bonus des trois épisodes.

Metroid Prime 1

Crédits argents

Trouver toutes les clefs/artefacts, ou bien compléter la base de données/inventaire.

Crédits oranges/violets/jaunes

Battre les boss.

Metroid Prime 2

Crédits argents

Trouver toutes les clefs/artefacts, ou bien compléter la base de données/inventaire.

Crédits oranges/violets/jaunes

Battre les boss.

Metroid Prime 3

Crédits oranges/violets/jaunes

Battre les boss.

Crédits bleus

Scanner tous les objets qui peuvent être compilés dans la base de données.

Crédits verts

Recevoir des messages de vos amis via le WiiConnect24.

Crédits rouges

Scanner toutes les créatures qui peuvent être compilés dans la base de données.

COSTUME DE FUSION

Ce costume devient accessible dans la boutique du menu Extra après avoir terminé le premier Metroid Prime.

SOLUTION COMPLÈTE

Metroid Prime 2 : Echoes

Partie 1

Note : Cette solution a été rédigée à partir de la version GameCube de Metroid Prime 2 : Echoes.

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.

Metroid Prime 3 : Corruption

Prologue

Le FPS phare de chez Nintendo est de retour dans un 3ème opus censé boucler la série des "Prime". Notre Samus devra cette fois se charger de rétablir l'ordre dans une galaxie corrompue par le Phazon, tout comme ses collègues et elle-même. Qui dit "Wii", devrait vouloir dire "maniabilité immersive"... Eh bien c'est effectivement le cas, car ce Metroid sait exploiter les possibilités de la machine comme il se doit, si bien que l'on a parfois l'impression d'avoir les avant-bras de Samus, sans l'armure malheureusement (ou heureusement, pour certains peut-être ;-)). Ainsi, vos déplacements se font à l'aide du stick du Nunchuk, et vous regardez / tournez en pointant la Wiimote à l'écran. Vous pouvez choisir de tirer avec A (par défaut) ou la gâchette B, en sachant que l'autre bouton servira alors pour sauter (appuyez une nouvelle fois durant le saut pour effectuer un double-saut). En maintenant le bouton de tir, sachez que vous pourrez effectuer des blasts plus puissants, tandis que lors d'un affrontement, il est également possible de verrouiller une cible grâce à la touche Z, ce qui vous permet de ne pas la perdre de vue et de la toucher plus facilement. Vous devrez très souvent vous changer en "Boule Morphing" pour traverser des tunnels, activer des slots et ce dans de nombreux endroits. Sous cette forme, posez des bombes si besoin en appuyant sur A.

Même si cela n'est que très rarement mentionné dans cette soluce, sachez que vous trouverez de nombreux containers éparpillés un peu partout, vous permettant de récupérer quelques orbes d'énergie supplémentaires après les avoir détruits. De même, le fait de scanner chaque objet, chaque ennemi, en utilisant la touche "-" peut souvent s'avérer être une aide non négligeable si vous vous retrouvez bloqué, ou bien pour obtenir de nombreuses informations sur le monde qui vous entoure. La touche 1 vous permet d'accéder entre autres à ces informations qui seront stockées dans un registre, mais également et surtout, elle vous permet de vous repérer grâce à la carte en 3D. Enfin, la future utilisation du grappin rajoutera beaucoup au côté immersif (tout comme le fait d'actionner des leviers ou autres en déplaçant la Wiimote), car vous devrez effectuer le mouvement réel avec votre bras, comme si vous lanciez un vrai grappin ! Voilà, nous avons fait le tour concernant les actions basiques du soft, mais vous verrez qu'il reste encore beaucoup de capacités à apprendre... Patience mes amis patience... Chaque chose en son temps...

Prologue - Olympus

Vous débutez l'aventure dans le vaisseau de Samus. Commencez par appuyer sur l'indicateur rectangulaire situé entre vos jambes pour faire démarrer le vaisseau. Appuyez ensuite sur la console de transmission située au-dessus de votre

tête, afin de reproduire le code indiqué en touchant les quatre symboles correspondants. Actionnez les commandes des propulseurs sur votre gauche, puis avancez la Wiimote vers l'écran. Approchez-vous maintenant des deux soldats qui vous font face et ils vous demanderont de calibrer votre arme. Tirez alors sur les quatre cibles face à vous, puis les soldats vous demanderont de rejoindre la salle de briefing. La porte vous faisant face étant fermée, montez la côte pour rejoindre celle de droite. Dans cette pièce, tirez sur les indicateurs rouges du mur de droite en effectuant un tir chargé. Ceci a pour effet de faire apparaître des pentes de part et d'autre de la salle, qui vous mènent à l'étage supérieur. Empruntez la porte de droite, puis poursuivez dans cette pièce jusqu'à trouver une nouvelle porte sur la gauche. On vous demande de maintenir le bouton "-" enfoncé, puis de placer le curseur sur l'icône située dans la partie supérieure de l'écran. Ceci a pour effet de déclencher le scanner, ce qui vous permettra, en maintenant la touche Z enfoncée, d'analyser énormément d'objets et d'êtres vivants. Ici, on vous demande de saisir un code d'accès, et vous trouverez celui-ci derrière vous, en scannant justement le terminal d'informations. Appuyez ensuite sur "obtenir le code", puis on vous donnera le code 13576 après vous avoir identifié. Placez-vous alors face au digicode, entrez les cinq chiffres, puis validez pour passer la porte.

Il va s'ensuivre une procédure dans laquelle les scientifiques vont vous analyser. Appuyez sur A au niveau du levier placé à gauche de la porte, puis tirez la Wiimote vers vous avant de la tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, pour ensuite la ramener face à l'écran. Vous devez maintenant pénétrer dans la zone de confinement afin qu'ils analysent votre ADN. Suivez les indications à l'écran, puis suite à l'analyse, effectuez une nouvelle fois la manipulation avec le levier et la Wiimote pour poursuivre derrière la prochaine porte.
Traversez ce couloir, puis une fois dans la prochaine pièce, appuyez sur l'indicateur où une main est représentée. Ceci a pour effet de déclencher un hologramme au centre de la pièce. Approchez-vous de ce dernier pour activer l'ascenseur. Sortez de la pièce et avancez dans le couloir. Passez la porte de droite et vous vous retrouverez dans la salle de pilotage. Montez par les côtés de la pièce rejoindre l'étage supérieur et allez parler au garde qui se trouve face à l'entrée de la porte de gauche. Avant de pouvoir franchir la porte, il vous faut effectuer la maintenance de votre combinaison et sauvegarder. Franchissez donc la porte de droite pour aller ouvrir celle située à droite de ce couloir, qui vous mènera tout droit au point de sauvegarde.

Après avoir sauvegardé, retournez trouver le soldat, qui vous autorisera alors l'accès vers l'amiral. Une fois arrivé dans la pièce de ce dernier, vous remplissez votre premier objectif et une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, il vous faudra rejoindre votre vaisseau, mais tout en éliminant une flopée d'ennemis. Commencez par sortir de la pièce pour rejoindre la salle de pilotage. Redescendez pour sortir par la porte du bas, partez ensuite sur la droite après avoir éliminé deux ennemis. Poursuivez par la porte de gauche, allez ouvrir la porte au fond à gauche de cette pièce circulaire, et vous voici dans une salle où un vaisseau vient de s'échouer. L'écoutille s'étant refermée, faîtes machine arrière pour rejoindre la pièce précédente et des aliens vont alors s'emparer d'une pile verte. Éliminez-les un par un jusqu'à pouvoir récupérer cet objet et le placer sur son récepteur apparu, pour rétablir l'énergie. C'est alors que vous vous faites assaillir par d'innombrables ennemis rampants et qu'il vous faudra bientôt vous échapper par la trappe dévoilée à l'aide du "Boule Morphing" et poursuivre dans le tunnel. Suivez le chemin en faisant exploser les obstacles à l'aide de vos bombes, récupérez une réserve d'énergie au passage, placez une bombe pour effectuer un saut, puis vous vous retrouverez dans la Déchetterie. Reprenez votre forme normale pour scanner le petit écran digital que vous voyez à cet endroit. Ceci a pour effet de désactiver le verrou, au niveau duquel il faudra vous placer en mode "Boule Morphing" (utilisez la bombe pour sauter dans l'orifice, ou déplacez la Wiimote d'un coup sec vers le haut), puis utilisez enfin une bombe pour déclencher une nouvelle cinématique où Samus se retrouve un instant dans l'espace.

De retour dans le vaisseau, ouvrez la porte qui vous fait face pour vous retrouver dans une pièce avec de nouveaux ennemis, ce qui vous permettra éventuellement de vous familiariser avec le système de visée. Montez d'un étage en effectuant un double-saut comme indiqué à l'écran, puis, toujours en gagnant les hauteurs, franchissez la porte située tout en haut de la pièce. Derrière celle-ci, vous pourrez acquérir une nouvelle arme : le **lance-missiles**. Attention, les munitions sont bien sûr limitées. Redescendez maintenant tout en bas de la pièce pour aller exploser le débris de passerelle qui bloque l'accès au terminal de contrôle, en utilisant un missile. Placez ensuite votre main sur le terminal de contrôle pour ouvrir la porte et tirez ensuite sur les quatre lumières rouges qui apparaissent en hauteur. Détruisez alors cette barrière d'ennemis en commençant à chaque fois par celui éclairé en rouge, puis passez la porte de gauche si vous souhaitez sauvegarder. Posez votre main sur un nouvel indicateur à droite de la porte, puis vous vous retrouvez dans la salle de votre vaisseau. Vous allez devoir affronter le premier boss.

Boss : Berserker
Pour vaincre ce dernier, tirez sans cesse sur les parties de son corps éclairées de rouge, tout en esquivant ses projections de liquide bleu. Renvoyez-lui à la figure les boules violettes qu'il vous envoie, puis continuez à le mitrailler sur ses points faibles. N'oubliez pas non plus de sauter lorsqu'il frappera le sol en déclenchant des ondes de choc dévastatrices. Après être venu à bout de ce boss, avancez sous votre vaisseau, sauvegardez, puis entrez à l'intérieur. Appuyez alors sur le gouvernail situé entre vos jambes pour prendre la direction de Norion (module d'amarrage alpha).

Norion

Après avoir reçu les coordonnées des générateurs, avancez tout droit jusqu'à la porte à déverrouiller en tirant sur les quatre diodes rouges. Derrière celle-ci, ne passez pas tout de suite dans le couloir de droite, mais ouvrez plutôt la porte à gauche de celui-ci, en tirant sur la diode. Vous obtenez ainsi le **grappin**. Allez maintenant au bout du couloir pour ouvrir la porte en ayant fait apparaître un levier (à actionner en bougeant la Wiimote) suite à un scan sur l'écran de gauche, et empruntez l'ascenseur.
Avancez ensuite jusqu'à une pièce circulaire en haut de laquelle vous trouverez une porte sur laquelle il vous faudra utiliser le grappin en suivant les indications à l'écran. Après avoir passé la porte, vous vous retrouvez dans le Centre Cargo, qui a la forme d'un U. Allez entièrement à gauche, à l'autre extrémité de la pièce, pour trouver des débris que vous pourrez enlever avec le grappin. Transformez-vous ensuite en Boule Morphing pour passer dans cette petite ouverture, afin de rejoindre la porte de droite et vous mettre à nouveau en boule derrière celle-ci. Utilisez une bombe pour rejoindre le tunnel sur votre droite en hauteur et récupérer tout de suite une réserve d'énergie. Continuez le long de ce tunnel pour atteindre l'autre côté de la pièce, puis franchissez cette porte. Avancez quelque peu le long du couloir, puis allez tirer un missile dans la porte de droite à mi-chemin. Derrière celle-ci, vous pourrez récupérer la carte de la région. Après avoir également récupéré les 3 écrits en les ayant scannés, sortez de la pièce pour continuer à droite dans ce couloir. Contournez-le pour redescendre par la droite et frayez-vous un chemin à travers les débris en effectuant un tir chargé. Avancez jusqu'à trouver une nouvelle porte à détruire à l'aide d'un missile, puis vous vous retrouverez dehors.

Le combat qui va avoir lieu met en scène certains aliens équipés de boucliers. Verrouillez donc la visée sur ces boucliers, puis ôtez-les avec le grappin, avant d'éliminer les ennemis de manière normale. Deux autres aliens volants vont ensuite se joindre à la fête, après vous en être occupé, il vous faudra détruire un énorme vaisseau spatial en tirant sur son extrémité rouge. Suite à la destruction de ce premier vaisseau, vous serez rejoint par un de vos collègues. Après la séquence, effectuez les commandes affichées à l'écran pour faire atterrir votre vaisseau à cet endroit. Sauvegardez, puis continuez par la porte de droite. Eliminez quelques ennemis dans ce couloir en forme de C, puis ouvrez la porte en tirant sur les trois couleurs qui apparaissent. Utilisez ensuite votre grappin. Après avoir éliminé les aliens volants de ce secteur (verrouillez-les avec la visée, puis mitraillez-les une fois qu'ils s'arrêtent), allez rejoindre l'alcôve éclairée en rouge en prenant soin de ne pas tomber. Eliminez les débris puis tirez le levier en déplaçant votre Wiimote. Vous rebranchez ainsi le générateur A après avoir placé votre main à l'endroit prévu de l'autre côté de la pièce.

Sortez de celle-ci pour vous diriger maintenant vers la salle du prochain générateur. Après avoir assisté à une petite scène de combat au niveau de votre vaisseau, rejoignez la porte en haut de la côte, poursuivez le long du couloir à contourner à gauche, puis rejoignez finalement la pièce dans laquelle il vous fallait vous transformer en Boule Morphing pour la franchir par les côtés. Vous passez à proximité de la porte de la tour de contrôle où vous pouvez voir qu'un des générateurs a été réactivé. Repassez par la petite ouverture menant au Centre Cargo via la Boule Morphing. Suite à la petite séquence, votre allié vous recommande de vous rendre au générateur C. N'hésitez pas à jeter un oeil à la carte pour trouver son emplacement et vous rendre compte qu'il vous faut franchir la porte centrale de gauche. Tirez sur ses quatre points d'attache, puis ouvrez-la avec le grappin. Avancez maintenant le long du chemin en aidant vos partenaires, puis vous trouverez au bout de ce couloir l'entrée d'un trou vous incitant à vous transformer en Boule Morphing. Suivez le parcours imposé, puis ouvrez la porte qui vous mène dehors, où vous trouverez une petite ouverture à faire exploser avec les bombes, au bout de ce couloir extérieur. Poursuivez dans le tunnel jusqu'à vous faire attaquer par un ennemi dont il vous faudra vous débarrasser à l'aide des bombes, au moment où il plante son bec pour vous attaquer. Prenez soin d'éviter son rayon. Ouvrez ensuite la porte au bout du parcours pour apprendre que le générateur B a été réactivé, puis continuez votre route vers le générateur C.

Trouvez un point de sauvegarde avant d'effectuer un saut qui vous mènera à la porte derrière laquelle vous devrez bientôt affronter le boss.

Ouvrez-la en tirant sur les diodes de couleurs différentes puis en utilisant le grappin. Actionnez le levier au bout de la salle avec la Wiimote après la petite séquence, puis effectuez le parcours en Boule Morphing en entrant dans l'ouverture située près de l'entrée de la pièce. En parcourant ce tunnel, vous aurez trois interrupteurs en hauteur à activer avec vos bombes, une fois que vous vous serez encastré dedans. Ceci a pour effet de faire apparaître un parcours en hauteur, qui vous permettra, après l'avoir emprunté, d'aller vous encastrer dans un emplacement à l'aide d'une bombe.
Une fois positionné, faites sauter une dernière bombe pour déclencher une séquence.

Boss : Meta Ridley
Pour battre ce boss, tirez-lui dessus en visant la bouche jusqu'à vous retrouver accroché de temps à autre sur ce dernier, puis tirez ensuite sur ses membres lorsqu'ils sont éclairés en rouge, juste avant qu'il ne s'en serve pour vous envoyer une attaque (essentiellement bouche et bras). Lorsque vous n'êtes pas accroché à lui et donc que vous chutez le long du tunnel, évitez son rayon et tirez sur les débris qu'il vous envoie.

Après avoir vaincu l'ennemi, allez activer les générateurs en plaçant votre main sur le panneau d'activation de gauche. Sortez de la pièce, puis vous recevrez bientôt les coordonnées de la tour de contrôle, qui s'afficheront sur votre carte. Rejoignez alors le Centre Cargo pour passer par la petite ouverture de droite en mode Boule Morphing, puis vous vous trouverez face aux portes de la tour de contrôle. Placez alors votre main sur celle-ci. Une cinématique va suivre et vous apprendrez ensuite à utiliser **l'Hypermode**, une fois de retour à Olympus. Après avoir testé l'Hypermode, sortez de la pièce, allez actionner l'ascenseur, puis rejoignez la salle de l'UA après avoir obtenu l'approbation du garde. Placez votre main sur le panneau central de cette pièce dont l'accès a été ouvert par un autre garde, puis écoutez les directives. De retour dans votre vaisseau, posez votre main sur le gouvernail, puis choisissez la destination de la planète Bryyo (piste falaise).

Bryyo

Piste falaise

Avancez sur le pont qui vous fait face afin que l'on vous indique votre premier objectif. Empruntez alors le passage de droite pour atteindre bientôt une première porte. Pénétrez dans ce petit tunnel pour traverser un pont de glace au bout duquel vous trouverez une porte à ouvrir. N'en faites rien pour le moment, mais regardez plutôt derrière vous les deux statues posées l'une sur l'autre. Utilisez votre grappin sur celle du dessous, puis tirez le vers vous afin que les deux statues se retrouvent au sol. Ceci vous sera utile un peu plus tard. Franchissez maintenant la porte pour déclencher une petite cinématique vous montrant qu'il vous faut atteindre une porte avec les deux verrous en forme de dragon. Commencez donc par effectuer un double-saut vers la gauche pour atteindre la plate-forme, sautez ensuite sur celle qui se trouve un peu plus loin en hauteur, puis poursuivez sur le pont fissuré jusqu'à vous trouver face à la porte. Sautez sur la plate-forme à droite de celle-ci, puis sautez enfin vers la plate-forme rattachée au pilier central. Vous faites alors face à une ouverture dans laquelle vous pouvez pénétrer après vous être changé en boule, et il vous faudra faire exploser une bombe au bout du parcours. Ceci permet d'activer le verrou jaune.

Revenez maintenant face à la porte aux deux verrous jaune et vert, puis tournez-vous pour apercevoir une grande plate-forme à tirer à l'aide de votre grappin. Une fois ceci effectué, sautez sur cette dernière, puis sur celle de droite un peu plus en hauteur, pour continuer à contourner cet endroit en sautant sur d'autres plates-formes, vous permettant finalement d'atteindre une dernière plate-forme un peu plus en hauteur, elle aussi rattachée au pilier central. Vous pouvez alors utiliser à nouveau la Boule Morphing pour ensuite faire sauter une bombe une fois que vous vous trouvez dans l'emplacement prévu. Ceci aura pour effet de déverrouiller le verrou de couleur verte, et vous pourrez alors franchir la fameuse porte maintenant ouverte.

Avant de vous changer en boule pour entrer dans le tunnel qui vous fait face, analysez la boule jaune qui bloque le passage de droite, puis vous pourrez ensuite la tirer au grappin pour débloquer l'accès. Changez-vous en boule, puis entrez dans le tunnel pour suivre tout d'abord ce passage de droite, où vous trouverez une nouvelle réserve d'énergie

derrière la porte. N'oubliez pas de tirer le panneau en hauteur avec le grappin pour analyser la fresque. Revenez dans le tunnel pour prendre cette fois à gauche. Ouvrez alors la porte de cette pièce à l'aide d'un missile, puis avancez dans ce couloir jusqu'à devoir vous ouvrir le passage en utilisant l'Hypermode, afin de détruire le lierre en Phazon qui obstrue le passage (tirez sur les boules bleues).

Vous voici bientôt dans la grande cour. Rejoignez le sol, ce qui déclenchera une séquence, puis éliminez ces deux ennemis pour ensuite franchir le passage dévoilé. Ouvrez la porte de droite, puis laissez-vous tomber deux rebords plus bas afin de découvrir une pierre recouverte de quelques fissures rouges. Faites-la exploser avec vos bombes après vous être changé en boule, ce qui révèle alors un tunnel à emprunter.
Allez entièrement à droite pour vous laisser transporter par les petites larves dorées dans le passage situé en haut à gauche (essayez d'éviter l'ennemi accroché au plafond). Avant de poursuivre entièrement à droite, allez récupérer la réserve de missiles que vous apercevez un peu plus bas, puis au bout du parcours, reprenez une forme normale. Scannez maintenant l'ornement qui vous fait face pour découvrir que vous pouvez l'arracher au grappin, puis lancez ensuite un tir chargé sur la boule de gel jaune. Empruntez la porte dévoilée, et vous obtenez ainsi le **Rayon Grappin**.

Sortez de la pièce pour utiliser votre nouvelle capacité sur le point d'attache jaune qui vous fait face, puis remontez ensuite sur les deux plates-formes pour rejoindre la grande cour. Pénétrez maintenant dans le passage situé non loin du pied du golem, montez ces grandes marches, puis effectuez le parcours le long des trois points d'attache que vous apercevez en utilisant le grappin, et de préférence après avoir éliminé les ennemis volants du secteur. Pour réussir le déplacement au grappin, lâchez le bouton Z une fois dans l'axe du prochain point d'attache, puis appuyez à nouveau rapidement sur ce bouton pour vous y accrocher. Vous devriez vous retrouver face à un mur de plaques que vous pourrez ôter avec le grappin. Ceci révèle alors un petit passage à emprunter en mode Boule Morphing. Une fois en haut, passez la porte pour rejoindre la porte aux verrous jaune et vert.

Rendez-vous maintenant à la porte sud-est (celle du symbole jaune) pour ensuite monter sur la plate-forme située en haut à gauche et bientôt franchir une nouvelle porte sur la gauche.

Lorsque vous atteignez le précipice, attrapez le point d'attache avec le grappin pour vous lancer en avant. Étant donné que vous ne pouvez pas ouvrir la porte du fond, repérez la petite fissure le long du mur, légèrement avant la porte, que vous pouvez faire exploser après avoir utilisé la Boule Morphing. Pénétrez alors dans le tunnel, puis continuez dans le passage de gauche pour atteindre une pièce dans laquelle il vous faudra détruire la boule ennemie à l'aide d'un tir chargé. Les deux portes de la pièce étant fermées, observez le mur sur lequel il vous faudra détruire les deux points d'attache (tir chargé) en haut dans chaque coin. Rétablissez ensuite le courant en utilisant le grappin sur les palettes de part et d'autre du mur, puis tirez le levier apparu avec la Wiimote.

Après avoir rétabli le courant et récupéré la carte, sortez par la porte à droite du mur sur lequel vous venez d'actionner le levier, pour retourner une fois de plus dans le petit tunnel en mode Boule Morphing. Progressez en évitant les courants électriques, puis au lieu de prendre à gauche comme vous l'aviez fait la dernière fois, montez un peu plus en haut à gauche dans ce tunnel jusqu'à vous retrouver bloqué, ne pouvant pas atteindre le passage plus haut sur votre droite. Néanmoins, vous avez peut-être remarqué qu'en déplaçant la Wiimote d'un coup bref vers le haut, ceci déclenche un saut. Effectuez-en un, pour placer une bombe une fois à votre point culminant, puis sautez à nouveau pour que l'impact de l'explosion vous propulse encore plus haut. Ceci vous permet alors d'atteindre la suite du tunnel à droite, et de récupérer une réserve de missiles supplémentaires. Il est temps maintenant de regagner votre vaisseau. Sur le chemin du retour, occupez-vous des deux sauteurs-cracheurs qui vous attaquent sur le pont de glace en passant en Hypermode. Une fois l'accès à nouveau ouvert, entrez dans votre vaisseau pour choisir la destination de la piste ardente.

Piste ardente

Une fois arrivé à destination, traversez le hall impérial pour rejoindre la raffinerie de gel (effectuez un tir chargé sur les jets de lave pour franchir le hall). Une fois dans la pièce, dirigez-vous dans le coin gauche de celle-ci pour effectuer deux tirs chargés sur les deux projections de lave. Ceci a pour effet de faire descendre une plate-forme sur laquelle vous pourrez sauter à l'aide d'un double-saut. Passez ensuite la porte un peu plus haut sur le côté, puis transformez-vous en Boule Morphing. Pénétrez dans l'ouverture pour continuer sur la droite et vous laisser transporter par les larves sur le mur. Ceci vous permet de monter pour apercevoir deux passages sur la gauche. Empruntez tout

d'abord le passage le plus haut pour aller récupérer une réserve de missiles supplémentaires, puis revenez pour emprunter le passage de gauche, le plus bas des deux.

Vous voici maintenant dans la pièce de l'ascenseur principal, à actionner avec le grappin. Une fois en bas, explosez la porte rouge avec un missile, puis rejoignez le site de pompage du gel, au nord-ouest.
Sur votre route, il vous faudra vous débarrasser d'une liane bleue en utilisant l'Hypermode comme vous l'aviez fait précédemment. Cependant, Samus va être victime d'un surplus de Phazon. Évacuez donc cette substance en martelant le bouton de tir, puis poursuivez droit devant en utilisant le grappin. A partir de maintenant, faites attention en utilisant l'Hypermode à ce que la barre jaune ne soit jamais remplie ! Ouvrez la porte de droite, et vous voici dans la salle de pompage. Approchez-vous du centre de la pièce pour éliminer le comité d'accueil, puis avancez jusqu'au socle de la Boule Morphing où il vous faut tirer de manière chargée sur les deux coulées de lave, de chaque coté du socle. Ceci a pour effet d'activer ce dernier, dans lequel il vous faudra faire sauter une bombe une fois insérée à l'intérieur. La plate-forme centrale s'élève alors d'un niveau. Rejoignez-la puis allez tirer de part et d'autre les structures métalliques avec votre grappin. Rendez-vous dans l'alcôve située à l'ouest en sautant sur la plate-forme légèrement en hauteur, puis actionnez la pompe en tirant et ramenant vers vous la Wiimote quatre fois de suite. Tirez sur les deux jets de lave apparus pour ensuite pénétrer dans le tunnel accessible en Boule Morphing. Ce tunnel vous mène alors dans la partie est de la pièce, où vous trouvez un nouveau socle à activer en effectuant des tirs chargés sur les jets de lave. Une fois placée dans le socle, faites sauter une nouvelle bombe pour faire monter une fois de plus la plate-forme centrale d'un niveau. Reprenez à nouveau le tunnel pour regagner le côté ouest de la pièce, puis sautez sur la plate-forme qui vous permettra d'atteindre celle du centre.

Débarrassez-vous des ennemis en utilisant le grappin, puis, toujours avec le même objet, tirez la petite valve qui va faire évacuer le gel. Effectuez des tirs chargés sur les jets de gel, de manière à vous rendre ensuite à cet endroit et vous transformer en Boule Morphing pour entrer dans le petit tunnel. Après avoir effectué le parcours vers la droite, vous vous retrouvez de l'autre côté de la pièce où il vous faut à nouveau actionner un socle pour vous placer à l'intérieur et faire sauter une bombe.

Ceci a pour effet d'abaisser des piliers au niveau de la plate-forme centrale. Sautez maintenant sur celle-ci pour aller sauter ensuite sur le rebord fluorescent et vous y accrocher automatiquement. Passez la porte pour vous retrouver dans le hall gel. Pour atteindre l'autre côté sans vous blesser, repérez la liane située en haut à gauche, et effectuez un tir chargé sur la bouche du plafond qui crache le gel, peu avant qu'elle se retrouve en face de la liane. Ceci aura pour effet de la brûler, faisant apparaître plus bas une plate-forme sur laquelle vous pourrez d'ailleurs récupérer une nouvelle réserve de missiles. Franchissez donc la porte d'en face, puis allez sauvegarder dans cette nouvelle pièce. Poursuivez maintenant sur la gauche, allez ouvrir la porte au bout de ce passage, puis franchissez la prochaine allée contenant des bassins de gel. Effectuez des doubles sauts au moment où il n'y a pas de coulée de gel pour les franchir sans vous blesser. Continuez d'avancer jusqu'à vous trouver finalement au temple, au niveau duquel il faudra vous débarrasser de quelques vaisseaux et ennemis. C'est alors que vous devrez mener un combat contre Rundas...

Boss : Rundas
Pour le vaincre, verrouillez la visée sur ce dernier et mitraillez-le jusqu'à ce qu'il soit légèrement étourdi. Profitez alors de ce moment pour utiliser votre grappin sur son armure et la lui ôter. Ceci rend alors Rundas vulnérable et vous pouvez ensuite utiliser sur ce dernier vos plus puissantes attaques, sans oublier de faire attention à ne pas vous laisser envahir par le Phazon. Esquivez ses projections de glace, puis attendez qu'il ait fini de surfer pour envoyer la sauce. Si vous vous faites geler, appuyez rapidement sur le bouton A pour vous sortir de cette situation. Après être venu à bout du boss, vous récupérez le **lance-missiles glace**. Ramassez les nombreux items du secteur avant d'emprunter l'ascenseur central.

Bien que le chemin vous mènera dans la salle de la signature d'énergie est, sachez que pour le moment, vous ne pouvez rien y faire car votre vaisseau n'est pas équipé de l'arme adéquate. Il est donc recommandé de revenir vers ce dernier plutôt que de rejoindre pour le moment la salle qu'on vous indique. En revenant sur vos pas, arrêtez-vous dans la salle "Hall gel". Sautez alors sur la plate-forme que vous aviez faite apparaître précédemment en brûlant la liane. À droite de celle-ci vous apercevez un passage que vous ne pouvez apparemment pas emprunter. Toutefois, à l'aide de vos missiles glace, tirez sur le gel pour créer des plates-formes qui disparaîtront au bout de quelques instants. Rendez-vous au bout de ce couloir de cette manière, pour récupérer une nouvelle réserve de missiles. Revenez sur la plate-forme ronde pour vous rendre cette fois dans le couloir d'en face, toujours en créant des plates-formes de glace,

puis tirez un missile de glace dans cette porte. Vous voici dans un raccourci, où il vous faut tirer sur les lumières rouges des attaches en hauteur, ce qui vous permettra de vous déplacer le long du couloir avec le grappin. Vous voilà alors dans la raffinerie de gel. Continuez d'avancer jusqu'au vaisseau, puis appuyez sur votre gouvernail pour choisir la destination de la piste falaise.

Piste falaise (2)

Une fois de retour à cet endroit, rendez-vous vers le secteur indiqué "V.F.G. Thésée" sur votre carte, au nord-ouest. Vous revoici donc dans la pièce où vous aviez rétabli le courant précédemment. Dirigez-vous maintenant à l'endroit indiqué par "Chute de feu", puis tirez des missiles de glace sur les coulées de gel afin de vous déplacer de l'autre côté, pour finalement vous placer au centre de la statue après vous être changé en Boule Morphing. Faites sauter une bombe pour réveiller le golem et que ce dernier vous emmène face à une porte à ouvrir avec les missiles de glace. Vous voici maintenant dans la cour cachée. Allez alors vous placer sur le socle situé en face de ce golem attaché (qui s'activera une fois que vous aurez éliminé les ennemis de cette pièce), changez-vous en Boule Morphing, puis faites sauter une bombe pour déclencher une petite séquence. Vous voyez qu'il n'arrive pas à se détacher lui-même. Allez donc effectuer un premier tir chargé sur le point d'attache de son pied droit, puis partez ensuite sur le côté droit pour trouver un petit tunnel à emprunter avec la Boule Morphing.

Toutefois, prenez soin de glacer la coulée de gel qui vous empêche de progresser dans ce petit tunnel vers la gauche. Vous trouverez au bout une entrée dans laquelle vous engouffrer, puis, en partant entièrement à droite, placez une bombe sur un nouveau point d'attache. Reprenez maintenant une apparence normale, puis trouvez le point d'attache de son bras gauche. Pour détruire ce dernier, effectuez un tir chargé sur la coulée de lave, ce qui brûlera la liane. Enfin, pour vous occuper du point d'attache de la main droite, allez faire sauter une partie du rocher avec un missile pour découvrir l'ouverture au fond de laquelle est attachée la liane, pour effectuer un tir chargé à l'extrémité de cette dernière. Replacez-vous dans le socle en face du golem. Faites sauter une bombe, puis suivez la séquence.

Entrez alors dans l'ouverture dévoilée pour rejoindre l'autel en ruine. Descendez tout en bas pour aller vous placer face au bras détruit du golem qui gît au sol. Faites sauter une bombe près de la fente, ce qui vous permettra de récupérer une nouvelle réserve d'énergie. Regagnez maintenant les hauteurs en utilisant les plates-formes sur le côté, puis il vous faudra monter un peu plus haut, en gagnant tout d'abord le côté opposé de l'autel. Pour ce faire, tirez un missile de glace sur la substance jaune que vous voyez à côté du golem, pour que ce dernier abaisse ses bras, faisant ainsi apparaître un point d'attache pour votre grappin. Une fois de l'autre côté, montez un peu plus haut, de plate-forme en plate-forme, jusqu'à bientôt devoir atteindre également l'autre côté de l'autel. Il vous faudra cette fois repérer la longue corde rattachée à ce tas de rochers jaunâtres. Effectuez un tir chargé là-dedans pour détruire une partie de la corde, puis repérez où se situe l'autre bout de cette dernière (en haut à gauche, on peut voir l'extrémité d'un autre rocher jaunâtre.). Une fois les deux cordes détruites, le pilier de gauche tombe, révélant ainsi un point d'attache qui vous permet d'atteindre l'autre côté. Poursuivez jusqu'à emprunter un pont qui vous mène un peu plus en hauteur, puis détruisez les débris à l'aide d'un tir chargé pour poursuivre par la porte de gauche.

Vous voici sur une piste d'atterrissage. En vous déplaçant sur le côté, vers les écrans bleus, vous déclenchez une cinématique suite à laquelle vous devrez éliminer les ennemis du secteur. Une fois ceci effectué, approchez-vous du panneau de contrôle apparu, puis appuyez sur A. Appuyez ensuite sur la flèche de gauche (celle qui monte). Allez placer votre main sur le panneau situé sur un des côtés de la pièce pour faire apparaître un ascenseur, qui vous mènera face à deux conduits. Explosez la grille de celui de droite en effectuant un tir chargé, puis changez-vous en boule pour vous engouffrer à l'intérieur. Il vous mène à un endroit où vous pouvez récupérer une première **pile d'énergie** (élément important à récupérer pour la fin de l'aventure !) sur votre gauche, en déplaçant la Wiimote.
Redescendez alors par le conduit de gauche, après avoir fait sauter la grille, puis sautez tout droit sur la plate-forme que vous aviez surélevée précédemment. Jetez-vous ensuite vers le rebord de couleur verte pour vous y accrocher automatiquement, puis repérez le point d'attache sur le côté, afin d'utiliser votre grappin, tirez vers vous une plate-forme. Servez-vous de celle-ci pour atteindre la suivante située un peu plus haut dans le coin, puis sautez sur le sommet de la plate-forme centrale. Sautez enfin vers la plate-forme du coin opposé pour trouver l'entrée d'un tunnel dans lequel vous engouffrer. Vous atteignez le panneau de contrôle, il vous faut incliner la Wiimote vers le haut, puis vers le bas pour actionner le mécanisme d'ouverture des portes.

Une fois celles-ci ouvertes, redescendez tout en bas de la plate-forme centrale pour cette fois la rabaisser en appuyant

sur la flèche du bas, au niveau du panneau de contrôle. Maintenez appuyé le bouton "-", puis déplacez le curseur dans la partie bas à droite de l'écran pour interagir avec votre vaisseau. Maintenez alors le bouton Z en plaçant le point du curseur sur l'icône du vaisseau, puis ce dernier va atterrir à cet endroit. Revenez ensuite face au panneau de contrôle des deux flèches pour appuyer sur le bouton central qui clignote. Ceci aura pour effet d'installer les missiles sur votre vaisseau. Une fois ceci fait, retournez à l'intérieur de celui-ci pour reprendre la direction de la piste ardente.

Piste ardente (2)

Rendez-vous jusqu'au temple où vous aviez affronté Rundas. Là, utilisez rapidement votre grappin sur les deux balises (les sortes de satellites rougeâtres), afin de désactiver le brouillage un court instant.

Hâtez-vous ensuite d'appeler votre vaisseau pour lui dire de bombarder l'endroit (en maintenant le bouton Z enfoncé sur l'icône du missile), ce qui révélera l'ascenseur. Dans la pièce suivante, tirez des missiles pour vous déplacer sur la lave en faisant apparaître des plates-formes de glace, puis passez la prochaine porte. Activez la pompe à droite en avançant et reculant la Wiimote quatre fois de suite, puis tirez ensuite des missiles de glace sur les jets apparus. Ceci a pour effet de les glacer un court instant, vous permettant de vous déplacer dessus et d'atteindre l'autre côté du précipice. Vous voici enfin arrivé dans la salle de la signature d'énergie est. Placez votre main sur le panneau prévu à cet effet, puis approchez-vous de la fenêtre de derrière. Il ne vous reste plus qu'à ordonner à votre vaisseau de venir détruire le générateur. Faites maintenant machine arrière jusqu'à la "Grotte Gel". Observez votre carte pour vous diriger dans l'alcôve de gauche, prolongée par une flèche. Libérez le passage en tirant un missile de glace au niveau d'où provient la coulée de gel, puis empruntez ce raccourci en vous changeant en Boule Morphing. Vous vous retrouvez ainsi au début du niveau, il vous faut reprendre votre vaisseau pour choisir maintenant la direction de "Piste jungle".

Piste jungle

Une fois dans le couloir des ruines envahies, effectuez un tir chargé sur les cristaux jaunes pour révéler un passage qui vous mène à la chambre forte. Après avoir fait sauter l'ouverture de celle-ci avec un missile, vous pourrez récupérer une nouvelle réserve d'énergie. Revenez maintenant pour aller au bout du couloir des ruines envahies et vous rendre compte que l'accès est bloqué par un bouclier de protection. Pour le désactiver, montez sur la caisse de gauche après avoir détruit les cristaux jaunes au plafond, ce qui vous permet d'atteindre une alcôve et l'entrée d'un tunnel dans lequel vous pourrez vous engouffrer. Au bout de celui-ci, vous trouverez un levier à actionner qui coupera l'énergie. Vous pouvez alors poursuivre derrière la porte de ces ruines envahies. Vous voici maintenant dans l'ancienne cour, où il vous faudra à nouveau désactiver la balise avec votre grappin. Une fois ceci effectué, demandez à votre vaisseau de venir bombarder la porte de gauche, puis poursuivez après avoir vaincu les ennemis apparus. Avancez jusqu'à atteindre le terrain de joute, puis après avoir éliminé les quelques ennemis à cet endroit, vous allez devoir mener un combat contre Korakk.

Boss : Korakk
Commencez par éliminer l'ennemi qui chevauche ce monstre, puis une fois ceci fait, tirez dans la bouche de ce dernier, afin de l'assommer un court instant. Profitez-en alors pour vous transformer en Boule Morphing et allez placer trois bombes sous son ventre. Si vous l'avez touché, alors vous avez la possibilité d'aller attraper sa queue avec le grappin. Ceci va enfin révéler le point faible de Korakk (de couleur bleue) et vous n'avez plus qu'à mitrailler cette partie. Réitérez ensuite chaque opération jusqu'à venir à bout de ce monstre.

Franchissez la porte maintenant ouverte pour aller trouver un point de sauvegarde sur votre droite, après avoir fait exploser la porte avec un missile. Rendez-vous maintenant dans la salle de la signature d'énergie ouest. Face à vous, tirez sur les lumières rouges indiquées sur le mur pour révéler une fresque ainsi qu'une réserve de missiles supplémentaires. Approchez ensuite de la fenêtre derrière pour demander à votre vaisseau de détruire le générateur, mais les deux tourelles du secteur l'en empêcheront. Lorsque vous décidez de sortir de la pièce, l'accès se bloque, mais une porte sur la droite s'ouvre. Empruntez-la, pour rejoindre finalement la cour sud (faites sauter le pont de l'endroit précédent en effectuant un tir chargé sur les réserves explosives qui se trouvent en dessous. Ceci vous permettra alors d'atteindre le rebord fluorescent et de vous y agripper automatiquement.). Dans cette cour, éliminez les ennemis pour aller ensuite sous le générateur, utilisez le grappin au centre pour tirer les réserves de fuel sur les côtés. Il ne vous reste plus alors qu'à les détruire à l'aide d'un tir chargé et à répéter l'opération deux fois. Empruntez le passage ouvert pour rejoindre la pièce de la dynamo auxiliaire.

Dans cette pièce se trouve une réserve de missiles pour votre vaisseau. Pour l'atteindre, allez à gauche de la salle, puis utilisez le grappin sur le piston afin de l'abaisser. Revenez alors à l'entrée de la pièce pour effectuer un parcours en Boule Morphing, vous atteindrez l'objet. Une fois dans la cour nord, il va falloir désactiver la deuxième tourelle. Pour y parvenir, montez sur les côtés, puis ramenez en arrière les trois leviers que vos ennemis ont eux, ramenés vers l'avant.

Effectuez cette opération grâce au grappin et agissez vite car les aliens reviennent sans cesse ramener ces leviers dans l'autre sens. Une fois l'opération effectuée, faites exploser les réserves de fuel en effectuant des tirs chargés, puis franchissez la porte du hall nord du générateur après avoir emprunté l'ascenseur. Vous allez faire face à un pont-levis maintenu par des attaches. Il faut l'utiliser pour attraper la réserve de missiles sur votre droite. Pour ce faire, attendez que les réserves de fuel passent au-dessus du pont pour effectuer un tir chargé et les faire exploser à ce niveau. Une fois le pont abaissé, avancez jusqu'à la pompe, puis pompez quatre fois. Changez-vous en Boule Morphing pour aller récupérer la réserve de missiles, avant de vous laisser descendre par la droite, empruntez la porte qui mène à la salle de la signature d'énergie ouest. Nettoyez le secteur pour ensuite vous placer face à la fenêtre et appelez de nouveau votre vaisseau, afin qu'il bombarde le générateur. Une fois ceci effectué, vous n'avez plus qu'à rejoindre votre vaisseau au début du niveau et choisir la destination de la Graine Bryyo.

Graine Bryyo

Après avoir atterri, avancez sur les plates-formes pour rejoindre la porte du fond, puis utilisez l'Hypermode pour vous débarrasser des obstacles qui vous bloquent le passage vers le noyau du Léviathan. Avancez maintenant jusqu'à ce dernier...

Boss : Mogenar
Commencez par tirer sans vous poser de questions sur une première boule rouge, jusqu'à ce que celle-ci se mette à briller fortement. Attaquez-vous ensuite aux deux autres boules rouges pour les rendre dans le même état, puis occupez-vous de celle située dans son dos. Soyez vigilant lorsque vous vous focalisez sur une boule rouge, car il la changera de position à certains moments (autrement dit, vous n'avez plus besoin pour le moment de tirer sur une boule déjà illuminée). Attention, il aura tendance parfois à se régénérer en boules rouges, en attirant une boule de part et d'autre de ses mains. Si tel est le cas, hâtez-vous de détruire ces boules avant qu'il ne les attrape, auquel cas vous devriez tout recommencer. Une fois que les quatre boules projettent une lumière vive, passez en Hypermode pour mitrailler chacune d'elles, jusqu'à ce qu'il en sorte une flamme jaune. Lorsque vous le verrez ensuite accumuler une quantité de Phazon (à chaque fois qu'une des ouvertures s'enflamme), transformez-vous en Boule Morphing pour vous diriger vers ses pieds et faire sauter quelques bombes autour. Répétez l'opération en Hypermode pour enflammer les quatre orifices et vous viendrez à bout de ce monstre.

Après avoir vaincu Monegar, vous obtenez **l'Hyper Boule**. Pour l'utiliser, transformez-vous en Boule Morphing après être passé en Hypermode, puis maintenez le bouton A enfoncé. Testez d'ailleurs votre nouveau pouvoir sur les protubérances bleues apparues, puis après les avoir faites toutes disparaître, il vous restera à appuyer sur le bouton A pour envoyer le Phazon vers le noyau.
Suite à la séquence, vous revoici dans votre vaisseau, il vous faut prendre la direction d'Elysia (module d'amarrage principal).

Elysia

Célestius

Avancez jusqu'à ce qu'on vous indique l'emplacement de l'Unité Aurora sur votre carte, puis placez-vous dans le slot prévu pour la Boule Morphing, en étant passé préalablement en Hypermode. Maintenez le bouton A enfoncé jusqu'à détruire toutes les boules bleues et ainsi vous ouvrir le passage. Continuez avec le grappin en détruisant les deux vitres qui vous font face, vous vous retrouvez dehors. Utilisez de nouveau le grappin au-dessus de vous pour effectuer un parcours le long du rail, en prenant bien soin de détruire les éventuels obstacles sur le passage. Ouvrez la porte qui vous fait face pour poursuivre au bout de ce couloir après avoir détruit les deux robots. De nouveau dehors, dirigez-vous à gauche pour entrer dans le couloir gauche, puis prendre la porte de droite. Avancez jusqu'à la prochaine porte de cette pièce, changez-vous en Boule Morphing pour rejoindre l'hologramme jaune au centre du cercle. Après avoir atterri

de l'autre côté, restez en boule pour pénétrer dans le tunnel de droite, sans oublier de récupérer les missiles supplémentaires en vous aidant d'une bombe pour effectuer un double-saut. Au bout du tunnel, sautez sur la plate-forme de gauche pour rejoindre à nouveau un rail grâce au grappin. Derrière cette porte, changez-vous en Boule Morphing pour éviter les lasers rouges, mais avant de progresser plus loin, regardez derrière vous dans la petite alcôve, pour trouver une nouvelle réserve de missiles. Franchissez la porte, puis posez votre main sur le panneau pour activer un ascenseur. Changez-vous en boule pour effectuer un parcours en faisant sauter quelques bombes pour avancer, vous atteindrez une pièce dans laquelle vous serez pris au piège lorsque vous déciderez d'en sortir.

L'ennemi à abattre en priorité ici sera celui qui se déplace dans les airs et qui ressuscite sans cesse des robots. Il apparaît notamment lorsqu'il doit en ressusciter un, ce qui vous laisse un instant pour lui envoyer vos plus puissantes attaques (utilisez de préférence vos missiles). Après l'avoir vaincu, vous récupérez une nouvelle réserve d'énergie, il vous faut alors détruire les trois valves de déverrouillage de cette pièce avec le grappin. Une fois dans la pièce suivante, placez votre main sur le panneau de contrôle de gauche pour activer un ascenseur, puis empruntez ce dernier. Sortez de la pièce, effectuez de nouveau un parcours le long d'un rail. Dans la pièce suivante, allez sauvegarder en tirant un missile sur la porte à l'autre bout de la pièce, puis revenez pour activer un nouvel ascenseur en plaçant votre main sur le panneau. Vous atteindrez bientôt la pièce de l'Unité Aurora. Étant donné que vous ne pouvez rien faire pour le moment, franchissez la prochaine porte.

Une fois dehors, changez-vous à nouveau en boule pour vous placer sur l'hologramme au centre, vous voici envoyé sur le Quai flèche. Prenez alors la direction de droite pour rejoindre la Jonction, comme indiqué sur la carte, après avoir franchi la porte. Rejoignez ensuite la porte du côté opposé, puis vous vous retrouvez sur le pont aérien Héra. Ouvrez la première grille avec votre grappin, puis observez l'ouverture de l'autre côté du pilier qui vous fait face, pour obtenir une nouvelle réserve de missiles après vous être changé en Boule Morphing. Continuez ensuite votre route jusqu'au bout du pont en détruisant les grilles avec le grappin (vous devrez mener un combat en chemin contre un nouvel ennemi volant qui ressuscite des robots, à éliminer de la même manière que précédemment.), franchissez le couloir qui suit, puis une fois de nouveau dehors, sautez sur les plates-formes rondes qui vous font face, une fois sur la dernière, effectuez un tir chargé sur le côté de ce bâtiment en hauteur sur votre gauche pour révéler une plate-forme et un rebord fluorescent. Atteignez-le à l'aide d'un double-saut, puis changez-vous en Boule Morphing pour rejoindre le tunnel du milieu. Placez-vous ensuite sur chacun des trois slots que vous rencontrerez, puis faites sauter une bombe à chaque fois pour détacher les palettes. Une fois ceci effectué, revenez en arrière pour redescendre sur la plate-forme du bas, utilisez les attaches pour avancer avec le grappin. À partir de la dernière attache, sautez sur la plate-forme de gauche, changez-vous en boule pour traverser ce petit tunnel vers la plate-forme d'en face, puis utilisez également la Boule Morphing sur le pilier du centre, afin d'atteindre le sommet de la plate-forme.

Posez votre main sur le panneau prévu à cet effet, puis la plate-forme effectuera une rotation qui vous permettra d'atteindre une autre plate-forme en empruntant le tunnel étroit.
Sautez enfin sur la plate-forme qui vous mène face à une porte, franchissez cette dernière, puis posez votre main sur le panneau pour activer un ascenseur.

Empruntez ce dernier, passez la porte, vous devrez affronter un mini-boss. Abattez-le en touchant tout d'abord ses trois antennes jusqu'à ce qu'elles disparaissent, accrochez votre grappin à sa carapace de métal puis tirez-le vers vous, pour ensuite mitrailler son point faible qu'il révélera. Après l'avoir vaincu, vous récupérez le pouvoir de **la Boule Turbo**. Utilisez-la d'ailleurs tout de suite, en vous changeant en Boule Morphing et en vous plaçant au centre, pour maintenir et relâcher B une première fois et vous retrouver sur la circonférence de la grille. Tournez en maintenant puis en relâchant le bouton B, ce qui vous permettra d'accélérer et de faire tourner la grille jusqu'à la flèche jaune. Ceci a pour effet de vous faire remonter, et vous devez reprendre l'ascenseur de la prochaine pièce, sortir par la porte donnant sur l'extérieur, puis aller emprunter le tunnel de gauche en mode Boule Morphing.

Passez la porte pour bientôt rejoindre le pont aérien Héra, puis rejoignez la Jonction (en activant un canon après avoir effectué la manipulation de la grille tournante grâce à la Boule Turbo) et la plate-forme centrale du Quai flèche. Regagnez ensuite la salle de l'Unité Aurora pour pénétrer dans le trou en Boule Morphing et tournez de plus en plus vite grâce à votre nouveau pouvoir. Après avoir fait tourner suffisamment le cercle, l'accès s'ouvre et il vous faut poser la main sur le panneau de contrôle central. Pénétrez ensuite dans l'écoutille de maintenance sur la gauche, puis éliminez tous les ennemis du secteur. Une fois ceci fait, allez télécharger le vaccin en vous plaçant face bouton vert sur un côté de la pièce, puis après la cinématique, retournez face à l'Unité Aurora en reprenant le tunnel par lequel vous êtes entré,

puis appuyez de nouveau sur le panneau de contrôle central, afin qu'elle vous confie votre nouvel objectif : retrouver Ghor.

Il va falloir retourner à votre vaisseau, en repassant tout d'abord par le rail du Poste accroligne Bravo, puis une fois dans la chambre des drones vapeurs, placez-vous dans l'orifice en Boule Morphing, pour tourner rapidement en utilisant la Boule Turbo. Ceci révèle alors un tremplin sur lequel il vous faudra prendre de l'élan, toujours avec la Boule Turbo, pour finalement rejoindre l'alcôve de droite, au niveau de laquelle vous trouvez un levier. Tournez la Wiimote pour placer les pointillés au bon endroit, puis répétez l'opération plusieurs fois pour franchir l'accès dévoilé, afin de vous retrouver au niveau de la nacelle de transit. Utilisez la Boule Turbo pour tourner dans une grille qui vous permettra de rentrer dans un canon propulseur au même endroit, puis une fois parvenu à la station d'arrivée, sautez sur la plate-forme ovale plus haute à droite, pour repérer un rebord fluorescent encore plus en hauteur sur votre gauche. Atteignez-le suite à un double-saut, puis utilisez la Boule Turbo pour activer un canon qui vous propulsera tout droit vers une réserve d'énergie supplémentaire. Revenez ensuite sur vos pas pour aller trouver Ghor au niveau de votre vaisseau...

Boss : Ghor
Attaquez tout d'abord le générateur dans son dos (un bon moyen pour toucher son dos sera de verrouiller la visée sur Ghor et de vous placer derrière lui après un de ses sauts) pour l'étourdir, puis mitraillez ensuite son front. Après un certain temps, vous devrez toucher la cible qui apparaît au-dessous de lui entre ses jambes, en vous changeant en Boule Morphing et en faisant sauter des bombes. Ceci va l'étourdir également, puis il vous faudra à nouveau concentrer vos attaques sur son front. Evitez ses charges au sol en sautant, puis ses charges frontales en tournant autour de lui en mode Boule Morphing. Après votre victoire, vous obtenez le **Rayon de Plasma**.

Vous devez maintenant reprendre la direction de l'Unité Aurora. Avancez en faisant fondre le mur de métal qui bloque le passage, en utilisant un tir chargé grâce à votre nouveau rayon. Montez ensuite par la gauche, puis avant de franchir la porte, regardez plutôt en face d'elle pour faire fondre une nouvelle plaque en métal sur la fenêtre. Derrière celle-ci, vous pourrez récupérer une réserve de missiles supplémentaires en vous rendant dans cette alcôve une fois en boule. Arrivé à mi-chemin sur la nacelle de transit, tirez sur les plaques de métal qui cachent un canon, dans lequel vous pourrez ensuite vous engouffrer en Boule Morphing. Celui-ci vous mène alors tout près de la chambre de l'Aurora. Elle vous demandera de réparer les câbles coupés.
Vous trouverez ces derniers en passant à nouveau par le petit trou situé à gauche de l'Aurora, puis il s'agira de ressouder les trois plaques de circuits endommagées, en vous approchant d'elles, puis en appuyant sur A tout en suivant le trait de soudure.

Retournez enfin parler à l'Aurora pour qu'elle vous confie votre nouvelle mission : assembler une arme thermonucléaire capable de briser le bouclier du Léviathan.

Dans un premier temps, jetez un oeil à votre carte pour prendre la direction du site d'atterrissage A. Rejoignez l'endroit en passant par le Quai flèche, puis une fois arrivé au poste de sécurité, passez tout d'abord la porte droit devant vous pour qu'on vous informe que vous ne pouvez pas pour le moment accéder au site d'atterrissage. Sortez alors de la pièce, puis regardez l'expansion de missiles pour le vaisseau au-dessus de votre tête, sur la droite. Pour l'atteindre, il va falloir effectuer un parcours dans ce tuyau une fois changé en Boule Morphing. Pour trouver l'entrée du tuyau, partez sur la gauche, montez sur la plate-forme mobile, puis pénétrez dans un premier tunnel qui vous mène face à une porte. En bas à gauche de celle-ci, faites fondre la plaque de métal pour trouver l'entrée d'un tunnel, et c'est celui-ci qui vous mènera à ce missile pour votre vaisseau (utilisez la Boule Turbo pour monter la petite pente). Revenez ensuite à l'entrée de ce tunnel qui était caché par la plaque pour prendre la porte à gauche de celui-ci et utiliser l'ascenseur. Avancez enfin jusqu'à la piste d'atterrissage, placez-vous dans le socle apparu une fois transformé en Boule Morphing, puis faites-y sauter une bombe pour que vous puissiez demander à votre vaisseau d'atterrir ici. Sauvegardez et entrez ensuite à l'intérieur pour choisir maintenant la destination de la piste ardente de Bryyo (en ayant ouvert au préalable la carte de la galaxie en bas à droite).

Bryyo

Piste ardente (3)

Rendez-vous dans la pièce de la raffinerie de gel, pour faire fondre avec un tir de plasma chargé les blocs de glace qui obstruent le tunnel par endroits. Une fois au bout du tunnel (que vous franchissez en utilisant des bombes), faites fondre la glace à l'entrée de cette porte orange, puis franchissez-la. Passez ensuite la porte de droite, puis changez-vous en boule pour entrer dans le tunnel sur votre droite. Tirez les plaques du mur opposé avec votre grappin, ceci vous permettra d'aller attraper la nouvelle réserve de missiles à l'aide d'un double-saut vers la droite. Rejoignez ensuite la salle de l'ascenseur principal, à l'ouest de la raffinerie de gel (entrez dans le tunnel une fois en Boule Morphing, puis laissez-vous transporter par les larves). Faites alors fondre la glace qui obstrue l'entrée de la bouche du serpent, puis glissez-vous à l'intérieur après vous être changé en boule. Placez-vous dans le ventre du golem, puis faites sauter une bombe pour observer sa réaction. Effectuez un tir chargé pour libérer le gros pilier du plafond, puis réactivez le golem. Placez-vous enfin sur l'hologramme apparu, puis utilisez la Boule Turbo pour faire pivoter la salle jusqu'à l'ouverture dans le mur. Revenez à l'intérieur du golem, activez-le, il détruira le mur. Passez dans l'ouverture pour rejoindre le téléporteur.

Avancez en détruisant les pics de glace, puis une fois que vous vous retrouverez devant la même structure inconnue que vous aviez vue avant de quitter Elysia, tirez dans le sol pour vous laisser tomber au niveau inférieur. Franchissez alors la prochaine porte, puis faites également sauter le sol pour vous retrouver encore plus bas. Passez cette porte, allez récupérer le pouvoir de **l'Attaque en Vrille** quelques plates-formes plus loin, dans le hall du souvenir. Sautez en direction de l'autre côté, en utilisant votre nouveau pouvoir, puis vous voici dans la tour. Utilisez à nouveau ce saut spécial pour rebondir contre les plaques luisantes, puis vous vous retrouverez en haut du hall du souvenir. Effectuez un tir chargé dans la paume de la main du golem, rendez-vous-y rapidement, puis regardez à gauche au-dessus de la tête de l'autre statue, pour trouver un missile supplémentaire pour votre vaisseau. Rebroussez maintenant chemin pour reprendre le téléporteur. Regagnez ensuite votre vaisseau pour choisir d'atterrir à nouveau sur le site atterrissage A de Célestius, à Elysia.

Elysia

Célestius (2)

Repassez par le poste de sécurité, traversez ensuite le tube de sécurité accessible grâce aux plaques luisantes vous permettant d'effectuer l'Attaque en Vrille, puis utilisez enfin l'Hyper Boule sur le socle prévu à cet effet, dans le but de détruire les protubérances bleues. Vous voici maintenant au tram aérien ouest.
Utilisez la Boule Turbo sur la grille circulaire, puis placez-vous sur l'hologramme apparu. Vous êtes dans un hall, à l'est de Célestius. Vous allez trouver au centre de cette pièce un ascenseur pour l'instant inactif, et vous devrez effectuer des tirs chargés pour ouvrir les portes de verre sur la circonférence de la pièce, ce qui vous permettra de monter à l'étage du dessus. Sortez ensuite de la salle par la porte au bout du couloir qui l'entoure. Avancez jusqu'à trouver un slot contre le mur dans lequel vous engouffrer une fois transformé en Boule Morphing. Faites sauter une bombe, vous vous retrouverez un peu plus bas, en sachant qu'il faudra entrer dans ce nouveau slot pour réitérer l'opération. Poursuivez ensuite par la gauche le long du balcon, pour trouver une porte. Traversez alors le puits de maintenance 08, puis vous vous retrouverez à l'Observatoire Chozo.

Allez poser votre main sur le panneau de contrôle pour révéler un ascenseur et descendre un peu plus bas. Vous devrez ensuite réparer un circuit en le ressoudant pour faire apparaître un nouvel ascenseur et l'emprunter. Sortez par la porte de droite, puis vous vous retrouverez dehors. Servez-vous de l'Attaque en Vrille pour vous déplacer sur la plate-forme située plus loin, tournez-vous ensuite et rejoignez la porte plus à droite. Empruntez alors la porte de droite dans cette pièce de l'ascenseur cassé, vous atteignez la chambre des turbines. Effectuez un tir chargé dans la vitre circulaire de ce couloir, détruisez les points d'attache des deux cordes en tirant dessus avec un tir chargé. Avancez ensuite sur la plate-forme d'en face pour détruire une nouvelle vitre circulaire, puis franchissez la porte au-dessous de vous. Traversez le précipice avec l'Attaque en Vrille, il vous faudra ensuite franchir le pont aérien Athéna en vous frayant un chemin à travers les ennemis. Ouvrez la porte, effectuez des tirs chargés dans les vitres de ce couloir, puis traversez-le en utilisant l'Attaque en Vrille.

Empruntez l'ascenseur une fois de l'autre côté, vous voici arrivé sur une nouvelle aire d'atterrissage. Entrez dans le slot apparu, faites sauter une bombe puis appelez votre vaisseau ici. Une fois que le vaisseau a atterri, placez-vous devant le panneau de contrôle à proximité, appuyez sur A afin de fournir un nouvel outil à votre vaisseau : **le grappin**. Après

avoir amélioré votre vaisseau, l'Unité Aurora vous dira que vous pouvez l'utiliser pour collecter les trois composantes de la bombe nécessaire pour détruire le bouclier de cette planète. Elle va ensuite vous indiquer les trois emplacements où vous devrez vous rendre sur votre carte. La première composante se trouve à l'étage le plus haut de la chambre des turbines, là où vous aviez tiré sur les câbles d'alimentation. Toutefois, vu que vous ne pouvez atteindre pour l'instant cet étage supérieur, retournez donc à l'observatoire Chozo. Après avoir passé la salle de l'ascenseur cassé, le vaisseau qui vous attaquera dehors va détruire un engrenage sur la droite, vous permettant ainsi d'atteindre une nouvelle réserve de missiles en effectuant le saut en vrille qui vous mènera à la prochaine porte.

Au centre de l'observatoire, commandez à votre vaisseau d'aller accrocher le grappin sur l'attache de cette plate-forme. Il viendra alors la tirer vers le haut, exposant ainsi l'alimentation détruite. Tournez au bas de cette plate-forme circulaire pour découvrir un panneau de circuits déconnectés, à ressouder avec votre plasma. Ceci aura pour effet de rétablir le courant, puis vous devrez commander à votre vaisseau de rabaisser le projecteur à sa position initiale. Une fois tout en place, sautez dans le slot prévu pour la Boule Morphing au niveau du dessous pour activer le projecteur à l'aide d'une bombe, ce qui aura pour effet de le faire sortir du sol. Sautez ensuite sur les plates-formes qui vous entourent, afin de rejoindre celles du centre, pour atteindre finalement le sommet, puis rejoignez le couloir nord et allez au bout pour franchir la porte. Sur la gauche, vous pourrez trouver un point de sauvegarde, puis en revenant dans cette pièce, jetez un oeil au mur situé sous le haut rebord. Utilisez alors votre grappin sur cet emblème pour l'attirer vers vous, puis sautez dessus pour atteindre le sommet du rebord. Effectuez la même chose pour atteindre le prochain rebord, ouvrez la porte qui suit à l'aide d'un missile.

Une fois derrière celle-ci, rejoignez la prochaine au bout de cette pièce à l'ascenseur cassé. Vous voici dans la chambre des turbines. Regardez, la bombe est juste en face de vous, mais il va falloir tout d'abord régler son compte au berseker.

Vous devrez le vaincre de la même manière que vous avez battu le tout premier boss de ce jeu, c'est-à-dire en tirant sur les parties éclairées de rouge, puis en tirant sur les boules violettes qu'il vous envoie pour lui renvoyer dans la face. Une fois sa protection détruite, tirez sur les endroits éclairés en rouge sur sa tête pour le battre. Après votre victoire, vous pouvez aller récupérer la première partie de la bombe. Premièrement, il vous faut déverrouiller quatre attaches. Chacune d'elles est reliée au sol, au niveau d'un slot dans lequel vous pourrez pénétrer et effectuer la manoeuvre de la Boule Turbo, jusqu'à relever totalement les tiges. Une fois que les quatre ont été relevées, allez agir maintenant sur le levier devenu actif en mettant les pointillés aux bons endroits sur les cercles. Utilisez enfin votre vaisseau sur la composante de la bombe pour lui dire de venir le saisir. Sortez maintenant du secteur par le tunnel prévu pour une boule, là où se trouvait le levier, puis continuez derrière la porte. Suivez le couloir jusqu'à la porte suivante.

Avancez jusqu'à devoir bientôt sauter un précipice grâce à une vrille, puis vous devrez bientôt réparer le circuit endommagé sur votre gauche à l'aide de votre plasma. Continuez en passant la porte d'en face. Vous voici au puits de maintenance CC. Pour traverser le précipice, atteignez le rebord fluorescent que vous apercevez en hauteur, puis roulez le long du passage jusqu'à la porte de l'autre côté. Une fois dehors, les trois plates-formes en hauteur vous permettront d'atteindre la porte du fond. Sautez sur les unes après les autres en utilisant l'attaque en vrille avec le bon timing, de sorte à éviter la grille. Bon courage pour la dernière plate-forme ! Une fois de l'autre côté, continuez donc à travers la porte. Allez trouver le point de sauvegarde en passant le couloir de droite, puis revenez pour continuer par l'autre porte qui se trouvait à gauche.

Ignorez la porte aux lumières jaunes, mais continuez plutôt vers celle située sur le mur de droite. Posez votre main sur le panneau de contrôle puis empruntez l'ascenseur apparu. Contournez la réserve d'énergie protégée et continuez par la porte droit devant. Vous allez bientôt arriver devant une porte quelque peu bizarre, il vous faudra entrer dans l'hologramme jaune situé entre les deux pour ensuite utiliser la Boule Turbo, ce qui aura pour effet d'abaisser une porte, tandis que l'autre se refermera. Entrez alors dans cette nouvelle pièce pour passer la porte du coin nord-ouest, menant vers un nouvel ascenseur à activer en posant la main sur le panneau. Passez la prochaine porte. Entrez dans le tunnel prévu pour une boule, situé entre les deux silos transparents. Vous parviendrez dans une petite chambre circulaire. Roulez jusqu'à l'emblème doré sur le mur pour y planter une bombe. Ceci a pour effet de vous redescendre d'un niveau. Avancez au bout de la pièce pour trouver l'entrée d'un tunnel fissuré que vous pourrez ouvrir avec une bombe, puis progressez à l'intérieur de celui-ci, pour détruire une autre fissure au bout et en sortir. Traversez la pièce pour atteindre une nouvelle chambre de confinement, et c'est dans celle-ci que vous trouverez une nouvelle arme. Pour l'attraper, il vous faut couper l'alimentation de la salle en agissant sur le levier de gauche à ouvrir tout d'abord avec le grappin, puis

en déplaçant la Wiimote. Après avoir récupéré la deuxième **pile d'énergie**, le bouclier autour de l'unité de confinement va se briser. Effectuez ensuite un tir chargé sur la vitre pour la détruire ce qui vous ouvre l'accès à une nouvelle arme : le **lance-missiles à tête chercheuse**.

Il semblerait que d'avoir coupé le courant ait aussi bloqué la porte de sortie de cette pièce. Utilisez alors votre nouvelle arme sur la porte, en maintenant enfoncé la touche de missile et en activant les cinq lumières jaunes de la porte. Relâchez ensuite le bouton, ce qui aura pour effet de les toucher tous en même temps et d'ouvrir la porte. Retournez jusqu'au labo jusqu'à ce que vous croisiez une nouvelle porte avec ses cinq verrous et que vous rencontriez un Phazon Métroid. Pour les tuer, tirez tout d'abord un missile puis une fois qu'ils sont glacés, achevez-les en effectuant un tir chargé. L'autre méthode consiste à les blaster en Hypermode. Poursuivez jusqu'à la prochaine pièce et vous vous trouverez bientôt devant un deuxième ennemi du même type. Utilisez ensuite l'ascenseur pour rejoindre l'étage du dessous et continuer à travers la porte.

Avancez dans cette pièce jusqu'à une autre porte aux cinq verrous. Après avoir franchi cette porte, prenez garde aux trois autres Phazon Métroids qui ne vont pas tarder à vous attaquer et continuez par la porte du fond. Prenez l'ascenseur au bout de Xenorecherches A, après avoir pris soin de récupérer une nouvelle réserve d'énergie juste avant, pour rejoindre le niveau du bas, franchissez la porte.

En quittant l'ascenseur, tournez à droite pour trouver une nouvelle porte aux multi-verrous, puis prenez le prochain ascenseur qui vous mène à la prochaine porte.
Eliminez les pirates de l'espace, passez par la porte suivante. Vous revoici dehors, au Poste Accroligne Delta. Effectuez le parcours le long du rail avec le grappin pour atteindre la prochaine porte. Continuez à travers la pièce en utilisant un missile de glace pour ouvrir la porte du fond et la franchir. La seconde composante de la bombe est située au centre de cette pièce, mais est maintenue en place par trois grosses attaches, chacune alimentée par quatre câbles. Vous devrez utiliser votre nouvelle attaque pour détruire ces trois attaches. Premièrement, repérez le tunnel sur la gauche. Suivez ce chemin pour trouver une réserve de missiles supplémentaires, observez à travers la fenêtre, où vous pourrez voir la première attache. Utilisez alors votre nouveau pouvoir sur les quatre lumières pour les détruire en même temps, puis il vous restera deux attaches. Revenez en arrière dans le tunnel pour trouver de nouvelles lumières jaunes à verrouiller en même temps sur le mur droit. En tirant dessus, cela révèle un ascenseur qui vous amènera plus bas. Lorsque vous joignez le couloir qui vous mène à la composante de la bombe, regardez en hauteur la seconde attache. Détruisez-la comme la première, puis tournez autour de la structure pour trouver la dernière attache à détruire. Après la destruction des trois attaches, une porte va s'ouvrir, vous permettant d'appeler votre vaisseau dans la pièce. Visez alors la deuxième composante de la bombe pour que votre vaisseau vienne y placer son grappin afin de la récupérer. Il ne reste plus qu'une partie de la bombe. Elle est localisée sur la nacelle de transit, à l'ouest d'Elysia. Pour rejoindre cet endroit plus rapidement, empruntez le tram aérien est. Non loin de là où vous vous trouvez.

Une fois à la Nacelle de Transit, sautez jusqu'à la plate-forme centrale pour trouver une étrange structure émettant des rayons d'énergie, et possédant surtout cinq lumières rouges, identiques à celle que vous aviez trouvée sur certaines portes précédemment. Faites-les donc sauter en même temps en utilisant le lance-missiles à tête chercheuse, puis cela révélera la troisième composante de la bombe, que vous n'aurez plus qu'à récupérer. Connectez-vous à votre vaisseau, puis visez l'endroit où se trouvaient les rayons d'énergie. Une fois la bombe complétée, l'Unité Aurora vous indique que vous devez maintenant livrer la bombe sur le Quai Flèche. Une fois à cet endroit, ordonnez à votre vaisseau d'aller planter la bombe au centre même de cette plate-forme. Une fois que la bombe est en place, retournez à l'Unité Aurora (par le canon que vous venez juste d'emprunter) pour apprendre votre prochaine mission.

Suite à la séquence, retournez au Quai Flèche. Il va vous falloir protéger la structure des assauts répétés des pirates, en prenant soin tout d'abord d'éliminer les vaisseaux qui infligent le plus gros des attaques. N'oubliez pas que vous possédez l'Hypermode. Après avoir détruit trois vaisseaux, le combat se terminera mais vous devez toujours activer la bombe. Actionnez alors le panneau avec votre main, puis touchez les trois cercles verts pour déclencher un compte à rebours de cinq minutes avant que la bombe n'explose. Un point d'évacuation va apparaître et vous devrez sauter dedans pour agir sur le panneau de contrôle avec la main à l'arrière, dans le but de démarrer l'engin. Toutefois, le mécanisme ne marchera pas. Empruntez alors l'entrée du petit tunnel révélé à la base du socle, et qui vous mène à la chambre de maintenance. Une fois dans celle-ci, faites fondre les plaques de métal avec votre plasma et localisez les trois jeux de circuits qu'il va falloir souder. Le premier peut être trouvé sur votre gauche, et les deux autres (un localisé sur le mur opposé, l'autre à l'arrière du pilier central) sont verrouillés, mais vous pourrez les ouvrir en utilisant votre

grappin. Après vous être occupé des trois circuits, reprenez l'ascenseur pour aller utiliser la capsule d'évacuation maintenant opérationnelle. Une fois que vous êtes à l'intérieur de celle-ci, placez la main sur le panneau de contrôle une fois de plus, puis il vous faudra agir selon les instructions à l'écran en déplaçant la Wiimote.

Arrivé sur le secteur d'évacuation, descendez d'un niveau via l'ascenseur de derrière la porte et prenez votre vaisseau pour vous retrouver au point d'atterrissage A, dans le but de rejoindre la graine d'Elysia.

Graine Elysia

Après avoir atterri, sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à la porte. Vous trouverez quelques structures bizarres qui vous bloquent le passage, à ouvrir avec le dernier pouvoir acquis pour ensuite effectuer des tirs chargés sur les boules bleues, ce qui vous ouvrira le passage jusqu'au boss.

Boss : Helios
Il peut être un ennemi difficile à battre à cause des robots qui l'entourent constamment.
Utilisez votre lance-missiles à tête chercheuse pour éliminer les cinq robots qui l'entourent simultanément, ce qui va dissiper le bouclier de protection d'Helios un court instant. Durant ce laps de temps, mitraillez-le de plasma, de préférence en Hypermode. Il va bientôt exposer son point faible mais celui-ci est seulement vulnérable aux attaques d'Hypermode. Après lui avoir infligé assez de dégâts, il va prendre une forme humanoïde. Attaquez alors les endroits entourés de rouge (les articulations) pour le faire tomber. À nouveau, tirez-lui dessus pour qu'il révèle son point faible et passez en Hypermode pour blaster ce dernier. S'il se transforme en tornade, plantez des bombes à sa base pour révéler son point faible. À la suite du combat, vous recevez **l'hyper missile**. Utilisez-le d'ailleurs tout de suite sur les quatre protubérances qui sont apparues sur les murs de l'arène. Appuyez ensuite sur A pour envoyer le Phazon au niveau du coeur apparu. De retour au vaisseau, sélectionnez l'étoile inconnue à droite de votre carte, pour choisir d'atterrir au centre de commandement de la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de commandement

Après avoir atterri, franchissez la porte droit devant vous. Filez jusqu'à la prochaine porte à travers le couloir, mais vous vous retrouverez bientôt stoppé par de résistants ennemis qui pourront rapidement être éliminés en Hypermode. Dans la pièce suivante, détruisez la tourelle qui descend du plafond grâce à l'Hypermode pour plus de facilité, puis ne vous souciez pas des deux portes, mais empruntez plutôt l'ascenseur. Sélectionnez l'étage le plus au-dessus sur le terminal de contrôle. Une fois à cet endroit, continuez dans ce couloir (en dépassant la première salle sur la droite) et franchissez la porte qui vous mène à une pièce dans laquelle il s'écoule une pluie d'acide. Il vous faudra éviter au maximum de vous faire toucher par cette dernière. Il se trouve une alcôve au nord contenant un tunnel que vous pourrez utiliser pour accéder à un autre secteur, et pour le rejoindre, suivez le couloir protégé par la pluie grâce au tube du dessus, afin d'atteindre l'endroit sans danger. Une fois ici, vous ferez face à plusieurs ventilateurs bloquant l'entrée de la bouche d'aération, et il vous faut tout d'abord couper le courant. Sautez alors sur le rebord du mur juste à droite des ventilateurs pour entrer en mode Boule Morphing dans le tunnel qui vous mènera à l'alimentation. Une fois à l'intérieur, effectuez un petit saut à droite et suivez le chemin jusqu'à ce qu'il se sépare en deux. En prenant la voie de gauche, vous pourrez trouver une réserve de missiles supplémentaires. Revenez au croisement pour prendre cette fois la route de droite jusqu'à ce que vous atteigniez une ouverture sur le côté droit. Glissez-vous à l'intérieur, puis sortez du tunnel pour aboutir dans une alcôve ronde. Une fois à cet endroit, emparez-vous de la troisième **pile d'énergie** fixée dans le mur pour couper le courant des ventilateurs. Empruntez ensuite le petit tunnel ouvert pour rejoindre l'endroit des ventilateurs.

Puisque vous avez coupé le courant vous pouvez maintenant rouler à travers les conduits d'air sans risque. Tombez dans le trou à la fin du couloir et continuez jusqu'à vous trouver devant une impasse. Ici vous ferez face à deux entrées de tunnel. L'une est bloquée par une écoutille, quant au tunnel droit, il vous mène à un endroit requérant une amélioration que vous ne possédez pas encore. Occupez-vous plutôt de retirer l'écoutille du tunnel gauche grâce à votre grappin, pour pénétrer à l'intérieur de celui-ci et suivre le chemin. Après vous être jeté dans le puits, vous vous retrouvez à un sous-sol où vous verrez des pirates de l'espace en train de travailler. Suivez tout d'abord le passage de

droite qui mène à une petite alcôve contenant une nouvelle réserve de missiles, accessible par un petit saut. Revenez ensuite dans la pièce pour prendre le passage de gauche, empruntez l'ascenseur et continuez le long du tube. Vous arrivez finalement à la chambre forte de commandement, où vous pourrez trouver un tunnel couvert par une écoutille et un terminal que vous ne pouvez toujours pas utiliser. Heureusement, il y a au plafond un objet qui vous permettra de pouvoir utiliser ce terminal. Pour l'atteindre, empruntez le tunnel couvert par l'écoutille et regardez en haut. Vous allez trouver des lumières sur lesquelles tirer simultanément en utilisant le lance-missiles à tête chercheuse. Emparez-vous alors du **viseur radioscopique**.

Maintenant que vous possédez cette nouvelle capacité, déclenchez-la en appuyant sur la touche "-" puis en pointant la Wiimote en bas à gauche, ce qui vous permettra alors de voir apparaître les boutons sur le terminal.
Appuyez simplement sur ces boutons selon leur ordre d'apparence au centre de l'écran. Après avoir entré le bon code, des explosifs vont alors apparaître au plafond. Il vous faudra en détruire un juste au moment où il passe le tunnel obstrué, afin d'ouvrir le passage et ainsi continuer à travers celui-ci. Vous vous retrouvez alors à l'accès du poste de défense. Sortez pour le moment par la simple porte bleue de gauche. Après avoir récupéré une nouvelle réserve de missiles, il va vous falloir déverrouiller la grosse porte, en regardant de plus loin cette structure sur laquelle vous venez de récupérer les missiles. Activez votre viseur radioscopique, puis vous verrez un emblème circulaire rouge qui se déplace en cinq endroits. Effectuez un tir à chacune des cinq positions, puis une fois que le tout est déverrouillé, placez-vous dans le slot apparu en mode Boule Morphing pour conduire la plate-forme de l'autre côté. Sortez maintenant par la porte pour prendre l'ascenseur. Dirigez-vous au niveau inférieur. Puisque vous avez maintenant le viseur radioscopique, vous pouvez ouvrir la porte à gauche de l'ascenseur.

Agissez donc sur le terminal et entrez le code qui vous est proposé afin d'ouvrir la porte vers la salle de la carte. Après avoir obtenu cette dernière, vous allez recevoir de nouvelles coordonnées. Retournez à votre vaisseau, au point d'atterrissage Bravo, puis prenez la direction du centre de recherches.

Centre de recherches

Suivez le parcours jusqu'à la première porte. Activez l'ascenseur via le panneau de contrôle, puis montez d'un niveau. Une fois arrivé, vous allez trouver une grande écoutille bloquant le passage, donc il vous faut trouver une voie pour activer le panneau d'accès de l'autre côté. Tirez donc un missile sur une petite écoutille le long du mur gauche, ce qui révèle un tunnel dans lequel vous engouffrer. Effectuez un saut sur le tube de droite puis suivez le chemin jusqu'à une petite salle. Regardez à travers la fenêtre pour observer le panneau de contrôle, puis tirez quelques plasmas pour l'activer. Revenez maintenant en arrière pour passer l'écoutille qui bloquait précédemment le passage. Montez sur les plates-formes qui entourent la salle jusqu'à atteindre une impasse. Regardez alors au-dessus de vous pour repérer un petit rebord fluorescent en hauteur qui vous mènera à un petit tunnel, mais avant de l'atteindre, utilisez l'attaque en vrille à partir de cette plate-forme pour gagner une plate-forme plus lointaine sur la diagonale droite, qui vous mènera à une réserve de missiles supplémentaires au centre de la pièce, accessible grâce à un autre rebord fluorescent. Revenez ensuite sur la plate-forme précédente pour atteindre le petit rebord fluorescent en hauteur ainsi que le tunnel dans lequel vous engouffrer.

Posez une bombe dans le slot à la fin du tunnel pour élever une petite plate-forme et continuer le parcours sur des plates-formes mobiles. Continuez ensuite dans le tube jusqu'à atteindre la première obstruction. Une fois ici, allez tout d'abord récupérer la réserve d'énergie qui se trouve au bout du chemin du dessus, puis revenez à cet endroit pour faire sauter l'obstruction. Placez-vous alors dans un second slot et posez une autre bombe pour faire descendre un piston juste au-dessous, ce qui vous permettra de continuer. Sautez ensuite dans un autre tube à la fin et continuez jusqu'au bout de celui-ci. Dans cette salle, allez ressouder le circuit de gauche pour restaurer l'énergie du terminal central. Utilisez ensuite votre viseur radioscopique sur celui-ci pour ouvrir la porte et la franchir.

Maintenant entrez à nouveau dans le tunnel, puis dépassez les slots que vous aviez activés précédemment avec une bombe, pour entrer dans un tremplin. Utilisez la Boule Turbo pour prendre de l'élan et vous lancer en haut à droite. Laissez-vous ensuite tomber dans le premier trou sur la droite pour trouver un autre slot. Posez une bombe ici pour révéler un tunnel non loin de la base du tremplin. Revenez alors en arrière pour pénétrer dans ce tunnel. En sortant, un robot de sécurité va vous repérer et appeler des renforts. Éliminez le comité d'accueil pour sortir de la pièce en grimpant sur les plates-formes et continuez à travers la porte orange qui se trouve entre ces dernières. Une fois dans l'accès de conditionnement, rejoignez la porte suivante en vous changeant en Boule Morphing pour éviter des lasers invisibles que

vous pourrez détecter en utilisant le viseur radioscopique. Après vous être occupé des 3 ennemis de cette pièce, un panneau de contrôle le long du mur sud va s'activer. Agissez sur celui-ci grâce au viseur radioscopique, et complétez des lignes pour révéler un ascenseur. Empruntez-le pour descendre d'un niveau et rejoindre l'embranchement de deux chemins.

Empruntez tout d'abord celui de gauche pour aller récupérer la quatrième **pile d'énergie** sur le mur, puis revenez pour prendre le passage de droite. Ressoudez le circuit pour activer un hologramme de Boule Morphing au niveau de la colonne centrale de la pièce principale. Reprenez ensuite l'ascenseur pour monter d'un niveau. De retour dans la salle principale, vous vous ferez attaquer par trois nouveaux ennemis. Après avoir éliminé ces gêneurs, allez récupérer une réserve de missiles au niveau de la vitre cassée de droite, puis repérez l'hologramme de Boule Morphing au niveau de la colonne centrale. Montez alors d'un niveau pour gagner un couloir qui vous mène à deux nouvelles salles. Prenez le passage de droite en explosant la porte avec un missile, pour aller récupérer justement une réserve de missiles supplémentaires. Il vous faudra ouvrir l'accès à un petit tunnel à l'aide d'une bombe, puis utiliser la Boule Turbo pour accéder aux missiles. Revenez dans la salle précédente pour prendre cette fois la porte orange et poursuivre votre route.

Une fois derrière la porte, regardez en hauteur pour tirer sur les quatre lumières jaunes en même temps.

Sautez ensuite à cet endroit pour utiliser une attaque en vrille et rebondir contre les parois, vous permettant ensuite d'accéder à une plate-forme en hauteur, qui vous mène à la porte suivante. En entrant, une séquence se déclenche, vous révélant une amélioration dans un grand tube. Pour le moment, sortez par la porte opposée. Vous allez trouver le soldat en train de se faire assaillir par trois ennemis. Débarrassez-vous d'eux pour ensuite parler au soldat qui vous indiquera une route pour aller récupérer l'amélioration. Commencez tout d'abord par activer l'ascenseur en utilisant le levier (en face du soldat) avec la Wiimote, puis empruntez-le pour atteindre le toit. Il va vous falloir maintenant affronter ce soldat corrompu par le Phazon.

Boss : Gandrayda
Pour la vaincre, n'hésitez pas à la mitrailler lorsqu'elle a sa forme féminine, particulièrement en utilisant l'Hypermode. Lorsqu'elle adopte une des cinq autres formes que vous connaissez déjà, elle possède les mêmes forces et faiblesses que l'organisme original. Exploitez alors ces faiblesses pour infliger constamment des dommages. Ainsi, lorsqu'elle se transformera en berserker, tirez sur les boules violettes pour les lui renvoyer à la figure exposant ainsi son point faible à blaster avec l'Hypermode de préférence. Lorsqu'elle se transformera en alien volant, utilisez les missiles. Lorsqu'elle se transformera en nuée de volatiles, tirez dans le tas avec l'Hypermode pour récupérer un maximum d'énergie. Enfin, elle aura deux dernières formes : celle de Rundas (envoyez des missiles pour l'assommer, utilisez le grappin, puis mitraillez son point faible), puis celle de Ghor (utilisez les bombes entre ses jambes). Elle prendra enfin une forme additionnelle : la vôtre. Évitez ses attaques lasers à l'aide des sauts, puis contre-attaquez en Hypermode ou à l'aide de tirs chargés une fois que sa position est stable. Lorsqu'elle disparaît, repérez-la avec votre viseur radioscopique. Finissez le combat en tirant avec vos plus puissantes attaques jusqu'à remporter la victoire. Vous obtenez suite au combat le **grappin électrique**.

Vous pouvez utiliser votre nouvelle capacité pour débloquer certaines portes, comme par exemple celle d'en face. Effectuez la manipulation qu'on vous a indiquée, puis franchissez ensuite le passage. Vous recevrez bientôt un appel de l'Unité Aurora, puis il vous faudra regagner votre vaisseau pour faire route vers Elysia. Le chemin pour regagner le vaisseau est le suivant : suivez le couloir jusqu'à la station de transit 1-B, puis agissez sur le panneau de contrôle situé sur le mur (après l'avoir scanné) pour appeler le train. Actionnez ensuite, grâce à la Wiimote, le panneau de contrôle de ce dernier, une fois à l'intérieur. Vous vous retrouvez alors à la station de transit 1-A. En descendant du train, passez la porte au bout du couloir. Ouvrez la porte avec votre nouveau pouvoir pour poursuivre jusqu'à votre vaisseau et ensuite choisir le site d'atterrissage A d'Elysia comme prochaine destination.

Elysia

Célestius (3)

Après avoir atterri, jetez un oeil à votre carte pour observer le coin ouest encore inexploré. C'est ici que se trouve

l'artefact Chozo. Pour vous y rendre rapidement, entrez dans la station de sécurité d'en face, sortez par la porte ouest, puis utilisez le canon pour rejoindre la Jonction. Une fois à l'intérieur, continuez par la première porte sur votre gauche pour gagner le Poste Accroligne Charlie. Le rail est bloqué par une porte. Utilisez sur cette dernière le grappin électrique afin de l'ouvrir, puis accrochez-vous au rail avec ledit grappin.
Vous allez atterrir sur une première plate-forme, et il vous faudra atteindre l'autre d'en face, pour ensuite utiliser votre attaque en vrille afin de franchir le précipice jusqu'à la porte. Dans cette pièce, un bouclier d'énergie vert bloque l'accès à un tunnel. Faites-le disparaître en utilisant le grappin électrique sur le terminal de gauche, puis pénétrez dans ce tunnel. Dans cette nouvelle pièce, utilisez les missiles à tête chercheuse pour tirer en même temps sur les quatre lumières, ce qui révélera un nouveau tunnel. Vous allez ensuite trouver un morceau d'équipement au centre du sol. Il semblerait que cette partie soit un élément crucial de la salle des machines, et vous aurez besoin de le remettre à sa place. Sautez alors sur le rebord à proximité, puis attrapez l'équipement avec le grappin pour le projeter en l'air. Effectuez ensuite rapidement un tir chargé sur celui-ci pour que ce morceau aille se placer à sa position d'origine, sur la machine. Avec la machine reconstituée, la **Boule Araignée** devient accessible.

Après avoir acquis ce pouvoir, la plate-forme va se déplacer de côté, révélant un trou. Sautez à l'intérieur et entrez dans le tunnel. Maintenez Z appuyé, puis rejoignez les circuits prévus pour la Boule Araignée et poursuivez. Lorsque vous semblez bloqué par les flammes, lâchez Z un court instant pour vous laisser rouler sur la suite du parcours, puis réappuyez dessus illico pour vous agripper de nouveau à la suite du circuit. Après vous être retrouvé sur une première plate-forme qui vous incite à continuer sur un autre circuit vertical, allez plutôt sur celui du mur opposé, en utilisant la Boule Turbo pour sauter sur l'opposé du circuit, puis poursuivez sur ce chemin jusqu'à une réserve de missiles. Avant de quitter la planète, nous allons aller récupérer une pile d'énergie. Revenez sur la plate-forme pour grimper le long du circuit vertical, puis suivez-le jusqu'à la porte. Roulez à travers le tunnel et sortez par la porte au loin pour rejoindre le Poste Accroligne Charlie.

Une fois à cet endroit, utilisez votre nouveau pouvoir sur les rails verticaux après avoir effectué un saut vrillé sur la plate-forme au loin. Vous allez passer au travers de quelques sections qui sont séparées par une large traverse. Pour les franchir, utilisez la Boule Turbo pour vous jeter d'un rail jusqu'au prochain. Lorsque vous atteignez la seconde plate-forme, effectuez un saut au niveau du puits qui se trouve au-dessus de vous pour atteindre un rail circulaire, puis une fois au sommet, lâchez Z pour récupérer une réserve d'énergie au centre. Le rail mène finalement à une plate-forme presque identique à celle par laquelle vous avez débuté. Sautez en vrille jusqu'à la porte. Vous voici alors à Jonction. Franchissez la première porte à gauche. Pénétrez dans le slot de la grille circulaire pour utiliser ensuite la Boule Turbo et révéler un canon. Insérez-vous à l'intérieur pour qu'il vous projette jusqu'à une porte à franchir. Continuez par la porte au bout de ce puits de maintenance. Une fois dans la prochaine pièce, tournez sur la droite pour trouver un nouvel interrupteur à actionner avec le grappin électrique, ce qui active un hologramme pour la Boule Morphing. Empruntez-le pour atteindre une porte.

Prenez ensuite l'ascenseur afin de descendre et rejoindre la prochaine porte. Utilisez l'ascenseur pour descendre tout en bas et rencontrer un de ces ennemis qui ressuscitent les robots. Éliminez-le comme vous l'aviez fait auparavant, avec plus de facilité cette fois, étant donné que vous avez le viseur radioscopique. Une fois la salle nettoyée, vous trouverez sur le côté ouest de la pièce une porte scellée entre deux turbines. Utilisez le grappin électrique sur ces deux turbines pour envoyer de l'énergie et surcharger leurs circuits, provoquant ainsi l'ouverture de la porte. Pénétrez alors dans l'ouverture pour récupérer une cinquième **pile d'énergie**.

Une fois ceci fait, vous êtes prêt à retourner sur la planète des pirates. Regagnez votre vaisseau au site d'atterrissage A si vous souhaitez partir sans attendre, mais sachez que vous pourrez récupérer quelques réserves de missiles supplémentaires sur cette planète, grâce à la Boule Araignée.

Franchissez maintenant la porte nord de Jonction. Effectuez ensuite un saut vrillé jusqu'aux plates-formes flottantes pour trouver un circuit approprié pour la Boule Araignée. Utilisez-le, et employez la Boule Turbo jusqu'à la fin des diverses sections pour atteindre une nouvelle section. Vous trouverez alors une expansion de missiles pour vaisseau non loin de la fin. Au niveau de la "chambre drones vapeur", utilisez le demi-tuyau pour atteindre la surface supérieure, puis entrez dans le tunnel derrière l'élévateur.
Frayez-vous un chemin en détruisant les obstacles, continuez en hauteur jusqu'à un jet de vapeur. Lorsque vous entrez à l'intérieur, gardez le bouton Z enfoncé pour trouver un circuit sur lequel utiliser la Boule Araignée, puis en le suivant en hauteur vous trouverez une nouvelle réserve de missiles. Une fois dans votre vaisseau, regagnez le centre de

recherches de la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de recherches (2)

Une fois arrivé sur le site d'atterrissage alpha, il va vous falloir rejoindre la salle du bouclier anti-acide. Pour ce faire, prenez le train à la station 1-A (via le passage derrière votre vaisseau) pour arriver à la station 1-B. Sortez de la salle pour aller trouver l'ascenseur et descendre au niveau inférieur pour continuer à travers le couloir, vers une porte qui vous mène à la salle du bouclier anti-acide. Repérez un circuit vertical pour utiliser la Boule Araignée sur le mur de gauche et suivez-le pour tomber dans une petite salle. Vous pouvez voir le bouclier anti-acide à travers la vitre, mais vous ne pouvez pas l'attraper pour l'instant. Entrez plutôt à l'intérieur d'un autre petit tunnel le long du mur. Vous parviendrez au pied d'une tour avec deux slots à sa base. Celui de gauche fait pivoter la partie du bas, tandis que celui de droite se charge de la partie du haut. En faisant tourner les deux portions à l'aide de la Boule Turbo, vous pouvez choisir où le circuit aboutira. Récupérez d'abord l'expansion de missiles en faisant tourner le mécanisme de sorte à sortir par le haut droit. Repositionnez ensuite la tour de manière à ce que les circuits vous fassent sortir en haut à gauche, puis utilisez la Boule Araignée pour suivre le circuit jusqu'à une salle de contrôle. Une fois à l'intérieur, agissez avec le panneau de contrôle pour que le **bouclier anti-acide** vienne jusqu'à vous. Vous pourrez maintenant franchir les pluies d'acide et de gel sans problème.

Tout de suite après avoir récupéré l'armure, des ennemis vont apparaître, il vous faudra les éliminer pour révéler un autre panneau de contrôle au pied de la structure centrale. Descendez puis agissez avec celui-ci pour ouvrir une porte qui mène vers un rebord en hauteur. Cependant, une horde de pirates va également attaquer. Ignorez-les, et dépêchez-vous de monter sur les plates-formes pour rejoindre le rebord, afin de continuer à travers la porte d'en face, qui vous mène au Hall. À cet endroit, approchez des surfaces verticales dont vous vous servez pour rebondir grâce à l'attaque vrillée, pour tomber au niveau inférieur et franchir la porte orange qui vous mène à la salle de préparation des Métroids. Traversez cette pièce par la prochaine porte pour rejoindre le "transit crèche". Marchez au travers de la pluie d'acide jusqu'au rebord fluorescent. Sur votre gauche, vous allez trouver du Phazon cristallisé. Entrez alors en Hypermode pour tirer un hyper missile sur ce Phazon afin de révéler une porte à franchir. Ignorez cette première structure circulaire pour rejoindre la seconde avec l'hologramme de la Boule Morphing. Utilisez la Boule Turbo pour élever la plate-forme jusqu'au plus haut point, ce qui vous permettra d'atteindre un slot au plafond. Plantez une bombe à cet endroit pour activer la première plate-forme circulaire que vous aviez ignorée, puis roulez jusqu'à cette dernière. Utilisez également la Boule Turbo et la faire monter jusqu'en haut. Une fois dans le slot, posez une bombe, ce qui fera apparaître un boss.

Boss : Incubateur Métroid
Visez les bulbes au bout de ses tentacules jusqu'à ce que les quatre se rétractent. Une fois ceci effectué, tirez sur sa bouche jusqu'à l'étourdir. Utilisez ensuite cet instant pour verrouiller le grappin sur un tentacule et le tirer fortement vers vous. Il faut qu'il casse ! Répétez l'opération sur les trois autres tentacules pour venir à bout du boss.

Une fois ce monstre éliminé, la dernière plate-forme circulaire va s'activer. Roulez à l'intérieur, puis faites-la monter comme les deux précédentes. Ceci vous enverra dans un tunnel du plafond. Arrivé environ à mi-chemin du tunnel, vous allez trouver une ouverture dans le plafond avec un circuit pour la Boule Araignée. Rejoignez cet endroit et suivez le circuit pour trouver une nouvelle réserve d'énergie au bout. Redescendez pour poursuivre jusqu'au bout du tunnel, puis plantez une bombe, une fois inséré dans le slot. Cela révèle alors des plaques sur lesquelles utiliser l'attaque en vrille, ce qui vous permettra de grimper jusqu'à une porte. Vous voici maintenant dans la station de transit 3-A. Activez le panneau de contrôle (après l'avoir scanné) pour appeler le train. Une fois à l'intérieur de ce dernier, agissez sur son panneau de contrôle pour le conduire jusqu'à la station 3-B.

Une fois arrivé, sortez par la porte. Maintenant que vous êtes protégé de la pluie d'acide, posez une bombe sur le slot prévu sur la structure circulaire pour tourner de l'autre côté de la pièce. Continuez tout droit sans vous soucier de l'ascenseur jusqu'à cette porte qui mène à la cour de commandement. Éliminez les ennemis du secteur, puis traversez la pluie jusqu'au terminal au fond de la pièce.

Utilisez sur celui-ci le grappin électrique pour vous ouvrir le passage. Continuez alors jusqu'à la porte suivante sans vous soucier de l'acide contre lequel vous êtes protégé. Dans cette nouvelle pièce, une alarme se déclenche lorsque vous entrez. Après avoir réduit en bouillie le comité d'accueil, entrez dans le tunnel prévu pour la boule au niveau du mur droit. En sortant de celui-ci, vous trouverez un circuit pour la Boule Araignée à utiliser, puis vous atteindrez une porte. Vous voici alors dans la station de transit 4-A. Appelez donc le train en utilisant le panneau après avoir scanné ce dernier contre le mur, puis agissez sur le panneau de contrôle du train pour vous rendre à la station 4-B. Allez sauvegarder au niveau du point situé derrière la porte, puis sortez par l'autre porte au bout du couloir. Vous devriez vous trouver à la mine de Phazon.

Éliminez les ennemis du secteur, rendez-vous à l'arrière de la pièce pour agir sur le terminal. Appuyez sur le symbole pour activer la machinerie, puis appuyez sur le cercle vert de gauche pour creuser un trou qui révélera un tremplin. Appuyez sur le second cercle vert pour forer le long d'un autre mur, ce qui révèle un passage vers une réserve de missiles supplémentaires. Utilisez le tremplin créé pour sortir de cette pièce après avoir pris suffisamment d'élan afin de sauter sur le côté gauche. Passez la porte pour ensuite vous trouver devant une autre sur laquelle utiliser le grappin, puis grimpez sur le circuit prévu pour la Boule Araignée. Sautez grâce à une bombe pour rejoindre un autre rail, suivez-le à droite ou à gauche, pour tomber dans un puits avec un slot à la base. Une fois à l'intérieur, utilisez la Boule Turbo pour détruire un des supports de l'ascenseur. Ceci effectué, reprenez le circuit de la Boule Araignée pour prendre à nouveau le puits à l'opposé de la pièce. Utilisez la Boule Turbo une fois de plus pour détruire le second support, ce qui fera descendre l'ascenseur, vous permettant de sortir par la porte du bas. Dans cette pièce, utilisez l'attaque en vrille pour traverser et trouver une porte en haut de ces plates-formes qui ne tarderont pas à être détruites. Vous voici maintenant à la "Carrière 1". Vous ne pouvez pas traverser à cause des poutres minières vertes, donc attendez qu'elles se dissipent pour pouvoir avancer. Allez vous agripper au rebord fluorescent d'en face, puis sur le suivant pour atteindre une porte. Activez l'ascenseur à gauche de la sortie de cette grotte, via le panneau de contrôle, pour descendre d'un niveau.

Vous serez bloqué dans un endroit où vous devrez détruire le canon minier qui flotte au-dessus de vous. Pour ce faire, gardez un des ennemis vivants et attendez que le canon passe en phase d'aspiration. Gardez bien le stick analogique dans la direction opposée afin de ne pas vous laisser aspirer, mais l'ennemi restant, lui, ne devrait pas résister. Si c'est le cas, tirez-lui dessus quelques plasmas chargés pour qu'il lâche prise. A ce moment, vous devrez tirer au centre sur les indicateurs rouges, puis l'un d'eux disparaîtra. Répétez l'opération trois fois en laissant toujours un ennemi vivant, afin de le donner en "nourriture" au canon, puis une fois celui-ci détruit, vous recevrez le **Rayon Nova**.

Vous devrez tout de suite utiliser cette nouvelle arme pour tirer sur la couche de Phazon qui empêche l'accès à l'ascenseur. Utilisez votre viseur radioscopique sur cette couche de Phazon pour repérer deux points jaunes et tirez dessus. Vous pouvez maintenant actionner le levier en insérant les pointillés aux bons endroits. Reprenez maintenant l'ascenseur. Vous vous trouvez tout de suite devant une nouvelle couche de Phazon, puis en utilisant le viseur radioscopique pour repérer un point jaune, tirez dessus afin d'agir ensuite sur le levier comme précédemment. Franchissez la porte située derrière. Utilisez le viseur radiographique sur la colonne centrale pour tirer sur la boule située au centre. Sautez alors dans le puits révélé pour franchir la porte au bout du tunnel. Vous revoici dans la carrière de Phazon, il vous faut tourner sur la droite pour trouver la sixième **pile d'énergie** sur le mur droit devant vous.

Retournez maintenant sur vos pas pour rejoindre la grotte principale, en utilisant le rebord fluorescent que vous aviez aperçu en tombant dans le puits.
Passez la porte verte située au bout du couloir droit, puis repérez la structure en Phazon sur votre droite pour la scanner au viseur radioscopique. Tirez alors sur les points clignotants pour révéler le passage et récupérer une réserve de missiles. Suivez ensuite le couloir pour franchir la porte au bout et atteindre un nouveau point d'atterrissage. Nettoyez le secteur en faisant fondre les plaques de métal à l'aide de tirs chargés, demandez à votre vaisseau d'atterrir ici.

À partir de maintenant, si vous voulez poursuivre l'aventure sans récupérer les dernières piles restantes et trouver de nouvelles réserves de missiles et d'énergie, sautez donc cette partie pour continuer directement au paragraphe de Valhalla. Dans le cas contraire, commencez par rejoindre la planète Norion, où se trouve la septième pile d'énergie.

Norion

Après avoir atterri, rejoignez le Centre Cargo (la salle centrale qui connecte les trois couloirs menant aux générateurs). Une fois à cet endroit, regardez la porte inaccessible près d'un soldat. Ressoudez ensuite le circuit à gauche de cette porte pour l'ouvrir, ce qui vous permet de continuer. Sortez par la porte de l'autre côté de cette pièce, après avoir récupéré l'expansion de missiles au bout du tunnel de gauche, dont les panneaux se rétractent. Suivez le long couloir jusqu'à la porte au bout qui vous conduit au Quai cargo B. Vous voici piégé dans cette pièce, il vous faut éliminer les ennemis dans le but de faire disparaître ces protubérances de Phazon qui libéreront ainsi une porte à cinq verrous. Franchissez-la après l'avoir ouverte, et vous trouverez une porte sur la droite qui bloque la route. Pénétrez alors dans le tunnel de gauche, puis suivez-le jusqu'à une nouvelle porte. Vous allez faire face à un nouvel Incubateur Métroid, à éliminer de la même manière que le précédent, ou alors mieux : scannez-le avec le viseur radioscopique et hop ! Visez le point faible pour le tuer d'un coup ! Après tout, pourquoi se compliquer la vie ? Après l'avoir vaincu, empruntez le tunnel révélé dans le mur. Entrez à l'intérieur par l'ouverture près de la porte et suivez-le jusqu'à une petite alcôve. Après être entré dans celle-ci, emparez-vous de la septième **pile d'énergie** encastrée dans le mur.

Allez maintenant récupérer une réserve de missiles supplémentaires. Au niveau du quai cargo A, repérez le circuit pour la Boule Araignée sur le côté du bâtiment ouest. Sautez vers celui-ci, et suivez-le à travers un tube. Au bout, accrochez-vous sur un autre circuit pour gagner bientôt l'expansion de missiles. Au niveau du poste de maintenance, utilisez vos missiles pour ouvrir la porte centrale, puis franchissez-la pour trouver une nouvelle expansion de missiles. Au niveau du module d'amarrage alpha, repérez l'extension de plate-forme derrière la principale. À partir de là, utilisez le grappin sur un crochet en hauteur pour récupérer une dernière expansion de missiles. Reprenez ensuite votre vaisseau pour rejoindre la planète Bryyo.

Bryyo

Avant-poste de la Fédération

Après avoir atterri au Hangar, vous pouvez maintenant utiliser votre nouveau plasma sur la porte rouge que vous aviez révélée il y a un certain temps. Repérez-la sur un rebord au sud-est, puis une fois à l'intérieur poursuivez par la prochaine porte. Franchissez le couloir jusqu'à la porte, puis une fois dans le couloir des golems, accrochez votre grappin sur le golem situé tout de suite en entrant, et envoyez-lui de l'énergie. Une fois qu'il est plein, posez une bombe sur le slot apparu afin d'alimenter un circuit pour la Boule Araignée à proximité. Avant d'aller le rejoindre, occupez-vous d'éliminer la bestiole qui ne cesse de vous envoyer ces petites bêtes rouges très gênantes, en allant la rejoindre sur sa plate-forme et en lui blastant la bouche durant le laps de temps où elle s'ouvre. Si l'ennemi clignote en rouge, c'est que vous le blessez. Persévérez pour en venir à bout, puis rejoignez tranquillement le circuit pour la Boule Araignée. Roulez donc le long de celui-ci, utilisez les bombes pour franchir les trous, puis utilisez enfin la Boule Turbo. Vous allez finalement rejoindre une partie bizarre de circuit qui nécessite d'effectuer un double-saut à l'aide de vos bombes. Ayez le bon timing pour effectuer cette manoeuvre. Commencez par vous positionner à l'extrême droite du circuit, puis posez deux bombes avec environ une seconde d'intervalle. La première vous envoie en l'air, puis il vous faudra poser une bombe une fois arrivé au point culminant de votre saut. Maintenant, si vous avez correctement posé la deuxième bombe avec le bon timing, vous arriverez pile au moment où elle va exploser, ce qui vous permettra de rejoindre la troisième bombe posée au point culminant de votre premier saut.
Ceci vous permet finalement d'atteindre le circuit au-dessus. Bon courage pour trouver le bon timing... Vous n'avez plus qu'à suivre le chemin jusqu'à l'expansion de missiles.

Sautez par-dessus la plate-forme jusqu'à une autre statue de golem. Effectuez un tir chargé sur celui-ci pour révéler un nouveau slot pour la boule. Plantez une bombe à l'intérieur, ce qui va permettre au golem de faire fondre un obstacle qui bloque le passage vers le promontoire du colosse. Souvenez-vous en pour plus tard. Pour le moment, utilisez la plate-forme au-dessus du gel pour atteindre un haut rebord où vous trouverez une troisième statue de golem. Tirez un missile dessus pour révéler un autre slot pour la Boule Morphing. Posez une bombe à l'intérieur pour que le golem glace les chutes de gel. Maintenant sautez grâce à l'attaque vrillée sur ces plates-formes glacées et rejoignez la porte au bout. Entrez dans le tunnel et utilisez vos bombes pour détruire le gel cristallisé afin de rejoindre un second chemin en bas à droite dans le coin. Vous devrez le suivre jusqu'à une porte, mais avant cela, partez plutôt à gauche et utilisez vos bombes pour poursuivre le long de cette partie de tunnel. Sautez sur les plates-formes grâce à plusieurs bombes pour rejoindre une expansion de missiles en hauteur. Reprenez la sortie dans le coin droit pour rejoindre le tunnel menant à cette porte évoquée précédemment. Une fois dans la Cour Cachée, tirez sur les deux cibles en hauteur afin d'abaisser

la porte. Maintenant, utilisez-la comme une plate-forme et envoyez votre grappin sur le point en hauteur pour franchir le précipice. Grimpez cette colline jusqu'à la porte au sommet, sur votre droite.

Une fois dans le hall de la Cour Cachée, prenez le tunnel pour la Boule Morphing, et sortez par la porte au bout. Vous trouvez en face de vous la tête d'un golem géant. Scannez-la pour dire à votre vaisseau de venir la récupérer avec son grappin. Une fois que la tête a été extraite, vous pouvez maintenant atteindre une expansion de missiles en hauteur dans cette pièce. Glacez la fuite de gel sur votre gauche avec un missile, puis sautez dessus. Maintenant, glacez celle d'en face pour sauter également dessus. Franchissez alors la plate-forme sur le côté, glacez la dernière chute. Ceci vous permet de grimper sur le rebord suivant pour finalement trouver l'expansion de missiles. Retour maintenant au niveau du couloir des golems. Continuez jusqu'à la porte au fond du chemin sud-est, que le second golem avait révélée un peu plus tôt. Vous voici au promontoire du colosse. Regardez en hauteur pour observer une énorme statue de golem au fond. Il lui manque sa tête. Dites à votre vaisseau de venir poser celle-ci sur le corps, ce qui ramène alors la statue à la vie. Elle va ainsi détruire quelques barrières devant vous, révélant un missile supplémentaire pour votre vaisseau et une porte qui vous mène à la passerelle de la salle des machines.

Sautez au centre de la grille, puis utilisez la Boule Turbo pour la faire tourner. Ceci révèle une partie du pont, en sachant que l'autre partie ne peut être révélée qu'à partir du côté de la piste jungle. Cela permet de joindre ces deux sections de Bryyo. Au bout de cette partie de pont, sautez le long des parois latérales une fois qu'elles se sont rapprochées, en utilisant l'attaque en vrille, afin d'atteindre une réserve d'énergie au point culminant. Une fois ceci effectué, revenez en arrière à travers le petit trou dans la grille que vous venez de faire tourner, puis repartez vers votre vaisseau au Hangar, pour maintenant choisir la destination de la Piste Jungle.

Piste Jungle (2)

Après avoir atterri, dirigez-vous jusqu'à la "cour nord jungle". Vous trouverez une expansion de missiles en passant par l'ancienne cour, en utilisant la Boule Turbo sur le côté gauche du tremplin. Après avoir passé le hall nord du générateur, scannez cet énorme générateur sur le côté de la "cour nord jungle" pour dire à votre vaisseau de venir le collecter, révélant ainsi un tunnel pour la Boule Morphing. Pénétrez donc à l'intérieur de celui-ci en l'ayant atteint grâce aux plates-formes, puis franchissez la porte au bout. Vous vous retrouvez alors à la passerelle de la salle des machines. Vous êtes maintenant de l'autre côté. Placez-vous au centre de la grille circulaire pour étendre la seconde partie du pont. Vous pouvez maintenant utiliser facilement ce passage entre l'avant-poste de la fédération et la Piste Jungle. Traversez le pont et rejoignez la Cour Cachée. Pour l'atteindre, montez sur le gel glacé dans le couloir des golems, puis entrez dans le tunnel dans la salle qui suit. Suivez ensuite le passage en bas à droite, pour passer à travers la porte. Une fois dans la Cour Cachée, scannez la grande tour avec votre viseur pour dire à votre vaisseau de venir y poser le générateur. Ceci vous permettra alors bientôt d'atteindre la pile d'énergie. Pour l'attraper, utilisez le grappin pour franchir le précipice, puis montez la colline jusqu'au tremplin. Utilisez la Boule Turbo pour sauter d'abord à droite de ce demi-tuyau, vers une petite alcôve contenant une expansion de missiles. Reprenez ensuite de l'élan pour rejoindre le côté gauche du demi-tuyau, puis suivez le chemin. Vous trouverez, après avoir sauté par-dessus le trou, la **pile d'énergie** encastrée dans le mur d'en face. Maintenant que vous avez collecté toutes les piles d'énergie mise à part la dernière, retournez à votre vaisseau pour prendre la direction de Valhalla après avoir sélectionné le système de Gaflar sur la carte.

Valhalla

Après avoir atterri, traversez le pont pour trouver la dernière **pile d'énergie** sur la droite. Insérez-en d'ailleurs une dans un récepteur vide à gauche de la grande porte. Ceci va activer un panneau de contrôle sur lequel il vous faudra agir pour ouvrir la porte vous menant à l'accès du hangar A. Utilisez votre grappin pour traverser le précipice, puis tirez sur le cadavre bloquant l'accès au panneau de contrôle. Agissez sur ce dernier pour ouvrir la porte. Vous voici au module de réparation. Franchissez la porte au niveau inférieur au nord-ouest, et vous trouverez deux nouveaux récepteurs pour les piles d'énergie le long du mur est. Toutefois, ceux-ci sont obstrués par des plaques de métal. Effectuez des tirs chargés sur ces dernières pour les faire fondre, puis insérez les piles d'énergie dans chacun des récepteurs. Vous pouvez accéder alors au niveau supérieur, à partir duquel il vous faudra effectuer un saut en vrille jusqu'à la porte pour trouver une nouvelle expansion de missiles.

Retour au module de réparation. Montez la pente de la salle, puis suivez le couloir jusqu'à la porte en hauteur. Effectuez un tir chargé dans la vitre fissurée sur la droite pour la détruire. Sautez à travers, puis envoyez un autre tir chargé dans le coin en bas à droite de la porte fissurée pour révéler une petite ouverture. Roulez au travers et continuez derrière la porte. Vous voici alors parvenu à l'accès de sécurité. Tournez à droite et franchissez la porte qui mène au laboratoire médical alpha. Les débris d'en face bloquent l'accès au reste de la pièce. Tirez trois missiles pour nettoyer tout ceci et vous ouvrir le passage. Vous trouverez alors un petit panneau sur la gauche qui vous permet d'accéder à un tunnel. Utilisez votre grappin sur ce panneau, puis pénétrez à l'intérieur du tunnel pour trouver une expansion de missiles à la fin.

De retour au niveau de l'accès de sécurité, tournez à gauche et franchissez la porte pour rejoindre l'ascenseur auxiliaire. Il est pour le moment hors circuit, donc utilisez votre grappin sur le panneau le long du mur d'en face, puis tirez pour faire apparaître un récepteur. Placez à l'intérieur une pile d'énergie pour activer l'ascenseur. Agissez ensuite sur le panneau de ce dernier pour monter d'un niveau et franchir la porte. Utilisez la Boule Morphing pour glisser à l'intérieur d'un petit trou à gauche des débris, et poursuivez tout en bas du corridor, après les fenêtres, pour trouver quatre verrous jaunes. Utilisez les missiles à tête chercheuse sur ces derniers et continuez à travers la porte qui vous mène au laboratoire de xénorecherches. Suivez le couloir jusqu'à une porte cassée. Tirez un missile pour ouvrir la voie, et sautez à l'intérieur du laboratoire. Maintenant localisez le générateur non loin de là où vous avez atterri, puis utilisez votre grappin sur les deux panneaux pour révéler deux récepteurs. Insérez à l'intérieur de chacun d'eux une pile, ce qui révèle un tunnel pour la Boule Morphing. Rendez-vous à l'intérieur pour trouver une expansion de missiles pour votre vaisseau.

Continuez dans le tunnel en vous débarrassant des obstacles grâce aux bombes, et vous revoici alors au niveau de l'accès de sécurité. Revenez maintenant à la passerelle d'observation. La porte à votre droite manque d'énergie. Placez donc une pile d'énergie dans le récepteur à proximité, puis franchissez cette porte. Vous voilà à Jonction A. Franchissez la porte bleue sur la droite pour trouver une réserve d'énergie supplémentaire. Passez ensuite la porte verte à l'opposé de la pièce précédente. Gagnez maintenant la porte à l'autre bout de cette pièce. Vous voici maintenant dans la chambre de l'Aurora. Les deux récepteurs d'en face sont bloqués par une écoutille en dysfonctionnement. Montez alors sur la pente qui va suivre et tournez-vous pour faire face au mur contenant les deux récepteurs d'énergie.
Vous devriez voir un mécanisme à travers l'ouverture. Tirez un missile sur ce dernier pour régler le problème, vous permettant d'accéder aux récepteurs. Placez une pile dans chacun d'eux pour faire descendre trois ponts. Ces derniers mènent à un ascenseur, mais pour l'atteindre, il va vous falloir une fois de plus éliminer un nouvel Incubateur Métroid. Vous pourrez le vaincre facilement en utilisant le viseur radioscopique et en tirant ainsi sur son point faible.

Rejoignez ensuite l'ascenseur pour franchir une porte. Dans cette nouvelle pièce, allez au bout pour franchir la prochaine porte. Agissez avec le panneau d'en face pour entrer le code 78356 (trouvé normalement sur le PDA à proximité d'un cadavre) afin de découvrir un message secret provenant de l'unité Aurora. Tournez-vous et utilisez votre grappin sur la station, pour lui envoyer de l'énergie.

Une fois celle-ci énergisée, un terminal va apparaître. Utilisez le viseur radioscopique et entrez le code dévoilé pour obtenir le code pirate. Retournez maintenant à votre vaisseau et prenez la destination du centre de commandement pour commencer l'assaut sur la planète des pirates.

Planète des pirates

Centre de commandement (2)

Après avoir atterri sur le site d'atterrissage Bravo, rejoignez l'accès au poste de défense. Pour atteindre cet endroit, prenez l'ascenseur jusqu'au deuxième niveau, puis utilisez l'hologramme jaune sur la grille circulaire. Franchissez la porte. En passant d'ailleurs dans la salle de l'ascenseur, lancez votre grappin sur le panneau à droite de l'autre élévateur, puis envoyez de l'énergie. La porte va ensuite s'ouvrir, révélant un autre ascenseur en mauvais état. Montez sur ce dernier pour le faire descendre d'un mètre environ, puis envoyez un tir chargé sur le câble qui maintient l'élévateur pour le faire tomber. Ceci vous permet de sauter vers l'expansion de missiles d'en face. Une fois à l'accès au poste de défense, utilisez alors votre viseur radioscopique sur le panneau de Phazon pour tirer sur les quatre points faibles révélés et poursuivre votre route jusqu'à la porte. Dans cette pièce, éliminez les ennemis, ignorez tout le reste à cet étage pour l'instant. Montez plutôt sur la structure centrale, puis utilisez les plates-formes périphériques pour monter

au sommet du puits. Agissez sur le terminal au sommet en utilisant votre viseur radioscopique, après avoir entré le code, détruisez les trois panneaux de Phazon apparus, toujours en utilisant votre viseur radioscopique. Descendez sur les plates-formes périphériques pour vous occuper une à une des 3 structures en Phazon. Avec les trois panneaux détruits, un slot pour la bombe va apparaître au sommet du puits, près du terminal que vous venez d'utiliser. Rejoignez donc ce slot et plantez une bombe pour désactiver le bouclier qui protège la planète.

Vous avez maintenant rendez-vous avec l'amiral au point indiqué. Sautez au fond du puits et agissez avec votre grappin sur la station de contrôle pour lui prendre son énergie. Ceci va désactiver un bouclier juste à sa droite, vous permettant d'accéder à un tunnel. Rendez-vous à l'intérieur pour vous trouver sur l'ascenseur dans le puits bleu puis continuez. Une fois au contrôle des flux, vous verrez une écoutille qui recouvre un deuxième tunnel. Utilisez votre grappin sur celle-ci, puis pénétrez à l'intérieur de ce tunnel. Vous allez arriver dans une petite pièce circulaire, qui entoure une structure bleue. Roulez de l'autre côté de la pièce et sautez sur le circuit pour la Boule Araignée en utilisant des bombes pour éviter les trous. Après le premier trou, allez récupérer l'expansion de missiles sur la gauche. Continuez de suivre le circuit jusqu'à ce que vous tombiez sur une autre petite pièce contenant un interrupteur d'énergie. Utilisez votre grappin pour envoyer de l'énergie afin de faire disparaître un autre bouclier. Maintenant, évitez l'ascenseur et tournez à gauche pour trouver un autre tunnel, vous amenant à la cour de commandement. Une fois à cet endroit, sortez par la porte à droite, puis franchissez simplement ce couloir jusqu'à la prochaine porte.

Vous voici face à l'amiral Dane. Lorsque vous entrez dans la pièce, il est venu avec un groupe d'une douzaine d'hommes. Il va vous falloir escorter ces derniers jusqu'à une grande porte de sécurité. Il faudra qu'il y ait au moins quatre survivants pour permettre la destruction de cette porte. Malheureusement, les hommes qui vous accompagnent ont une faible défense et attaquent de manière médiocre. À vous de les garder en vie. N'oubliez pas d'utiliser les containers le long du chemin pour regagner de l'énergie. Franchissez la porte devant laquelle se trouve un garde. Vous voici au poste de transit 1104. Utilisez le grappin sur la porte pour lui envoyer de l'énergie et la franchir.
Sautez sur le rebord d'en face et tournez à droite. Éliminez l'ennemi apparu, franchissez la porte en hauteur. Une fois au poste de transit 0203, battez les pirates situés sur la plate-forme en hauteur, puis après que le train soit passé sur la gauche, sautez dans cette direction et éliminez un autre groupe d'ennemis sur une autre plate-forme. Débarrassez-vous ensuite des ennemis volants, un autre train va apparaître, vous permettant de suivre le chemin jusqu'à une autre section.

Éliminez les ennemis sur la gauche en utilisant l'Hypermode, suivez les hommes sur la rampe à l'opposé de la pièce, jusqu'à la porte. Vous voici au tunnel de transit P68. Blastez les aliens de cet endroit, ravitaillez-vous grâce aux containers, puis franchissez la porte. Vous êtes au poste de transit 0204. Suivez vos hommes, en ouvrant rapidement trois containers le long de la route. Lorsque vous entrez dans la prochaine pièce principale, contournez rapidement le coin pour éliminer un nouveau groupe d'ennemis. Utilisez l'Hypermode ! Une fois tout nettoyé, continuez à travers la porte. Au tunnel de transit P69, ouvrez les containers, faites attention aux mines, puis utilisez également les missiles et vos plasmas chargés pour éliminer deux ennemis.

Sautez ensuite vers la porte. Vous voilà au poste de transit 0205. N'hésitez pas à activer l'Hypermode lorsque vous entrez, puis éliminez les deux ennemis par-dessus les circuits. Une fois qu'ils sont morts, il vous faudra éliminer un berseker que vous pourrez battre en une fois si vous utilisez le viseur radioscopique. Maintenant suivez rapidement les circuits pour éliminer quelques pirates supplémentaires. Une fois que la pièce est sécurisée, trois nouveaux ennemis apparaissent au bout de la pièce. Occupez-vous en. Vos hommes vont ensuite se charger de la porte.

Placez votre main sur le panneau de droite pour ouvrir la voie. Au tunnel de transit P70, sautez dans le Phazon du dessous pour regagner de l'énergie, puis agissez sur le panneau de contrôle sur le bord à droite afin d'ouvrir la grande porte. Vous voilà au poste de transit Léviathan. Montez sur une des pentes latérales, puis sautez sur la plate-forme centrale. À partir de là, sautez vers le rebord fluorescent, mais quand vous l'atteindrez, un pirate va apparaître et vous pousser en arrière. Il va vous falloir lui faire payer cet affront. Il est accompagné de quelques sbires, mais concentrez vos attaques sur celui-ci. Par ailleurs, sa présence perturbe votre viseur radioscopique. Utilisez l'Hypermode sur cet ennemi qui va souvent se téléporter à l'opposé de la pièce. Soyez donc préparé à le recevoir. Après l'avoir tué, votre viseur radioscopique est à nouveau opérationnel. Éliminez ensuite les ennemis restants grâce à ce dernier pour plus de facilité. Une fois que la pièce est nettoyée, revenez vers le rebord fluorescent et agissez sur l'interrupteur pour rétracter le toit. Descendez par le trou à proximité, et demandez à votre vaisseau de venir détruire le mur, ce qui révélera un tunnel. Une fois que votre vaisseau a atterri, prenez la destination de la graine.

Graine

Sautez sur les plates-formes pour atteindre la porte. Utilisez le viseur radioscopique pour découvrir le point faible des tentacules, puis tirez dessus pour vous ouvrir la voie et continuer à travers la porte. (Planète des pirates, coeur du Léviathan). Lorsque vous arrivez dans la pièce, il vous faudra faire face à Ridley corrompu par le Phazon.

Boss : Omega Ridley
Commencez par tirer au niveau de sa bouche ouverte pour l'étourdir. Agrippez ensuite votre grappin au niveau de son buste, puis tirez-le vers vous pour révéler son point faible. Passez en Hypermode pour tirer sur sa poitrine en utilisant les missiles et les tirs chargés. Après avoir encaissé un quart de dommages, l'ennemi va améliorer son armure, ce qui vous empêchera de la tirer avec le grappin. À la place, assommez Ridley en détruisant ses deux boules d'énergie ou bien en continuant à tirer dans sa bouche, puis utilisez votre viseur radioscopique pour découvrir les deux points faibles. Détruisez-les pour lui faire ôter son armure. Continuez de viser sa bouche pour l'assommer, utilisez une fois de plus l'Hypermode sur sa poitrine.
Après avoir remporté la victoire, vous obtenez **l'hyper grappin**. Utilisez alors le grappin électrique (en Hypermode) sur les deux tentacules apparus au plafond pour leur envoyer de l'énergie et les détruire. Appuyez sur A au niveau du coeur afin de le faire exploser.

Avec la dernière graine détruite, Samus va maintenant retourner dans l'espace. Après que l'unité Aurora vous ait parlé de Samus sombre, vous devrez trouver un appareil de téléportation pour rejoindre votre rivale. Retournez au poste de commandement pour le trouver.

Centre de commandement (3)

Vous atterrissez sur le site bravo. L'appareil de téléportation que vous recherchez est localisé dans une pièce lointaine seulement accessible en train. Heureusement, vous avez récemment acquis un pouvoir qui peut ouvrir la route par le poste de commandement, donnant accès au poste de transit 2-A. Pour retourner à ce poste de commandement, utilisez l'ascenseur dans la salle qui porte le même nom, pour l'emmener au deuxième niveau et continuez tout droit. Une fois au poste de commandement, explorez la pièce pour trouver une masse organique à l'arrière. Utilisez sur celle-ci l'hyper grappin après être passé en Hypermode, puis envoyez de l'énergie pour la détruire. Passez la porte apparue. Une fois au poste de transit 2-A, faites venir le train après avoir scanné le panneau sur le mur et l'avoir activé avec la main. Agissez ensuite sur le panneau de contrôle du train pour rejoindre la station 2-B. Une fois à cet endroit, sortez du train puis franchissez la porte. Un bouclier d'énergie bloque l'accès au portail. Grimpez la pente pour trouver un panneau endommagé, recouvrant un tunnel pour la Boule Morphing. Détruisez-le avec une bombe et glissez-vous dans ce tunnel pour vous retrouver dans une petite section.

Utilisez le grappin électrique sur l'interrupteur pour absorber son énergie et faire disparaître les boucliers, vous permettant d'accéder à l'hologramme au centre et y rentrer. Une fois à bord du vaisseau de combat du Léviathan, agissez avec le terminal d'en face. Vous recevez ensuite un message de l'amiral, il vous faut retourner à votre vaisseau pour gagner Phaaze. Attention, le retour arrière ne sera plus possible à partir de maintenant.

Phaaze

En descendant du vaisseau, vous allez être surchargé de Phazon. Appuyez sur A lorsque cela vous est demandé, vous vous retrouverez constamment en Hypermode. Attention de bien surveiller la barre jaune et à faire en sorte qu'elle ne soit jamais remplie totalement, car cela serait la mort assurée. La barre augmente d'elle-même, mais également lorsque vous prenez des dommages. Soyez donc vigilant et récoltez un maximum d'orbes d'énergie, puis profitez des structures en Phazon que vous rencontrerez pour envoyer de l'énergie avec l'hyper grappin. Maintenant, suivez le chemin jusqu'à la porte. Vous parvenez à la gorge. Sautez au niveau du secteur du dessous et envoyez votre grappin sur la masse organique bloquant le chemin. Surchargez-la de Phazon pour vous ouvrir la voie, puis sautez dans le trou révélé et continuez par la porte. A la grotte Alpha, utilisez la Boule Morphing pour passer au travers de ces tentacules en Phazon, sautez pour atteindre le rebord et trouver une structure, également en Phazon, qui bloque votre progression. Tirez un hyper missile pour la détruire, puis sautez au travers et suivez les plates-formes jusqu'à la porte. Vous voilà à l'accès de

la grotte Béta. Entrez dans le tunnel pour la Boule Morphing le long du mur gauche pour parvenir dans une petite caverne. Utilisez l'Hyper Boule pour détruire toutes les protubérances autour du tunnel, ce qui détruira les obstructions. En sortant du tunnel, continuez à travers la porte, pour rejoindre la grotte Béta. Sautez sur les plates-formes jusqu'à trouver une nouvelle obstruction cristallisée. Tirez un hyper missile dessus, puis sautez en vrille à travers la caverne. Descendez grâce à quelques rebords, détruisez un nouveau groupe de cristaux et poursuivez à travers la porte.

Au tunnel de descente, changez-vous en boule pour franchir le petit trou d'en face, puis utilisez l'attaque de l'Hyper Boule pour détruire toutes les protubérances, ce qui fait exploser la masse au milieu. Ceci révèle un trou dans lequel vous pouvez sauter. Répétez cette action deux fois de plus avec les étages inférieurs pour atterrir dans la bouche d'une créature. Utilisez l'Hyper Boule pour la tuer et continuer à travers la porte. Dans la grotte Métroide, sautez dans ce secteur et faites face à une porte bizarre. Pour l'ouvrir, tirez sur les yeux qui l'entourent. Après avoir subi suffisamment de dommages, la créature sera assommée. Tirez sur la porte et franchissez-la. Une masse de Phazon bloque le passage. Ouvrez ce dernier en battant tous les ennemis pour révéler une porte et la franchir. Au puits incubateur, sautez d'abord dans le puits, puis tirez dans la bouche de cette créature jusqu'à pouvoir franchir la porte. Une fois dans le tunnel, tirez un missile sur le sol rouge pour le faire se rétracter et sautez jusqu'à la prochaine porte. Une fois à la chambre genèse, vous verrez que la grande masse organique au centre est en fait un utérus géant. Utilisez votre grappin pour tirer deux portions de chaque côté, puis activez votre viseur radioscopique pour localiser l'embryon et le bombarder de vos blasts.
Changez de côté de temps à autre, puis au bout d'un certain temps, vous ferez exploser l'utérus. Une fois qu'il est détruit, approchez du grand trou pour faire enfin apparaître Samus sombre.

Boss : Samus sombre
Dans un premier temps, tirez-lui constamment dessus. Lorsqu'elle s'envole et que des bulles l'entourent, cela signifie qu'elle est en train de recharger son énergie. Tirez alors des hyper missiles pour minimiser ce regain d'énergie. Utilisez ensuite le viseur radioscopique pour localiser le réel Samus sombre parmi ses clones.

Boss : Unité Aurora 313
Tirez sur l'extrémité de ses quatre antennes pour les faire se rétracter. Une fois ceci effectué, ses récepteurs vont devenir jaunes. Tirez rapidement dessus, puis après avoir reçu suffisamment de dégâts, Aurora va être assommée. Lancez alors votre grappin sur l'écoutille au bas de l'Aurora, puis tirez pour l'ouvrir, ce qui exposera son point faible. Tirez rapidement en utilisant également vos missiles, puis répétez ce procédé jusqu'à ce que le boss s'énerve.

Boss : Tête de l'Aurora
Déplacez-vous en contournant la tête pour viser le point violet lumineux en bas à l'arrière de celle-ci. Lorsque la tête se met à tourbillonner au sol, assommez-la en tirant sur le cylindre du dessous.

METROID PRIME : 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 (METROID PRIME)

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).

Midnight Pool

© Gameloft 2008

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Obtenir Mike.

Vaincre deux fois Mike dans le mode histoire.

Obtenir Nico.

Vaincre deux fois Nico dans le mode histoire.

Obtenir Spike.

Vaincre deux fois Spike dans le mode histoire.

Millennium Championship Paintball 2009

© Activision / Fun Labs 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TIPPMANN X7 AK47

A l'écran de sélection des tenues de l'équipe, faites : **Haut, Haut, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche et Gauche** pour débloquer le X7 AK47.

MLB Power Pros 2008

© 2K Sports / Konami

+ D'INFOS FORUM

FORMES EXTRAS

Sur le menu principal, faites : **Droite, Gauche, Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Bas, Gauche** pour débloquer toutes les formes extras.

JOUEURS MLB ET MENU CUSTOM PLAYER

Allez dans la section "My Data" du menu principal et choisissez l'option "View or Delete Custom Players/Password Display". Faites ensuite : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, 1 et 2** pour voir les joueurs MLB et le menu Custom Player.

Monopoly : Editions Classique et Monde

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLATEAUX SECRETS

Cartes

Obtenir 224 tampons et compléter 8 plateaux.

Fromage

Obtenir 56 tampons et compléter 2 plateaux.

Déco

Obtenir 168 tampons et compléter 6 plateaux.

Futur

Obtenir 6 tampons et compléter 6 plateaux.

Glace

Obtenir 112 tampons et compléter 4 plateaux.

Jungle

Obtenir 84 tampons et compléter 3 plateaux.

Bonbons

Obtenir 22 tampons et compléter 22 plateaux.

Monster Hunter 3

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RACCOURCIS

Forêt Moga

A partir de la zone du campement, plongez dans l'eau, allez vers le fond, tout droit, vous arriverez en zone 9.

Plaine de sable

A partir de la zone du campement, dirigez vous vers la boîte rouge, à sa droite, tout droit, se trouve un tunnel qui mène en zone 7.

Forêt inondée

Du côté de la tente se trouve une grotte sous-marine qui mène en zone 6.

Map de la quête Ceadus

A gauche de la tente se trouve une crevasse, sautez dedans pour atteindre la zone 2.

BONUS DE NOURRITURE

Bonus de nourriture pour le village aux quêtes 2*, et pour la ville, du hr 0 à 8 :

Viande + Viande ========> +20 vie
Viande + Poisson =======> +10 Oxygène
Viande + Céréale =======> Aucun effet
Viande + Légume ========> Aucun effet
Viande + Laiterie ======> +10 vie & +10 défense
Viande + Boisson =======> +10 vie & attaque augmentée (pt)
Poisson + Poisson ======> +30 oxygène & +3 res eau
Poisson + Céréales =====> +10 oxygène & +25 endurance
Poisson + Légume =======> +5 res eau
Poisson + Laiterie =====> +10 oxygène & -10 vie
Poisson + Boisson ======> +10 vie & +10 oxygène
Céréale + Céréale ======> +25 endurance & +3 res foudre
Céréale + Légume =======> +3 res foudre & -10 vie
Céréale + Laiterie =====> +20 vie & +5 défense
Céréale + Boisson ======> Aucun effet
Légume + Légume ========> +3 res dragon & -10 vie
Légume + Laiterie ======> Aucun effet
Légume + Boisson =======> -10 oxygène & -15 endurance
Laiterie + Laiterie ====> +10 défense & +3 res feu

Laiterie + Boisson =====> +20 vie & -10 oxygène

Boisson + boisson vous donnera, au hasard, deux des bonus suivants :

+30 vie
Attaque augmentée (pt)
+5 défense
-30 oxygène
-25 endurance

Bonus de nourriture pour le village aux quêtes 4*, et pour la ville, du hr 9 à 17 :

Viande + Viande ========> +30 vie
Viande + Poisson =======> +10 Oxygène & +20 vie
Viande + Céréale =======> +20 vie & +25 endurance
Viande + Légume ========> Aucun effet
Viande + Laiterie ======> +20 vie & +5 défense
Viande + Boisson =======> +20 vie & attaque augmentée (pt)
Poisson + Poisson ======> +50 oxygène & +3 res eau
Poisson + Céréales =====> +30 oxygène & +25 endurance
Poisson + Légume =======> +5 res eau
Poisson + Laiterie =====> -25 endurance & +10 vie
Poisson + Boisson ======> +30 vie & +3 res foudre
Céréale + Céréale ======> +50 endurance & +3 res foudre
Céréale + Légume =======> +3 res foudre & -10 vie
Céréale + Laiterie =====> +50 endurance & + 10 défense
Céréale + Boisson ======> Aucun effet
Légume + Légume ========> +5 res dragon & -50 endurance
Légume + Laiterie ======> Aucun effet
Légume + Boisson =======> +30 vie & -25 endurance
Laiterie + Laiterie ====> -20 vie
Laiterie + Boisson =====> Aucun effet

Boisson + boisson vous donnera, au hasard, deux des bonus suivants :

+40 vie
Attaque augmentée (pt)
+10 défense
-30 oxygène
-25 endurance

Bonus de nourriture pour le village aux quêtes 5*, et pour la ville, au hr 18+ :

Viande + Viande ========> +50 vie
Viande + Poisson =======> +50 oxygène & + 40 vie
Viande + Céréale =======> +40 vie & +50 endurance
Viande + Légume ========> +40 vie & +5 res dragon
Viande + Laiterie ======> +40 vie & +10 défense
Viande + Boisson =======> +40 vie & attaque augmentée (pt)
Poisson + Poisson ======> +50 oxygène & +3 res eau
Poisson + Céréales =====> +50 oxygène & +25 endurance
Poisson + Légume =======> +50 vie & +5 res feu
Poisson + Laiterie =====> -50 endurance & +30 vie
Poisson + Boisson ======> +40 vie & +5 res glace
Céréale + Céréale ======> +50 endurance & +3 res foudre

Céréale + Légume =======> +3 res foudre & +5 res dragon
Céréale + Laiterie =====> +50 endurance & +15 défense
Céréale + Boisson ======> Aucun effet
Légume + Légume ========> +8 res dragon
Légume + Laiterie ======> +50 vie & -50 endurance
Légume + Boisson =======> Attaque augmentée (gd) & -25 endurance
Laiterie + Laiterie ====> +30 vie & + 15 défense
Laiterie + Boisson =====> +5 res feu & -30 oxygène

Boisson + boisson vous donnera, au hasard, deux des bonus suivants :

+50 vie
Attaque augmentée (gd)
+15 défense
-30 oxygène
-25 endurance

Monster Hunter G

© Capcom

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COULEURS DE WYVERNS

MonoDevil (Monoblos blanc)

Eliminer un Monoblos (couronne d'argent).

Rioheart (Rathian rose)

Eliminer un Rathian (couronne d'argent).

RioSoul (Rathalos bleu)

Eliminer un Rathalos (couronne d'argent).

MODE TRIAL

Terminer la quête "Jungle Menace" pour débloquer le mode Trial.

Epreuves de Basarios

Terminer la quête "Basarios: Unseen Paril"

Epreuves de Cephadrome

Terminer la quête "The Land Shark"

Epreuves de Gravios

Terminer la quête "Terror of the Gravios!"

Epreuves de Gypceros

Terminer la quête "Slay The Gypceros!"

Epreuves de Khezu

Terminer la quête "The Shadow In The Cave"

Epreuves de Kut Ku

Terminer la quête "Jungle Menace"

Epreuves de Monoblos

Terminer la quête "Horn of the Monoblos"

Epreuves de Plesioth

Terminer la quête "Water Wyvern in the Desert"

Epreuves de Rathalos

Terminer la quête "Attack Of The Rathalos!"

Epreuves de Rathian

Terminer la quête "Queen Of The Desert" ou la quête "Slay The Rathian!"

QUÊTES OFFLINE

Livrer une pierre de feu

Débloquer et terminer les quêtes Gravimos, Diablos et Furufuru.

Diablos

Acheter une armure Monoblos.

Furufuru

Acheter une armure Rangosta.

Gravimos

Acheter une armure Galeos.

Lao Shan Long

Terminer toutes les quêtes offline.

Rioleia rose et Rioleus bleu

Terminer la quête de la pierre de feu.

Monster Jam

© Activision 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VÉHICULES À DÉBLOQUER

El Toro Loco	70 000 Points
Suzuki	110 000 Points
Maximum Destruction	235 000 Points
Destroyer	710 000 Points
Blacksmith	750 000 Points

Mortal Kombat Armageddon

© Midway 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer avec la Wiimote lorsque vous êtes dans la crypte.

Blaze

Haut (croix), Gauche (croix), Gauche (Nunchuk), C, Gauche (Nunchuk), Droite (croix)

Daegon

Z, C, Haut (croix), Bas (Nunchuk), Bas (Nunchuk), Gauche (croix)

Meat

Haut (Nunchuk), Gauche (croix), Gauche (croix), Droite (croix), Droite (croix), Haut (Nunchuk)

Taven

C, Gauche (Nunchuk), Z, Haut (Nunchuk), Droite (croix), Bas (Nunchuk)

PERSOS CACHÉS

Pour débloquer ces personnages sans tricher en utilisant des cheat codes, vous devez obtenir le nombre de reliques demandées en mode Konquest.

Personnage	Nombre de reliques
Blaze	50
Daegon	30
Meat	10
Taven	Terminer le scénario

BONUS DE 20 000 PIÈCES

Trouvez 20 reliques en mode Konquest.

NOUVELLES ARÈNES

Artika Arena

Réussir les 7 épreuves de Artika Obliesk.

Edenian Ruins

Après avoir vaincu les crânes géants dans Edenia, avancez jusqu'à ce que tous les coffres apparaissent. Le deuxième sur la gauche contient le bonus que vous cherchez.

Netherrealm Cliffs

Battre Drahmin en mode Konquest.

Pyramid of Argus Arena

Trouver 40 reliques en mode Konquest.

Scorpion's Lair

Après avoir vaincu les crânes géants dans Edenia, avancez jusqu'à ce que tous les coffres apparaissent. Le troisième sur la droite contient le bonus que vous cherchez.

Mr. Driller World

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGE CACHÉ

Pour débloquer Rabbit, le personnage caché, atteignez une profondeur de 2 000 m sur le niveau de la lune avec n'importe quel personnage et dans n'importe quel mode de difficulté.

NIVEAUX BONUS

Le pôle nord

Terminer les six premiers niveaux avec n'importe quel personnage et dans n'importe quel mode de difficulté.

La lune

Atteindre une profondeur de 1 500 m dans le niveau du Pôle Nord avec n'importe quel personnage et dans n'importe quel mode de difficulté.

Muramasa : The Demon Blade

© Rising Star Games / Vanillaware 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES FINS

Kisuke

Fin 1

Eliminez Tokugawa Tsunayoshi.

Fin 2

Vous devez avoir obtenu **la fin 1** pour les deux personnages. Ensuite, allez au château d'Edo et équipez-vous des armes **Mumei Tamanoo et Tsukiotoshi** avant d'affronter Tokugawa Tsunayoshi. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

Fin 3

Vous devez avoir obtenu **la fin 2** pour les deux personnages. Ensuite, allez au château d'Edo et équipez-vous de l'arme **Oboro Muramasa** avant d'affronter Tokugawa Tsunayoshi. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

Momohime

Fin 1

Eliminez Fudo-Myoo.

Fin 2

Vous devez avoir obtenu **la fin 1** pour les deux personnages. Ensuite, allez au Yamato (QG de Shingon) et équipez-vous des armes **Mumei Tamanoo et Tsukiotoshi** avant d'affronter Fudo-Myoou. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

Fin 3

Vous devez avoir obtenu **la fin 2** pour les deux personnages. Ensuite, allez au Yamato (QG de Shingon) et équipez-vous de l'arme **Oboro Muramasa** avant d'affronter Fudo-Myoou. Vous devez remporter le combat pour voir cette fin.

MODE SHIGURUI

Terminer le jeu en mode Shura pour débloquer le mode Shigurui.

REVOIR LES CRÉDITS

Terminez les deux scénario (Kisuke et Momohime) pour avoir accès aux crédits de fin du jeu directement depuis le menu principal.

SE TÉLÉPORTER

Pour pouvoir se téléporter d'un sanctuaire à un autre, il suffit de parler à la femme renard qui se trouve à côté de celui-ci, après avoir préalablement terminé le jeu avec ce personnage dans n'importe quel mode de difficulté.

Mushroom Men : La Guerre des Spores

© Gamecock Media Group / Red Fly Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MUNITIONS ILLIMITÉES

Récupérez les 81 météorites pour obtenir les meilleures armes avec des munitions infinies.

MX vs ATV : Extreme Limite

© THQ / Incinerator Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **CRAZYLIKEA** pour déverrouiller tous les équipements.

TOUS LES GUIDONS

Allez dans le menu des options, puis sur l'écran des codes, et saisissez **nohands** pour déverrouiller tous les guidons.

CHEAT CODES

Allez dans la section Triche du menu Options et entrez les codes suivants.

CRAZYLIKEA	Tout l'équipement Fox Racing
STICKERS	Débloquer 27 illustrations
nohands	Tous les guidons

My Pokémon Ranch

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM

POKÉMON RARES

Phione

Importez 250 Pokémon des versions Perle et Diamant. Le niveau de votre ranch passera à 15.

Mew

Importez 999 Pokémon des versions Perle et Diamant. Le niveau de votre ranch passera à 25.

BONUS À DÉBLOQUER

Free Mode

Obtenez un ranch de niveau 5.

Favoris

Obtenez un ranch de niveau 10.

SÉISMES ET TORNADES

Lorsque vous êtes dans votre ranch, secouez la Wiimote pour provoquer un tremblement de terre et faire tomber tous les Miis et les Pokémon. Faites la même chose après avoir dézoomé au maximum et vous déclencherez une tornade.

MySims

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES UBER-SIMS

Faites monter au maximum le pourcentage correspondant au niveau d'intérêt de chacune de vos villes pour faire venir un invité spécial à proximité de l'hotel le jour suivant.

Amazing Daryl

Fun Town à 100%

Chancellor Ikara

Tasty Town à 100%

Hopper

Cute Town à 100%

Mel

Spooky Town à 100%

Samurai Bob

Studious Town à 100%

Star

Geeky Town à 100%

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause à l'aide du bouton '-' et faites la manipulation suivante avec la Wiimote : **2, 1, Bas, Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Droite et Droite**. Ceci permet de faire apparaître un clavier sur lequel vous allez pouvoir entrer les codes suivants.

`R705aan`	White Jacket
`N10ng5g`	Camouflage Pants
`Tglg0ca`	Diamond Vest
`Gvsb3k1`	Genie Outfit
`I3hkdvs`	Kimono Dress
`T7srhca`	Modern Couch
`Ahvmrva`	Racecar Bed
`Itha7da`	Rickshaw Bed

`Ghtymba`	Hourglass Couch
`F3nevr0`	Bunk Bed

LES OUTILS

Pied de biche

Développez une ville à 1 étoile.

Scie

Développez une ville à 2 étoiles.

Pioche

Développez une ville à 3 étoiles.

Lampe torche

Développez une ville à 4 étoiles.

Plan de monument

Développez une ville à 5 étoiles.

MySims Agents

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES SECRÈTES

Combinaison d'astronaute

A l'écran de création de personnage, faites : **Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite**.

Tenue de ninja

A l'écran de création de personnage, faites : **Droite, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche**.

Tenue d'infiltration

A l'écran de création de personnage, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas**.

NOUVELLES RECRUES

Terminer chacune des missions et chacun des niveaux du jeu pour débloquer l'ensemble des personnages à recruter.

MySims Kingdom

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BLOUSON TATOUÉ

En cours de partie, mettez le jeu en pause avec la touche - et faites : **C, Z, C, Z, B, A, B, A** pour débloquer cette tenue spéciale.

TENUE DE DÉTECTIVE

En cours de partie, mettez le jeu en pause avec la touche - et faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite** pour débloquer cette tenue spéciale.

TENUE D'ÉPÉISTE

En cours de partie, mettez le jeu en pause avec la touche - et faites : **Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut** pour débloquer cette tenue spéciale.

AVOIR SA PROPRE ÎLE

Remplissez tous les objectifs, rendez-vous à Capital Island et attendez la fin des crédits.

MySims Party

© Electronic Arts 2009

NOUVEAUX PERSONNAGES

Nouveaux habitants

Obtenir au moins 60 points sur les mini-jeux qu'ils proposent.

Nouveaux personnages jouables

Obtenir au moins 80 points sur les mini-jeux qu'ils proposent.

MySims Racing

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ACCESSOIRES

Au menu principal, allez dans la section des codes de triche du menu Extras et saisissez les codes suivants pour obtenir des parties supplémentaires pour vos véhicules. Une fois celles-ci débloquées, entrez dans le garage du mode Story pour les équiper.

`36mj5v`	Accessoire Hoistein
`k4c2sn`	Accessoire Méga Spoiler

Myth Makers : Super Kart GP

© Data Design Interactive 2008

CONTENU BONUS

Catégorie 100cc

Remporter toutes les coupes en 50cc.

Catégorie 150cc

Remporter toutes les coupes en 100cc.

Capacité spéciale

Réussir le Contre-la-montre avec tous les personnages dont vous souhaitez débloquer la capacité spéciale.

Namco Museum Remix

© Namco 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RED MODE (RALLY-X REMIX)

Terminez les niveaux en Rally-X Remix (dernier niveau du monde 4) pour débloquer quatre stages secrets correspondant au Red Mode.

Naruto : Clash of Ninja Revolution - European Version

© Takara Tomy / 8ing 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSOS CACHÉS

Vous devez d'abord terminer le mode Mission au moins une fois.

Gaara

Terminez le mode Solo avec Naruto et Sjikamaru.

Gaï

Terminez la mission 13.5.

Hinata

Terminez le mode Solo avec Neji.

Ino

Terminez le mode Solo avec Sakura.

Itachi

Passez la mission opposant Itachi à Sasuke (après avoir débloqué tous les personnages de départ ainsi que Gaï et Kankuro).

Kankuro

Terminez une fois le mode Mission.

Kisame

Terminez le mode Solo avec Naruto, Sasuke, Kakashi, Gaï et Jiraiya.

Orochimaru

Terminez le mode Solo avec Naruto, Sasuke, Kakashi et Jiraiya.

Shino

Terminez le mode Arcade avec Kankuro.

Temari

Terminez le mode Solo avec Shikamaru.

Tenten

Terminez la mission 20.

Tsunade

Terminez le mode Solo avec Jiraiya

MINI-JEUX

Shadow Clones

Jouez au mini-jeu "Shuriken Training".

Rasengan

Jouez au mini-jeu "Shadow Clones".

Naruto : Clash of Ninja Revolution 2 - European Version

© Tomy / 8ing 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Méthode 1

Pour débloquer les personnages du jeu, l'une des méthodes consiste à accumuler le plus de combats possibles.

Anko

250 combats

Hinata

700 combats.

Baki

350 combats.

Itachi

400 combats.

Kabuto

500 combats.

Kagura

650 combats.

Komachi

90 combats.

Kurenai

120 combats.

Kyuubi Naruto

750 combats.

Orochimaru

200 combats

Sasuke 2

800 combats.

Towa

90 combats.

Méthode 2

Une autre méthode consiste à progresser dans le mode Mission. Vous devez d'abord terminer le mode Histoire en difficulté 2 (ou plus) avant de débloquer les personnages indiqués ci-dessous.

Anko

Terminez 15% des missions avec Orochimaru.

Asuma

Terminez 30% des missions avec Ino, Shikamaru et Choji.

Baki

Terminez 30% des missions avec Gaara, Temari et Kankuro.

Bando

Terminez 20% des missions avec Kabuto.

Itachi

Terminez 30% des missions avec Kakashi, Asuma et Kurenai.

Kabuto

Débloquez tous les personnages sauf UNT Naruto, SS Sasuke, A Hinata, Bando et Kagura.

Kagura

Terminez 30% des missions avec Kabuto, Bando et Tsunade.

Kisame

Terminez 30% des missions avec Gaï, Asuma et Kurenai.

Komachi

Terminez le mode Histoire en difficulté 2 ou plus.

Kurenai

Terminez 30% des missions avec Hinata, Kiba et Shino.

Orochimaru

Terminez 20% des missions avec Jiraiya et Tsunade.

Towa

Terminez le mode Histoire en difficulté 2 ou plus.

Yugao

Terminez 30% des missions avec Baki, Komachi et Towa.

BONUS

Arène : Vallée de la fin

Réussir les dernières missions de Naruto (renard à neuf queues) et Sasuke (2ème forme) en difficulté 2.

Cut-scenes

Terminer le mode Story en difficulté 4. Cette option vous permet de revoir toutes les cut-scenes du jeu sans passer par le mode Story.

Mode Kumite

Terminer premier en mode Score Attack.

Mode Survie

Terminer premier en mode Time Attack.

Voix

Terminer les deux premières missions en 1 contre 3 et en 2 contre 2. Vous pourrez écouter librement les voix des personnages.

MODES 2 JOUEURS

2P Survival

Obtenir au moins le rang Jonin en mode 2P Time Attack.

2P Time Attack

Obtenir au moins le rang Jonin en mode 2P Score Attack.

ATTAQUE DE NIVEAU 4

Effectuez au moins 600 combats pour débloquer la puissance d'attaque de niveau 4.

TRANSFORMATIONS

Hinata éveillée

Vous devez avec réussi les trois séries de missions d'Hinata et de Neji, et avoir complété au moins 50% de leurs tableaux de missions.

Naruto à neuf queues

Vous devez avec réussi les trois séries de missions de Naruto, et avoir complété au moins 50% de son tableau de missions.

Sasuke seconde forme

Vous devez avec réussi les trois séries de missions de Sasuke, et avoir complété au moins 50% de son tableau de missions.

Naruto Shippuden : Clash of Ninja Revolution III - European Version

© Takara Tomy / 8ing 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS D'ARGENT

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde de Naruto : Clash of Ninja Revolution 2 sur votre console pour obtenir automatiquement 50 000 ryo.

ARÈNES CACHÉES

Entrepôt

Débloquez tous les autres niveaux, puis achetez celui-la pour 4 000 ryo dans la boutique.

Rue Shirato

Débloquez tous les autres niveaux, puis achetez celui-la pour 4 000 ryo dans la boutique.

Autel silencieux

Débloquez l'entrepôt, la rue Shirato et l'intersection, puis achetez ce niveau pour 5 000 ryo dans la boutique.

DÉBLOQUER LES PERSONNAGES

Anko

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Asuma

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Baki

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Bando

Obtenir au moins 70 000 ryo.

Chiyo

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Choji

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Deidara

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Hidan

Terminer 30% des missions de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi et Kisame. Acheter ensuite le personnage dans la boutique.

Hinata

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Hiruko

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Itachi

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Kabuto

Acheter le premier set de personnages et aller dans la boutique.

Kagura

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Kakashi (Anbu)

Terminer 40% des missions de Kakashi (mission de rang S inclue), et faire 20% des missions de tous les autres personnages. Puis refaire et gagner la mission de rang S, et acheter le personnage.

Kakuzu

Terminer 30% des missions de Deidara, Sasori, Hiruko, Itachi et Kisame. Acheter ensuite le personnage dans la boutique.

Kankuro

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Kiba

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Kisame

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Komachi

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Kurenai

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Orochimaru

Acheter le premier set de personnages et aller dans la boutique.

Sai

Acheter le premier set de personnages et aller dans la boutique.

Sasori

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Sasuke

Acheter le premier set de personnages et aller dans la boutique.

Shikamaru

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Shino

Terminer le mode histoire en difficulté 2 et puissance d'attaque 2. Aller ensuite l'acheter dans la boutique.

Temari

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Towa

L'acheter dans la boutique ou terminer le mode histoire et acheter d'autres personnages.

Yamato

Acheter le premier set de personnages et aller dans la boutique.

Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX

© Takara Tomy / 8ing

+ D'INFOS FORUM

STAGES SECRETS

Silent Shrine

Terminez le mode Story.

Valley of the End

Débloquer tous les personnages et le niveau Silent Shrine.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Deidara

Terminer le mode Story.

Itachi

Terminer le mode Score Attack avec Kakashi.

Kankurou

Terminer le mode Story.

Kisame

Terminer le mode Score Attack avec Gai.

Sasori

Terminer le mode Score Attack avec tous les personnages.

Temari

Terminer le mode Story.

Tenten

Terminer le mode Score Attack avec Rock Lee.

Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX 2

© Takara Tomy / 8ing

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES PERSONNAGES

Asuma	Faire 500 combats
Chouji	Faire 150 combats
Hinata	Faire 260 combats
Kabuto	Faire 320 combats
Kiba	Faire 230 combats
Orochimaru	Faire 420 combats
Naruto (avant Shippûden)	Faire 460 combats
Sasuke (avant Shippûden)	Faire 490 combats
Sai	Faire 120 combats
Sasori	Faire 90 combats
Sasuke	Faire le mode Story ou faire 70 combats
Shino	Faire 290 combats
Tsunade	Faire 400 combats
Yamato	Faire 150 combats

ARÈNES CACHÉES

Base Danzous	Terminer le mode Story
Repaire d'Orochimaru	Faire 350 combats

Naruto Shippuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX 3

© Takara Tomy / 8ing

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES DU MODE HURRICANE CLASH

Cette liste indique le prix à payer dans la boutique Omake pour jouer avec d'autres personnages que Naruto en mode **Hurricane Clash**.

Asuma	200 000
Chouji	70 000
Gai	250 000
Hinata	200 000
Kakashi	250 000
Neji	100 000
Rock Lee	60 000
Sai	80 000
Sakura	70 000
Sasuke	710 000
Shikamaru	75 000
Shino	64 000
Tenten	400 000
Yamato	200 000

PERSONNAGES DU MODE VERSUS

Cette liste indique le prix à payer dans la boutique Omake pour débloquer les personnages du mode **Versus**.

Asuma	52 000
Baki	100 000
Gai	60 000
Hidan	130 000
Hinata	28 000
Jiraiya	85 000
Kabuto	42 000
Kakuzu	130 000
Kurenai	100 000
Naruto enfant	10 000
Orochimaru	85 000
Sasuke enfant	10 000
Sasuke	150 000
Shikamaru	45 000
Tsunade	85 000
Yugao	100 000

COMMENCER AVEC 710 000 POINTS

Lancez une partie en ayant une sauvegarde de Naruto Shippuuden : Gekitou Ninja Taisen ! EX 2 sur votre console. Vous gagnerez automatiquement 710 000 points.

NASCAR Kart Racing

© EA Sports

+ D'INFOS FORUM

MOT DE PASSE

Rendez-vous à l'écran des paramètres du jeu, puis allez dans la section mots de passe et entrez le code suivant.

426378	Débloquer Joey Logano

TOUS LES PILOTES

Billy & Bobby Backfire

Terminer les Dirt Series.

Joey Logano

Remporter 51 trophées.

Kelly Kates & Linda Leadbetter

Terminer les Street Series.

Maurice L'eclair & Monica Torres

Terminer les Euro Series.

Richard Petty

Remporter 43 trophées.

Shakes McDaniel & Thriller Tadwell

Terminer les Xtreme Series.

Terri Winsome & Luke Trigger

Terminer les Muscle Series.

DÉPART TURBO

Au départ de la course, lorsque vous entendez "Start your engines", appuyez plusieurs fois sur A pour bénéficier d'un turbo.

NBA 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES ET MAILLOTS CACHÉS

Ces codes sont à saisir dans la section Codes du menu Options.

`2kchina`	Equipe 2K Sports Chine
`2ksports`	Equipe 2K Sports
`eydonscar`	Maillots supplémentaires
`payrespect`	ABA ball
`nba2k`	Equipe des développeurs
`vcteam`	Equipe de design
`wasshcicsl`	Hardwood Classic
`ycprtii`	Blazers "Rip City"

Need for Speed Carbon

© Electronic Arts / EA Black Box 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Jauge équipier infinie

Bas, Haut, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Droite, 1.

Nitro infinie

Gauche, Haut, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, 1.

Plus d'argent

Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, 1, B.

Super contrôle infini

Bas, Droite, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, 1.

Vinyles spéciaux

Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, 1.

Vinyles

Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, 1.

ASPIROS

Colin

Battez Wolf et le boss de T.F.K.

Neville

Terminez l'entraînement avec Nikki après le prologue.

Nikki

Battez Wolf, Angie et Kenji.

Sal

Terminez 4 à 6 courses.

Samson

Battez Angie et le boss de 21st Street.

Yumi

Battez Kenji et le boss Bushido.

Need for Speed ProStreet

© Electronic Arts 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES

Allez dans le menu Alias et saisissez les codes suivants.

1MA9X99	Empocher $2,000
1Mi9K7E1	Empocher $10,000
CASHMONEY	Empocher $10,000
CASHMONEY EXTRA	Empocher $10,000
ENERGIZERLITHIUM	Energizer Lithium Dodge Viper SRT-10 (mode Carrière)
HORSEPOWER	Chevelle SS (mode Carrière)
ITSABOUTYOU	Audi TT 3.2 Quattro (mode Carrière)
L1iS97A1	Empocher $8,000
LEIPZIG	???
MASTERCODE	Débloquer tous les bonus
MITSUBISHIGOFAR	Mitisubishi Lancer Evolution (mode Carrière)
REGGAME	Empocher $10,000
SAFETYNET	5 jetons de réparations
UNLOCKALLTHINGS	Tous le sbonus
W2iOLLO1	Empocher $4,000
WORLDSLONGESTLASTING	Dogde Viper (mode Carrière)
ZEROZEROZERO	Coke Zero Golg GTI (mode Carrière)

VÉHICULES ELITE KINGS

06 Mustang GT (Karol Monroe)

Battez Drag King en mode Carrière.

08 Evo X (Ryo Watanabe)

Battez Showdown King en mode Carrière.

08 M3 E92 (Ray Krieger)

Battez Grip King en mode Carrière.

65 GTO (Nate Denver)

Battez Speed King en mode Carrière.

95 RX-7 (Aki Kimura)

Battez Drift King en mode Carrière.

NERF N-Strike

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

THISIS12	Spartan NCS-12
fiero2	Goliathan Nitro Blaster

NERF N-Strike Elite

© Electronic Arts

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Sélectionnez le Codebook qui se trouve en bas à droite de votre profil, et entrez les codes suivantes avec la Wiimote.

DART	Munitions illimitées
DIRT	Arme : Recon CS-6
DOOM	Arme : Icarus HM-7
DUDE	Arme : Cerberus CS-12
FLEX	Arme : SemperFire RF-100
ICON	Arme : Spartan NCS-12
IDOL	Arme : Longshot CS-6
LOTS	Arme : Vulcan EBF-25
NERF	10 bombes lacrimogènes
PING	Arme : Longstrike CS-6
PONG	Arme : Hammerhead GL-1
ROCK	Arme : Golithan UB-1
RUSH	Arme : Crusher SAD-G
WIDE	Arme : Hydra SG-7

Neutopia II

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Accéder au Sound Test

Entrer le code : `Music_From_Neutopia`

Déceler la présence des ennemis

Entrer le code : `Thats_Entertainment_Neutopia`

Commencer au donjon final du jeu

Entrer le code :
`l(lowercase L)bnoBJt$ AyUkJ7Wa XACpGDjm`
`q1j1uR1Q M8ozNO(letter)Qa cPUM&XcX`

New Super Mario Bros. Wii

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MONDE 9

Monde 9-1

Trouver toutes les pièces étoile du monde 1

Monde 9-2

Trouver toutes les pièces étoile du monde 2.

Monde 9-3

Trouver toutes les pièces étoile du monde 3.

Monde 9-4

Trouver toutes les pièces étoile du monde 4.

Monde 9-5

Trouver toutes les pièces étoile du monde 5.

Monde 9-6

Trouver toutes les pièces étoile du monde 6.

Monde 9-7

Trouver toutes les pièces étoile du monde 7.

Monde 9-8

Trouver toutes les pièces étoile du monde 8.

VIDÉOS DES SUPER PARTIES

Pour débloquer une vidéo de super partie d'un niveau en particulier, vous devez avoir trouvé les 3 pièces étoile de ce niveau.

PIÈCES CACHÉES DANS LES FLEURS

Faites un saut tournoyant (secouez la Wiimote) aux endroits où vous voyez des fleurs qui dansent pour faire sortir des pièces cachées.

SUPER GUIDE

Echouez 8 fois de suite sur un même niveau pour avoir accès au Super Guide. Frappez le bloc vert '!' pour voir Luigi effectuer le niveau jusqu'au bout. Vous pouvez ensuite décider de passer au niveau suivant ou de retenter par vous-même le niveau où vous aviez perdu.

GUIDE VIDÉO : SUPER PARTIES (1/2)

SAUVEGARDER N'IMPORTE OÙ

En mode aventure, vous ne pouvez normalement sauvegarder que lorsque vous battez le boss d'une forteresse. Terminez le jeu une fois (en battant Bowser à la fin du monde 8) pour pouvoir sauvegarder n'importe où lorsque vous êtes sur la carte d'un monde.

MARIO SANS CASQUETTE

A chaque fois que vous réussirez à obtenir 99 vies avec Mario, il ne portera plus sa casquette.

ETOILES SUR LE FICHIER DE SAUVEGARDE

Voici comment obtenir des étoiles à côté de son fichier de sauvegarde :

Etoile 1

Terminer le jeu une fois.

Etoile 2

Terminer tous les niveaux normaux.

Etoile 3

Réunir les 207 pièces étoile des 8 premiers mondes.

Etoile 4

Réunir les 24 pièces étoile du monde 9.

Etoile 5

Terminer tous les niveaux, trouver toutes les sorties secrètes et utiliser tous les canons.

Etoiles brillantes

Terminer tous les niveaux sans jamais faire apparaître le Super Guide. Vous ne devez donc jamais perdre plus de 8 fois sur un même niveau.

CHOISIR LES MAISONS CHAMPIGNON

Rendez-vous dans un niveau où il y a un Toad à sauver et allez jusqu'au bout du niveau avec lui. En franchissant le drapeau, vous débloquerez l'accès à une maison champignon qui vous permettra d'obtenir des vies ou des bonus. Mais il existe un moyen de choisir la couleur de la maison qui apparaîtra.

-Si, lorsque vous terminez le niveau, le chrono se termine par un chiffre compris **entre 0 et 3, la maison sera verte** (canons 1up).
-Si le chrono se termine par un chiffre compris **entre 4 et 6, la maison sera rouge** (jeu des paires).
-Si le chrono se termine par un chiffre compris **entre 7 et 9, la maison sera dorée** (étoile à gagner).

FINS ALTERNATIVES

Durant la séquence de fin du jeu qui se déclenche lorsque vous battez Bowser à l'issue du monde 8, la réplique de la princesse Peach dépend du nombre de pièces étoile que vous avez collectées. Si vous en avez moins de 100, elle vous parlera du monde secret, si vous avez toutes les pièces, elle vous demandera de lui raconter votre aventure.

FANFARE SUPER MARIO BROS

Si vous terminez un niveau en sauvant un Toad, vous entendrez la fanfare originale du premier Super Mario Bros.

MAISONS CHAMPIGNON EN MULTIJOUEUR

Lors d'une partie en multijoueur, vous pouvez faire apparaître une maison champignon si vous franchissez le drapeau lorsque le chrono comporte deux chiffres identiques à la fin.

-Si, lorsque vous terminez le niveau, le chrono se termine par **11 ou 22, la maison sera verte** (canons 1up).
-Si le chrono se termine par **33, 44, 55, 66, 77 ou 88, la maison sera rouge** (jeu des paires).
-Si le chrono se termine par **99, la maison sera dorée** (étoile à gagner).

SORTIES SECRÈTES

Voici la liste des niveaux comportant des issues secrètes.

Niveau 1-3 (vers le canon)
Niveau 2-4 (vers le château)
Niveau 2-6 (vers le canon)
Maison hantée du monde 3 (vers le canon)
Niveau 3-4 (vers le canon)
Niveau 3-5 (vers la maison champignon dorée)
Forteresse du monde 4 (vers le canon)
Maison hantée du monde 4 (vers la maison champignon dorée)
Maison hantée du monde 5 (vers le canon)
Niveau 6-5 (vers le château)
Niveau 6-6 (vers le canon)
Forteresse du monde 7 (vers le niveau 7-6)
Maison hantée du monde 7 (vers le niveau 7-5)
Niveau 8-2 (vers le niveau 8-7)

MAISONS CHAMPIGNON ILLIMITÉES

Si vous obtenez 5 étoiles sur votre fichier de sauvegarde, que vous trouvez toutes les pièces étoile des 9 mondes, toutes les sorties secrètes, que vous visitez toutes les maisons champignon et que vous empruntez tous les canons, vous verrez un message vous disant que vous avez complètement terminé le jeu. A partir de cet instant, les maisons champignon seront disponibles à volonté.

1UP DU MONDE 9-3

Entrez dans le monde 9 et avancez jusqu'au premier canon à têtes chercheuses. Sautez sur la tortue et faites glisser la carapace tout en vous plaçant au centre des deux canons. Vous n'avez plus qu'à esquiver la coquille et elle s'occupera du reste. En éliminant les obus un par un elle vous donnera un 1UP pour chaque obus détruit.

BIENFAITS ET INCONVÉNIENTS DU GAME OVER

Lors que vous perdez toutes vos vies (en multi, il faut que tous les joueurs n'aient plus de vie en même temps), vous êtes game over. Cela signifie que vous perdez la progression non seuvegardée ainsi que tous les objets (champignons, fleurs, etc) que vous aviez accumulés depuis le début. En revanche, toutes les maisons champignons redeviennent accessibles, ce qui vous permet de récupérer à nouveau des objets et des vies supplémentaires via les mini-jeux.

NHL 2K10

© 2K Sports / Visual Concepts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAS

Entrez les codes suivants dans le menu dédié de la section Extras.

`G8r23Bty56`	Nouveaux maillots
`vcteam`	Croquis des équipes

NHL 2K11

© 2K Sports 2011

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU BONUS

Dans la section Extras du menu Features, entrez le code **vcteam** pour débloquer la Visual Concepts Team.

NHL 2K9

© 2K Sports / Visual Concepts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu Features et entrez le code **R6y34bsH52** pour débloquer les 3èmes tenues des joueurs.

Nights : Journey Of Dreams

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Salle audio

Terminer le scénario de Will.

Salle vidéo de Will

Terminer le scénario de Will avec au moins un rang C pour toutes les missions.

Carnet de croquis

Terminer le scénario d'Helen.

Salle vidéo d'Helen

Terminer le scénario d'Helen avec au moins un rang C pour toutes les missions.

MUSIQUES ORIGINALES

Obtenez un rang A sur toutes les missions pour débloquer les musiques de la version Saturn.

PERSONNAGES DE LA VERSION SATURN

Claris Sinclair

Récupérez les 60 Dream Drops et sautez dans la fontaine du monde des rêves avec Helen.

Elliot Edwards

Récupérez les 60 Dream Drops et sautez dans la fontaine du monde des rêves avec Will.

TROUVER LES DREAM DROPS

Si vous recevez une télé dans le mode My Dream, regardez-la pour avoir un aperçu des différents endroits où se trouvent les Dream Drops dans les missions de poursuite.

FÊTES ANNUELLES

Si vous vous rendez dans My Dream le jour de Noël, vous entendrez la chanson Jingle Bells. Si vous y allez le jour d'Halloween, les Nightopians seront vêtus de noir.

Nintendo World Cup

© Nintendo / Technos Japan

+ D'INFOS FORUM

CODES DES MATCHES

10300	2ème match
30700	3ème match
01500	4ème match
22000	5ème match
72100	6ème match
11500	7ème match
42400	8ème match
62600	9ème match
60200	10ème match
22300	Demi-finale
12800	Finale

CODES DE NIVEAUX

Rendez-vous à l'écran "Password" pour entrer les codes suivants :

2ème Match

10300

3ème Match

30700

4ème Match

01500

5ème Match

22000

6ème Match

72100

7ème Match

11500

8ème Match

42400

9ème Match

62600

10ème Match

60200

Demi-finale

22300

Finale

12800

No More Heroes

© Rising Star Games / Grasshopper Manufacture Inc 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PLUS DIFFICILE

Après avoir vu les crédits à la fin du jeu, sauvegardez votre partie. Vous pourrez alors choisir un nouveau mode de difficulté tout en conservant votre ancien équipement.

VRAIE FIN

Terminez le jeu en récupérant la totalité des "beam katanas" pour voir la vraie fin du jeu.

MINI-JEU

Terminez le combat de rang 4 pour débloquer le mini-jeu "Pure White Giant Glastonbury". Vous pourrez y jouer en allumant la télé dans le motel.

TENUE 00

Terminer le jeu une fois.

SOLUTION COMPLÈTE

Classement 10

Commencez par le tutorial pour vous familiariser avec les commandes dont les attaques au sabre laser.

Eliminez ensuite les agents vêtus de noir qui vous attaquent. Ils ne vous poseront pas de problèmes et quelques enchaînements au sabre en viennent à bout. Appuyez sur A pour frapper et lorsqu'une flèche apparaît sur votre écran, faites un coup sec avec votre wiimote pour exécuter le combo. Montez ensuite les escaliers et entrez par la porte qui vient de s'ouvrir. Notez que pour poursuivre votre progression il faut toujours neutraliser tous les ennemis.

Avant d'entrer dans la salle, tournez à droite et avancez jusqu'au fond du couloir pour trouver un coffre. Brisez-le pour récolter de l'argent. Entrez maintenant dans la salle et combattez les agents. Ils ne sont pas très bien équipés et ne pourront tenir longtemps contre vous. Éliminez-les avec vos combos. Sortez ensuite de la pièce et allez dans le couloir

droit qui devient accessible. Avancez puis montez les escaliers et allez au fond du couloir. Détruisez le coffre pour recharger les batteries du Beam katana (votre sabre laser).

Entrez ensuite par la porte qui se trouve à gauche. Détruisez le coffre pour prendre la première carte à échanger. Entrez ensuite dans le bureau et préparez-vous au combat. Ces agents sont armés de sabres. Attaquez-les et finissez vos attaques avec des combos. Quand un ennemi pare votre coup, regardez si sa garde est haute ou basse et attaquez inversement. Détruisez le coffre qui se trouve devant le bureau pour prendre une deuxième carte à échanger. Dès que les ennemis sont morts, allez vers le coffre qui se trouve près de la porte droite et détruisez-le pour récupérer des points de santé.

Sortez ensuite par cette même porte et tournez à droite pour détruire le coffre contenant de l'argent. Avancez dans l'autre sens, tournez à droite et descendez les marches. Eliminez les ennemis qui vous barrent la route. Entrez dans la chambre avec piscine pour détruire un coffre contenant des points de santé puis descendez tout en bas, là où vous aviez commencé.

Franchissez la porte qui se trouve entre les escaliers et éliminez les agents qui gardent le passage. Détruisez aussi les deux coffres. Le premier contient des recharges pour vos batteries et le deuxième des points de santé. Éliminez enfin l'ennemi avec le sabre laser pour pouvoir passer.

Une fois dans la grande salle, éliminez les premiers ennemis et allez vers le coffre de droite qui contient des recharges de batterie. Le coffre de gauche contient une autre carte à échanger. Passez ensuite au reste des ennemis armés de sabres. Eliminez-les et détruisez les deux coffres qui restent. L'un contient de l'argent et l'autre des points de santé. Nettoyez la salle pour que le grand portail s'ouvre.

Eliminez l'ennemi avec le sabre laser qui garde la sortie et quittez les lieux. Tournez à gauche pour trouver un coffre contenant la quatrième carte à échanger. Tournez ensuite à droite pour trouver d'autres agents équipés de flingues. Vous pouvez parer les balles en appuyant sur le bouton Z. Maintenez-le enfoncé et avancez vers votre ennemi puis tailladez-le. Avancez enfin vers l'étoile et appuyez sur A.

Avancez vers le grand hall et faites le plein de recharge de batterie et de points de santé. Ramassez aussi le masque qui se trouve à gauche. Sauvegardez ensuite votre progression via le point de sauvegarde qui se trouve au centre. Allez ensuite à droite et marchez sur l'étoile.

Boss : Death Metal
C'est votre premier boss, il vous permettra de monter dans le classement de l'UAA. Déchaînez-vous sur lui et variez vos attaques selon sa garde (haute ou basse). Maintenez la touche Z enfoncée pour verrouiller votre cible et pour ne pas donner des coups dans le vide. Quand votre ennemi s'apprête à lancer un combo, esquivez en appuyant sur les touches directionnelles droite ou gauche. Attaquez tout de suite après et ne lui laissez pas le temps de récupérer. Il y a deux coffres dans la zone de combat, l'un contient une recharge pour votre sabre et le deuxième contient un maximum de santé. Ne les utilisez que si vos barres d'énergie ou de santé sont presque vides. Une fois vous aurez diminué la barre de vie de votre ennemi de moitié, il créera deux clones. Vous devez les battre avant de revenir à l'ennemi original. Ils ne sont pas trop résistants mais ils peuvent vous encercler et vous attaquer par derrière. Essayez donc de les placer sur la même ligne ou de les garder en face de vous. Enchaînez vos attaques jusqu'à leur disparition totale. Retournez ensuite à Death Metal et répétez la même tactique ; esquivez son coup et ripostez immédiatement. Une fois mort, détruisez le coffre qui apparaît au centre pour récupérer le bonus de santé et allez vers le point d'exclamation.

Classement 9

Après la cinématique vous retournez à votre Motel. Baladez-vous dans votre chambre puis sortez. Descendez les marches et prenez l'allée qui se trouve à gauche du motel pour trouver une balle Lovikov. Ces balles servent à acheter de nouvelles techniques. Avancez vers la limousine et montez. Après la cinématique, entrez dans K-entertainment. Il n'y a pas encore de travail pour vous... pour le moment. Vous devez effectuer d'autres petits boulots pour être recommandé par les personnes concernées.

Appelez votre moto en appuyant sur la touche 1 et allez au centre d'emploi. Acceptez le travail et allez voir votre

employeur. Vous devez ramasser un maximum de noix de coco dans le temps imparti et les ramener au stand. Frappez les cocotiers quand la touche A s'affiche à l'écran. Appuyez ensuite successivement sur A pour avancer rapidement en portant les noix de coco. Une fois le job terminé, revenez à K-entertainment.

Le K-entertainment propose des missions d'assassinat. Le but est le même, tuer les ennemis avant la fin du temps imparti. Seuls les ennemis et les lieux des affrontements changent ainsi que les primes associées à ces missions (elles varient selon votre niveau).

Choisissez la première mission d'assassinat et rejoignez votre cible. Ignorez les gardes du corps, focalisez-vous sur votre objectif et éliminez-le avec votre sabre le plus vite possible. Après cette mission, vous possédez la somme requise pour votre inscription. Allez au guichet automatique et versez la somme. Revenez ensuite à votre chambre pour recevoir votre mission. Allez aux toilettes pour sauvegarder votre partie ensuite sortez et prenez le chemin du stade. Faites le tour du stade pour ramasser des balles Lovikov et frappez les poubelles pour trouver des t-shirts.

Entrez dans le stade et tailladez vos premiers ennemis. Tournez à gauche pour trouver trois coffres. Détruisez-les et ramassez les points de santé, la recharge et la carte à échanger. Prenez l'autre chemin et avancez en éliminant vos ennemis. N'oubliez pas de verrouiller votre cible avant d'attaquer. Suivez le chemin linéaire et détruisez le coffre qui se trouve à gauche des escaliers. Montez ensuite et détruisez le coffre qui contient la recharge puis celui qui contient de l'argent. Avancez ensuite pour affronter de nouveaux ennemis. Ils se trouvent sur une même ligne et le premier vous lancera une balle de base-ball dessus. Vous avez trois essais pour frapper la balle. Frappez fort pour que la balle élimine tous vos ennemis d'un coup. Si vous n'y arrivez pas, vous allez devoir affronter vos ennemis au sabre. Eliminez-les et poursuivez votre route en détruisant les coffres. Avancez dans une nouvelle zone et détruisez le coffre qui contient une carte à échanger. Avancez en suivant les points d'exclamation pour atteindre une nouvelle zone. Affrontez une deuxième équipe de base ball. Détruisez les coffres qui se trouvent dans ce long couloir et récupérez la carte à échanger. Continuez votre progression et détruisez tous les coffres pour récupérer de l'argent et les cartes à échanger 9 et 10. Éliminez les ennemis qui sont équipés de sabres laser, ils sont un peu plus coriaces que les autres.

Après avoir reçu un appel téléphonique, avancez dans le couloir, faites le plein de recharge et de santé et ramassez le masque. Sauvegardez ensuite votre partie et préparez-vous à affronter le nouveau boss.

Boss : Dr Peace
Dr Peace attaque avec ses deux revolvers. Il effectue un temps mort pour recharger ses armes. Commencez par verrouiller votre cible et tournez autour d'elle. Lorsqu'il tire, utilisez les flèches directionnelles droite et gauche pour esquiver. Attaquez ensuite quand il recharge son arme. Eloignez-vous ensuite de lui tout en restant à une distance qui vous permet de revenir rapidement à l'assaut. Quand votre ennemi commence à charger son attaque puissante. Effectuez des pirouettes latérales pour esquiver ce tir dévastateur. Revenez aussitôt à la charge. Dans un dernier effort, Dr Peace réussira à vous toucher et à vous éloigner de lui. Revenez à l'assaut et finissez votre ennemi à coup de combos. Après le combat, détruisez le coffre, prenez le bonus et allez vers le point d'exclamation.

Classement 8

Après la cinématique, vous recevez un fax de l'UAA vous indiquant la somme requise pour votre prochain combat. Sortez de votre chambre et allez au labo de Naomi. Ramassez la balle Lovikov qui se trouve derrière les containers et entrez. Achetez un nouveau sabre laser et un accélérateur. Sortez et allez vers Thunder ryu. Entraînez-vous avec les haltères en bougeant la manette wiimote et le nunchuk. Effectuez les deux autres exercices en suivant les commandes qui s'affichent à l'écran. Vous pouvez faire un tour dans l'Area 51 et vous acheter de nouveaux t-shirts.

Allez ensuite au centre d'emploi et choisissez le nouveau travail. Vous devez tondre une pelouse pour gagner un peu d'argent de poche. Suivez les indications pour tondre la pelouse et accomplir le travail.

Rendez-vous ensuite au K-entertainment. Choisissez les missions à réaliser selon vos besoins d'argent. Vous pouvez refaire une même mission plusieurs fois pour gagner plus d'argent. Les missions sont toutes des missions d'assassinat. Une fois la somme requise récoltée, un message vous l'indique. Déposez l'argent au guichet automatique et revenez au motel. Sauvegardez votre partie et dirigez-vous vers l'école.

Commencez par éliminer les ennemis qui vous attendent. Tournez à droite pour trouver la carte à échanger numéro 11. Nettoyez ensuite la zone pour pouvoir entrer dans le bâtiment. Tournez à droite et détruisez le coffre qui contient une autre carte à échanger. Vos ennemis utiliseront le feu contre vous. S'ils arrivent à vous toucher, vous allez vous enflammer. Allez donc vers l'un des extincteurs qui se trouvent quasiment dans tous les coins et appuyez sur A pour éteindre le feu. Neutralisez vos ennemis avant qu'ils ne vous touchent et détruisez le coffre pour récupérer des points de santé. Passez dans une autre zone pour voir un ennemi déclencher l'alarme incendie. L'eau jaillit du plafond et vous serez électrocuté par votre sabre laser qui perd toute son énergie. Avancez donc en ignorant les ennemis jusqu'à la salle de contrôle avant de détruire l'alarme. Prenez le coffre de recharge qui se trouve dans la salle et sortez. Rebroussez chemin en éliminant tous vos ennemis. Allez ensuite au gymnase et tailladez tous vos assaillants en vous faisant gaffe à ceux qui manient des sabres laser. Ils contrent vos attaques et essayent de vous encercler. Eliminez-les en les verrouillant et en les attaquant un à un. Sortez ensuite du gymnase et tournez à gauche pour trouver le coffre contenant la carte à échanger 14. Sous les escaliers, il existe un coffre qui contient la carte à échanger numéro 13, emparez-vous-en. Montez ensuite les escaliers et prenez l'appel de Sylvia. Avancez ensuite tout droit et prenez la carte à échanger numéro 15. Avancez et ramassez le masque. Faites le plein de recharge et de santé et sauvegardez votre partie.

Boss : Shinobu
Shinobu est très rapide et donc difficile à toucher, attendez qu'elle vous attaque en premier et foncez sur elle. Esquivez ses frappes et plus particulièrement son attaque spéciale. Vous allez reconnaître cette attaque grâce au temps de recharge qu'elle nécessite avant son exécution. Soyez donc vigilant pour réussir à esquiver ce coup. Essayez de finir vos attaques par une prise de catch, ces prises sont plus dévastatrices que vos attaques au sabre. Essayez d'attaquer votre ennemi par derrière pour ne pas prendre le risque d'être contré. Maintenez cette tactique jusqu'à l'effondrement de Shinobu.

Après que Travis ait épargné Shinobu, avancez vers le coffre et prenez le bonus. Placez-vous ensuite sur le point d'exclamation. Sauvegardez votre partie et sortez de votre chambre.

Classement 7

D'autres lieux viennent d'être débloqués. Commencez par aller au vidéo-club Beef Head. Prenez la cassette de catch et regardez-la sur votre télé pour apprendre une nouvelle prise. Ensuite, faites un détour par le Thunder Ryu pour vous entraîner. Le gold town est accessible aussi, vous pouvez échanger vos balles Lovikov contre des techniques ; sept balles contre une technique. Les balles sont visibles sur votre carte, vous pouvez les récolter et les ramener à Lovikov. Allez ensuite vers le centre d'emploi. Vous devez ramasser des ordures qui se trouvent sur les rues de la ville. Repérez la zone où se trouve un max de déchets et allez les ramasser. Vous gagnerez du temps en diminuant la distance entre les déchets. Appuyez sur A lorsque vous êtes à proximité d'une ordure pour la ramasser.

Allez ensuite vers K-entertainment et choisissez la mission la plus onéreuse. Effectuez plusieurs missions pour récolter la somme requise par l'UAA. Payez les frais et revenez au Motel. Sauvegardez votre partie et allez au lieu de l'affrontement. Avancez dans la station de métro et détruisez le coffre qui contient la carte à échanger n°16. Marchez ensuite sur le point d'exclamation. Descendez les escaliers et avancez derrière le point d'exclamation pour trouver un coffre contenant la carte à échanger 17. Montez dans le métro et commencez votre boucherie. Avancez d'un wagon à l'autre en éliminant les ennemis sur votre chemin. Le dernier ennemi possède un sabre laser, il est donc un peu plus fort que les autres. Eliminez-le pour pouvoir quitter le métro. Une fois dans la nouvelle station, allez à droite pour prendre la carte à échanger n°18. Montez ensuite les escaliers et avant de quitter la station, tournez à droite pour prendre la carte n°19.

Une fois en dehors de la station, avancez et tournez à gauche pour entrer dans la cour de l'entrepôt. Prenez les points de santé qui se trouvent dans le coin droit et entrez dans le premier entrepôt. Maintenez le bouton Z enfoncé pour parer les tirs ennemis. Nettoyez la zone pour pouvoir sortir. Avant d'entrer dans le deuxième entrepôt, allez à gauche et prenez la carte n°20. Entrez dans le deuxième et faites le ménage en bas ensuite montez sur la passerelle et tailladez vos ennemis. Sortez ensuite de cet entrepôt et tournez à gauche pour prendre de la santé. Entrez dans le troisième entrepôt et affrontez les ennemis qui sont plus nombreux et plus fort. Nettoyez cette zone pour pouvoir sortir et répondez au téléphone. Faites le plein de recharge et de santé, ramassez le masque et sauvegardez votre progression.

Boss : Destroyman
La force de Destroyman réside dans ses attaques super puissantes. Il épelle ses attaques avant de les lancer. Restez attentif et quand il amorce une attaque, commencez à esquiver en tournant autour de votre ennemi. Ripostez après chaque attaque et utilisez les prises de catch qui sont efficace contre ce boss. Même si les attaques sont différentes, il suffit d'esquiver pour les éviter toutes. Restez à une bonne distance de lui pour ne pas subir l'attaque de l'onde de choc (à chaque fois qu'il frappe le sol). Vous pouvez éviter le rayon laser de votre ennemi en vous cachant derrière les éléments du décor. Attaquez votre ennemi par derrière et il ne pourra pas vous contrer. Quand votre ennemi se cache dans les hauteurs. Détruisez les alarmes pour le faire tomber. Ruez-vous dessus et finissez-le de la même manière. Vous avez à disposition deux caisses ; l'une de santé et l'autre de recharge, utilisez-les quand vous êtes à la limite. Après la victoire, détruisez le coffre et parlez à Sylvia.

Classement 6

Sortez de votre chambre et allez au vidéo-club pour recevoir une nouvelle cassette de catch. Visionnez-la pour apprendre une nouvelle prise. Passez faire de la muscu dans le Thunder Ryu puis allez chez Naomi pour acheter toutes les pièces dont vous avez besoin. Allez ensuite au centre d'emploi et essayez le travail de pompiste. Vous devez appuyer sur B jusqu'à atteindre le niveau indiqué par la flèche puis relâchez. Allez ensuite à la K-Entertainment et faites les nouvelles missions qui sont similaires aux premières mais en un peu plus difficile.

Une fois la somme requise récoltée, allez payer votre inscription. Revenez ensuite à votre chambre, sauvegardez et partez pour de nouvelles aventures.

Allez à la plage et affrontez vos nouveaux ennemis. Ce sont des soldats, parmi eux il y en a qui possèdent des armes à feu. Il vous suffit d'appuyer sur Z pour contrer les tirs avec votre sabre. Tournez-vous vers les rochers pour trouver le coffre qui contient la carte n°21. Avancez ensuite en éliminant vos ennemis et détruisez le fil barbelé avant d'aller vers le coffre qui contient la carte n°22, située à droite. Détruisez les autres coffres que vous rencontrez et avancez vers le champ de mines. Surveillez votre carte pour repérer les mines et détruisez les coffres. Détruisez une autre clôture et avancez en éliminant vos ennemis. Avancez vers la droite pour trouver le coffre contenant la carte n°23 et traversez un autre champ de mines puis allez à droite pour trouver la carte n°24. Détruisez la clôture et avancez pour recevoir l'appel de Sylvia.

Faites le plein de recharge et de santé, ramassez le masque et sauvegardez votre partie. Avancez ensuite et tournez à gauche vers la cabane en bois. Il existe un coffre contenant la carte n°25 à l'extrémité de la corniche. Prenez-la et préparez-vous au combat.

Boss : Holly Summers
Evitez les attaques de missile et de couteau de cet ennemi en fuyant au loin. Si vous tombez dans un trou, exécutez la commande qui s'affiche à l'écran pour sortir. Attaquez Holly dès qu'elle lance ses combos. Si vous ne voulez pas tomber dans les trous, restez au bord de la mer. Toutefois, lorsque votre ennemi monte sur un rocher et lance ses missiles, il est préférable de tomber dans un trou pour éviter l'explosion. Ruez-vous sur elle lorsqu'elle redescend et enchaînez les coups et les prises pour l'éliminer. Récupérez l'article secret que laisse votre ennemi et gagnez votre bonus.

Classement 5

Parlez ensuite à Sylvia pour finir la mission. Sortez de votre chambre et visitez le vidéo-club. Achetez et visionnez la vidéo puis passez voir Naomi et donnez lui l'article. Allez ensuite au Thunder Ryu pour vous entraîner avant de rejoindre le centre d'emploi pour choisir le travail de démineur. Allez à la plage, avancez lentement et écoutez votre détecteur. Si les battements s'accélèrent, cela implique qu'une mine se trouve à cet endroit. Appuyez sur A quand elle s'affiche sur l'écran pour la désamorcer. Allez ensuite vers K-entertainment et exécutez les missions qui engendrent le plus de gain. Revenez voir Naomi et achetez le nouveau sabre et les différentes nouvelles pièces qui vont avec. Allez au guichet automatique et payez votre inscription. Revenez au motel, sauvegardez et sortez affronter un nouveau boss.

Boss : Letz Shake
Dès que vous êtes dans le tunnel, tournez-vous et prenez la carte n°26. Descendez les marches et ramassez les cartes 27 et 28. Poursuivez le boss en noir et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Vous n'allez pas rejoindre le boss

Letz Shake, contentez-vous donc de nettoyer le couloir jusqu'à arriver au bout. Ramassez la carte 29 qui se trouve vers la fin du tunnel. Entrez ensuite dans la lumière blanche et prenez la carte n°30. Avancez jusqu'au point d'exclamation et assistez à la mort du boss. Vous vous retrouvez à la place du cinquième assassin sans aucun effort.

Classement 4

Une fois dans la ville, allez prendre une nouvelle vidéo et visionnez-la. Allez effectuer l'entraînement habituel chez Thunder Ryu puis acceptez votre nouveau travail. Vous devez nettoyer les graffitis qui se trouvent dans le quartier. Repérez-les grâce au radar et exécutez les commandes qui s'affichent à l'écran. Passez ensuite au K-entertainment et exécutez quelques missions d'assassinats pour récolter de l'argent. Payez ensuite vos frais d'inscription et revenez au motel. Sauvegardez votre partie et sortez.

Allez à la station de métro pour commencer votre combat pour la quatrième place. Avancez à gauche de la station et prenez la carte n°31. Descendez ensuite en éliminant vos ennemis et avancez jusqu'au bout du quai pour trouver la carte n°32. Montez ensuite dans le métro. Vous allez devoir jouer à un jeu d'arcade, à l'ancienne. Tirez sur les vaisseaux ennemis tout en évitant les projectiles. Utilisez votre épée contre ces projectiles et progressez dans les différents niveaux. Zigzaguez entre les obstacles et affrontez un premier mini boss. Eliminez-le et continuez à tirer sur les différents ennemis. Une fois contre le vrai boss, lancez toutes les attaques que vous avez en stock et zigzaguez entre les obstacles pour le vaincre. Même si vous perdez vos trois vaisseaux, vous pouvez continuer grâce au " Continue ". Une fois à l'arrêt du métro, tournez-vous, allez vers la carte n°33 et prenez-la. Montez ensuite aux escaliers et prenez les cartes 34 et 35 qui se trouvent dans la station. Sauvegardez votre partie et faites le plein avant de vous lancer dans le combat.

Boss : Harvey Moiseiwitsch Volodarski
Il s'agit d'un magicien qui possède la capacité de fuir la plupart de vos attaques grâce à son pouvoir de téléportation. Appuyez constamment sur Z pour l'avoir dans votre ligne de mire quand il réapparaît. Essayez de vous approcher de lui et enchaînez les combos. Projetez-le pour lui infliger plus de dégâts. Continuez de l'attaquer et exécutez vos combos jusqu'à ce que la vue redevienne normale. Quand il vous emprisonne dans sa boite magique, suivez les commandes qui s'affichent pour vous en échapper. Reprenez ensuite l'assaut jusqu'à la mort de votre ennemi. Recevez votre bonus et parlez à Sylvia.

Classement 3

Une fois de retour en ville, allez au Thunder Ryu pour vous entraîner. Allez chercher un nouvel emploi qui consiste à capturer des chats. Approchez-vous des chats et suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour les appréhender et les capturer. Les chats sont indiqués sur votre radar. Allez ensuite au K-Entertainment. Eliminez d'autres ennemis pour récolter la somme requise et payer votre inscription. Revenez ensuite au motel, sauvegardez votre partie et sortez. Allez vers la station de bus. Eliminez les ennemis qui se planquent entre les bus et inspectez la zone pur trouver trois coffres contenant les carte n°36, 37 et 38. Montez ensuite dans le bus et éliminez les ennemis qui vous attaquent. Une fois arrivé à destination, prenez la carte n°39, faites le plein de recharge et de santé et sauvegardez votre partie.

Boss : Speed Buster
Vous devez éviter d'avancer dans la route centrale pendant que la sorcière lance son rayon laser. Restez à couvert en vous déplaçant pendant le lapse de temps durant lequel la sorcière charge le canon laser. Les abris se trouvent des deux cotés de la route. Parfois, il vous faudra détruire une porte pour entrer. Eliminez les ennemis qui se planquent dans ces abris et détruisez aussi les coffres. La carte n°40 se trouve dans une maison du coté gauche de la route. Avancez ensuite en restant à gauche jusqu'à atteindre un poteau électrique. Frappez-le pour le faire tomber et pour qu'il entraîne tous les autres poteaux avec lui dans sa chute. Avancez ensuite sans crainte vers votre ennemi. Ramassez le katana qu'elle laisse tomber et recevez votre bonus. Parlez ensuite à Sylvia pour terminer votre mission.

Classement 2

Une fois dans la ville, amenez le katana à Naomi et allez vérifier votre nouveau travail. Vous devez ramasser des scorpions. Approchez-vous d'eux lentement et par derrière puis ramassez-les. S'ils vous piquent, vous devez revenir au client pour qu'il vous donne l'antidote. Passez ensuite au K-Entertainment avant d'assassiner d'autres personnes et

récolter le plus d'argent possible. Revenez à Naomi et prenez votre nouvelle arme. Sortez et entrez encore une fois dans son labo pour trouver d'autres pièces pour votre katana. Ces pièces sont très chères et il vous faudra effectuer plusieurs missions d'assassinat pour pouvoir vous les payer. Enfin, payez votre inscription et allez au motel. Sauvegardez votre partie et rendez-vous au stade de la ville.

Avec votre moto, sautez par dessus la barrière du stade (en dirigeant votre wiimote vers le haut). Franchissez ensuite une deuxième barrière pour vous retrouver dans le stade. Restez sur votre moto et écrasez les ennemis qui essayent de vous faire tomber. Restez sur votre moto et faites le tour du terrain pour récupérer les cartes n°41, 42 et 43. Descendez de votre engin et avancez vers le point d'exclamation. Une fois dans la cave, prenez les cartes 44 et 45. Ramassez le masque et sauvegardez votre partie. Partez ensuite vers votre prochain duel.

Boss : Bad Girl
Attendez que votre ennemi vous attaque pour esquiver et ripostez immédiatement. Eloignez-vous d'elle quand elle charge son coup et attaquez-la par derrière lorsqu'elle rate sa cible. Elle va ensuite envoyer des clones se battre à sa place. Vous pouvez les repousser en faisant face au tapis roulant et en appuyant sur A au bon moment. Vous les renverrez de la même manière que les balles de base ball (au début du jeu). Après un certain temps, Bad girl vous envoie d'autres clones, vous devrez vous déplacer pour les éviter puis les battre. A un certain moment du combat, votre ennemi tombe par terre et commence à pleurer, surveillez ses mains. Si elle tient son visage avec ses deux mains, vous pouvez l'attaquer. Si elle utilise une seule main, restez à distance et attendez qu'elle se relève. Dès qu'elle enflamme sa batte, essayez de ne pas subir ses coups en esquivant et en ripostant par derrière jusqu'à sa mort.
Prenez votre bonus et revenez à votre motel.

Classement 1

Allez au Thunder Ryu et entraînez-vous pour la dernière fois. Effectuez vos derniers achats chez Naomi et allez vers le centre d'emploi pour recevoir votre dernier travail. Pour ce travail vous devez prendre votre moto et suivre les cônes qui indiquent le chemin à suivre avant de mettre le boost à la vue de la rampe. Levez ensuite la wiimote vers le haut pour sauter le plus loin possible.
Allez ensuite au K-Entertainment et effectuez la mission 20 plusieurs fois pour gagner le plus d'argent possible. Une fois vous avez la somme requise, payez l'inscription et revenez au motel. Sauvegardez et sortez.

Après la cinématique, allez au point de rendez-vous à pied. Prenez ensuite votre moto et avancez dans l'autoroute en évitant les caisses. Evitez aussi les grenades qui sont lancées par les deux motards et prenez à droite. Utilisez le boost et le saut (avec la wiimote) pour éviter les obstacles et lorsque vous êtes visé (avec le laser), zigzaguez pour éviter le tir. A l'approche du pont, appuyez sur Z au bon moment et levez la wiimote pour faire un saut.

Une fois à pied, tournez-vous et prenez la carte n°46. Avancez ensuite à droite, éliminez les deux ennemis qui sont assez coriaces et prenez la 47ème carte. Suivez ensuite le chemin de gauche. Détruisez le coffre et prenez les points de santé et la carte n°48 qui se trouvent à gauche. Tournez ensuite à droite, prenez la carte n°49ème et prenez à gauche. Avancez et ramassez la dernière carte puis lisez la lettre envoyée par votre maître. Avancez ensuite et sauvegardez votre partie.

Boss : Jeane
Jeane est très rapide et très efficace et elle paraît indestructible. Oubliez les prises de catch qui ne fonctionnent pas et contentez-vous d'esquiver et de vous éloigner avant de lancer des attaques chargées. Soyez patient et ne vous précipitez pas, sinon elle n'en fera qu'une bouchée de votre personnage. Restez loin quand Jeane lève ses mains. Elle va frapper le sol et provoquer une onde de choc. Maintenez la tactique des attaques chargées pour l'éliminer.

La Vraie Fin
Après la victoire, sauvegardez votre partie et si vous avez tout les katanas fabriqués par Naomi vous pourrez voir la Vraie Fin du jeu. Lors de ce scénario, Henry fait son apparition.

Boss : Henry
Evitez les attaques de Henry à tout prix. Esquivez latéralement pour ne pas vous éloigner de votre ennemi et enchaînez ensuite les coups. Vous pouvez utiliser les prises de catch contre cet ennemi mais restez à distance quand il charge.

L'attaque qui suit cette charge est dévastatrice et il suffit de quelques coups pour que Henry vous anéantisse. Maintenez la tactique des esquives latérales suivies des combos pour venir à bout de cet ennemi.

No More Heroes 2 : Desperate Struggle

© Marvelous Entertainment / Grasshopper Manufacture Inc 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Mode Bitter

Terminer le jeu en difficulté Mild.

Vidéo BJ5

Terminer le jeu BJ5 pour pouvoir sélectionner cette vidéo sur l'écran de TV.

Mode Deathmatch

Terminer le jeu pour débloquer ce mode sur le menu principal.

Trailer E3

Terminer le jeu pour pouvoir sélectionner cette vidéo sur l'écran de TV.

Pas de blouson

Terminer toutes les missions de vengeance.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, sauvegardez votre partie et relancez-la pour recommencer le jeu en conservant la plupart des objets acquis précédemment.

MASQUES DE NO MORE HEROES

Lancez le jeu en ayant une sauvegarde du premier No More Heroes sur votre console pour que les masques que vous aviez acquis soient accrochés sur les murs de votre chambre.

ECHAPPER À LA MORT

Lorsque vous êtes à court d'énergie, vous pouvez éviter la mort en agitant la Wiimote et le Nunchuk dès que Travis commence à tomber. Il se relèvera alors avec un minimum d'énergie, et vous pourrez recommencer l'opération 5 fois au maximum. Cela ne fonctionne que si Travis n'est pas déjà à terre.

L'EXTRA MODE BJ5

Finissez le jeu en mode Hard sans perdre une vie pour débloquer ce mode extra qui propose une difficulté encore plus relevée.

ATTAQUE STEP-IN SLICE

Faites perdre à Jeane suffisamment de kilos en jouant avec elle aux mini-jeux pour débloquer l'attaque Step-In Slice.

SOLUTION COMPLÈTE

51ème position : Skelter Helter

Travis entre directement dans le vif du sujet en affrontant un ennemi assoiffé de vengeance. Vous avez déjà tué son frère et vous devez le tuer également. La première partie du combat servira de tutorial pour vous familiariser avec les commandes du jeu.

Suivez alors les indications pour apprendre à vous déplacer, à frapper, à manier le sabre laser et à projeter votre adversaire. Familiarisez-vous aussi avec la caméra qui est un peu capricieuse.

Passez ensuite aux choses sérieuses et verrouillez votre cible. Parez ses tirs avec votre sabre laser en maintenant le verrouillage. Avancez et attaquez Skelter avec des frappes hautes et basses. Esquivez les siennes et passez dans son dos pour attaquer sans être contré.

Evitez ses charges sprintées quand il s'accroupit avant de foncer sur vous. Lorsque vous attaquez en même temps, une confrontation d'arme se déclenche et vous devez alors tourner rapidement votre wiimote pour gagner le duel.

Apprenez à prévoir les attaques de cet ennemi ainsi que tous les futurs adversaires du jeu en observant leurs mouvements. S'ils commencent à lever les bras, ils vont surement attaquer et vous devez alors esquiver avant le déclenchement de l'attaque. Restez aussi attentif à ce qu'ils disent et s'ils crient à haute voix c'est que le déclenchement d'une attaque puissante est imminent.

Enchainez les attaques sur Skelter pour exécuter des combos.

Quand ce dernier est étourdi, profitez de cet instant pour le projeter. Pendant qu'il est encore au sol, utilisez les attaques basses pour toucher votre ennemi avant qu'il ne se redresse. Enchainez ensuite les coups et les frappes tout en esquivant les ripostes de Skelter. Si vous restez à distance, il attaquera avec son pistolet donc optez pour le corps à corps.

Pendant le combat un bip sonore vous informe que la batterie de votre katana est presque vide. Vous devez alors la recharger en secouant votre katana ou détruire les coffres à la recherche d'une batterie de rechange.

Habituez-vous à effectuer des attaques chargées en maintenant le bouton d'attaque appuyé ensuite en le relâchant pour lancer l'assaut. Pour effectuer cette attaque il faut rester un loin de votre ennemi le temps que votre katana se charge.

Utilisez toutes ces attaques en vous entrainant sur Skelter jusqu'à l'éliminer et couper sa tête.

Avant son ultime départ, Skelter vous informera de l'assassinat de Bishop le meilleur ami de Travis. C'est à ce moment que Travis décide de venger la mort de son pote en abattant cet assassin qui tient la première place du classement.

50ème position : Nathan Copland

Allez au burger Suplex pour rencontrer Sylvia qui vous donnera le lieu de votre prochain combat. Allez alors au Resort hôtel pour améliorer votre classement.

Avant d'atteindre Nathan Copland, vous devez éliminer ses sbires qui gardent la zone et essayent de vous empêcher de passer. Dès que vous entrez dans l'hôtel, ouvrez votre carte pour localiser les coffres qui se trouvent dans la zone.

Commencez les hostilités et défiez les ennemis un par un. Enchainez les combos pour ne pas laisser le temps à vos adversaires de riposter. Essayez de ne pas subir de coups pour ne pas perdre l'Extase qui augmente avec les coups donné. Déclenchez des coups fatals lorsque plusieurs ennemis vous entourent pour les taillader tous en même temps.

Le chemin est linéaire, donc avancez et éliminez tous ceux qui se trouvent dans une zone pour débloquer le chemin vers la suivante. Le tigre qui se trouve en bas à droite de votre écran représente le niveau d'Extase de votre personnage ; plus vos enchainez les attaques et plus il est excité. Quand il est colorié entièrement en rouge, vous pouvez passer en mode Darkside et avoir l'avantage sur vos ennemis. Il y a plusieurs modes Darkside qui sont tous fatals pour vos ennemis.

Avancez vers le couloir vitré et sprintez à gauche pour éviter les tirs de l'hélicoptère. Continuez votre chemin et affrontez d'autres gardes. Approchez-vous rapidement de ceux armés de flingues pour éviter qu'ils ne trouvent le temps de vous tirer dessus de loin. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre les toilettes qui se trouvent à droite où vous pourrez sauvegarder votre partie avant de vous attaquer au boss.

Boss : Nathan Copland
Entrez par la porte pour affronter le boss. Nathan vous lancera dessus des missiles et essayera d'esquiver vos attaques. Utilisez les évasions d'urgence pour quitter la trajectoire des projectiles à tête chercheuse. Cassez ensuite la distance et approchez-vous de votre ennemi pour l'empêcher de tirer ses roquettes. Passez derrière lui pour frapper son dos et placez vos coups fatals.

Nathan Copland s'énerve et commence à placer des pièges dans la salle. Le premier piège est le chandelier qui s'écrase sur vous si vous passez en dessous. Evitez alors le centre de la pièce et continuez à marteler votre ennemi.

Nathan activera ensuite ses mitrailleuses à senseurs laser installées sur les piliers. Evitez de passer dans le champ des lasers pour ne pas recevoir les salves. Essayez de coincer votre adversaire dans un coin derrière les piliers pour éviter ces pièges.

Les choses se corsent encore davantage lorsque votre ennemi transforme les pots de fleurs qui existent dans la salle en des mines de proximité. Heureusement, vous avez un court laps de temps pour vous éloigner avant qu'elles n'explosent. Nathan se cachera dans la chambre à coucher, mais il fait une grave erreur puisqu'il ne peut pas vous toucher avec ses missiles.

Vous pouvez aussitôt le rejoindre dans cette salle vide de tout piège et l'attaquer le temps qu'il la quitte. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres en les détruisant si votre état de santé est critique ou si la batterie de votre katana est

faible.

Avec tous ces pièges, essayez de rester dans le centre de la pièce ou à proximité des piliers. Evitez aussi les missiles de Nathan et coincez-le toujours dans un coin. Puisque vous évitez le centre de la salle, Nathan utilise le dernier piège qui vous oblige à aller au centre de la salle. En effet, Il active des tapis roulants qui mènent tous sous le chandelier en passant par le champ des lasers et près des mines, la totale !

Ces mêmes tapis transportent des mines vers le centre de la salle. Evitez alors à tout prix de rester sur ces tapis et intensifiez les attaques contre votre ennemi. Utilisez les assauts chargés pour essayer de l'étourdir. Utilisez enfin les coups fatals pour décapiter votre ennemi.

De retour à votre appartement, sauvegardez votre partie et jouez avec votre chat. Vous pouvez effectuer des petits boulots pour gagner un peu d'argent. N'oubliez pas de passer par votre bibliothèque et lisez les magazines pour apprendre de nouveaux mouvements de catch.

25ème position : Charlie MacDonald

Allez au bureau de l'UAA et parlez à Sylvia qui vous donne le lieu de votre prochain combat. Entrez dans la grande cour et affrontez les hommes qui descendent de leurs voitures. De nouveaux ennemis, plus coriaces, entrent en scène et nécessiteront plus de temps pour être éliminés. Commencez alors par les simples gardes et décapitez-les pour acquérir de l'Extase.

Utilisez ensuite cette Extase pour passer en mode Darkside et nettoyez la zone. Continuez d'avancer et ouvrez votre carte pour localiser les coffres et fouillez-les.

Entrez ensuite dans le bâtiment et avancez dans le couloir en tailladant tous les gardes en chemin. Déclenchez votre Darkside dans la salle de musculation et abattez tout le monde pour continuer. Sauvegardez votre partie comme d'habitude, dans les toilettes, pour vous préparer à affronter le boss.

Boss : Charlie MacDonald
Ce combat est différent des autres puisque votre ennemi et vous contrôliez des robots géants et l'affrontement se déroule comme un jeu d'arcade. Vous n'avez pas beaucoup de choix de coups mais vous pouvez frapper, sauter, combiner les deux et reculer pour éviter les attaques du boss.

Laissez passer les attaques du boss et ripostez tout de suite après. Vous pouvez sauter par-dessus son tir de laser pour vous approcher de lui et le frapper pendant que sa garde est baissée. Vos attaques servent autant à remplir votre jauge d'Extase qu'à blesser votre ennemi. Evitez de frapper Charlie pendant qu'il maintient sa garde pour ne pas remplir sa jauge. Une fois votre jauge remplie, lancez votre attaque spéciale qui infligera d'importants dégâts à votre adversaire. Répétez ces actions pour anéantir ce boss et prendre sa place dans le classement.

Défi : Kimmy Howell

Retournez ensuite chez-vous pour obtenir votre prochain combat. Sortez de votre maison et revenez dans celle-ci pour recevoir un fax. Une élève du collège vous défie dans un combat. Il s'agit d'un combat optionnel qui n'influencera pas sur le classement.

Allez alors voir Kimmy Howell qui est une grande admiratrice de Travis. Commencez par éliminer les quelques ennemis en chemin et fouillez les coffres.

Boss : Kelly Howell
Cette collégienne n'est pas trop coriace mais elle est rapide. Lancez alors vos attaques puis esquivez quand elle s'apprête à frapper. Utilisez les évasions d'urgence pour vous placer derrière votre ennemi et attaquez directement.

Quand elle se tourne vers vous, changez de position pour éviter ses puissants coups. Enchainez-les combos pour l'étourdir et à ce moment, attrapez-la et projetez-la. Continuez jusqu'à battre Kelly. En désespoir de cause, Kelly essaye

de vous étrangler. Suivez les indications qui s'affichent pour vous libérer de sa prise et pour la mettre KO.

24ème position : Matt Helms

Partez pour votre affrontement suivant. Avancez dans les bois et comme d'habitude éliminez les gardes qui vous coupent le chemin. Quand vous projetez un ennemi et que ce dernier reste au sol, approchez-vous de lui et appuyez sur le bouton d'attaque pour l'achever avec votre katana. Il y a des ennemis armés de haches et de tronçonneuses dans cette zone alors faites gaffe.

Laissez passer leurs attaques et ripostez tout de suite après. Sinon, passez derrière eux pour les taillader. Continuez votre chemin et, avant d'entrer dans la maison, sauvegardez votre partie aux toilettes qui se trouvent à droite.

Boss : Matt Helms
Entrez dans la maison pour affronter votre prochain adversaire. Matt est trop lent et ses attaques sont très prévisibles. Ruez-vous alors sur votre ennemi et attaquez jusqu'à ce qu'il lève sa hache. A ce moment, utilisez l'évasion d'urgence pour esquiver et laisser passer son attaque.

Si vous rester loin de votre ennemi assez longtemps, il vous lancera dessus des cocktails Molotov, évitez donc cette tactique. Esquivez ses bouteilles tout en vous approchant de votre ennemi. Multipliez les combos suivis par les coups fatals. Vous pouvez oser attaquer en même temps que le boss et déclencher une confrontation d'armes.

Gagnez ce duel pour placer un coup puissant au boss qui le mettra hors d'état de nuire pour un moment. Reprenez ensuite vos attaques en maintenant la même tactique jusqu'à éliminer Matt.

23ème position : Cloe Walsh

Allez vers la zone de votre combat suivant. Vous devez rester furtif pour traverser la première partie de la prison. Evitez alors les projecteurs et, en changent de caméra, surveillez les déplacements des gardes. Ouvrez votre carte et utilisez votre radar pour repérer leur champ de vision. Evitez alors de passer devant eux et utilisez les containers comme couverture.

Si vous êtes repéré, pas de panique. Seulement quelques gardes viendront à la rescousse et ne représentent pas une menace pour vous. Passez ensuite par le sous sol pour atteindre l'autre coté de la prison. Cette partie est plus facile à traverser puisque peu de gardes s'y trouvent. Restez furtif et entrez finalement dans la prison.

Avancez dans la zone des cellules et abattez tous les prisonniers et les gardes qui s'unissent contre vous. N'oubliez pas de visiter toutes les cellules pour prendre le contenu des coffres. Déclenchez votre Darkside pour éliminer les hordes d'ennemis avant la fin du temps imparti pour pouvoir quitter la zone. Avancez dans la suivante en éliminant ceux qui arrivent par vagues. Avancez enfin vers les toilettes pour sauvegarder votre partie avant d'aller rencontrer le boss.

Boss : Cloe Walsh
Cloe est une prisonnière détenue dans une salle spéciale et vous allez la libérer le temps de lui donner une correction. Elle possède la capacité à lancer du poison sur ses ennemis. Evitez alors de rester proche d'elle quand elle crache son poison.

Passez derrière elle et attaquez-la. Eloignez-vous d'elle quand elle commence à crier pour éviter l'onde de choc qu'elle provoque. Continuez à esquiver ses assauts et si vous êtes touché, vous vous retrouverez sans défense pendant un moment. Contentez-vous alors de vous éloigner d'elle pour qu'elle ne profite pas de la situation.

Attaquez ensuite Cloe par derrière et empêchez-la de charger pour déclencher ses coups. Une fois que sa santé baisse de moitié, elle commencera à cracher des nuages toxiques autour d'elle. Restez loin de ces nuages et ne relâchez pas la pression sur votre ennemi.

Enchainez les combos suivis de coups fatals pour l'affaiblir. Evitez ensuite les tentacules noires lancées désespéramment par Cloe. Restez près d'elle et attaquez sans relâche jusqu'à lui donner le coup de grâce et la libérer

de sa prison.

10ème position : Dr Letz Shake

Pour accélérer les choses, Sylvia décide d'organiser un combat de groupe où tous les concurrents de la 23ème place à la 10ème se battent en même temps. Allez alors au stade pour prendre part à cet événement. Vous arrivez tard et le Dr Letz Shake a déjà éliminé la totalité des assassins. Ceci est à votre avantage puisque vous allez gagner plusieurs places d'un coup.

Boss : Dr Lets Shake
Ce boss est un mélange d'intelligence artificielle avec un cerveau humain. Il ne possède pas d'attaque proprement directe et utilise le sol de l'arène comme arme.

Il refusera l'affrontement direct et se positionnera au fond de l'arène pour rester à l'abri. Ensuite il provoquera un séisme qui fera jaillir des blocs du sol. Pour éviter cette attaque, allez vers les parties du sol aux contours bleutés. Une fois cette attaque passée, approchez-vous du boss en évitant son laser avec des évasions d'urgence. Lors du séisme suivant, restez sur la même plateforme où se trouve votre ennemi. Commencez ensuite à le frapper sans arrêt pour enchainer les combos et les coups fatals. Vous devez être patient et répéter la même tactique pour venir à bout de ce boss en cramant son cerveau humain.

9ème position : Million Gunman

Vous incarnez, cette fois, Shinobu Jacobs le disciple de Travis qui veut aider son maitre à atteindre rapidement le haut du classement. Familiarisez-vous avec les commandes de Shinobu et sa capacité à sauter.

Elle est très rapide et les premiers ennemis ne vont pas pouvoir vous toucher si vous enchainez les combos. Avancez et détruisez les coffres en chemin. Continuez d'abattre vos ennemis jusqu'à atteindre une zone avec des rayons laser. Avancez en évitant ces rayons et entrez dans le coffre fort. Eliminez les ennemis et sortez pour retrouver d'autres rayons à éviter.

Entrez ensuite dans un autre coffre fort pour vous retrouver piégée. Vous devez frapper les sept interrupteurs pour débloquer la porte.

Commencez par les trois qui se trouvent au niveau du sol, ensuite montez sur les lingots d'or et les piles d'argent. Appuyez alors sur les deux interrupteurs qui sont faciles à atteindre. Pour atteindre le plus haut, vous devez utiliser la frappe sautée pour toucher l'interrupteur pendant que vous êtes dans les airs. Appuyez donc sur les deux boutons en même temps pour réussir cette action. Pour toucher l'interrupteur qui se trouve au dessus des lampes, utilisez l'attaque chargée.

Sortez ensuite par le chemin débloqué, sauvegardez votre partie en chemin et entrez dans l'immense coffre fort pour affronter le boss.

Boss : Million Gunman
Cet ennemi utilise son pistolet comme arme favorite. Le vrai problème contre ce boss est qu'il est difficile à trouver. Il peut se placer sur les plates-formes qui sont en hauteur, entre les piles d'argent ou les lingots d'or et vous aurez un peu de mal à le localiser au début. Utilisez alors votre carte pour le trouver. S'il n'apparait pas sur la carte, c'est qu'il est dans un niveau différent du votre, donc sur les plates-formes.

Localisez donc votre ennemi, allez vers lui et attaquez-le. Quand il s'apprête à tirer, déclenchez des attaques sautées pour esquiver son tir et en même temps passer derrière lui pour le frapper. Utilisez toujours la carte et allez rapidement vers Gunman avant qu'il ne quitte sa position vers une autre. Il vous faut de la patience pour venir à bout de cet assassin milliardaire.

8ème position : New Destroyman

Encore dans la peau de la petite Shinobu, allez vers l'emplacement du prochain combat. Vous devez traverser une large zone de hangars infestés d'ennemis. Eliminez d'abord ceux qui descendent des voitures.

Ouvrez les coffres en chemin et montez sur les containers pour atteindre le toit. Avancez en tailladant vos assaillants avec des combos et détruisez les coffres. Descendez ensuite vers le point de sauvegarde, sauvegardez votre partie et entrez dans le hangar combattre le boss.

Boss : New Destroyman
Il s'agit d'un ancien adversaire de Travis. Ce dernier l'a coupé en deux et vous devez alors affronter deux boss mi homme, mi machine.

Concentrez-vous sur l'une des moitiés et amenez le combat sous la passerelle centrale. Ses attaques sont principalement au corps à corps. Esquivez-les et passez en même temps derrière lui pour riposter.

Evitez le laser bleu tiré par son double qui reste à distance pour le moment. Evitez aussi la sphère lancée par le Destroyman le plus proche de vous. Esquivez les rayons électriques qu'il lance depuis son abdomen et enchainez les combos. Placez ensuite des coups fatals à votre ennemi. Intensifiez les coups sautés jusqu'à mettre KO ce Destroyman.

Son double essayera alors de l'atteindre pour le réanimer. Puisque vous avez combattu et mis KO le premier, sous la passerelle, il aura des difficultés à le faire et sa trajectoire sera prévisible. Verrouillez votre cible pour ne pas le perdre quand il vole d'une plateforme à l'autre. Evitez alors ses lasers et ses divers projectiles et attendez qu'il s'approche de son double pour le réanimer.

Une fois à proximité, attaquez-le et ne lui laissez pas le temps de réaliser son objectif. Il quittera alors la zone en volant pour tenter sa chance une deuxième fois. Gardez le corps du premier Destroyman et empêchez tout contact avec son double. Attaquez ce dernier quand il arrive et repoussez-le. Maintenez cette tactique jusqu'à l'élimination du second Destroyman.

7ème position : Ryuji

Vous incarnez à nouveau Travis, allez vers votre prochain affrontement. Prenez votre moto et roulez jusqu'à la falaise pour trouver Ryuji. Restez en moto et foncez sur celle de votre ennemi. Poussez-le jusqu'au bord de la falaise pour le faire tomber. C'est à ce moment que Ryuji passe aux choses sérieuses.

Boss : Ryuji
Ryuji est l'un des boss les plus forts du jeu, donc à prendre très au sérieux. Il possède des attaques dévastatrices et très rapides, donc difficiles à esquiver. Essayez de l'attaquer toujours par derrière pour être à l'abri de ses enchainements.

Attaquez-le pendant le très court laps de temps pendant lequel il brille en jaune. Ceci est décelable par la posture de Ryuji puisqu'il se met en garde basse avant de charger. Restez alors attentif sinon vous tomberez sous ses combos. Suite à votre attaque une confrontation d'arme se déclenche. Gagnez-la pour toucher votre ennemi.

Approchez-vous de lui en lui tournant autour et en essayant d'atteindre son dos pour l'attaquer. Evitez ses charges en utilisant les évasions d'urgence et revenez tout de suite à l'assaut. Après un certain temps Ryuji invoquera un dragon qui absorbera l'énergie de votre katana. Essayez donc de ne pas rester dans la trajectoire du dragon. Le combat est très long et vous devez maintenir cette tactique pour battre le plus charismatique de vos ennemis.

Le cauchemar

Vous incarnez Henry le frère de Travis qui lutte dans son cauchemar. Il affronte Mimmy qu'il doit battre pour sortir de ce mauvais rêve. Mimmy est très rapide et utilise ses bras mécaniques pour lancer plusieurs attaques. Passez directement derrière elle et enchainez les frappes.

Quand elle s'envole, éloignez-vous d'elle pour éviter l'onde de choc qu'elle provoque quand elle atterrit. Profitez ensuite de son atterrissage pour passer à l'attaque. Evitez aussi les projectiles qu'elle lance pendant qu'elle est en vol. Revenez

à l'attaque et éviter de rester en face de votre ennemi pour ne pas être écraser par les deux puissants bras mécaniques.

Quand elle plante ses bras au sol ceci indique qu'elle va lancer son laser en votre direction. Esquivez alors cette attaque et profitez de cet instant pour passer derrière elle et la maltraiter.

Eloignez-vous d'elle quand elle commence à balayer la zone avec ses bras pour revenir à l'assaut tout de suite après. Pensez toujours à placer vos attaques dans le dos de Mimmy pour éviter toute riposte de la part de cette dernière. Maintenez ces tactiques jusqu'à la disparition de ce cauchemar.

4ème position : Margaret

Henry a, entre temps, fait un peu le ménage dans le classement pour permettre à son frère Travis d'avancer rapidement dans le classement et il a eu la bonne idée d'éliminer trois ennemis. Allez faire un tour chez Naomi pour acheter d'autres armes ensuite et pendant les combats équipez-vous du double katana.

Allez alors vers le supermarché pour affronter votre prochain ennemi. Entrez dans le parking pour affronter les vagues d'assaillants et utilisez tout votre arsenal et en particulier votre Darkside pour les éliminer. Heureusement pour vous, le parking est plein de coffres qui contiennent des points de santé et de recharge. Une fois que tous les ennemis du parking sont éliminés, entrez dans le supermarché.

Tailladez ceux qui se cachent derrière les cartons et entre les étagères tout en avançant vers la porte qui se trouve au fond. N'oubliez pas de prendre le contenu des coffres avant de monter les escaliers en direction du toit où se trouve le boss.

Boss : Margaret
Au début de l'affrontement, Margaret se tiendra loin de vous sur la grande pancarte. Elle commence à vous tirer dessus avec son fusil sniper. Evitez de rester dans la ligne de mire de son laser rouge et approchez-vous de sa position pour l'obliger à descendre. Esquivez son atterrissage brutal et revenez à la charge. Attaquez-la alors directement jusqu'à ce qu'elle se cache entre les générateurs.

Quand Margaret brille en vert, ceci indique qu'elle va tirer. Utiliser alors l'évasion d'urgence tout en avançant vers votre ennemi. Attaquez-la par derrière pour éviter sa riposte. Elle essayera de se remettre en face de vous et frappe immédiatement. Déclenchez alors l'affrontement d'arme et gagnez le duel pour toucher Margaret.

Tournez autour d'elle pour l'attaquer sans être touché par ses lames et quand elle s'éloigne de vous, essayez de casser la distance au plus vite. Si vous bloquez ses tirs votre katana perdra de son énergie, pensez alors à le recharger ou fouillez les coffres pour trouver des batteries. Maintenez la pression sur Margaret et ne vous éloignez pas d'elle jusqu'à lui asséner le coup de grâce.

3ème position : Captain Vladimir

Utilisez votre moto pour atteindre la zone du combat avec Captain Vladimir. Commencez par éviter le laser tiré par Vladimir tout en avançant vers votre ennemi.

Ce dernier possède un bouclier qui le protège par l'avant donc vos attaques ne seront pas efficace de ce coté. Contournez-le pour le frapper dans le dos. Evitez ensuite les lasers tirés par le satellite et restez à proximité de Vladimir. Frappez ce dernier jusqu'à ce qu'il se téléporte loin de vous. Il commencera alors à vous envoyer de gros rochers que vous devrez esquiver au dernier moment. Repassez alors derrière votre ennemi et attaquez sans relâche jusqu'à ce qu'il se téléporte au loin. Evitez ses lasers et les rochers et revenez derrière lui.

Après un certain temps, son bouclier tombe et il devient vulnérable aux attaques par tous les cotés. Maintenez alors la même tactique jusqu'à l'élimination de cet astronaute.

2ème position : Alice

Allez vers les immeubles et avancez dans les allées en abattant les ennemis qui essayent vainement de vous arrêter. Entrez ensuite dans les appartements et nettoyez chaque étage pour pouvoir monter au suivant. Continuez jusqu'au toit pour affronter Alice.

Boss : Alice
Malgré sa deuxième place, Alice n'est pas aussi redoutable que vous ne pourriez le penser. Elle commencera par vous lancer ses lames, utilisez l'évasion d'urgence pour éviter cette attaque.

Elle stationnera ensuite dans les airs et attendra que vous soyez proche d'elle pour tenter un coup écrasant. Esquiver alors son attaque et ripostez tout de suite après quand elle est encore au sol. Répétez cette action pour obliger votre ennemi à rester au sol. Commencez alors à la taillader sans relâche et même si elle esquive énormément de coups et qu'elle essaye de s'éloigner de vous, ne la lâchez pas et continuez à mettre la pression.

Esquivez son sabre et interrompez-la quand elle recharge pour effectuer sa puissante attaque. Si elle repasse dans les airs, répétez toutes les opérations pour qu'elle atterrisse et finissez-la.

1ère position : Jasper Batt jr

Allez vers le building de Batt jr pour l'affrontement final. Evidemment, la zone est hyper protégée et les ennemis sont partout mais ils ne constituent qu'un échauffement pour vous. Nettoyez chaque étage pour pouvoir emprunter l'escalator et n'hésitez pas à utiliser votre Extase et votre Darkside pour éliminer les groupes d'ennemis.

Les gardes essayeront de vous piéger dans les salles et attaqueront de tous les cotés. Commencez par éliminer ceux équipés d'armes à feu ensuite passez aux autres. Utilisez l'Extase pour éliminer plusieurs ennemis en même temps. Sauvegardez enfin votre partie et accédez aux locaux de Batt jr.

Boss : Jasper Batt jr
Ce combat se déroule sur trois parties. Lors de la première partie, votre ennemi est sur sa voiture qui plane dans la zone, il utilise des lasers comme arme de prédilection. Evitez à tout prix de rester au centre de la salle. Quand Jasper part dans un coin, allez directement vous placer sous son véhicule.

Il va essayer de vous toucher avec son lancer mais puisque vous êtes juste en dessous de sa voiture, il vous ratera et recevra tout le jus. Pour le moment, ne suivez que cette tactique jusqu'à ce que sa jauge de vie baisse de moitié. A ce moment, allez vers le centre de la salle et mettez-vous en face de lui. Quand il se déplace vers un autre coin, frappez sa voiture avec vos katanas pour déclencher un affrontement d'armes.

Laissez-le gagner ce duel pour déclencher la cinématique et être sauvé par votre frère. Revenez ensuite à l'attaque et déclenchez un autre affrontement d'armes et, cette fois, gagnez-le pour détruire son véhicule.

Vous passez alors à la deuxième partie du combat qui est la plus difficile. Jasper est devenu un colosse possédant de puissantes frappes. Esquivez les chauves souris qu'il lance sur vous et approchez-vous de lui pour l'attaquer.

Restez toujours loin des deux grandes vitres et placez votre dos contre le mur. Si Jasper vous attaque et vous projette contre ces vitres, vous tombez du building et vous devrez alors recommencer cette partie du combat.

Esquivez le combo de trois coups de Jasper. Si vous êtes touché, restez au sol pendant qu'il exécute un deuxième combo dans le vide et attaquez-le tout de suite après.

Jasper essayera de vous attraper en levant les bras. Interrompez alors votre attaque et éloignez-vous de lui. Multipliez les combos pour étourdir votre ennemi et projetez-le. Attaquez-le ensuite pendant qu'il est à terre. Quand il joint ses deux poings et les lève, éloignez-vous de lui pour éviter son coup dévastateur. Maintenez cette tactique tout au long du combat et surtout esquivez ses combos. Restez toujours à distance des deux grandes vitres et pensez à prendre les points de santé et les batteries qui se trouvent dans les coffres quand vous êtes sérieusement touché. Gagnez aussi les duels d'armes et projetez fréquemment votre ennemi avant de lui asséner le coup de grâce.

Mais ce n'est pas encore fini et Jasper prend sa dernière forme géante. Evitez l'attaque de ses deux bras et restez au centre de la plateforme. Approchez-vous de son ventre et commencez à le taillader. Ignorez ensuite ses attaques puisqu'il ne peut pas vous toucher si vous restez assez près de son abdomen. S'il vous repousse, revenez tout de suite après et recommencez l'attaque.

Quand il est bien touché, il reculera et lancera un laser sur vous. Évitez-le ou bloquer son attaque et attendez qu'il revienne près de la plateforme. Enchainez les combos suivis par des coups fatals pour blesser votre ennemi. Frappez ensuite son nez et ne vous arrêtez pas jusqu'à taillader ce boss en deux et le battre une fois pour toutes.

Félicitations ! Vous avez vengé votre ami tout en prenant la première place du classement des assassins.

Nodame Cantabile : Dream Orchestra

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM

TOUTES LES MUSIQUES

Pour débloquer toutes les musiques en modes Solo et Orchestre (multijoueur), vous devez d'abord les avoir réussies dans le mode Story.

Nouvelle Façon de Jouer ! Donkey Kong Jungle Beat

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

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.

COURONNE DONKEY KONG

Trouvez les 60 médailles cachées dans les différents royaumes.

ROYAUMES CACHÉS

Banquet Banane

Trouvez les 3 médailles dans le royaume Kong de la Montagne.

Royaume Piment Rouge

Trouvez toutes les médailles des royaumes Citron, Raisin et Cerise.

Kong de la Montagne

Trouvez les 3 médailles de Vs. Ghastly King

Royaume Lychee

Trouvez toutes les médailles des royaumes Pomme, Fraise et Ananas.

Royaume Poire

Trouvez toutes les médailles des royaumes Banane, Orange et Pastèque.

Royaume du Fruit étoilé

Trouvez toutes les médailles des royaumes Pêche, Melon et Durian.

Nouvelle Façon de Jouer ! Mario Power Tennis

© Nintendo 2009

+ 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

A l'écran titre, appuyez sur B et 1 en même temps pendant plusieurs secondes pour débloquer le mode Evénement.

Nouvelle Façon de Jouer ! Pikmin

© Nintendo 2009

+ 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.

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 déplacement manuel des troupes 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 25 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 manuellement. 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 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 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 et commencez par en faire passer la moitié sur la corniche, en vous arrêtant entre chaque jet de flamme. 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 dirigez-les manuellement 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 manuellement 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 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, tandis

que vous avancerez à l'étage inférieur. Une fois au bout, manoeuvrez-les 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 manuellement. 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 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. Manoeuvrez-les 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 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.

FEU D'ARTIFICE

A partir du deuxième jour, sortez quelques Pikmin (5 environ) et placez-les à proximité d'un oignon. Appuyez ensuite sur le bouton 2 de la Wiimote pour voir Olimar se coucher par terre. Les Pikmin vont alors immédiatement le ramener à leur oignon et vous assisterez à un feu d'artifice.

Nouvelle Façon de Jouer ! Pikmin 2

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

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.

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

SOLUTION COMPLÈTE

Conseils

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube. Le cheminement est identique sur la version Wii mais les touches indiquées seront différentes.

-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 lancés 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."

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.

Obscure II

© Playlogic International / Hydravision 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

L'université

Après la scène d'introduction, vous vous retrouvez en compagnie de Meï et Corey dans la chambre de ce dernier. Commencez par sortir pour atterrir dans le couloir. Ceci étant fait, tournez-vous, ouvrez la porte se trouvant derrière vous et, dans les toilettes, allez ouvrir le robinet se trouvant de l'autre côté de la pièce pour connaître le numéro de la chambre de Sven. Ressortez, avancez jusqu'au bout du couloir puis, tournez à droite pour vous retrouver dans un nouveau couloir de l'université. Tournez ensuite à droite, avancez un peu et ouvrez la porte numéro 200 se trouvant sur votre gauche pour déclencher une cinématique.

Le bad-trip

Après la cinématique vous vous retrouvez de nouveau en compagnie de Corey. Pour commencer, avancez et récupérez la batte de base-ball se trouvant sur le sol. Continuez jusqu'aux portes du cimetière (vous verrez Meï se réveiller) puis, entrez et fracassez avec votre batte tous les mannequins vous bloquant le passage. Au bout de ce chemin morbide se trouve une échelle que vous devez emprunter. Une fois en bas, avancez le long de l'immense couloir pour vous retrouver dans un autre couloir légèrement différent. Avancez au bout de ce dernier et observez la fleur se trouvant devant vous. Deux gros monstres (que nous appellerons dans cette solution hommes-arbres) ainsi que plusieurs créatures un peu plus petites (les Progénitures) vous attaqueront.

Vous pouvez résister de la meilleure manière que vous le pouvez mais il est prévu que Meï meurt dans cette scène et ce, pour achever le bad-trip. Vous vous réveillez ensuite dans les toilettes. Sortez, avancez un peu dans le couloir et tournez à droite pour ouvrir la seule porte pouvant être ouverte dans la zone. Une fois dans les escaliers avancez pour enclencher une cinématique puis, montez d'un étage, tournez à droite et sortez par la fenêtre ouverte. Ensuite, tournez sur votre droite, accrochez-vous à la corniche, et une fois que vous l'aurez parcourue lâchez-la et rentrez de nouveau dans l'université par la seconde fenêtre ouverte. Commencez par descendre d'un étage et ouvrez la porte se trouvant en face des escaliers puis, allez jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche et ouvrez la porte numéro 117 pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

La confrérie

Avec Amy et Kenny

Vous voici devant le bâtiment de la Delta Thêta Gamma. Dépassez les deux statues de Richard Zalino, tournez à gauche et passez par le petit portail se trouvant dans un grand mur de pierres. Ensuite, ramassez la crosse de hockey se trouvant sous une lanterne et placez-la dans l'inventaire d'un de vos deux personnages. Prenez ensuite Kenny, dirigez-vous vers le bout de la cour et tirez la caisse jusqu'au petit porche se trouvant sur votre droite (des rondins de bois on été déposés en dessous). Ceci étant fait, faites monter vos deux personnages sur le toit (vous devez incarner simultanément Amy et Kenny). Continuez ensuite jusqu'à découvrir une petite terrasse. Eclatez la vitre de la fenêtre se trouvant sur votre droite à l'aide de votre crosse de hockey et entrez dans le bâtiment. Après la cinématique vous vous retrouvez dans un petit bureau. Commencez par prendre le club de golf près de la première étagère, puis, contournez-la et faites faire la courte échelle à Amy pour récupérer une petite clé. Incarnez ensuite Amy et dirigez-vous vers le petit bureau de la bibliothèque. Inspectez-le, notez le code qui a été révélé (1873) et sortez par la porte se trouvant sur votre gauche. Après l'animation scénaristique, tournez-vous et cassez la vitre de la vitrine pour trouver une nouvelle petite clé.

Avancez ensuite jusqu'au bout du couloir, éclatez la vitre de la porte se trouvant à gauche et ouvrez-la pour vous retrouver dans la salle de billard de la confrérie. Commencez par aller près du mur de gauche pour trouver un coffre-fort avec clavier numérique. Inscrivez-y le code trouvé sur le bureau puis prenez le pistolet se trouvant à l'intérieur. Après avoir fait ceci, sauvegardez à l'aide de l'énorme fleur noire collée au mur près du bar et sortez. Dans le couloir, vous allez vous faire attaquer par un nouveau monstre (que nous appellerons Ogre dans la suite de cette solution). Tuez-le et récupérez la clé se trouvant près de son coeur. Ensuite, allez ouvrir la porte se trouvant à l'autre bout du couloir avec l'aide de cette clé. Commencez par descendre les escaliers puis, dans le hall, récupérez les munitions se trouvant sur le petit banc et passez par la porte se trouvant en face de vous. Tuez à présent les deux nouveaux monstres s'attaquant à vous (les Béliers) et récupérez la petite clé se trouvant dans la vitrine sur votre gauche. Sachant que vous possédez désormais les trois petites clés, allez à l'autre bout de la pièce et récupérez le stun-gun disponible dans le coffre. Tournez-vous ensuite et ramassez la trousse de soin se trouvant par terre derrière vous. Cette action va déclencher l'arrivée d'un ogre, tuez-le et passez par la porte en métal se trouvant dans la pièce d'où il est apparu (note : vous pouvez recharger votre stun-gun à l'aide du compteur électrique accroché au mur). Après une (nouvelle) découverte macabre, fouillez la cuisine pour récupérer une trousse de soin.

Incarnez Amy et approchez-vous de la petite table en face du cadavre de la jeune femme et examinez les papiers éparpillés pour vous retrouver face à un petit puzzle. Normalement, il ne devrait pas vous poser de problème. Commencez par les bords est la seule technique que l'on puisse vous donner ici. Une fois que vous aurez fini, retournez dans le hall (attention aux deux béliers de la salle du coffre) et continuez d'avancer jusqu'au bout du couloir se trouvant à droite des escaliers. Arrivé au bout, fracassez les chaises vous bloquant l'accès et entrez dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, commencez par tuer les progénitures puis, à l'aide du document reconstitué dans la cuisine, résolvez l'énigme des étagères sur rails (pensez à incarner Kenny auparavant car lui seul a la force de les déplacer).

Pour simplifier, nous allons nommer les lettres grecques par les figures géométriques qu'elles pourraient représenter :

- Le triangle doit se trouver en haut à gauche.
- Le cercle doit se trouver en bas au milieu.
- Le moitié de carré doit se trouver en bas à droite.

Quand vous aurez fait ceci, une petite cinématique va se déclencher, vous montrant que l'étage supérieur est désormais accessible grâce à un petit escalier métallique. Montez-y et avancez pour trouver une porte. Ouvrez-la et continuez jusqu'à une nouvelle porte pour déclencher une cinématique.

Avec Meï et Corey

Avancez sur le chemin et ramassez la crosse de hockey et la batte de base-ball. Prenez ensuite Meï et allez utiliser votre PAD sur le petit boîtier se trouvant à côté de la porte de la confrérie. Pour ouvrir cette dernière, il va falloir que vous trouviez le nom d'une célébrité. Inscrivez " Mozart " et vous pourrez rentrer. Une fois à l'intérieur, commencez par monter à l'étage et, toujours avec Meï, allez pirater la porte se trouvant juste en face de la vitrine que vous avez cassée avec Amy et Kenny quelques minutes plus tôt.
Cette fois le code à entrer est " Picasso ". Fouillez la pièce pour récupérer une trousse de soin et un chargeur de 9 mm (un compteur pour recharger le stun-gun est également disponible mais il ne vous sert à rien étant donné que vous ne possédez plus cette arme pour le moment). Ceci étant fait, redescendez dans le hall et rejoignez la bibliothèque de la confrérie. A l'intérieur, incarnez Corey et accrochez-vous au sol du second étage à l'endroit où se trouvait l'escalier métallique quand vous êtes venu pour la première fois. Aidez Meï à monter et, après avoir tué le bélier vous bloquant le passage, sortez sur le balcon. Traversez-le et empruntez la porte se trouvant au bout pour vous retrouver dans une nouvelle bibliothèque. Commencez par prendre le chargeur de 9mm se trouvant sur le bureau puis, traversez la pièce, tuez les progénitures, et sortez par la petite porte en bois se trouvant sur la droite.

Descendez ensuite les escaliers en pierres se trouvant devant vous. Après la cinématique vous recevrez une seringue vous permettant de créer des sérums à partir du liquide contenu dans le coeur des ennemis que vous tuerez. Prenez Kenny et Corey (pensez à répartir vos nouvelles armes), sauvegardez et montez le second escalier de la cour se trouvant en face de celui que vous avez emprunté pour venir. Incarnez Kenny et déplacez l'immense pot de fleur vous barrant le passage. Continuez sur le balcon et passez la porte pour atterrir dans le gymnase. Vous voici face à un moment assez compliqué du jeu. Commencez par incarner Corey et prenez place derrière le projecteur se trouvant près de la platine. Ceci étant fait concentrez le faisceau de la lampe sur la caisse noire sur la gauche de la salle. Cela aura

pour effet de faire disparaître l'obscurité l'entourant. Ensuite, prenez Kenny, descendez et tirez la caisse près du bar. Faites attention, des béliers viendront vous attaquer. Vous pouvez si vous le désirez les tuer mais cela utiliserait pas mal de vos précieuses munitions. Histoire d'amener la caisse à bon port sans perdre de vie, alternez entre Corey et Kenny pour concentrer la luminosité du projecteur sur les béliers et leur faire prendre un peu de distance (montez sur la caisse lorsque vous ne dirigez pas Kenny). Une fois la caisse sous le bar, faites très rapidement venir Corey sur la caisse, puis à l'aide de ses talents d'acrobate faites-le monter sur le dessus du bar. Faites-le prendre place derrière le projecteur s'y trouvant et concentrez votre faisceau lumineux sur la porte entourée d'obscurité. Une fois cette dernière clean prenez Kenny et courez l'ouvrir pour vous échapper tous les deux de cet enfer. Une fois dehors, reprenez votre souffle puis après avoir ramassé les munitions de 9mm, sauvegardez si vous le désirez. Ouvrez la porte en fer forgé puis, dans la cour, avancez sur la gauche et passez par le petit portail pour déclencher une cinématique et finir le niveau.

La forêt

Vous voici avec Amy et Corey. Avancez le long du sentier pour atteindre la route. Passez ensuite par la barrière défoncée et prenez le chemin de gauche. Abattez l'ogre vous attaquant, puis, après avoir drainé une partie de sérum depuis son coeur à l'aide de votre seringue, ramassez la boisson énergétique sur le sol et revenez à l'embranchement pour prendre le chemin de droite. Eliminez les béliers vous y attendant puis continuez votre progression jusqu'à un ravin ou une cinématiquese déclenchera. Une fois celle-ci terminée, des béliers et un ogre vous attaqueront. Après leur avoir réglé leur compte, avancez jusqu'à un poteau électrique. Le chemin de gauche étant bloqué par un tronc d'arbre prenez celui de droite. Ramassez la tronçonneuse sur les bûches puis après avoir rechargé votre barre d'énergie au poteau électrifié (la barre est d'ailleurs commune au stun-gun et à la tronçonneuse) utilisez-la pour découper le tronc d'arbre vous barrant le chemin. Avancez un peu puis, à l'aide des compétences d'Amy, inspectez le journal se trouvant sur la gauche du chemin. Continuez ensuite votre progression dans la forêt jusqu'à atteindre un petit pont. Ramassez la trousse de premiers secours sur la gauche puis traversez le pont et allez récupérer le fusil à pompe près de la voiture de Corey. Cette action déclenchera l'attaque de deux ogres. Après les avoir abattus, avancez près du mur en pierres et, la porte étant fermée, passez par la fissure de droite. Sauvegardez grâce à la plante sur le mur puis avancez sur le sentier jusqu'à déclencher une cinématique. Par la suite, deux nouveaux monstres (les volants) vous attaqueront. Occupez-vous d'eux puis avancez un peu pour arriver à un embranchement.

Prenez celui de gauche, tuez les progénitures vous y attendant puis à l'aide du poteau électrique, rechargez votre tronçonneuse. Revenez à l'embranchement, abattez les volants puis prenez le chemin de droite et utilisez votre tronçonneuse pour découper le tronc d'arbre vous bloquant le passage (vous pouvez ensuite retourner au poteau recharger vos armes électriques si vous le désirez). Ceci étant fait, avancez jusqu'à un mur de briques puis passez par la fissure pour vous retrouver sur le parking de l'hôpital. Détruisez les caisses s'y trouvant pour acquérir une trousse de soins et un chargeur de 9mm puis incarnez Corey accrochez-vous au mur éclairé par les phares de l'ambulance. Hissez-vous puis montez sur le générateur de droite. Accrochez-vous ensuite au rebord de droite et progressez le long des rebords. Faites attention, des volants vous attaqueront et vous feront tomber. Abattez-les puis remontez et poursuivez votre progression, jusqu'à atteindre une fenêtre ouverte. Avant d'y passer, descendez par le trou se trouvant dans le local en tôle et ouvrez la porte à Amy. Après l'avoir hissé sur le toit avec vous, passez par la fenêtre ouverte pour déclencher une cinématique et changer de chapitre.

Sauver Jun

Vous voici en compagnie de Meï et de Sven. Commencez par aller sauvegarder à l'aide de la plante se trouvant à gauche prés de l'entrée de l'université. La porte étant fermée, traversez le parc, empruntez le chemin de gauche puis abaissez le levier sur le mur de droite pour ouvrir le grillage. Avancez tout droit et descendez un peu la pente pour qu'une barre de vie apparaisse. C'est la barre de Jun, celle-ci descendant à grande vitesse, il va falloir lui porter secours rapidement. Prenez contrôle de Sven, puis montez sur le rebord de droite et poussez la caisse vers les marches de l'escalier. Montez ensuite dessus, tournez-vous, grimpez sur le toit en tôle et cassez la vitre pour entrer dans la fac. Ramassez les munitions de 9mm sur le comptoir du bar puis occupez-vous des monstres se trouvant dans le hall et montez les escaliers de droite (si vous en avez besoin, détruisez la vitre du distributeur de sodas pour ramasser la boisson énergisante s'y trouvant). Incarnez Meï et piratez la porte de gauche en y inscrivant le nom de " Freud " (des volants vous attaqueront mais Sven devrait vous défendre). Une fois derrière la porte, ramassez les munitions de 9mm

sur la boîte en carton puis montez les escaliers. Incarnez alors Sven puis déplacez le distributeur de sodas vous bloquant l'accès à la porte. Prenez maintenant le couloir de gauche puis allez ouvrir la double-porte au fond pour enclencher une cinématique. Si vous avez été trop lent, Jun mourra et vous aurez simplement à tuer l'ogre pour déclencher une cinématique et passer au chapitre suivant. En revanche, si vous avez été assez rapide, vous allez vous retrouver face à l'ogre tenant Jun mais cette fois vous pourrez changer les choses au cour d'une petite séquence de jeu bonus.

Séquence bonus

Tirez sur le monstre pour qu'il balance Jun par la fenêtre puis occupez-vous de lui et redescendez dans le hall de l'université (pensez à prendre la boisson se trouvant dans le distributeur des dortoirs). Approchez-vous à présent des écrans de contrôle de droite, derrière le bureau, pour avoir une vision caméra de la cave dans laquelle la soeur de Meï se trouve. Vous allez maintenant devoir diriger Jun en réglant la netteté de l'image. Avancez dans le couloir, ramassez la batte cloutée et passez par la seule porte ouverte. Un ogre se trouvant derrière, prenez rapidement le chemin à la gauche de Jun, puis utilisez votre batte pour dégagez le passage. En faisant attention aux volants continuez votre progression, ouvrez les portes, détruisez les planches et ce, jusqu'à ce que la visibilité redevienne normale. Passez par la porte en face de vous, prenez ensuite celle de droite, puis avancez jusqu'au compteur électrique et utilisez-le pour déclencher une cinématique. Vous voici de nouveau en compagnie de Meï et de Sven. Passez par la porte se trouvant à côté de vous, descendez les escaliers et passez par la porte pour vous retrouver dans la cave. Prenez la batte cloutée sur votre gauche testez-la sur le bélier vous attaquant. Empruntez le couloir de gauche puis déplacez les caisses vous barrant le chemin à l'aide de Sven. Eliminez les béliers vous attendant derrière, puis passez par la porte de droite, avancez un peu dans le couloir pour déclencher une cinématique et clore le chapitre.

L'Hôpital

Vous revoici aux commandes de Corey et d'Amy. Brisez la vitre de la porte de gauche puis empruntez-la pour déclencher une cinématique. Approchez-vous maintenant des écrans de contrôle et interagissez avec pour ouvrir la porte du labo. Occupez-vous des ennemis qui vous attaqueront puis allez récupérer la carte du docteur Herbert West sur le scanner du labo. Prenez ensuite la clé derrière le mur défoncé par un des monstres puis revenez dans le couloir. Passez par la porte automatique de gauche, pour arriver dans une salle de repos. Après avoir pris connaissance du rapport des médecins sur le bureau de gauche allez faire la courte échelle à Amy pour chopper la clé se trouvant en haut des casiers puis contournez-les pour prendre les munitions de 9mm se trouvant à l'intérieur. Contrôlez ensuite Amy et résolvez le petit puzzle sur la table derrière vous (Corey vous protègera) pour obtenir le code de la troisième porte du couloir. Ressortez et inscrivez-y 0108 pour accéder à un nouveau couloir. Occupez-vous en premier lieu des béliers vous attaquant puis fouillez le couloir pour trouver des munitions de fusil à pompe et un document (vous pourrez aussi recharger vos armes électriques). Passez maintenant par la première porte de gauche pour vous retrouver dans une chambre apparemment vide. Poussez tout de même le lit pour récupérer la troisième petite clé du niveau. Après avoir pris l'arbalète dans le coffre de la salle de repos. Continuez votre exploration du couloir ou les béliers vous ont attaqué. Dans celui de gauche se trouve une porte en métal ne s'ouvrant qu'à l'aide de deux cartes. Il vous en manque une pour le moment. Empruntez la porte de droite pour atterrir dans une chambre ayant des airs de scène de crime. Passez par la fenêtre (après l'avoir brisée), récupérez les munitions dans la caisse puis incarnez Corey et agrippez-vous à la bordure de la fenêtre.

Longez le mur et les néons de l'hôpital pour parvenir à des escaliers métalliques. Ouvrez la trappe à l'aide du volant, incarnez Amy, descendez l'échelle puis montez les escaliers. Hissez enfin Amy à l'aide de Corey puis entrez dans la chambre par la fenêtre. Abattez la mère porteuse ainsi que ses progénitures et fouillez la salle pour y trouver une trousse de soins, une fleur de sauvegarde et le pass magnétique de William Klingemann. Ressortez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans le couloir de la porte ne s'ouvrant qu'avec deux cartes. Allez les utiliser puis empruntez la porte pour déclencher une cinématique. Vous voici à présent dans l'ascenseur, approchez-vous du panneau de sélection des étages sur la gauche pour vous retrouver face à une énigme qu'il va falloir résoudre très rapidement. Il s'agit en fait de raccorder les fils électriques à l'aide de leurs couleurs, voici le plan :

Une fois l'énigme réussie, une cinématique se déclenchera et, à la fin de celle-ci, vous vous retrouverez aux commandes de Meï et de Sven sur le parking de l'hôpital. Tuez les ennemis s'en prenant à vous puis allez dans le sas d'entrée et défoncez la vitre pour pouvoir utiliser la valve et fermer la grille qu'un monstre essaiera de soulever (cette

séquence se fera sous forme de QTE). Dans le hall, rechargez vos armes électriques et passez par la porte à double battants sur la gauche pour déclencher une petite cinématique. Approchez-vous du comptoir en face de vous pour récupérer des munitions ainsi qu'une batterie de plus grande capacité pour vos armes électriques, prenez ensuite la boisson dans le distributeur de soda et incarnez Sven et Meï. Passez par la porte du dispensaire et éliminez les deux béliers vous barrant le chemin. Fouillez ensuite la pièce pour y trouver pêle-mêle une trousse de soins et une petite clé. Approchez-vous de l'écran de contrôle et piratez-le à l'aide de Meï en y inscrivant le nom de Einstein pour découvrir la liste de fabrication de la nitroglycérine.

Récupérez le document dans les dossiers sur la droite puis allez inscrire le code 1634 sur le pavé numérique des réserves à fournitures de la salle de droite. Maintenant que vous êtes en possession de l'acide ascorbique, prenez le contrôle de Sven pour pousser la commode bloquant la porte dans la salle précédente. Empruntez-la, et passez par celle qui se trouve en face de vous. Vous voici dans la morgue, tuez les progénitures s'en prenant à vous et fouillez les lieux pour y trouver des balles de 9mm, une petite clé, des documents et de la glycérine. Allez maintenant dans la salle du fond et après avoir brisé la vitre, récupérez le bloc de glace dans la petite armoire à gauche. Sortez , frayez-vous un chemin à travers les décombres pour arriver dans le laboratoire, récupérez y une trousse de soins, des documents, une petite clé, des munitions de flashball et pour finir la soude caustique et l'eau de javel.
Après avoir sauvegardé, approchez-vous du plan de travail allumé et avec l'aide des indications trouvées dans l'ordinateur, créez de la dynamite. Au cas où vous auriez oublié la recette de la dynamite dans la salle où elle se trouvait, la voici :

1) Eau de javel
2) Acide ascorbique
3) Glace
4) Glycérine
5) Soude
(respectez bien l'ordre)

Maintenant que vous êtes en possession de la dynamite, revenez dans le hall de rassemblement et après avoir récupéré le flashball dans le coffre, remplacez Meï par Corey et allez dynamiter le mur de briques se trouvant près de la sortie. Franchissez-le pour vous retrouver dans un entrepôt. Prenez Sven et descendez les escaliers puis fouillez la salle pour trouver une boisson énergisante et deux trousses de soins dans des caisses. Ceci étant fait, approchez-vous des escaliers et saisissez les caisses empilées se trouvant dessous. Tirez-les un peu sur la droite puis incarnez Corey et, du haut des escaliers, montez dessus. Reprenez à présent Sven et tirez les caisses jusqu'à l'étagère de droite. Maintenant, à l'aide des capacités d'acrobate de Corey, agrippez le rebord se trouvant au-dessus de vous et progressez jusqu'à l'étagère se trouvant en face des escaliers. Montez dessus, prenez les munitions de fusil à pompe sur la gauche puis allez sur le plus haut point de l'étagère, à gauche des balles pour le fusil. Incarnez à nouveau Sven puis saisissez-vous de l'autre empilement de caisses se trouvant près du petit élévateur motorisé et allez le placer en dessous de l'endroit où se trouve Corey.

Prenez maintenant possession de ce dernier, descendez sur les caisses puis, à l'aide de la force de Sven, déplacez les caisses jusqu'aux étagères qu'il y a derrière l'élévateur. Il ne vous reste plus qu'à monter dessus après avoir repris contrôle de Corey. S'il y a bel et bien une fleur de sauvegarde, vous ne pourrez pas enregistrer votre partie sans Sven. Avancez vers la gauche, prenez les munitions de 9mm posées sur le sol puis entrez dans le petit monte-charge et appuyez sur l'interrupteur pour le faire descendre. Malheureusement, celui-ci est cassé et ne descend que de moitié. Qu'à cela ne tienne, incarnez une nouvelle fois Sven et approchez-vous du monte-charge. Reprenez à présent Corey et hissez Sven jusqu'à vous. Remontez maintenant sur l'étagère, sauvegardez puis passez par la porte de gauche pour déclencher une cinématique et arriver face au premier boss du jeu.

La part d'ombre de Kenny

Vous voici aux commandes de Corey et de Meï face à un Kenny quelque peu " différent ". Pas de techniques spéciales pour le tuer ici, tirez lui simplement dessus en évitant ses projections d'obscurité jusqu'au déclenchement d'une cinématique. Une fois celle-ci finie, vous jouerez avec Shannon et Stan. Utilisez la même technique qu'avec Corey et Meï pour déclencher une nouvelle cinématique et finir le chapitre.

Le barrage

Avec Shannon et Stan

Longez la rive et engouffrez-vous dans le petit bâtiment au mur défoncé. A l'aide de Stan, crochetez la porte se trouvant sur la gauche pour entrer dans le barrage. Je n'ai pas vraiment de conseils à donner pour le crochetage si ce n'est de ne pas toucher les bords et d'y aller calmement, le but étant bien évidemment de jouer avec les trous présents dans les verrous pour atteindre celui se trouvant à l'autre extrémité de la serrure. Une fois entrés, fouillez la salle pour trouver des munitions de 9 mm dans une caisse et faites la courte échelle à Shannon pour récupérer une grenade flash sur une armoire. Ceci étant fait, prenez le contrôle de la gothique du duo, montez les petits escaliers en face de vous et approchez-vous de la porte engluée d'obscurité. A l'aide des capacités de Shannon, aspirez les spores pour vous débloquer le chemin. Petite parenthèse sur le mini-jeu se déclenchant, vous avez une barre rouge, un carré d'obscurité et un carré transparent, vous devez simplement en réalisant la QTE indiquée, amener le carré transparent sur le carré d'ombre. Celui-ci se déplaçant de manière irrégulière, il faudra réguler la vitesse de la réalisation de la QTE pour constamment faire correspondre le carré transparent avec le carré d'ombre et faire ainsi baisser la barre rouge. Une fois que vous aurez réussi, franchissez la porte pour atterrir dans un long couloir. Avancez un peu puis débarrassez-vous des quelques progénitures vous attaquant.

Ceci étant fait, défoncez les planches sur le mur de droite et rechargez vos armes électriques à l'aide du compteur (souvenez-vous au passage que le coffre aux trois petites clés se trouve ici). Revenez à présent dans le couloir et continuez d'avancer pour atterrir dans une partie un peu moins éclairée. Prenez le couloir de droite pour ramasser une trousse de premiers soins puis celui de gauche. Malheureusement, des fils électriques vont rapidement vous bloquer le passage. Revenez à présent sur vos pas pour vous faire attaquer par une ogresse et ses progénitures. Tuez-les puis allez fouiller la pièce de laquelle ils sont sortis. Outre une petite clé se trouvant dans une armoire que Stan doit crocheter, il y est également disponible une clé à gorge. Revenez à présent dans la partie éclairée du couloir et utilisez la clé que vous venez de trouver sur la porte en métal pour accéder à ce que l'on pourrait appeler la salle des turbines. Commencez par ramasser la trousse de soins posée contre le grillage de gauche puis approchez-vous du panneau de contrôle se trouvant près des tuyaux projetant de la vapeur. Comme vous allez rapidement vous en apercevoir, vous aurez beau toucher toutes les entrées et sorties de vapeur possible, il y aura toujours au moins un tuyau qui laissera échapper ce dangereux liquide brûlant. Le mieux est d'alterner entre Stan et Shannon pour que celui qui doit passer entre les tuyaux arrive sain et sauf.

Vous devez donc laisser ouvert le troisième jet en partant du bas, avancer au niveau du deuxième avec votre coéquipier puis actionner le quatrième et avancer au niveau du troisième avant de ré-actionner le deuxième en éteignant le quatrième pour pouvoir passer. Une fois derrière, allez vers la gauche et tournez la petite valve vers la droite pour fermer l'arrivée de vapeur et permettre au second personnage de passer. Maintenant qu'ils sont tous les deux réunis, montez à l'échelle se trouvant en face des tuyaux et passez par la porte en métal au bout de la passerelle. Approchez-vous maintenant du panneau de contrôle en face de vous et ouvrez-le pour déclencher une cinématique.

Avec Corey et Sven

Comme précédemment, longez la rive et entrez dans le bâtiment détruit. Passez maintenant par la porte en métal pour vous retrouver dans un lieu familier. La porte étant à nouveau engluée par les ombres, vous allez devoir prendre un autre chemin. Incarnez Sven puis allez dans le petit espace entouré de grilles sur la droite de l'entrée. Poussez la première caisse contre la seconde puis soulevez-la en exécutant l'action contextuelle s'affichant à l'écran. Les deux caisses étant désormais empilées, incarnez Corey et hissez-vous dessus. Agrippez-vous à présent à la gouttière se trouvant au-dessus de vous puis longez-la et lâchez-vous une fois arrivé au bout. Utilisez à présent le levier sur le mur de droite pour ouvrir la porte à Sven. Vous voici dans une salle remplie d'armoires électriques. Commencez par recharger vos armes électriques sur la borne se trouvant en face de vous puis prenez la petite clé sur la caisse de gauche et les munitions de fusil à pompe près des escaliers de droite. Pour finir, sauvegardez et passez par la porte en métal qui se trouve en bas des escaliers. Vous voici dans les égouts.

Descendez dans l'eau puis montez sur le rebord de droite et, à l'aide de la force de Sven utilisez le volant pour ouvrir le volet et récupérer les carreaux d'arbalète. Ceci étant fait, redescendez et, tout en éliminant les créatures s'en prenant à

vous et en récupérant les munitions de fusil à pompe sur la gauche, traversez les égouts jusqu'à une nouvelle porte en métal. Vous voici dans la salle des turbines qui possède des hélices dont les pales sont dangereuses pour nos deux compagnons. Prenez Corey, descendez l'échelle puis, lorsque le timing sera bon, traversez rapidement la passerelle (il manque une pale à l'hélice de droite). Une fois votre personnage en sûreté derrière la première passerelle, montez sur le mur de gauche et allez chercher les munitions de fusil à pompe. Ceci étant fait, redescendez, montez sur le mur de droite et agrippez-vous au petit rebord situé au dessus de vous. Arrivé au bout, lâchez-vous et utilisez le levier sur la gauche pour faire descendre l'échelle. Maintenant qu'il peut passer, faites traverser à Sven les deux passerelles puis, après l'avoir fait monter par l'échelle engouffrez-vous dans le petit conduit carré se trouvant dans le mur derrière vous. Vous voici à présent dans un endroit quelque peu encombré.

Continuez d'incarner Sven et, à l'aide de sa force de Viking, poussez la caisse se trouvant en face de vous. Avancez dans le petit espace qui se trouve sur votre droite puis ramenez la caisse que vous venez de déplacer à sa position initiale. Approchez-vous maintenant des armoires se trouvant sur la droite pour y trouver une grenade lumineuse et des matériaux de soudure. Poussez maintenant la caisse contenant les trois bidons derrière vous pour vous libérer le passage et atterrir dans la salle des tuyaux à vapeur déjà parcourue plus tôt par Shannon et Stan. Cependant, au lieu de monter tout de suite donner les outils de soudure à vos compagnons, revenez dans le couloir à l'aide de la porte en métal se trouvant derrière vous. Tuez les progénitures vous sautant au visage puis, allez dans la partie sombre du couloir, près des fils électriques, et à l'aide de Corey, accrochez-vous au tuyau du mur de gauche. Après avoir traversé la partie électrifiée, lâchez-vous et récupérez la trousse de soins et la petite clé sur la commode.

Maintenant que vous êtes en possession des trois clés, revenez dans le couloir éclairé et récupérez le flare-gun dans la pièce de gauche où se trouve le coffre. Profitez en pour recharger vos armes électriques puis revenez dans la salle des jets de vapeur, montez l'échelle et allez ouvrir la porte. Dans la salle de contrôle, sauvegardez à l'aide de la plante sur le mur de droite puis approchez-vous du panneau de contrôle. Après y avoir utilisé le matériel de soudure, récupérez-y la seringue à plus grosse contenance s'y trouvant ainsi que les munitions de 9mm. Appuyez maintenant sur l'interrupteur de l'ascenseur pour déclencher une cinématique et vous retrouver de nouveau face à Kenny.

La part d'ombre de Kenny (seconde partie)

Vous voici au contrôle du duo Corey/Shannon. Très rapidement, allez vous planquer derrière une caisse en bois pour éviter les tirs d'obscurité. Profitez du court instant de " rechargement " de Kenny pour sortir de votre cachette et lui tirer dessus. Au bout de quelques tirs essuyés, Kenny reprendra son souffle. Profitez en pour courir près des deux volants se trouvant sur sa droite et, à l'aide de votre coéquipier(e), réalisez la QTE s'affichant pour lui envoyer une vis de trois tonnes en pleine tronche. Evidemment, cela ne va pas lui plaire et il se peut qu'il vous fonce dessus histoire de vous rappeler qui il est. Comme précédemment, planquez-vous derrière une caisse et arrosez-le de tirs pour l'épuiser à nouveau (attention il peut détruire les caisses si vous restez caché derrière trop longtemps). Ceci étant fait, allez de nouveau actionner les volants se trouvant à sa droite (Kenny aura peut être changé de position) pour lui renvoyer une vis dans la tête. Recommencez ensuite l'opération une dernière fois en évitant les jets de vapeur provenant du sol pour vous débarrasser de votre adversaire et déclencher une cinématique de fin de chapitre.

Turtle Stone

Avec Shannon et Corey

Vous voici à présent au dehors, toujours en compagnie de Shannon et de Corey. Après avoir sauvegardé, prenez la trousse de soins posée sur le sol en face de vous et les munitions de flare-gun derrière la rambarde. Avancez maintenant sur le pont se trouvant sur votre droite et abattez les deux volants. Ces derniers en voulant vous prendre par surprise ont littéralement explosé la passerelle sur laquelle vous vous trouvez et il est impossible de passer. Prenez Corey et, à l'aide de la brèche dans la rambarde de droite agrippez-vous au pont. Longez-le, puis une fois au bout, remontez et avancez un peu. Jetez un oeil sur la gauche et prenez les munitions de 9mm ainsi que les planches permettant à Shannon de passer. Tuez maintenant les deux ogres s'en prenant à vous et avancez le long du chemin jusqu'à une porte en métal que vous devrez emprunter pour déclencher une nouvelle cinématique.

Continuez votre progression et une fois arrivé près de la petite maison en bois, récupérez les munitions de flash-ball et

les munitions de fusil à pompe disponibles sur le petit balcon. Entrez à présent dans la petite remise et approchez-vous des deux leviers se trouvant à côté de la barque. Après les avoir abaissés, cette dernière sera jetée à l'eau. Maintenant, ressortez, avancez sur le ponton et une fois la barque atteinte, embarquez. Incarnez Corey et ramez en face de vous, entre les bouées, changer de zone et vous faire attaquer par des volants. Faites attention à ce moment là du jeu car, si vous jouez en mode solo, personne ne dirigera Shannon et ces réactions (lorsqu'elle en a) ne sont pas franchement utiles. Alternez donc entre elle et Corey pour pouvoir vous débarrasser des créatures sans perdre trop de vie. Continuez ensuite de ramer jusqu'à la grosse bouée lumineuse puis allez amarrer au ponton abrité se trouvant sur la gauche. Rechargez votre arme électrique grâce au générateur puis avancez sur le ponton et suivez le chemin tout en éliminant les quelques progénitures que vous croiserez. Au bout d'un moment, vous arriverez à un embranchement, prenez le chemin de gauche pour récupérer une grenade lumineuse posée près de gros rochers puis revenez et prenez le chemin de droite. Tuez les progénitures, ramassez les munitions pour le flare-gun sur la droite et, à l'aide de votre tronçonneuse, découpez le tronc d'arbre vous bloquant le chemin. Après avoir rechargé vos armes électriques au générateur du ponton, continuez votre progression derrière l'arbre que vous avez sournoisement dépecé pour arriver dans une sorte de minuscule arène où une mère porteuse vous attaquera.

Après lui avoir fait passer l'envie de vous manger, occupez-vous des progénitures qui auront survécu et fouillez un peu le contenu des caisses qu'il y a dans le coin pour trouver une boisson énergisante. Ceci étant fait, incarnez Corey et escaladez le mur qui se trouve en face du chemin par lequel vous êtes arrivé. Aidez à présent Shannon à monter puis prenez en le contrôle et allez absorber l'obscurité vous bloquant l'entrée de la grotte. Continuez d'avancer le long du chemin puis allez sous les fondations de la maison sur la gauche. Grâce au petit rocher, faites monter tour à tour vos deux personnages sur la terrasse et, après y avoir récupéré les carreaux d'arbalète et les munitions de flash-ball, sauvegardez à l'aide de la plante se trouvant près du réfrigérateur. Progressez ensuite sur la terrasse, descendez les escaliers et avancez jusqu'au bout du ponton pour déclencher une cinématique.

Avec Sven et Amy

Vous revoici en barque. Passez par la petite ouverture de gauche puis ramez jusqu'au ponton se trouvant sur la berge de droite. Après avoir rechargé vos armes électriques, occupez-vous des progénitures s'approchant de vous et avancez sur le ponton. Fouillez la barque bleue sur la droite pour y trouver une boisson énergisante puis revenez sur le chemin et avancez vers les grilles du cimetière qu'il y a en face de vous. Tuez le bélier puis prenez le contrôle de Amy et examinez la stèle de pierre en morceaux près du grillage. Une fois que vous l'aurez reconstituée au cours d'un nouveau mini-jeu " puzzle ", allez vous placer derrière la croix trouée sur la droite du cimetière et regarder à travers le trou. Comme vous pouvez le voir à présent, les tombes de ce cimetière sont quelque peu étranges. Non seulement elles peuvent rentrer ou sortir du sol si vous appuyez sur les dalles se trouvant devant chacun d'entre elles, mais en plus, elles comportent toutes un petit dessin semblant en former un gros si on rétracte les mauvaises et laisse les bonnes ouvertes. Vous l'aurez rapidement compris, vous allez devoir pour résoudre cette énigme, reconstituer, avec les pierres tombales, le motif de la stèle.

Pour cela rien de plus simple, abaissez simplement les tombes suivantes :

-Celle représentant une queue de poisson (à gauche)
-Celle qui nous montre une queue avec une petite tête de diable et une moitié de corps de lion (au milieu)
-Celle sur laquelle figure une queue se finissant par deux corps s'entrelaçant (au milieu)
-Celle ayant pour motif une tête de loup (à droite).
-Celle nous montrant une tête de barbu (à droite)
-Celle nous exhibant un homme avec un fouet (à droite)

En gros, de gauche à droite depuis le trou de la croix trouée, vous devez avoir cette combinaison :

-Tête de barbu avec des cornes
-Dragon mordant une partie de corps animal
-Queues normales se chevauchant
-Queues normales s'entrelaçant
-Tête de diablotin avec mains griffues
-Première moitié d'oiseau

-Seconde moitié d'oiseau

Maintenant que vous avez résolu l'énigme, passez par la porte que vous venez d'ouvrir pour vous retrouver dans le jardin d'une maison. Après avoir sauvegardé à l'aide de la fleur ayant poussé sur le mur à gauche de l'entrée, approchez-vous un peu de la maison. Si tout se passe bien, des monstres devraient vous attaquer. Occupez-vous de leur cas puis incarnez Sven et allez déplacer le lave-linge vous bloquant l'accès à la porte en métal de droite. Empruntez-la ensuite pour atterrir dans une serre. Fouillez-la pour y récupérer une boisson énergisante et des munitions de 9mm puis ouvrez la porte en métal se trouvant en face de vous pour enclencher une cinématique.

La maison du fou à la tronçonneuse

Vous voici en compagnie de Shannon et Stan sur le ponton que vous avez déjà parcouru auparavant avec Amy et Sven. Rechargez vos armes électriques puis progressez un peu pour déclencher une nouvelle cinématique. Immédiatement après, deux hommes-arbres s'approcheront de vous. Eliminez-les puis traversez le cimetière. Arrivé au jardin de la maison, tuez les créatures s'y trouvant et ramassez les munitions de fusil à pompe à droite de l'entrée du jardin. Si vous avancez vers la porte de la serre, un monstre en sortira en faisant tout s'effondrer derrière lui. Abattez-le puis montez sur le porche de la maison et, à l'aide des capacités de Stan, crochetez la serrure et entrez. Tournez à droite pour atterrir dans ce qui ressemble vaguement à une salle à manger. Commencez par aller récupérer la boisson énergisante sur la table ainsi que la petite clé sur la commode près de la fenêtre puis réglez leur compte aux progénitures faisant interruption dans la pièce. Incarnez ensuite Shannon et allez absorber les spores engluées sur la porte en bois à droite. Entrez et, après la cinématique, faites la courte échelle à votre coéquipière près de l'armoire pour acquérir la seconde petite clé du niveau.

Ceci étant fait, prenez le document sur le canapé où est assis Corey puis échangez Shannon contre ce dernier. Revenez à présent dans la salle à manger et donnez un coup de batte sur les planches barricadant la cheminée pour découvrir un passage secret. Incarnez alors Corey et montez sur le mur surélevé pour trouver une petite croix en fer forgé. Revenez à présent dans le couloir où sont réunis les personnages et passez par la porte se trouvant à côté des escaliers. Fouillez la pièce pour y trouver pêle-mêle des munitions pour le flare-gun, des carreaux pour l'arbalète et la troisième et dernière petite clé de ce chapitre. Revenez maintenant dans la pièce de rassemblement et utilisez vos trois clés sur le coffre pour récupérer une lampe torche surpuissante, fonctionnant comme la tronçonneuse et le stun-gun avec de l'électricité. Remplacez maintenant Corey par Amy puis montez les escaliers et ramassez la grenade lumineuse posée sur le sol dans le couloir de gauche. Empruntez maintenant le côté de droite et, avec Stan, crochetez la serrure de la porte. Vous voici dans un couloir bien étrangement décoré. A l'aide de votre batte de base-ball, défoncez la vitre de la porte de gauche puis déverrouillez-la et entrez.

Fouillez la chambre pour trouver un document sur la table de nuit et une seconde croix en fer forgé dans l'armoire. Ressortez de la chambre et empruntez la porte en bois en face de vous pour atterrir dans une salle de bains. En plus d'une trousse de soins, vous y trouverez une photo que les capacités d'Amy vous permettront de déchiffrer et qui vous servira pour la suite. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux document, redescendez dans le couloir de rassemblement et empruntez la porte en bois se trouvant près du canapé et des masques africains. Vous voici dans la cave de la maison, commencez par descendre les escaliers (ne sauvegardez pas pour le moment) puis fouillez la salle pour acquérir un document, deux trousses de premiers secours et une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil à la porte vitrée, vous vous apercevrez rapidement que Sven se trouve prisonnier de l'autre côté. Malheureusement, pour l'atteindre (et ce ne serait pas drôle sans ça), il va vous falloir résoudre une petite énigme. Comme vous pouvez le constater le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est composé de 25 trous carrés. Sur trois de ces dalles figurent un piédestal sur lesquels sont accrochées des mains. Une de ces mains tient une croix. Evidemment, il va vous falloir mettre les deux autres croix que vous avez trouvées dans la maison dans les mains restantes.

Ceci étant fait, reprenez la photo que vous avez dénichée dans la salle de bains et regardez bien le décor derrière le petit garçon y figurant. Il s'agit de la cave et les piédestaux y sont à la bonne place. Il ne vous reste donc plus qu'à tout remettre dans l'ordre en prenant bien en compte le fait que la photo fut prise depuis la porte vitrée (en effet l'escalier figure sur la photo, derrière les trous et les piédestaux). Pour cela, vous allez devoir utiliser le crochet suspendu à l'aide du panneau de contrôle situé sous l'escalier.

Voici le schéma qu'il faut respecter pour que la porte s'ouvre :

-	-	-	-
-	+	-	-
-	-	+	-
-	-	-	-
-	-	-	+

Une fois l'énigme réussie, allez sauvegarder à l'aide de la plante collée sur le mur puis passez par la porte que vous avez déverrouillée.
Une cinématique se déclenchera alors. En plus de vous révéler un moment important de l'intrigue, elle clôturera ce chapitre.

Retour à Leafmore

Vous attaquez ce niveau en compagnie de Stan et Shannon. Avancez un peu dans la galerie et éliminez les béliers s'y trouvant. Ceci étant fait, rechargez vos armes électriques avec le compteur disponible sur une des planches de droite puis fouillez un peu la galerie pour trouver une boisson dans une caisse et un volant sur des bidons. Arrivés au bout, donnez un coup de batte dans le mur de planches sur votre droite puis passez dans le couloir suivant. Progressez un peu puis, une nouvelle fois, détruisez le mur de planches vous bloquant le chemin. Abattez ensuite l'homme-arbre vous attendant au coin du couloir et, une fois n'est pas coutume, cassez les planches de bois vous empêchant de passer. Devant la porte en métal, utilisez le volant trouvé dans la galerie pour l'ouvrir. Pendant que vos personnages et vous-même commencez à trouver cet endroit familier, allez ramasser les munitions de flash-ball se trouvant dans les caisses sur la droite. Passez ensuite le chemin de gauche et tuez les créatures vous attaquant.

Une fois à l'intersection, prenez par la droite et, en joignant les forces de vos deux coéquipiers au cours d'une QTE, abaissez le levier permettant d'ouvrir le petit volet. Récupérez la trousse de soins s'y trouvant puis revenez à l'intersection et défoncez le mur de planches. Malheureusement le chemin est bloqué par des décombres. Si vous jetez un oeil à la poutre derrière vous, vous verrez qu'elle est " peu solide ". Donnez quelques coups de batte dessus puis revenez un peu sur vos pas pour pas vous prendre l'étage du dessus sur la tête. La voie étant désormais libre, montez au niveau supérieur. Faites attention, vous allez vous faire attaquer par des volants, réglez-leur leur compte puis allez dans les toilettes, montez sur les pierres et atteignez le conduit d'aération. Prenez la boisson énergisante sur la droite, sauvegardez et sortez des toilettes. Brisez la vitre de la porte devant vous, entrez dans cette nouvelle pièce, éliminez les ennemis et récupérez les munitions de flash-ball. Après avoir rechargé vos armes électriques, revenez dans le hall, prenez les munitions de fusil à pompe sur les bidons et tuez les trois semi hommes-arbres vous y attendant.

Ceci étant fait, fouillez les alentours pour trouver des munitions de 9mm et une boisson énergisante. Montez ensuite à l'étage supérieur à l'aide des décombres entreposés sur la gauche, près de l'entrée. Avancez le long du balcon puis cassez les planches et sortez dans la cour par la double-porte vitrée de droite. Après la cinématique, parlez au professeur pour acquérir une batterie électrique de plus grande capacité. Echangez maintenant Stan contre Corey et allez charger vos armes à énergie à l'aide de la borne sur le mur de derrière. Défoncez ensuite le mur de planches se trouvant juste à côté pour trouver la première petite clé du niveau.

Ceci étant fait, ouvrez le portail de gauche pour atterrir dans une nouvelle petite cour. Abattez la mère porteuse et les progénitures s'y trouvant puis jetez un oeil aux alentours pour trouver des munitions de 9mm, une boisson énergétique et une nouvelle petite clé (sur une brique, derrière les barrières de droite). Passez maintenant par l'ouverture dans le grillage de gauche puis approchez-vous de l'engin de démolition et prenez-en le contrôle. A l'aide des indications montrées à l'écran, accrochez le boulet se trouvant sur le sol et, en lui donnant de l'élan, faites s'effondrer la façade du bâtiment de gauche. Une fois que vous aurez libéré le passage, entrez pour vous retrouver dans un autre lieu familier, la bibliothèque du lycée.

Dégommez les deux hommes-arbres vous y attendant puis, montez les escaliers de gauche et, avec Corey, agrippez-vous à la corniche située au-dessus de votre tête. Après être monté, avancez jusqu'à vous retrouver face à un trou. Faites alors s'accrocher Corey à la corniche inférieure puis exécutez un saut latéral sur la droite. Ceci étant fait, remontez et fouillez le balcon sur lequel vous vous trouvez pour y récupérer une boisson énergisante et une pince monseigneur. Maintenant que vous êtes en possession de ce précieux outil, revenez au point de rassemblement et échangez Corey avec Stan. Après avoir sauvegardé la partie, à l'aide de la fleur collée sur une colonne de gauche,

avancez un peu dans l'allée se trouvant derrière et, à l'aide de votre pince, coupez la chaîne maintenant la grille fermée. Empruntez cette dernière pour " découvrir " une nouvelle petite cour. Ramassez les munitions de Flare gun ainsi que la trousse de soins s'y trouvant puis, approchez-vous de l'engin de démolition.

Malheureusement, il n'y a pas, dans les environs, de boulet permettant de l'utiliser pour le moment. Avancez donc sur le chemin de droite et faites entrer vos deux coéquipiers dans la nacelle fixée contre le mur de gauche.

Réalisez l'action contextuelle pour monter et, une fois en haut, grimpez sur le toit. Prenez la petite clé posée sur le sol, sur la gauche, puis empruntez la porte. Ramassez le document sur la droite puis passez par la porte de gauche et tuez l'homme-arbre vous attaquant. Fouillez à présent le couloir pour y trouver une canette de soda et une fleur de sauvegarde. Cela étant fait, avancez vers la brèche ouverte par l'homme-arbre en vous attaquant et descendez par le trou. Vous voici dans la salle de chimie. Abattez les deux créatures volantes s'y trouvant puis approchez-vous de l'étagère près de la fenêtre et récupérez le bâton de dynamite. Mettez-le à présent dans l'inventaire d'un des deux personnages puis utilisez-le contre le mur tout craquelé sur la gauche de la salle. Après l'explosion, sortez dans le couloir et éliminez toutes les créatures y ayant élu domicile. Avancez un peu, puis après avoir ramassé la boisson sur la droite, approchez-vous des casiers de gauche, sous le mur éventré. Crochetez la serrure à l'aide des capacités spéciales de Stan pour acquérir une grenade lumineuse. Si vous jetez un oeil au tractopelle, vous vous apercevrez que celui-ci possède le boulet que vous recherchez mais qu'il n'est pas utilisable en raison de son manque de carburant. Continuez donc votre progression dans le couloir puis une fois au bout, incarnez Shannon et débarrassez-vous des spores collées à la porte de droite.

Donnez à présent un coup de batte dans la vitre de la porte et entrez dans la salle de classe. Commencez par prendre les munitions de fusil à pompe sur les tables de gauche puis, à l'aide de vos trois petites clés, allez récupérer la Mini SMG dans le coffre. Allez maintenant près de l'armoire de droite et, à l'aide de la pince monseigneur, brisez la chaîne vous empêchant de l'ouvrir. Prenez le jerrican de carburant s'y trouvant puis revenez dans le couloir précédent et approchez-vous du tractopelle. Versez dans le réservoir l'essence que vous venez de trouver puis prenez le contrôle de l'engin et, à l'aide des indications, amenez le boulet à l'extérieur. Ceci étant fait, donnez deux ou trois coups de batte dans les encombrants vous bloquant la porte au bout du couloir et sortez. Vous voici de nouveau au lieu de rassemblement. Après avoir troqué Shannon contre Corey, retournez dans la petite cour où vous avez déposé le boulet. A l'aide de l'engin de démolition, agrippez-le et défoncez la face du bâtiment de droite. Entrez à présent dans ce dernier puis avancez dans le tunnel. Une fois que vous aurez récupéré les pages de journal près de la gouttière, montez sur la corniche supérieure avec Corey. En haut, hissez Stan, ramassez les munitions de fusil à pompe puis, après avoir impérativement sauvegardé, utilisez les capacités de cambrioleur de votre compagnon pour ouvrir la porte de droite. Lorsque vous aurez réussi, une cinématique se déclenchera.

La famille Friedman

Vous voici face aux deux boss de fin, rassurez-vous, même s'ils sont impressionnants, la technique pour les tuer n'est pas très difficile. Commencez par recharger vos armes électriques à l'aide de la petite borne sur votre gauche puis, en faisant attention à ses attaques, tirez un maximum de munitions sur le fou à la tronçonneuse. Au bout d'un moment, il ira se cacher à l'intérieur de la plante. A partir de ce moment, c'est elle qui vous attaquera. Soyez mobile pour l'éviter puis lorsque vous le pourrez, arrosez de tirs l'endroit où se cache le fiston. Après quelques salves bien placées, Friedman père laissera tomber sur le sol une de ses branches. Sélectionnez votre tronçonneuse et allez la découper le plus rapidement possible. Répétez cette opération encore deux fois en pensant à bien recharger la batterie de la tronçonneuse et en vous débattant si jamais les branches de Friedman senior vous agrippent un pied pour déclencher une cinématique.

Une fois celle-ci terminée, une QTE assez longue et relativement difficile s'enclenchera. Effectuez-la correctement pour déclencher une cinématique et... finir le jeu ? Et bien non, profitez bien du générique se présentant à vous, l'aventure continue encore un peu juste après.

Retour à la confrérie

Après la cinématique, vous vous retrouverez en compagnie de Shannon et Stan dans une bien mauvaise position. En effet, la totalité de vos armes et items de soins a disparu et le seul objet se trouvant dans votre inventaire est un étrange

médaillon qui nous servira pour la suite du niveau. Allez sauvegarder grâce à la fleur collée au mur de droite puis avancez un peu pour déclencher une petite cinématique. Sortez maintenant du tunnel et progressez sur la route pour vous faire attaquer par des béliers. Attention, n'ayant aucune arme sur vous, vous ne pourrez pas vous défendre ! Pour vous sortir de cette galère, empruntez rapidement le chemin de droite et courez jusqu'à trouver une ouverture dans un mur. Vous voici une nouvelle fois dans l'enceinte du bâtiment de la confrérie Delta Thêta Gamma.

Commencez par vous approcher de l'ambulance sur la gauche et récupérez la boisson énergisante et la trousse de premiers soins s'y trouvant. Entrez à présent dans la confrérie puis passez par la porte en bois sur la droite. Faites gaffe, un ogre va vous attaquer. Traversez rapidement la pièce puis passez par la porte en métal près de la borne électrique pour atterrir dans les cuisines. Incarnez Stan et crochetez la porte de droite. Une fois derrière, évitez les attaques des progénitures ainsi que celles de la mère porteuse et montez sur le bloc de gauche. Montez ensuite une nouvelle fois et reprenez votre souffle. Ramassez la trousse de soins sur le petit meuble en bois puis sortez par l'unique porte de cet étage. Traversez à présent le balcon puis descendez les escaliers. Approchez-vous du cadavre étendu contre le mur et récupérez les quelques objets traînants à ses pieds, à savoir une batte de base-ball, un Flare gun et un deuxième médaillon. Maintenant que vous êtes en possession de ces deux médaillons, avancez-vous vers la grande porte sculptée sur la gauche et introduisez-les dans les deux compartiments circulaires. Si vous examinez les médaillons après les avoir placés dans la porte, vous allez rapidement vous apercevoir qu'il va vous falloir résoudre une énigme pour pouvoir passer.

L'énigme de la double-porte

N'ayez crainte, cette énigme est beaucoup moins difficile que ce que l'on pourrait croire au premier abord. Tout d'abord, faites correspondre le cercle extérieur avec le petit triangle gauche pour former le sigle Delta Thêta Gamma.

Pour celles et ceux ayant du mal avec les lettres grecques :
-Delta = triangle
-Thêta = rond avec trait à l'intérieur
-Gama = Lettre R en minuscule (r)
(au cas où vous auriez du mal à les différencier, un panneau les représente sur votre gauche).

Ainsi, sur le cercle extérieur du côté gauche de la porte, vous devez faire correspondre le r (Gama) inscrit sur le petit triangle avec le Thêta (le petit rond) et le Delta (le triangle) pour que ce soit bon. Ceci étant fait, tournez le médaillon interne de façon à ce que les traits le composant concordent avec les rayons du cercle externe. Une fois que vous aurez réussi, faites ok et passez à la partie droite de la porte. L'opération est ici la même que précédemment à l'exception que le signe du petit triangle externe est le Delta (un triangle) et non plus le Gama (r). Faites donc correspondre avec le Thêta (rond) et le Gama (r) puis faites de nouveau concorder rayons de médaillon externe avec traits de médaillon interne pour déverrouiller la porte. Une fois derrière, avancez un peu puis incarnez Shannon et allez aspirer les spores vous bloquant le chemin.

Occupez-vous ensuite des béliers vous sautant dessus et fouillez la petite cour dans laquelle vous vous trouvez pour y récupérer une petite clé (derrière le deuxième mur de droite) et un disque avec le symbole Delta. Montez ensuite les petits escaliers et passez par la double-porte pour atterrir dans une immense salle de cérémonie. Commencez par monter les escaliers sur la gauche de vos personnages et prenez la petite clé sur le rebord de fenêtre. Redescendez ensuite puis traversez la salle pour atterrir face à une nouvelle double-porte qui... surprise... ne s'ouvre pas. Ce n'est pas grave, prenez la petite clé sur le pilier de droite puis tournez-vous, traversez à nouveau la salle et empruntez la porte en bois de droite. Vous voici dans une espèce de petit musée étrange, avancez un peu puis après avoir tué les créatures faisant irruption dans la pièce, fouillez les lieux pour trouver quelques documents, une trousse de soins et un deuxième disque représentant la lettre Thêta. Avant de revenir dans la salle de cérémonie, approchez-vous du coffre à gauche de l'entrée et placez-y vos trois clés. Si jamais vous avez loupé un coffre au cours de l'aventure, l'objet s'y trouvant ne sera qu'une arme. En revanche, si jamais vous n'en avez manqué aucun, vous aurez accès à une petite vidéo qui intéressera à coup sûr les personnes ayant fait le premier Obscure ;).
Revenez ensuite dans la salle de cérémonie et montez les escaliers sur la droite de vos personnages pour accéder à un petit balcon et à une nouvelle énigme.

L'énigme de la salle de cérémonie

Vous voici face à trois petits supports, sur celui de droite figure un disque avec le symbole Gama. Placez les deux autres sur le support de gauche et sur celui du milieu. Maintenant que les trois disques sont en place, approchez-vous de celui de gauche (Delta) et tournez-le le plus vite que vous le pouvez. Le signe Delta devrait illuminer la salle de cérémonie. Si vous regardez le disque, vous verrez que, lorsqu'il est en rotation rapide un point rouge se trouvant en fait derrière, jouera avec votre oeil et viendra s'incruster dans le symbole du disque. Une fois que vous l'aurez repéré, appliquez ce point aux colonnes de la salle de cérémonie. Pour le symbole Delta, il s'agit de la colonne du milieu, dans la rangée la plus haute.

Réitérez cette opération pour les deux autres disques et vous devriez obtenir ce schéma :

Descendez maintenant voir ces colonnes de plus près. Vous devrez rapidement vous apercevoir qu'un petit cadran avec un chiffre se trouve sur chacune d'elles.

Notez les chiffres correspondant aux colonnes révélées par les points rouges des disques pour obtenir le schéma suivant :

A présent que vous êtes en possession de ces précieux chiffres, approchez-vous des trois petits cadrans se trouvant à gauche de la double-porte au fond de la salle et inscrivez la combinaison correspondant à Delta-Thêta-Gama, à savoir 6-3-8, pour la déverrouiller. Ceci étant fait, empruntez-la pour vous retrouver dans une bibliothèque. Fouillez cette dernière pour trouver quelques documents et une boisson énergisante sur un bureau à gauche puis, arrivé au bout, détruisez les chaises vous bloquant l'accès à la petite porte en bois de droite. Une fois derrière, avancez un peu sur le chemin puis ramassez le sac se trouvant près du cadavre étendu sous un lampadaire. Ce dernier contenant plein d'armes, prenez une petite trentaine de secondes pour les répartir entre vos deux personnages (petit conseil rapide, privilégiez les armes à feu et laissez tomber les armes blanches qui ne vous seront d'aucune utilité pour la suite du niveau). Continuez ensuite votre descente le long du chemin et, une fois au bout, empruntez la double-porte en métal. Vous voici sur le parking du stade. Allez sauvegarder à l'aide de la fleur collée au mur de droite puis, lorsque vous vous sentirez prêt, soufflez un grand coup et entrez dans le stade pour l'affrontement final.

La part d'ombre de Kenny (dernière partie)

Après la cinématique, vous vous retrouvez une nouvelle fois aux commandes de l'inséparable duo Shannon/Stan. Comme lors de votre deuxième rencontre avec lui, vous débarrasser de Kenny se fera en plusieurs étapes. Commencez par lui envoyer un maximum de tirs dans la tronche en pensant à bien rester mobile pour ne pas recevoir ses attaques (boule d'obscurité ainsi que coups avec sa queue). Une fois que vous l'aurez bien amoché, Kenny se protégera avec sa queue et ne bougera plus. Profitez-en pour courir vers les deux leviers se trouvant à côté de lui et, en joignant les forces de vos personnages au cours d'une petite action contextuelle, abaissez-les. Cela aura pour effet de légèrement faire descendre les projecteurs du stade. Kenny devrait alors reprendre des forces et aller vers un autre côté du terrain. Continuez à lui envoyer quelques tirs au visage pour qu'il s'énerve et vous ouvre sans le faire exprès les portes protégeant deux autres leviers.

Après l'avoir de nouveau affaibli en lui tirant dessus (faites au passage attention, lorsqu'il est en hauteur, il est intouchable) allez abaisser ces leviers pour faire de nouveau descendre légèrement les projecteurs du stade. Vous devez encore répéter cette opération deux fois pour éliminer Kenny mais faites attention, les deux leviers suivants seront bloqués par de l'obscurité (pour le premier) et par une porte dont la serrure doit être crochetée (pour le second). Lorsque vous aurez réussi, la cinématique de fin se déclenchera. Il ne vous reste plus qu'à l'apprécier, avec le second générique, ils symbolisent tous deux la fin de votre long et dangereux périple dans Obscure 2.

Ogre Battle : The March of the Black Queen

© Square Enix / Quest 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Commencez une nouvelle partie et saisissez le code suivant à la place de votre nom :

`FIRESEAL`	Bataille bonus
`GOTOHELL`	Mode turbo
`MUSIC/ON`	Test musical

STAGES BONUS (VERSION JAPONAISE)

Commencez une nouvelle partie et saisissez l'un des codes suivants à la place de votre nom (en katakana).

`Sa.-.Je.Mu`	Ile de Sajemu
`Fu.a.I.A.Ku.Re.Su.To`	Antre du dragon

Okami

© Capcom / Ready At Dawn Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SECRETS

Parchemins, musiques et vidéos (Dons de Issun)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Virtue (Art Of Body Change 1)

Terminez le jeu une fois.

Dog Of Wisdom (Art Of Body Change 2)

Terminez le jeu une fois.

Powerless Amaterasu (Art Of Body Change 3)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de morts.

Dog Of Faith (Art Of Body Change 4)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de démons chassés.

Dog Of Courtesy (Art Of Body Change 5)

Obtenir le rang "or" pour le total d'argent amassé.

Dog Of Brotherhood (Art Of Body Change 6)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de crocs du démon obtenus.

Shiranui (Art Of Body Change 7)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Shiranui Statue (Art Of Body Change 8)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Presentation Amaterasu (Art Of Body Change 9)

Obtenir le rang "or" pour le nombre de Jades Sachidama/Fortune obtenus.

Amaterasu (Art Of Body Return)

Terminez le jeu une fois.

100ème joyau (Lost Jewel)

Terminez le jeu une fois.

Vie infinie, encre et pouvoir d'attaque (Vainglorious Rosary)

Trouver les 100 joyaux.

Vidéo de présentation A (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

Vidéo de présentation B (Dons de Issun)

Accumuler plus de 31 heures de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Avertissement

La soluce qui va suivre traite, en plus des évènements principaux, de toutes les quêtes annexes, ainsi que de l'emplacement de tous les Fragments Solaires et de chacune des 99 Perles Errantes du jeu. Enfin, une grande partie de l'emplacement des trésors secondaires (servant uniquement à vous faire de l'argent en les revendant ou bien encore en tant qu'objets de soutien lors des combats) sera évoquée. Ainsi, ce guide suit pas à pas la chronologie des évènements, et vous trouverez à la suite des paragraphes ayant pour titre chaque lieu important visité, les éventuelles quêtes annexes qui peuvent y être accomplies tout de suite ou bien plus tard dans le jeu, après avoir obtenu un pouvoir requis ou être revenu d'un certain lieu. Vous évoluerez ainsi sans passer au travers de la moindre Perle Errante, ni même d'aucun Fragment Solaire, ceux-ci étant indiqués en gras dans le texte, et dont leurs emplacements sont récapitulés brièvement en fin de soluce, pour ceux d'entre vous dont le but n'est que de trouver certaines Perles ou Fragments manquants. Bien que la soluce mette moins l'accent sur les sphères de bonheur à obtenir, il est recommandé de nourrir les nombreux animaux que vous croiserez au cours de votre aventure et de faire fleurir autant que possible les arbres et les trèfles, ce qui vous permettra d'augmenter ainsi vos capacités telles que votre jauge de vie ou d'encre. La manière d'obtenir des Crocs de démon est d'achever vos ennemis d'une certaine façon lorsque ces derniers flottent en l'air au ralenti après que vous ayez vidé leur jauge de vie. Il faut utiliser pendant ce laps de temps une des 13 techniques de pinceau sur l'ennemi. Ainsi, lorsque vous utiliserez la Lame Lumière à ce moment sur un Yokai vert ou rouge, vous obtiendrez un Croc de démon. Autre exemple, si vous utilisez Vent Glorieux sur un Yokai bleu à cet instant, vous remporterez à nouveau des Crocs de démon, et ceci est valable pour tous les ennemis que vous rencontrerez. A vous de découvrir pour chaque type d'ennemi quelle est la bonne technique de pinceau à employer pour l'achever de sorte qu'il vous remette des Crocs de démon. Ces derniers sont échangeables auprès de trois personnes dans le jeu, qui vous remettront entre autres des Talismans dont vous pourrez vous équiper (jusqu'à trois Talismans peuvent être portés) et dont les effets sont perpétuels tant qu'ils sont portés. Il est recommandé de bien lire les parchemins que vous trouverez au long de votre périple, car ils renferment souvent des informations intéressantes, notamment sur les différentes techniques du Pinceau Céleste. Enfin, récupérez un maximum de trésors secondaires, de sorte à les revendre plus tard pour avoir l'argent nécessaire afin d'acquérir de nouvelles armes ou techniques, car celles-ci ne sont souvent pas données. Ceci étant dit, passons au jeu et à la petite partie introductive, où vous allez apprendre grâce à Issun à diriger Amaterasu. Bienvenue dans le monde d'Okami...

Introduction

Après la réincarnation d'Amaterasu dans la statue de Shinarui par le biais des pouvoirs de Sakuya, empruntez le chemin lumineux qui s'offre à vous, dans le but d'acquérir le pouvoir permettant de couper cette pêche géante. Vous

vous trouvez maintenant dans un endroit où vous pourrez apprendre les déplacements et autres commandes basiques. N'hésitez pas à sauvegarder, puis continuez votre route tout en suivant les conseils d'Issun. Prenez l'habitude de détruire un maximum de choses autour de vous afin de récolter d'éventuelles denrées ou quelques ryos. Après votre tout premier double saut, vous atteignez un premier coffre contenant un Os Sacré. Quelques pas plus loin, Issun va vous montrer un échantillon de vos futures aptitudes en reconstruisant le pont brisé. Après l'avoir franchi, empruntez la voie de droite en passant sous le torii, puis en ajoutant la dernière étoile de gauche à l'aide du pinceau comme l'a essayé Issun en vain, vous ferez apparaître le dieu Yomigami qui vous léguera ses pouvoirs et vous apprendrez ainsi votre première technique de pinceau Céleste : Renaissance. Grâce à celle-ci, vous pourrez alors confectionner une rivière d'étoiles en peignant sur l'eau, à gauche de la pierre sacrée. Ainsi, vous pouvez atteindre l'îlot pour continuer votre route et ouvrir un nouveau coffre renfermant un Estomac Mystique. Après avoir franchi une nouvelle porte lumineuse, poursuivez en hauteur le long des escaliers de pierres, puis légèrement avant la cascade sur votre droite vous pourrez trouver sur une petite parcelle de terrain un coffre contenant la **Perle Errante** n°1, à proximité d'un rocher. Franchissez ensuite le pont puis, tout en récoltant quelques ryos en fouinant sur les côtés, montez les escaliers pour enfin atteindre la grotte d'Izanagi. Brisez quelques jarres sur la gauche et à l'aide de votre pinceau, dessinez donc la continuité de l'épée d'Izanagi. Comme précédemment, rajoutez une étoile à gauche pour faire apparaître une nouvelle divinité, Tachigami, qui vous donnera le pouvoir de la Lame Lumière. Après avoir essayé celle-ci sur un rocher, ce sera au tour de la porte de sortie de se faire trancher. Peu après, vous allez devoir engager votre premier combat. Comme vous l'indique Issun, lorsque vos ennemis sont immobilisés suite à vos attaques, assénez-leur le coup de grâce en utilisant la technique de la Lame Lumière. Juste avant d'atteindre la porte lumineuse, un deuxième combat vous attendra. Vous remportez celui-ci sans aucune difficulté et vous poursuivez toujours dans le sens de la flèche pour finalement revenir en face de l'arbre auquel est accroché le fruit géant. À l'aide de la Lame Lumière, tracez un trait net pour faire tomber celui-ci et ainsi délivrer le village.

Village de Kamiki

Descendez donc au bout du chemin et empruntez la voie de droite pour rejoindre le village même. Observez les villageois transformés en pierre et suivez la flèche qui apparaîtra, vous indiquant la direction d'une plate-forme d'observation en hauteur. À cet endroit, faites un joli cercle avec votre pinceau afin de faire apparaître dans le ciel un soleil radieux. Vous obtenez par la même occasion la technique du Soleil Divin. Tout de suite après, vous allez faire connaissance avec l'ancien du village, Papi Mandarine. Un combat contre trois Yokaï verts va alors s'engager. Débarrassez-vous en pour obtenir vos premières sphères de bonheur ainsi qu'un sac à aliment après avoir ouvert le coffre apparu. Juste avant de descendre vers le village, en haut des marches, vous pouvez observer un groupe de moineaux. Approchez-vous d'eux et appuyez sur rond pour les nourrir à l'aide du sac à aliment précédemment ramassé. Vous récupérez ainsi de nouvelles sphères de bonheur. En bas des escaliers, parlez à Komuso puis si vous le souhaitez, relevez son défi décrit dans le paragraphe des quêtes annexes plus bas. Le chemin vers le village étant dévoilé entre deux rochers verticaux, aidez-vous de celui de droite pour faire un double saut et atteindre les poutres en bois un peu plus en hauteur où sont dissimulés deux coffres. L'un vous donnera la **Perle Errante** n°2 et le second, encore un peu au-dessus, renferme des Billes de verre. Utilisez donc la Lame Lumière pour fendre le deuxième coffre si vous avez du mal à l'atteindre à l'aide des sauts. A l'entrée du village, allez écouter la maman de Mushikai dans le petit champ de radis sur votre gauche pour apprendre à creuser avec la touche triangle. Lorsque vous vous trouvez en face d'elle, jetez un oeil dans le coin supérieur gauche du champ pour voir quelque chose dépasser légèrement (ceci est d'autant plus visible de la nuit car des rayons de lumière émaneront du sol, vous indiquant la présence d'un coffre). Vous obtenez ainsi une Perle Libellule. Rendez-vous maintenant sur le pont pour regarder en direction de Mamie Mandarine, puis déplacez la caméra un peu plus bas pour découvrir au fond de l'eau deux coffres. Utilisez la Lame Lumière pour les ouvrir et attendez que leur contenu remonte à la surface pour aller les chercher. Vous obtenez ainsi une Statue de lapin et des Billes de verre. Ne franchissez pas le pont et allez plutôt à droite pour regarder à nouveau au fond de l'eau, à droite du champ qui fait face au moulin. Même technique que précédemment pour ouvrir le coffre : c'est un Vase que vous obtiendrez. Lorsque la nuit sera tombée, allez rendre visite à Mamie Mandarine. Notez que lorsque vous êtes face à la maison de Papi et Mamie Mandarine, vous pouvez couper la grosse mandarine du toit afin de récolter un peu de nourriture. La grand-mère va vous cuisiner des Sakura mochi, si toutefois vous avez rempli sa petite quête annexe décrite plus bas. Avec l'aide de la Lame Lumière, coupez leur panneau coulissant pour découvrir une pièce où un coffre est à déterrer. Vous obtenez un Fragment de corail. Ressortez puis observez l'îlot en arrière-plan à droite de leur maison. Vous pouvez y aller à la nage et ainsi déterrer un coffre renfermant un Ours en bois et en ouvrir un second de l'autre côté du rocher pour obtenir une Bille de Libellule. Franchissez ensuite le pont. Vous pourrez sauvegarder sur votre droite, alors qu'à gauche se trouve la demeure de Susano. Entrez donc à l'intérieur puis détruisez

le gros pot pour pouvoir descendre au sous-sol et constater que l'homme est en plein entraînement... Tellement, qu'il vous sera impossible de le réveiller pour le moment. Ressortez donc et poursuivez votre route jusqu'à l'énorme rocher qui bloque la route vers l'extérieur du village. Parlez au marchand et un combat contre trois démons va alors débuter. Comme vous le suggère Issun à la suite du combat, augmentez vos capacités à l'aide des sphères de bonheur accumulées. Rajoutez donc par exemple un tonneau de Soleil d'énergie. Le marchand va vous demander d'aller chercher Susano pour qu'il déplace l'énorme rocher. De retour dans sa maison, réveillez ce dernier à l'aide d'un simple coup et il montera ensuite sur votre dos. Rendez-vous au niveau du gros rocher et suite à la conversation, Susano va s'enfuir pour aller s'entraîner derrière sa maison. Allez le rejoindre pour qu'il vous déclare que sans saké, il ne fera rien. Allez donc rendre visite à Kushinada qui se trouve dans le champ, en face de l'entrée du moulin. Vous allez d'ailleurs devoir réparer ce dernier d'un coup de pinceau magique. La jeune femme va se remettre au travail et il ne vous reste plus qu'à rentrer dans la bâtisse pour qu'elle vous donne du saké. Prenez-le dans votre gueule pour l'amener à Susano. Écoutez-le à nouveau puis aidez-le à s'entraîner en lui faisant croire avec vos coups de pinceau que c'est lui qui a fendu les épouvantails et le rocher. Faites de même avec l'énorme rocher, puis une fois Susano parti, c'est Sakuya qui viendra vous rendre visite pour vous parler des Arbres Gardiens. Avant de rejoindre les plaines de Shinshu, vous pourrez faire quelques achats chez le marchand qui a pu finalement ouvrir son stand.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Komuso se trouve au croisement des chemins menant vers la plate-forme surélevée où vous avez obtenu le Soleil Divin, et celui qui descend vers l'entrée du village. Son défi consiste en fait à vaincre les trois Yokaï en moins de 12 secondes pour récolter quelques sphères de bonheur. Une façon simple d'y arriver est d'utiliser la Lame Lumière après avoir immobilisé vos ennemis suite à un coup.

- Déterrer les radis :
Allez parler à Mushikai qui court non loin du champ de radis, pour relever son défi qui est de déterrer 10 radis sans vous faire attraper par sa mère, que vous pourrez repousser facilement avec l'aide de la Lame Lumière. Prenez dans votre gueule le radis étrange (le dernier radis à déterrer) et amenez-le à Mushikai qui vous récompensera en sphères de bonheur.

- Le linge de Mami Mandarine :
Avant de franchir le pont, allez sur la gauche pour écouter Mamie Mandarine. Celle-ci ne peut plus étendre sa lessive car sa perche s'est volatilisée. Rien de plus simple, fabriquez-lui une nouvelle perche en dessinant un trait horizontal entre les deux piliers à proximité. Il ne vous reste plus qu'à dessiner dans le ciel un soleil des plus étincelants et la vieille femme sera comblée. Notez que lorsque vous vous trouvez face à l'étendage, retournez-vous pour ainsi faire face à la montagne et vous rendre compte qu'un coffre est placé en hauteur sur une corniche accessible à l'aide d'un double saut. Vous obtenez alors un Charme d'exorcisme.

- Tsubaki et Sazanka :
Après les événements de la Vallée de Hanasaki et des Plaines de Shinshu, vous pourrez rencontrer Tsubaki et Sazanka au niveau de l'Arbre Gardien du village. Une fois près d'elles, si elles disparaissent lorsque vous vous approchez et que l'entrée de l'arbre s'illumine ou que c'est Sakuya qui apparaît, contournez le torii au lieu de passer dessous, et les deux filles ne devraient plus disparaître. Parlez-leur puis faites pousser un arbre devant elles grâce à Floraison (vous avez juste à faire un point sur le sol avec le pinceau). Vous recevez en récompense 10 sphères de bonheur et vous les retrouverez plus tard dans la Cité de Seian (voir quêtes annexes du Quartier populaire de la Cité de Seian). Elles se montreront plus généreuses la prochaine fois...

Plaines de Shinshu

Cet endroit respirant le mal à plein nez, vous n'aurez pour l'instant d'autre choix que de rejoindre la Vallée de Hanasaki, au nord-ouest, celle-ci étant indiquée par un point rouge sur votre carte. Si vous croisez des parchemins flottant dans l'air, un combat va alors s'engager, ce qui pourra vous permettre de gagner quelques ryos et autres bonus.

Vallée de Hanasaki

Sauvegardez à l'entrée de la vallée, puis vous trouvez un premier coffre qui renferme une Amulette du voyageur. Après le petit pont, un combat va s'engager autour d'un feu de camp. Continuez votre route, et à la sortie du couloir qui se trouve juste après le feu de camp, observez sur votre gauche au sol près de la torche pour remarquer l'extrémité de la poignée d'un coffre qui se dévoile du sol. C'est ici qu'il faut creuser, et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°11. Poursuivez et vous vous ferez assaillir par des arbres maudits qui vous jetteront des projectiles. Vous pourrez leur renvoyer ces derniers à l'aide de la Lame Lumière. Traversez maintenant la passerelle et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez Susano. Avant d'aller le rejoindre un combat va se déclencher, mettant en scène un nouvel ennemi, un Yokai jaune. Celui-ci aura tendance à se cacher sous terre et lorsqu'il réapparaîtra, touchez-le dans son dos. Faites attention au moment où il frappe son tambour, car cela va générer une onde de choc que vous pourrez toutefois esquiver en sautant. Esquivez également lorsqu'il se sert de son tambour comme d'un canon. À la suite du combat, vous allez pouvoir écouter Susano et dessiner ensuite un soleil sur le mur de droite où se trouvait une marque rouge avant votre combat. Ceci va révéler le passage qu'essayait de franchir Susano. Empruntez-le donc, jusqu'à arriver à la Cascade du cerisier divin. À gauche du bourgeon de l'Arbre Gardien, utilisez la Lame Lumière pour franchir la porte et atteindre un point de sauvegarde. Vous rejoignez à nouveau Susano et il va falloir l'aider à s'entraîner comme précédemment, c'est-à-dire en utilisant votre Lame Lumière pour découper les torches. Faites de même sur l'ours qui tombera au sol pour piquer un petit somme. Examinez ensuite la grosse sphère sur laquelle se trouvait l'ours puis faites-la rouler jusqu'au bourgeon, plus précisément derrière celui-ci, en hauteur, dans le petit bac de pierre rempli d'eau. Dessinez ensuite un soleil dans le ciel et l'Arbre Gardien se mettra finalement à pousser. Rajoutez ensuite deux étoiles à la constellation pour obtenir un nouveau pouvoir : Floraison. Dessinez alors un cercle sur l'arbre pour faire renaître celui-ci ainsi que toute la verdure de la vallée. De retour à l'endroit de la fresque, un nouveau combat va s'engager. Après celui-ci, le terrain va refleurir et vous pourrez, si vous souhaitez, acquérir quelques sphères de bonheur, nourrir les sangliers apparus. Vous allez devoir par la suite faire renaître chaque arbre maudit. Pour ce faire, renvoyez-leur dans un premier temps leur projectile à l'aide de la Lame Lumière, et lorsqu'ils seront sonnés, utilisez la technique de Floraison en leur dessinant un cercle dessus. Faites renaître également le petit champ de fleurs maudit pour faire apparaître un parchemin traitant de votre nouveau pouvoir. Avant de prendre la passerelle, régénérez l'arbre à droite de la cascade et remarquez derrière lui un petit passage en hauteur facilement accessible avec un double saut. Creusez donc à l'endroit d'où émane la lumière verte et vous découvrirez un trèfle qui vous donnera cinq sphères de bonheur après que vous l'ayez soigné avec Floraison. Regagnez cette fois l'entrée de la vallée, jusqu'à ce que vous soyez arrêté par vos ennemis au niveau du feu de camp. Votre victoire va faire apparaître d'une part des animaux à nourrir, et d'autre part, un petit îlot sur lequel se trouve un coffre renfermant un parchemin sur la technique de creuser des trous. Faites ensuite apparaître le trèfle et revitalisez-le pour obtenir de nouvelles sphères de bonheur. Notez que le fait de ramener les arbres à la vie, y compris ceux qui ne vous attaquent pas, vous fait gagner non seulement des sphères de bonheur, mais si vous les ranimez tous, vous pourrez obtenir au niveau de la fresque un **Fragment Solaire**. Juste avant de sortir de la vallée, attendez de préférence que la nuit tombe, afin de voir apparaître une lumière au pied de l'énorme rocher se trouvant sur la rive droite de la rivière, juste avant le petit pont. Creusez et vous trouverez un Fragment de corail. Vous aurez également un dernier trèfle à ranimer dans un coin, toujours sur la même rive mais en vous rapprochant de l'entrée/sortie de la Vallée.

Plaines de Shinshu (2)

Vous pouvez maintenant aller redonner vie à l'Arbre Gardien des Plaines de Shinshu. Ainsi, vous purifiez l'endroit du mal qui y rôdait et cinq points rouges sont apparus sur votre carte. Ouvrez le coffre qui est sorti pour obtenir le parchemin "Eviter les combats ". Faites le tour de l'arbre pour ouvrir un second coffre qui renferme une Amulette du voyageur. Vous avez également un point de sauvegarde à proximité du torii. Sachez d'ores et déjà que la **Perle Errante** n°7 se trouve pile dans l'axe du point de sauvegarde, derrière celui-ci, après avoir franchi la rivière pour atteindre la rive d'en face et être monté sur la butée. La poignée du coffre se trouve entre trois pousses d'herbes quasiment au début de la montée. Lorsque vous faites face à l'Arbre Gardien, un marchand se trouve sur votre gauche, tandis que vous pourrez dénicher un trèfle à raviver une douzaine de pas derrière lui. Sachez qu'à gauche du trèfle, sur le plan surélevé, vous pourrez creuser et ainsi trouver un coffre qui renferme un Ours en bois. Suivez maintenant le chemin qui part du point de sauvegarde pour trouver un nouveau trèfle à déterrer sur la gauche, mais cela vous sera impossible pour le moment. Observez la pancarte et poursuivez vers la forêt d'Agata pour rejoindre le point rouge le plus à l'ouest. Vous arrivez un peu plus en hauteur face à deux pancartes. Empruntez le chemin de gauche, vers la maison de l'artificier. Prenez le long escalier de bois sur votre droite, et avant d'arriver au niveau de la bâtisse, vous serez assailli par un Poisson volant et d'autres démons. Avec la Lame Lumière, coupez-lui les ailes pour le combattre au sol. Lorsque celui-ci sera sur le point de mourir, il va tenter de s'approcher de vous avant d'exploser. Vous pourrez le repousser à

l'aide de la Lame Lumière une fois encore. Avant de rentrer dans la maison, ouvrez le coffre pour obtenir le parchemin " La légende d'Orochi". La maison n'étant accessible que la nuit, attendez que ce soit le bon moment pour y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous parlez avec Tamaya l'artificier, qui vous demandera de terminer l'expérience avec le pinceau. Le symbole qu'il vous faut alors dessiner se trouve en face de vous, sur le mur du fond. Il s'agit de faire un cercle avec le petit trait qui coupe celui-ci en diagonale. Vous obtiendrez finalement le pouvoir de la Bombe Flamboyante après avoir complété au pinceau la constellation. Faites donc exploser le mur comme vous le demande Issun, puis allez récupérer le contenu du coffre : la Statue de rat. Rendez-vous maintenant au niveau des deux points rouges indiqués plus au Sud sur votre carte. Toutefois, avant de reprendre les escaliers en bois, sautez à gauche de ces derniers quelques mètres plus bas pour découvrir la poignée d'un coffre qui dépasse au milieu de trois pousses d'herbes. Après avoir déterré celui-ci, vous obtenez un Vase.

Lorsque vous descendrez en direction de la grande arche, vous aurez en bas à droite deux arbres à ranimer, ainsi que la **Perle Errante** n°5 à déterrer au milieu. Entrez ensuite dans le Sanctuaire de la Lune. Vous parlez avec le prêtre Mikazuki qui vous remettra une liste de cinq monstres à éliminer, ce qui fera office d'une quête annexe que nous verrons plus bas, bien qu'en sortant vous serez assailli par l'un d'entre eux, Biwamaru. Utilisez la méthode habituelle pour en venir à bout. Dirigez-vous si vous le souhaitez vers la Cave de la Lune en passant sous la grande arche, mais vous ne pourrez pas y faire grand-chose pour le moment. De retour dans les Plaines de Shinshu, allez en direction du point rouge situé légèrement au sud-est et vous trouverez un coffre renfermant le parchemin " Nourrir les animaux ". Lisez le panneau mais vous ne pourrez aller plus loin pour le moment. Au fond à gauche, vers la pierre verticale annonçant la direction de la forêt, lavez le sol de toute trace du mal avec Floraison et faites sauter la fissure grâce à Bombe Flamboyante. Vous obtenez ainsi un Fragment de corail. Il est temps maintenant de rejoindre le dernier point rouge, à l'est. Vous atteignez donc la maison d'Onigiri-sensei, mais avant de rentrer, allez déterrer derrière celle-ci la **Perle Errante** n°6, entre les trois pousses d'herbes. Après avoir parlé avec le maître, vous pourrez apprendre de nouvelles techniques si vous le désirez, et obtenir ainsi le Manuscrit des techniques, mais ceci a bien évidemment un coût. En sortant, Issun vous suggère de retourner au village de Kamiki rejoindre Sakuya. Sachez toutefois que vous pouvez obtenir la **Perle Errante** n°8 complètement au nord des Plaines de Shinshu, sur la rive située en face de la maison de l'homme sans nom, dans le coin supérieur gauche du décor, toujours entre trois pousses d'herbes.

Quêtes annexes :

- Le mandat de Mikazuki :
Après avoir vaincu un premier ennemi en sortant de chez le prêtre Mikazuki, il vous reste quatre autres démons à dénicher. Attendez donc que la nuit tombe pour partir à leur recherche. L'un d'entre eux se trouve au niveau de la maison de l'artificier. Un autre sera à proximité de l'entrée du village de Kamiki, tandis que l'avant-dernier sera au niveau de la maison de l'homme sans nom, vers l'entrée de la Vallée de Hanasaki, à proximité du pont qui mène sur l'autre rive. C'est d'ailleurs par là que vous pourrez trouver le dernier démon, peu après avoir franchi le pont, dans l'axe de l'Arbre Gardien que vous apercevez de l'autre côté de la rivière. Retournez ensuite voir le prêtre Mikazuki pour recevoir votre récompense : de la Poudre d'or.

- La course avec Idaten :
Sur la rive qui se situe derrière l'Arbre Gardien, vous ferez connaissance avec Idaten. Si vous avez en votre possession une Amulette du voyageur, vous allez pouvoir le guérir et lui permettre de continuer à livrer le courrier à travers les Plaines de Shinshu. Plus tard dans l'aventure (pas avant d'avoir entamé la quête des Guerriers Canins), vous pourrez l'interpeller pendant qu'il court et le défier dans une course à plusieurs reprises. Pour gagner, chargez avec carré pour le toucher lorsque vous atteignez sa hauteur. Vous obtiendrez en le battant des sphères de bonheur puis finalement la Roue Dentée en le défiant une dernière fois, seulement après être revenu de l'île Oni.

- Les Portes démoniaques :
Lors de votre promenade dans les Plaines de Shinshu, vous avez sûrement remarqué la présence de petites maisons hantées. Elles sont au nombre de 4, car celles situées à l'est sur le plateau supérieur des plaines ne sont pour le moment pas accessibles. Si vous détruisez celle qui se trouve à proximité de la maison de l'homme sans nom, vous ferez apparaître son four. Faites de même pour la porte située à proximité de l'entrée du village de Kamiki pour obtenir un Charme de protection. Une troisième porte se trouve près de la maison d'Onigiri-sensei, et la dernière sera à droite de l'Arbre Gardien, après avoir toutefois traversé la rivière. Le fait de détruire les portes reconstruit le paysage comme il était à l'origine et vous offre des sphères de bonheur. Vous rencontrerez ces portes ensuite tout au long du jeu.

- Le four de l'homme sans nom :
Cette quête ne se déclenchera qu'à partir du moment où vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Une fois que vous détruisez la porte démoniaque qui se situe proche de la maison de l'homme sans nom, les fours qu'il utilise pour confectionner des poteries apparaîtront. Tout au long du jeu, lorsque vous irez lui parler, l'homme vous donnera un vase à apporter au niveau d'une statue protectrice en guise d'offrande. Il vous donnera en tout cinq vases étant donné que cinq statues protectrices sont éparpillées dans les plaines de Shinshu, et lorsque vous aurez offert le dernier, quasiment à la fin du jeu, l'homme vous donnera en récompense la **Perle Errante** n°10. Vous trouverez une statue près de chez lui sur la droite, et une seconde se trouvera au pied de la descente qui mène à la maison du prêtre Mikazuki, sur le côté gauche. Une autre statue sera située à l'entrée de la Cave de la Lune et la quatrième sera à gauche du pont menant chez l'artificier, mais 10 mètres plus bas. Quant à la dernière statue protectrice, elle est cachée derrière une fissure du mur au-dessus duquel se trouve tout le plateau est des plaines de Shinshu, inaccessible au début du jeu. La fissure est à ouvrir avec Bombe Flamboyante et se trouve plutôt sur la droite par rapport à l'Arbre Gardien, à côté de la statue de chat. Vous obtenez également un Charme d'exorcisme dans la caverne ainsi dévoilée.

- Tamaya l'artificier :
Lorsque plus loin dans le jeu vous augmenterez votre technique de Bombe Flamboyante, c'est-à-dire aux niveaux 2 et 3, revenez le voir pour lui faire une démonstration. Vous gagnerez des sphères de bonheur et en lui montrant votre Bombe Flamboyante 3, il vous remettra la **Perle Errante** n°9.

Village de Kamiki (2)

De retour au village, vous croisez Komuso qui vous demande de faire refleurir tous les arbres jusqu'alors dévitalisés. 15 arbres en tout sont à trouver et à ranimer. Cela se fait sans trop de problèmes, si vous vous promenez partout dans le village et que vous suivez également les escaliers (où se trouvent quelques arbres sur les côtés) jusqu'à la plate-forme d'observation où vous aviez obtenu le Soleil Divin, aucun arbre ne devrait demeurer introuvable. Parlez ensuite à Papi Mandarine qui exécutera la danse de Konohana étant donné que tous les arbres sont ravivés. Il vous fera participer à la danse et vous devrez rapidement utiliser Floraison autour des bourgeons. Ceci fait, vous revoyez Sakuya et vous devrez compléter la constellation pour acquérir la technique de pinceau Nénuphar, grâce à laquelle vous pouvez maintenant matérialiser des nénuphars sur l'eau grâce à de simples cercles au pinceau. Cela signifie que vous pouvez atteindre certains lieux jusqu'alors inaccessibles, comme par exemple atteindre les deux îlots au nord-est du village, derrière la maison de Susano. Issun vous y amène automatiquement. Vous trouverez ainsi un **Fragment Solaire** sur l'îlot le plus proche, et une fois la nuit tombée uniquement (de manière à savoir où creuser exactement), sur l'îlot le plus lointain, en creusant là où émanent les lumières, vous obtenez la **Perle Errante** n°3 ainsi qu'un Bâton d'encre infinie. Un trèfle sera également à déterrer et à raviver. Retour maintenant aux Plaines de Shinshu.

Plaines de Shinshu (3)

Rendez-vous au sud-ouest de la carte, à l'entrée de la Forêt d'Agata. Utilisez alors la technique Nénuphar en dessinant des cercles pour vous déplacer le long du canal et atteindre la fissure dans le mur au bout. Faites sauter l'entrée avec la Bombe Flamboyante et vous voici arrivé dans la Forêt d'Agata.

Forêt d'Agata

Descendez en longeant le mur à gauche de l'entrée, le seul endroit qui n'est pas maudit, pour atteindre un petit escalier de bois menant à une cave où vous trouverez un point de sauvegarde et la maison de Baba la voyante. A l'intérieur, vous trouvez dans le coffre la **Perle Errante** n°12, et à droite de la pièce se trouve un petit couloir au bout duquel vous pourrez récupérer vos forces. La voyante vous fera une première prophétie gratuitement et les suivantes seront payantes, bien que fort peu utiles puisque vous avez cette soluce ^^. Sortez de la cave pour emprunter le sentier très étroit qui longe le mur sur votre gauche, vous atteignez enfin la caverne de l'Arbre Gardien après avoir fait sauter le mur. Utilisez Floraison sur l'arbre, puis récupérez une nouvelle arme : le Rosaire Mystique. Equipez par exemple ce dernier en arme principale et le bouclier en arme secondaire, que vous pourrez utiliser en appuyant sur triangle, comme vous l'indique Issun. Ressortez et testez donc votre nouvelle arme. Lorsque vous ressortirez de la cave en revenant par le même chemin, vous serez attaqué par Ushikawa. Pour le vaincre, utilisez de préférence votre pinceau en plaçant des bombes près de lui. Esquivez ses attaques en sautant ou en courant, et vous pourrez aussi grâce à Lame Lumière lui renvoyer ses épées et ainsi le frapper lorsqu'il change de couleur. Après le combat, n'oubliez pas que vous pourrez aller

récupérer des forces dans la maison de Baba la voyante. Quelques mètres devant l'entrée de sa cave se trouve un bourgeon qui vous donnera une Amulette du voyageur lorsque vous l'aurez fait fleurir à l'aide de Floraison. Notez également qu'à droite de l'escalier en bois, une fois la nuit tombée, vous verrez émaner du sol une lumière qui vous indique l'endroit où creuser pour obtenir une Bille de libellule. Explorez les différentes plates-formes au-dessus de l'eau, qui sont au nombre de 9 (en comptant les deux petites en face de la cave de l'Arbre Gardien). Vous pourrez trouver ainsi des Billes de verre en utilisant Floraison sur un bourgeon situé près du grand arbre de la quatrième plate-forme en partant du haut. Sur la cinquième plate-forme en partant du haut, c'est-à-dire la plus grande de toutes, utilisez Floraison sur deux bourgeons pour récolter d'une part un Os sacré et d'autre part un Service laqué. Rejoignez maintenant la plate-forme centrale qui se trouve juste à gauche lorsque vous regardez la carte. Vous déterrez ainsi un coffre qui contient un Saké de la volonté, puis grâce à Floraison sur un bourgeon, vous recevez un Fragment de corail. Enfin, sur la plate-forme située le plus au sud-ouest gît également un bourgeon qui, une fois fleuri, vous donnera le Saké du poing de fer. Rendez-vous sur la plate-forme qui est le plus au sud-est sur votre carte et vous ferez la connaissance de Kokari. Lorsqu'il se mettra à pleurer, donnez-lui un coup et aidez-le à pêcher en dessinant une ligne qui part de sa canne vers un poisson. Enfin, comme indiqué à l'écran déplacez le stick analogique gauche dans la direction opposée à celle du mouvement du poisson une fois que celui-ci a mordu. Lisez bien les indications qui concernent les jauges de force et d'endurance et une fois que vous avez appuyé sur le bouton correspondant pour faire valser le poisson en l'air, assenez-lui un coup de Lame Lumière. Répétez l'opération jusqu'à attraper le troisième poisson qui a avalé la Clé de la porte des ruines. Rendez-vous donc aux Ruines de Tsutamaki, à l'extrême sud-est de la carte. Faites attention de ne pas perdre la clé en chemin, auquel cas celle-ci reviendra automatiquement vers Kokari. Sachez qu'un marchand se trouve à l'Ouest de la forêt, près du torii indiqué sur la carte. Il pourrait être utile de vous y rendre avant de vous aventurer dans les ruines de Tsutamaki, surtout qu'il a en stock deux portions de Poudre d'or, qui libèrent le potentiel caché des armes. En partant d'ailleurs de chez le marchand, lorsque vous descendrez un peu plus bas vers la rivière, vous rencontrerez le père de Kokari, puis vous devrez détruire une maison démoniaque. Non loin de celle-ci, vous apercevrez un bourgeon qui vous donnera un Bâton d'encre infinie. Encore un peu plus bas, près des pancartes indiquant différentes directions, se trouve un coffre qui renferme le parchemin " Combattre les Yokais ". Vous rencontrez également Kibame, le marchand de crocs, qui vous proposera d'échanger vos Crocs de démons contre des trésors. En arrivant sur la rive où se trouve l'entrée des ruines, faites fleurir les deux bourgeons pour obtenir un Charme d'exorcisme et un Ours en bois. Ravivez les fleurs au sol et dirigez-vous vers la bâtisse. Derrière cette dernière, vous voyez la poignée d'un coffre dépasser du sol et après avoir déterré celui-ci vous obtenez la **Perle Errante** n°13. Lorsque vous suivez le chemin vers les Ruines de Tsutamaki, vous pourrez apercevoir en hauteur une fissure lumineuse dans le mur. Allez donc y faire sauter une bombe et vous découvrirez une caverne avec une statue de chat identique à celle que vous avez peut-être aperçue dans les Plaines de Shinshu. Ressortez de la cave pour le moment, mais il vous faudra y revenir plus tard lorsque vous avez acquis une capacité spéciale. Juste en face de la sortie, remarquez au sol un nouveau coffre qui dépasse. Creusez puis obtenez ainsi la **Perle Errante** n°14. Poursuivez jusqu'à l'entrée des ruines, débarrassez-vous de la maison démoniaque à proximité, puis vous rencontrerez une nouvelle fois Susano qui déclarera être en train de perfectionner une nouvelle technique. Allez donc placer la clé à l'entrée des ruines, et avant de pénétrer dans celles-ci, ouvrez le coffre qui renferme le parchemin sur les armes divines.

Quêtes annexes :

- Les trois boules de l'ours :
Vous pourrez trouver l'ours que vous aviez vu précédemment dans la vallée de Hanasaki. Celui-ci se tiendra debout sur une noix au niveau de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé dans la Forêt d'Agata, en utilisant le canal qui partait des Plaines de Shinshu. Dans la forêt, vous pourrez trouver trois objets sphériques ressemblant à la grosse noix sur laquelle il se tient debout. Vous devrez lui amener ces trois objets pour récolter des sphères de bonheur. Ainsi, allez donc chercher le chou qui se trouve quelques mètres plus bas et amenez-lui cette première boule en la poussant, puis récupérez ensuite la noix qui apparaît lorsque vous détruisez la maison démoniaque située entre les deux marchands à l'Ouest. Apparaîtra finalement un nid de guêpe qui sera accroché à l'arbre à l'endroit où vous aviez trouvé la **Perle Errante** n°15, sur l'îlot le plus en bas à gauche sur la carte. Progressez doucement pour emmener cette dernière boule qui sera plus capricieuse que les autres. Bloquez-la de préférence entre vous et la paroi pour la faire monter jusqu'à l'ours. Vous gagnez des sphères de bonheur au final.

- La pêche :
Cette quête ne sera accessible qu'après avoir vu l'auberge de Sasabe et rencontré Kushinada à la fontaine Hitoshio. Rendez-vous alors à l'endroit où pêche habituellement Kokari, puis aidez-le à rapporter des prises pour les vendre

ensuite aux marchands. 12 types de poissons sont à pêcher et certains ne sont visibles que le jour ou bien seulement la nuit.

Ruines de Tsutamaki

Après être entré, sachez que vous avez sur votre gauche un point de sauvegarde et sur votre droite un coffre contenant le parchemin sur les attributs divins, puis un bourgeon à faire fleurir, ce qui vous donnera une Amulette du voyageur. Comme vous le demande Issun, essayez de dessiner des nénuphars sur l'eau violette, mais cela sera impossible. Allez donc vers la droite de la grotte, occupez-vous de l'arbre maudit, faites fleurir le bourgeon pour obtenir du Saké de la volonté, et ouvrez le coffre contenant un Vase. Franchissez donc la porte, soignez l'arbre de gauche et poursuivez jusqu'à la nouvelle porte sans oublier de guérir le deuxième arbre sur votre gauche et d'aller déterrer le trèfle avec la technique Nénuphar. Allez au bout du couloir, occupez-vous du bourgeon pour récolter un Encensoir, puis grimpez à l'aide du double saut pour vous retrouver face à un bassin. Utilisez Nénuphar pour rejoindre la grotte en hauteur puis obtenez un Saké du point de fer grâce au bourgeon. Vous vous trouvez en face d'une boule de pierre impossible à faire bouger. Vous pourrez la déplacer après le combat contre un Ogre des forêts qui vous attend quelques mètres plus loin. Le point faible de ce dernier étant le bourgeon qu'il a sur le dos, enchaînez les coups pour l'immobiliser au sol, la Lame Lumière vous permettant de lui renvoyer ses projectiles. Utilisez ensuite Floraison pour faire éclore son bourgeon. Vous n'avez plus qu'à frapper sur ce dernier autant que possible sans hésiter à utiliser la Lame Lumière. Allez maintenant récupérer la sphère pour la déplacer au niveau de l'interrupteur situé au bout du couloir. Empruntez donc la porte qui vient de s'ouvrir, puis une fois dans la nouvelle pièce, vous vous faites assaillir par deux Ogres des forêts. Après votre victoire, obtenez un Charme de protection grâce à un bourgeon se trouvant dans un petit renforcement, derrière des pieux en bois que vous détruirez facilement avec Lame Lumière. Dessinez maintenant un soleil dans le ciel, ce qui aura pour effet de faire pousser des champignons sur le tronc d'arbre. Grâce à ces derniers, vous pouvez maintenant atteindre l'étage supérieur. Avant d'avancer plus, regardez sur votre droite et vous verrez la présence d'un trèfle à déterrer. Regardez où il se situe exactement par rapport à vous sur la carte, puis vous vous rendez compte qu'un mur sans fissure apparente bloque le passage. Qu'à cela ne tienne, faites donc sauter ce mur secret avec Bombe Flamboyante et vous pourrez aller déterrer et soigner le trèfle. Revenez puis poursuivez jusqu'à la fissure dans le mur. Après avoir fait sauter ce dernier, franchissez la porte au bout de la pièce jusqu'à atteindre une salle dont la corniche sur laquelle vous marchez va s'effondrer derrière vous. Dirigez-vous aussi vite que possible vers la sortie, puis vous voici dans une nouvelle salle dont la porte s'ouvre avec une clé. Vous trouverez cette dernière tout en bas de la salle. N'hésitez donc pas à sauter jusqu'au sol. Voici maintenant en face de Tosenbo, le mur parlant qui garde l'accès du passage. Donnez-lui un coup pour faire apparaître ses points faibles, puis avec le pinceau, reformez les points dans l'ordre où ils sont apparus. Récupérez la clé dans votre gueule, puis remontez ouvrir la porte à l'étage à l'aide des troncs d'arbres apparus. Juste avant de monter sur l'avant-dernier tronc d'arbre, faites sauter le mur derrière les trois statuettes pour faire apparaître une salle secrète et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°18 après avoir fait fleurir le bourgeon. Derrière la porte qui était verrouillée, aidez-vous du double saut pour atteindre le renfoncement en hauteur sur le rocher à votre droite. Vous obtenez ainsi les Cornes de taureau.

Pénétrez maintenant dans la pièce même puis allez à droite faire fleurir un nouveau bourgeon pour obtenir un Charme d'exorcisme. Venez à bout de vos éventuels ennemis, puis rendez-vous en face du pont brisé. Utilisez Renaissance pour reconstituer le pont comme vous l'aviez fait au tout début du jeu. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Derrière celui-ci, grimpez les deux grandes marches puis passez la porte pour trouver à gauche un trèfle à déterrer. Franchissez maintenant la porte à droite du point de sauvegarde, et vous atteignez une salle où vous aurez trois portes démoniaques à détruire. Une fois ceci accompli, faites fleurir les deux bourgeons à proximité de la cascade pour obtenir un Service laqué et un Os sacré. Peignez à nouveau un soleil dans le ciel pour faire pousser les champignons comme précédemment, et vous pourrez atteindre les pots qui sont à l'origine de la contamination de l'eau. Vous trouverez également un coffre qui renferme la Carte des Ruines de Tsutamaki, qui vous donnera plus de précisions lorsque vous ouvrirez la carte.
Détruisez ces pots pour que l'eau retrouve sa couleur d'origine. Revenez au sol et allez jeter un oeil derrière la cascade pour y trouver un renfoncement et faire sauter une bombe. Vous obtenez ainsi la **Perle Errante** n°19. À l'aide de Nénuphar, suivez le canal et laissez-vous tomber dans la cascade pour rejoindre la grande pièce du départ. Vous pouvez aller sauvegarder à nouveau. A gauche du point de sauvegarde, il vous sera cette fois possible de rejoindre dans un premier temps l'îlot sur lequel se trouve l'arbre maudit pour le soigner et déterrer un trèfle, et dans un deuxième temps, l'îlot un peu plus vaste qui se trouve juste après pour obtenir un Charme d'exorcisme. Allez maintenant jeter un oeil au centre de cette grande statue. Vous trouverez trois champs de fleurs à purifier et une fois ceci accompli, ajoutez

les deux étoiles manquantes à la constellation, puis vous obtiendrez la technique de la Liane Magique. Essayez celle-ci une première fois, puis une seconde fois sur l'autre fleur Konohana en hauteur, et ainsi de suite de fleur en fleur jusqu'à atteindre le sommet pour sortir de la salle. Notez que maintenant que vous possédez cette capacité, vous pourrez aller chercher la **Perle Errante** n°20, dans la pièce où vous aviez poussé la sphère et placé celle-ci au bout du couloir sur l'interrupteur lors des premières étapes à franchir. Lorsque vous faites face au mur du bout du couloir, retournez-vous puis regardez en l'air pour apercevoir une partie d'une fleur Konohana, quelques mètres plus loin. Faites un saut de manière à la voir de façon convenable et ainsi utiliser la Liane Magique. Vous pouvez maintenant aller au bout du couloir et obtenir la perle grâce au bourgeon. Dans la pièce de la grande statue, montez le plus haut possible à l'aide des fleurs. Vous voici au sommet de l'édifice. Il vous faut maintenant connecter chacun des quatre bourgeons qui flottent au-dessus de vous à chaque crochet jaune, ce qui aura pour effet de surélever le couvercle en pierre. Rendez-vous maintenant à l'intérieur du trou. Vous pourrez sauvegarder et vous faire plaisir avec toutes les statuettes à détruire. Avancez dans le long couloir, ouvrez les deux coffres pour obtenir un parchemin sur le niveau de divinité ainsi qu'un Os Sacré. Poursuivez et vous trouvez le torii doré, qui fera office de "checkpoint" en quelque sorte, étant donné que même si cela sauvegarde votre progression, cela ne fait pas office de réelle sauvegarde comme un Miroir du temps. Si vous quittez le jeu, la sauvegarde du torii doré ne sera pas prise en compte. Vous l'avez compris, ce torii est ici car ça sent le boss à plein nez, et vous allez devoir affronter une araignée géante. La technique pour la vaincre sera d'utiliser la Liane Magique pour connecter les crochets situés derrière elle aux fleurs Konohana sur les côtés. Le corps de l'araignée va alors s'ouvrir, ce qui dévoilera son point faible : ses yeux. Attaquez alors rapidement, de préférence avec la Lame Lumière et la Bombe Flamboyante. Agissez rapidement et choisissez de bons angles de caméra. Si jamais l'araignée tente de se pendre au plafond, coupez immédiatement le fil avec votre pinceau. Une fois le boss vaincu, vous récupérez l'arme Rugissement Céleste.

La Forêt d'Agata (2)

En sortant des Ruines de Tsutamaki, vous retrouvez Kokari. Après la séquence, retournez une nouvelle fois sur les îlots au centre de la carte, plus précisément sur l'îlot le plus au sud-ouest, pour observer au-dessus de vous une fleur Konohana et ainsi récolter la **Perle Errante** n°15, en utilisant la Liane Magique. Faites de même sur l'îlot le plus vaste, où vous obtiendrez, grâce à la fleur au-dessus, des Cornes de taureau. Allez jeter un oeil sur la partie la plus haute de la forêt, à la Source Hitoshio située au nord. Vous trouverez dans le grand arbre un bourgeon qui vous donnera un Encensoir. Levez la tête lorsque vous vous trouvez face à l'arbre pour apercevoir une fleur Konohana tout en haut. Avec la Liane Magique, vous vous y rendez et trouvez ainsi la **Perle Errante** n°16. Rendez-vous à présent vers la Campagne de Takamiya, où Kokari vous attendra sur la berge. C'est alors que Susano arrive en trombe sur un tronc d'arbre entraîné par le courant. Vous vous retrouverez tous entraînés avec lui et il vous faudra user de votre technique de Liane Magique pour freiner le tronc, en reliant chacun des six crochets aux fleurs Konohana qui défilent à grande vitesse sur les côtés, et ceci dans le temps imparti. Ayez le réflexe de stopper l'image avec le pinceau dès que vous apercevez une fleur et vous n'aurez plus qu'à tirer un trait vers un crochet libre. Une fois sauvés, franchissez ce nouveau pont pour atteindre l'autre rive, pour trouver un coffre renfermant le parchemin "Myriade d'encre" et ainsi prendre la direction de la Campagne de Takamiya.

Campagne de Takamiya

Refaites-vous une santé grâce au marchand à l'entrée, tandis que les deux hommes à gauche de celui-ci seront à l'origine de quêtes annexes que nous verrons plus bas. Longez maintenant le mur sur la gauche pour atteindre une fissure et y placer une bombe. Cela vous ouvre le passage vers l'Arbre Gardien. Avant d'arriver au niveau de ce dernier, vous rencontrez une nouvelle fois Ushikawa. Celui-ci sera légèrement plus fort que lors de votre premier affrontement. Frappez-le lorsque ses attaques sont terminées et renvoyez-lui ses épées avec Lame Lumière. Equipez-vous de préférence d'un miroir en guise de défense. À la suite du combat et de la séquence, repérez des bulles provenant d'un coffre situé au fond du point d'eau le plus éloigné de la montée en bois. Utilisez la Lame Lumière sur les bulles pour obtenir la **Perle Errante** n°21. Rendez-vous tout en haut de la caverne pour finalement ressortir et vous diriger vers l'Arbre Gardien au nord-est. Vous aurez sur le chemin trois arbres à faire refleurir. Réparez ensuite le pont avec Renaissance et utilisez finalement Floraison sur l'arbre sacré. Peu de trésors sont à trouver sur la Campagne de Takamiya avant d'avoir obtenu le pouvoir Vent Glorieux. Vous pourrez toutefois vous occuper des trois maisons démoniaques, l'une d'elles se trouvant à proximité du point de sauvegarde, plus précisément sur la gauche lorsque vous faites face à celui-ci. Vous trouverez la deuxième à l'entrée de Sekisho, totalement à l'ouest. Vous y rencontrez d'ailleurs Bingo qui fera l'objet d'une quête annexe un peu plus tard et vous pourrez également trouver la **Perle Errante**

n°23 en déterrant la poignée dépassant du sol quelques mètres en face des deux arbres à raviver. Enfin, vous trouvez la troisième porte démoniaque à l'entrée du passage menant vers le Village de Kusanagi, au bord de l'eau. Au centre de la carte, vous pourrez découvrir la maison de Mémé Coupe-gorge. Vous n'avez pas grand-chose à y faire pour le moment, mais vous pourrez récupérer la **Perle Errante** n°22 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse près du gros rocher à gauche de la maison. Grimpez sur la poutre inclinée sur le côté droit de la bâtisse, puis si vous le souhaitez, faites sauter une bombe de là où émane la lumière, mais cela ne vous sera utile que plus tard. Observez au-dessus de la maison pour trouver une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour vous retrouver sur le toit et obtenir des Billes de verre. Gagnez maintenant la direction du Village de Kusanagi. En chemin, derrière la jeune fille qui se réjouit du rétablissement de la rivière (après avoir détruit la maison démoniaque), vous trouvez trois rochers et l'extrémité d'une poignée apparaît au sol entre les deux plus gros. Déterrez et obtenez ainsi un Os Sacré. En route maintenant pour le Village de Kusanagi, où vous attend la suite des événements.

Quêtes annexes :

- Les taupes :
Situé entre la maison démoniaque la plus proche du point de sauvegarde d'une part, et de la maison de Mamie Coupe-gorge d'autre part, le repaire des taupes est l'endroit où vous devrez récupérer la tasse du Maître de thé qui se trouve à côté du marchand. Lorsque le chef des taupes apparaît, soyez prêt à le charger avec la touche carré. Répétez l'opération trois fois pour récupérer la tasse de thé. Ramenez celle-ci au Maître qui vous remettra en récompense un champignon d'or, qui vous sera utile plus tard dans le jeu.

- Acheter un Virevent :
Une fois dans le village de Kusanagi, allez auprès du marchand pour lui acheter un Virevent. Rapportez ensuite l'objet au client qui discute avec le marchand de thé. Vous obtenez 10 sphères de bonheur.

- La recherche du trésor avec Bingo :
Vous trouverez ce personnage aux portes de Sekisho. Après avoir obtenu la technique Vent Glorieux, ôtez le tas de feuilles pour découvrir un trou. Acceptez de l'aider et sautez avec lui à l'intérieur. Le jeu de piste sera similaire à celui que vous aurez effectué au préalable à l'Auberge de Sasabe avec Grand-père Bambou. Il faut le faire rejoindre le coin inférieur droit de l'écran pour que vous y creusiez, mais cela ne sera pas aussi simple qu'avec Grand-père Bambou. Sachez en plus qu'en utilisant Vent Glorieux sur Bingo, il sautera une case. Si vous utilisez Floraison au sol il grimpera à l'arbre pour se retrouver sur la case et enfin si vous utilisez Flot Majestueux sur un point d'eau, cela le fera grimper en hauteur. Vous obtenez un **Fragment Solaire**.

Village de Kusanagi

Ici, vous ne pouvez empêcher votre encre de diminuer. Sauvegardez si vous le souhaitez, puis traversez le village pour trouver la Prêtresse du vent, Fuse, au bout en empruntant les escaliers sur votre gauche, derrière l'auberge. Vous serez alors attaqué par trois Yokais, dont un qu'il vous faudra battre en lui assenant un coup en l'air pour le finir au sol. Même sans vos pouvoirs, ce combat ne devrait être qu'une simple formalité. Écoutez ensuite le récit de Fuse qui vous remettra l'Emblème Satomi, et la quête des Guerriers Canins Satomi va alors commencer. Vous avez retrouvé vos pouvoirs. Lorsque vous êtes face à Fuse, repérez le coffre au fond de l'eau à droite pour obtenir une Perle libellule, puis faites de même au point d'eau à gauche pour obtenir un Service laqué. C'est également de ce côté que vous trouverez la **Perle Errante** n°27, en creusant juste à gauche du petit pont de bois. Sachez que lorsque vous trouverez un Guerrier Canin, vous devrez le nourrir avec de la viande. Faites donc attention à en avoir suffisamment en réserve. Après avoir descendu le petit escalier de pierre qui part de la demeure de Fuse, allez sur la gauche pour trouver une passerelle au bout de laquelle vous verrez flotter au-dessus de vous des fleurs Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre le guetteur et marchez le long de la poutre étroite pour arriver face à Tosenbo. Chargez-le avec carré pour découvrir ses points faibles puis ajoutez-y ensuite des points au pinceau, dans leur ordre d'apparition. Le passage est maintenant libre, mais reculez pour observer au-dessus du toit et trouver un trèfle à déterrer et raviver. Dans la caverne se trouvent deux nouveaux trèfles, ainsi qu'un coffre renfermant des Cornes de taureau. Retournez maintenant au niveau du puits du village, peu après l'entrée de celui-ci. Observez la zone maudite en bas des marches juste à côté, et vous remarquez que l'Emblème Satomi tourne beaucoup plus vite. Purifiez la zone avec Floraison et vous trouvez Shin, un des cinq Guerriers Canins qui se trouvent au village. Donnez-lui à manger en sélectionnant un sac de viande dans l'inventaire. Du puits, dirigez-vous vers le sud pour suivre le couloir formé par des palissades en bois, parlez avec ce fainéant de

Susano puis poursuivez pour atteindre le niveau inférieur du village. En haut de l'échelle, déterrez un trèfle et allez faire sauter le mur sur votre gauche, au niveau de la fissure. Vous trouvez ainsi un deuxième Guerrier Canin, Rei. Donnez-lui également de la viande, puis allez parler à Komuso pour relever son défi (quête annexe) et repartez enfin en bas de l'échelle. Continuez donc à descendre sur la droite et vous rencontrerez Grand-père Bambou. À gauche de sa maison, coupez le gros bambou au niveau de la lumière pour trouver un troisième guerrier canin, Chi. Dans la maison, trouvez la **Perle Errante** n°28 en déterrant le coffre dont la poignée dépasse. Allez faire un tour dans l'auberge à proximité du puits et rajoutez un oeil à la statue avec votre pinceau pour obtenir un Charme d'exorcisme. Ressortez, puis contournez l'auberge par la droite pour apercevoir un peu plus en hauteur une fleur Konohana et ainsi utiliser la Liane Magique pour vous retrouver au niveau supérieur. Après avoir éventuellement nourri les poules, vous découvrez l'entrée d'un tunnel dans le mur. C'est au bout de celui-ci que vous trouverez le quatrième Guerrier Canin, Ko. En ressortant du couloir, allez sur la droite pour ouvrir un coffre contenant des Billes de verre. Retournez maintenant vers Fuse et vous devrez combattre le cinquième Guerrier Canin, Tei. Evitez ses attaques qu'il lance dès que son collier brille, et placez une bombe à côté de lui lors de ses temps de repos. Tant que son collier ne brille pas, essayez de l'étourdir en enchaînant les coups avec carré. Une fois le combat gagné, vous aurez pour mission de retrouver les trois autres Guerriers Canins. Comme indiqué sur la carte, vous pourrez trouver un Guerrier Canin dans la Forêt d'Agata, un autre dans le Village de Kamiki et le dernier à l'Auberge de Sasabe, où vous allez d'ailleurs vous rendre en premier pour pouvoir acquérir la capacité "Flots Majestueux". Pour vous y rendre, il vous faut repasser par la Campagne de Takamiya.

Quêtes annexes :

- Le défi de Komuso :
Vous rencontrez ce dernier au niveau inférieur du village de Kusanagi, lorsque vous serez à la recherche des Guerriers Canins. Il se trouve en haut de l'échelle et vous donnera des sphères de bonheur si vous gagnez le combat contre les Yokais en moins de 25 secondes. Vous obtenez des sphères de bonheur sur ce coup, mais Komuso se montrera plus généreux lorsque vous le rencontrerez ensuite dans le Quartier noble de la Cité de Seian.

- L'avis de recherche de Haruka :
La jeune femme se trouve dans l'auberge du village, à l'étage supérieur. Vous trouverez les cinq monstres à abattre dans la Campagne de Takamiya, une fois que la nuit sera tombée. L'un d'entre eux se trouve tout proche du point de sauvegarde, puis un second se trouvera dans le même secteur, mais un peu plus au sud. Vous combattrez le troisième sur le plateau est de la carte, proche de la sortie du tunnel qui vous mène à l'Arbre Gardien. Un quatrième sera situé juste avant le petit pont qui vous permet d'accéder à la partie ouest de Takamiya. Quant au dernier, il vous attendra quasiment à l'extrême ouest, aux portes du Sekisho. Vous obtenez de la Poudre d'or une fois que vous revenez vers elle après avoir accompli votre mission.

- Le puits devant l'auberge :
Une fois que vous avez obtenu Vent Glorieux, allez donc faire tourner le petit moulin du puits sur la place devant l'auberge et vous récupérerez des sphères de bonheur.

Campagne de Takamiya (2)

Prenez la direction de la maison de Mémé Coupe-gorge. Entrez à l'intérieur, puis écoutez le discours de cette dernière. Elle vous apprendra que lorsque les rayons de la lune l'atteignent, elle retrouve sa véritable forme. Si vous ne l'avez pas encore fait, montez sur la poutre inclinée à droite de la bâtisse pour faire sauter une bombe au niveau de la lumière sur la gauche, et ainsi créer une ouverture pour laisser pénétrer les rayons de la lune à l'intérieur de la maison. Une fois la nuit tombée allez trouver Mémé Coupe-gorge. Avec votre gueule, tirez-la pour l'exposer aux rayons de la lune. Un combat va ensuite s'engager face aux deux Tengu corbeaux. À défaut de pouvoir utiliser pour le moment "Vent Glorieux", servez-vous de la technique de la Lame Lumière sur leurs ailes, puis renvoyez-leur leurs projectiles avec la même attaque. Après notre victoire, vous délivrez le petit moineau Chun. Rejoignez maintenant la porte de Sasabe à ses côtés. Vous aurez sur votre droite trois arbres à raviver. Le fait d'être avec Chun vous ouvre automatiquement le passage, alors qu'auparavant vous aviez peut-être remarqué l'impossibilité de passer à cause du mur infranchissable.

Auberge de Sasabe

Une fois à l'entrée de l'auberge, vous obtenez l'autorisation d'y pénétrer étant donné que vous êtes le sauveur de Chun.

Après avoir éventuellement sauvegardé, sachez que vous trouverez à gauche de l'entrée de l'auberge la **Perle Errante** n°30, mais vous ne verrez l'endroit où creuser qu'une fois la nuit tombée. À l'intérieur du bâtiment, montez les escaliers pour gagner l'ascenseur et ainsi arriver dans la salle de Jamba, le père de Chun et patron des lieux. Les trésors que renferment les 10 coffres de la pièce sont pour vous. Vous pouvez reprendre l'ascenseur pour aller maintenant sur la gauche, dans la première salle qui s'ouvre à vous. Comme vous l'aviez fait précédemment, rajoutez un oeil à la statue pour obtenir la **Perle Errante** n°31. Faites vos courses grâce au marchand situé dans la même pièce si besoin est, puis ressortez. Mise à part de la nourriture, vous ne trouverez rien d'autre de bien intéressant dans les autres pièces de l'auberge. Sortez de celle-ci par le couloir de droite lorsque vous vous trouvez dans le hall de réception. Vous vous retrouvez dehors et parlez ainsi au commis du bain très embarrassé. C'est alors que Grand-père Bambou fait son apparition et propose son aide pour trouver l'emplacement de la source. Choisissez de participer à son "jeu de la source", lisez bien les explications et débutera alors un jeu de piste où vous devrez détruire différents types de blocs pour faire progresser le vieil homme jusqu'en bas. Le temps est limité et sachez que le fait d'appuyer sur R1 en pensant avoir tout le temps nécessaire pour dessiner n'empêchera en rien le compteur de défiler ! Vous remarquerez que tous les blocs ne se détruisent pas de la même façon. Ainsi, pour être détruits, certains nécessiteront une simple charge, d'autres deux. D'autres seront indestructibles ou piquants, ce qui vous fera perdre 5 secondes quand vous vous en approcherez trop près. Vous perdez du temps également si Grand-père Bambou tombe à l'eau. Toutefois, le fait de faire éclore les bourgeons à différents endroits vous rajoutera de précieuses secondes. Vous aurez également à détruire des blocs fissurés, avec l'aide cette fois de Lame Lumière. Utilisez les bombes ou creusez pour détruire des blocs à vos pieds. Le fait de dessiner des bombes entre les blocs peut en faire sauter plusieurs en même temps. Utilisez Lame Lumière sur le vieil homme pour le faire changer de direction ou bien Floraison pour qu'il accélère. Une fois en bas, creusez à l'endroit qu'il vous indiquera. L'eau une fois revenue, vous devrez compléter une constellation pour recevoir en cadeau le pouvoir du Flot Majestueux. Après qu'Issun vous ait fait essayer vos nouvelles capacités, vous vous retrouvez sur un plan en hauteur où un trèfle est à raviver. Redescendez parler au grand-père. Il attend que le Bambou sonne pour que la porte de gauche s'ouvre. Il faut en réalité utiliser le Flot Majestueux en traçant une ligne qui part du bassin vers l'extrémité du gros bambou. Le passage est maintenant accessible, mais allez d'abord regarder au sol juste à droite de l'entrée, sur le petit bout de terrain surélevé avec la pierre dans le coin, pour déterrer un coffre contenant un Service laqué. Passez donc la porte puis allez tout au bout du chemin sans oublier toutefois de creuser sur la gauche tout de suite après la deuxième série d'escaliers, où vous obtiendrez un Encensoir (attendez que la nuit tombe pour que la lumière émane du sol). C'est également à cet endroit que vous rencontrez Tai le pleurnicheur. Vous êtes tout proche de trouver un Guerrier Canin. Ce sera chose faite, lorsqu'au bout de chemin vous aurez sectionné le bambou sur lequel la lumière aura brillé en déclenchant la Lame Lumière au bon moment. Ainsi, Gi le Guerrier Canin, va vous défier pour savoir si vous êtes digne de porter l'Emblème Satomi. Battez-le de la même manière que vous aviez battu Tei, c'est-à-dire en esquivant ses charges qui seront annoncées par un scintillement de son collier. Après le combat, vous obtenez son Orbe du devoir. Retournez ensuite sur la place aux grands bambous, là où vous aviez trouvé Gi, puis dirigez-vous vers le petit renfoncement au nord-est, facilement localisable sur la carte. La nuit tombée, creusez aux deux emplacements lumineux et vous obtiendrez la **Perle Errante** n°32 ainsi qu'une Pêche d'or. Vous recevrez ensuite une Pièce de sirène de la part de Grand-père Bambou en redescendant. Cet objet vous permet de vous téléporter à certains endroits appelés "Source de sirène" en le jetant dans l'eau, au niveau des dites sources. L'une d'elles se trouvant d'ailleurs dans le bassin proche de vous, profitez-en donc pour tester l'objet et choisissez la Forêt d'Agata comme prochaine destination.

Forêt d'Agata (3)

Si vous vous êtes téléporté, vous arrivez directement à la Source Hitoshio. Si ce n'est pas le cas, il faut vous y rendre car vous y trouverez Kushinada à qui il faudra donner un petit "coup de pouce" en remplissant son tonneau à l'aide de Flot Majestueux. Répétez l'opération trois fois pour que le tonneau soit plein, et suite à la séquence, vous devrez vous débarrasser des Yokais avec la Lame Lumière en faisant croire comme d'habitude à Susano que cela vient de lui. Avant d'aller en direction de Kokari, n'oubliez pas d'aller chercher les trésors des trois coffres enflammés vus précédemment dans la caverne de Baba la voyante. Utilisez Flot Majestueux sur ces derniers grâce au point d'eau et vous obtenez un Os Divin, des Cornes de taureau et surtout la **Perle Errante** n°17. Avant de sortir de la caverne, faites jaillir un geyser en traçant un trait vertical qui part du bassin (au niveau des bulles) vers le haut, et vous pourrez atteindre une petite plate-forme plus haut où un coffre renferme un Service laqué. Allez donc maintenant trouver Kokari, sur la plate-forme où il se trouve habituellement pour pêcher. Aidez-le d'ailleurs à attraper deux premiers poissons comme vous l'aviez fait auparavant, mais pour le troisième, nettement plus imposant, deux coups de Lame Lumière seront nécessaires. Vous pêchez ainsi Tatami et après la cinématique, vous devrez rajouter trois étoiles à la nouvelle constellation. Vous obtenez

Clair de Lune qui vous permet (enfin !) de faire tomber la nuit quand bon vous semble, en traçant une courbe dans le ciel. Vous combattrez ensuite Umetaro, qui se révèle être le Guerrier Canin Jin. Vous obtenez ainsi son Orbe de la justice. Rendez-vous maintenant au Village de Kamiki pour y trouver le dernier Guerrier Canin ! Vous devez passer d'abord par les Plaines de Shinshu pour rejoindre le village (utilisez la Source de sirène présente à la Source Hitoshio si vous avez toutefois une Pièce de sirène.)

Plaines de Shinshu (4)

Le fait de repasser dans le coin va vous permettre de remplir les quêtes annexes qui n'étaient pas possibles avant d'avoir entamé la recherche des Guerriers Canins, c'est-à-dire "la course avec Idaten" d'une part et "le four de l'homme sans nom" d'autre part, quêtes qui sont décrites plus haut dans cette solution. N'oubliez pas de rendre visite à Onigiri-sensei une nouvelle fois si vous ne l'aviez pas déjà fait.

Village de Kamiki (3)

Il faut que vous ayez validé le défi de Mushikai au préalable, qui fait office d'une quête annexe détaillée dans le premier paragraphe sur le Village de Kamiki. Son chien voudra vous parler à la tombée de la nuit. Quelle chance de ne plus avoir à attendre que la nuit tombe ! D'un trait recourbé des plus stylés, tracez donc aussitôt une lune dans le ciel. Vous combattez donc Chu et obtenez son Orbe de la loyauté. Avant de repartir voir Fuse au Village de Kusanagi, profitez de vos nouvelles aptitudes pour continuer à trouver les autres trésors du Village de Kamiki, comme d'aller chercher la **Perle Errante** n°4 en utilisant Liane Magique sur une fleur Konohana en hauteur presque au niveau du point de sauvegarde, en regardant vers la cascade. Vous atteignez une première plate-forme où se trouve un trèfle à déterrer, puis regardez encore plus haut en face, pour apercevoir une seconde fleur flotter. C'est là-haut que se trouve la perle, quelques pas après avoir posé les pattes sur la terre ferme. Les autres trésors se trouvent tous au niveau de l'Arbre Gardien du village, mais n'ayant pas toutes les capacités requises pour les atteindre, nous y reviendrons plus tard. Il est temps de rejoindre Fuse au Village de Kusanagi (le plus rapide étant d'utiliser une Pièce de sirène à la Source de sirène de Shinshu, située en face de la demeure d'Onigiri-sensei. Rendez-vous à la Campagne de Takamiya et vous serez tout proche de l'entrée du Village de Kusanagi).

Village de Kusanagi (2)

Fuse se trouve dans le bâtiment à proximité de l'endroit où vous l'aviez rencontrée, assise au bout de la pièce avec ses autres Guerriers Canins. Allez lui remettre vos 3 orbes et suite à la séquence, vous devez vous rendre au Sanctuaire du Vent, dont l'entrée se situe totalement à l'ouest du village (contournez la maison de Fuse pour trouver le passage). Vous pourrez déterrer un Encensoir quelques pas après les longs escaliers, sur la droite. Faites tomber la nuit pour localiser l'endroit exact pour creuser. Pénétrez dans le sanctuaire...

Sanctuaire du Vent

Après avoir aperçu Susano, vous vous trouvez en face du gardien des lieux qui vous laissera passer grâce aux orbes. Vous atteignez ainsi une pièce avec un grand point d'eau. Vous trouverez sous l'eau trois coffres renfermant un Os Sacré, des Billes de libellule, ainsi que des Cornes de taureau. Empruntez ensuite le couloir de droite et vous vous trouverez nez à nez avec une Chimère à battre après avoir franchi une porte démoniaque. La méthode pour la vaincre, assez classique, est de lui asséner un maximum de coups au sol et de donner un coup de Lame Lumière lorsqu'elle se fige. Elle est plus dangereuse lorsqu'elle se trouve dans les airs. Esquivez au mieux ses charges et ses jets d'eau. Vous obtenez ensuite une clé à prendre dans votre gueule. Dans la salle du grand point d'eau, empruntez cette fois le passage situé tout droit sous le torii. Après être passé à proximité des deux moulins inactifs, vous atteignez un point de sauvegarde. Déverrouillez la porte et vous trouverez derrière elle un système qui vous permettra d'atteindre l'étage supérieur en plaçant une bombe au centre. Une nouvelle Chimère sera à combattre, puis vous gagnerez une nouvelle clé qu'il vous faudra utiliser à l'étage encore au-dessus. Reprenez donc l'ascenseur tout en bas, et gagnez l'étage qui vous intéresse en faisant sauter une deuxième bombe à l'étage intermédiaire. Après avoir ôté le cadenas, empruntez les escaliers de droite qui contournent le bâtiment pour atteindre finalement l'extrémité du grand moulin. Là, vous devrez inverser le sens du vent en dessinant par-dessus la boucle noire une boucle identique, mais qui part de la droite vers la gauche. Faites de même avec la spirale, en partant de la fin et revenant vers le centre dans le sens des aiguilles d'une montre. Il vous reste une dernière boucle à dessiner cette fois-ci de la gauche vers la droite. Le vent étant maintenant

rétabli, complétez la constellation et vous recevrez le pouvoir du Vent Glorieux. Testez votre nouveau pouvoir sur le petit moulin en y dessinant une boucle, puis en repartant allez récupérer le coffre au fond en face des escaliers. Vous obtenez ainsi un **Fragment Solaire**. En redescendant les escaliers, occupez-vous du coffre enflammé grâce à Vent Glorieux et obtenez ainsi la carte du Sanctuaire du Vent. Laissez-vous tomber à l'étage le plus bas, et sachez qu'en dessinant une bombe pour faire grimper l'ascenseur tout en restant en dehors de celui-ci (à l'entrée, par exemple), il vous sera possible de vous rendre en dessous de ce dernier et d'y trouver deux trèfles et trois coffres qui renferment une Statue de lapin, un Os Sacré et la **Perle Errante** n°33. Remontez ensuite au premier étage pour aller récupérer la **Perle Errante** n°34 au niveau du coffre enflammé, dehors au bout de la pièce. Rendez-vous maintenant dans la pièce aux deux petits moulins immobiles que vous aviez observés avant d'atteindre le point de sauvegarde. Faites donc tourner le moulin le plus proche de ce dernier, ce qui va engendrer une rotation d'un quart de toute la structure en bois. Vous pouvez donc poursuivre dans ce couloir aux gros piliers en bois et obtenez le parchemin sur le Pinceau Céleste. Sachez que les trésors restants du sanctuaire se trouvent tous dans cette pièce. Ainsi, à l'entrée, utilisez Liane Magique sur la fleur Konohana située en hauteur sur la gauche pour atteindre un coffre renfermant un Saké de la volonté, alors que grâce à la fleur à droite de l'entrée, c'est un Bâton d'encre infinie que vous obtiendrez en utilisant Vent Glorieux. Restez en hauteur puis promenez-vous sur les poutres et utilisez la fleur Konohana suivante pour atteindre un autre coffre et recueillir un Service laqué. Toujours sur la poutre, vous pouvez apercevoir deux autres coffres, mais aucune fleur Konohana n'est présente pour vous aider à y accéder. Regardez à gauche les quatre parchemins géants et positionnez-vous perpendiculairement à eux (vous regardez donc vers le fond de la salle). Là, dessinez une boucle pour faire venir le vent en dessinant une boucle de la gauche vers la droite, ce qui agitera ainsi les parchemins de manière à ce qu'ils soient en position horizontale. Vous n'avez plus qu'à marcher dessus pour atteindre les coffres et récolter un Ours en bois ainsi qu'un Charme d'exorcisme. Un coup de Vent Glorieux sur le coffre situé au sol vous donnera une Perle. De la dernière poutre, sautez pour rejoindre le point de sauvegarde également en hauteur. Allez maintenant rejoindre Casque Ardent au bout du couloir en passant les trois rangées de flammes avec Vent Glorieux. Pour vaincre ce boss, détruisez dans un premier temps son armure en enchaînant des combos, ou bien avec l'aide des bombes. Esquivez ses charges puis attaquez pendant son temps de repos.
Lorsqu'il n'a plus son armure, éteignez ses flammes avec Vent Glorieux puis assenez-lui un coup de Lame Lumière ou de Bombe Flamboyante. N'oubliez pas que vous pouvez également utiliser vos objets pour venir à bout du démon. A la fin du combat, Susano refait son apparition et vous aurez à utiliser à nouveau Lame Lumière à sa place sur les têtes d'Orichi en feu, ainsi que Vent Glorieux sur Casque Ardent, trois fois de suite à la fin. Vous obtenez le rosaire Chapelet de Vie. En sortant du Sanctuaire du Vent, Issun vous suggère d'aller rejoindre le Village de Kamiki, mais avant cela, vous allez pouvoir récupérer quelques trésors restants dans le village où vous vous trouvez actuellement, celui de Kusanagi.

Quête annexe :

- Affronter les Guerriers Canins :
Lorsque vous reviendrez victorieux de l'île Oni plus tard dans le jeu, il faudra revenir au Sanctuaire du Vent, dans la pièce où vous aviez éliminé la porte démoniaque qui vous a permis d'obtenir une première clé. Vous y affronterez les Guerriers Canins de Fuse, ce qui vous permettra d'obtenir, en cas de victoire, la **Perle Errante** n°35.

Village de Kusanagi (3)

Rejoignez donc les hauteurs du village, en allant sur les plates-formes de bois situées en haut à droite de l'auberge du village. Allez au niveau des quatre fanions de couleur pour utiliser Vent Glorieux en dessinant une boucle de la droite vers la gauche et ainsi les dresser à l'horizontale. Vous atteignez ainsi une plate-forme où se trouvent deux coffres, l'un renfermant la **Perle Errante** n°29 et l'autre un **Fragment Solaire**. Avant de quitter le village, allez faire tourner le moulin du puits avec Vent Glorieux pour récupérer quelques sphères de bonheur. Rendez-vous maintenant dans la Campagne de Takamiya où, avant de rentrer pour Kamiki, vous pourrez récupérer de nouvelles Perles Errantes et autres trésors.

Campagne de Takamiya (3)

La **Perle Errante** n°24 se trouvera non loin de la Source de sirène à laquelle vous faites face lorsque vous revenez du Village de Kusanagi. Utilisez donc Vent Glorieux sur le tas de feuilles puis creusez pour faire sortir le coffre. Placez-vous maintenant devant la porte que vous aviez faite sauter au tout début pour vous permettre de rejoindre l'Arbre Gardien. Reculez jusqu'à apercevoir en hauteur plus à droite une fleur Konohana. Utilisez donc Liane Magique pour rejoindre cet

endroit. Un tas de feuilles s'y trouve et vous récupérez une Perle. Un Encensoir est à déterrer également un peu plus loin, au sud-ouest si l'on se réfère à la carte. Rentrez donc à nouveau dans la caverne juste à côté (qui était en fait la sortie pour rejoindre l'Arbre Gardien lorsque vous êtes venu pour la première fois dans la Campagne de Takamiya), puis utilisez Vent Glorieux sur un premier coffre qui vous donnera la **Perle Errante** n°25. Poursuivez dans le couloir pour aller éteindre un autre coffre renfermant un Cristal. Quelques autres trésors sans importance seront à trouver dans la Campagne de Takamiya grâce à Vent Glorieux, tout comme dans la Forêt d'Agata et les Plaines de Shinshu, mais il vous faut prendre la direction du Village de Kamiki pour la suite des événements.

Village de Kamiki (4)

A votre arrivée dans le village, les scènes se succèdent et vous en apprenez un peu plus sur les raisons du réveil d'Orochi. Kushinada va alors partir toute seule en direction de la Cave de la Lune rencontrer Orochi. Partez à sa rencontre dans les Plaines de Shinshu et elle montera finalement sur votre dos pour que vous l'accompagniez à la Cave de la Lune. Au niveau de la grande arche qui mène à la cave, faites jaillir un geyser derrière la maison de Mikazuki de manière à pouvoir monter sur la droite de l'édifice et récupérer une Pêche d'or.

Cave de la Lune

Arrivé à l'entrée de la cave, vous rencontrez Ushikawa et suite à la séquence, vous ne pourrez plus faire machine arrière. En haut des escaliers, vous n'aurez d'autre choix que de sauter dans le vide pour atterrir dans une grotte de glace. Vous rencontrez deux gardes qui vous empêchent de passer. Prenez donc la direction contraire, vers la Caverne Calcifiée. Vous trouvez sur le chemin le Saké de la Tempête. Passez le torii d'or puis allez sur votre gauche pour y ouvrir un coffre contenant un Os Sacré. Progressez tout droit jusqu'à la maison démoniaque et vous vous retrouverez face à un Yokai noir. Visez les crânes qui lui tournent autour avec Lame Lumière pour l'affaiblir et battez-le normalement. Une fois la porte démoniaque détruite, vous recevez un Masque du démon. Vous allez pouvoir porter le masque pour vous faire accepter par les deux gardes, après l'avoir décoré à votre guise. Passé la porte, avancez jusqu'à la pièce principale, une grande pièce ronde, puis allez rejoindre la salle de droite, la cuisine. Un point de sauvegarde se trouvera en haut de la pièce, et il vous faudra attacher les deux fleurs Konohana aux deux crochets pour faire sauter le couvercle. Le cuisinier en chef était à l'intérieur de la marmite et il vous demandera de lui trouver quatre ingrédients puis vous donnera finalement la clé de la porte verrouillée qui se trouvait sur votre gauche lorsque vous êtes entré dans la pièce principale. Avant de ressortir, montez sur le couvercle de la marmite et sautez pour atteindre la petite plate-forme où se trouve un coffre qui vous donne un Charme de conjuration. Pour y arriver facilement, appuyez sur carré une fois que vous avez atteint le point culminant de votre saut. Poursuivez le long du chemin après avoir décadenassé la porte. Vous arrivez devant une pancarte où il est écrit de faire attention à vos pieds. Pour avancer dans cette pièce, utilisez les fleurs Konohana qui flottent au-dessus de vous, en prenant garde toutefois de réappuyer sur R1 tout de suite après avoir atteint une fleur pour prendre votre temps et vous diriger directement vers une autre (après la première, vous ne pouvez plus rester sur les fleurs suivantes), avec Liane Magique. Vous avez à droite de la pièce une petite plate-forme que vous pouvez atteindre en vous connectant à la bonne fleur. Là, faites sauter le mur derrière les stalagmites et vous aurez un bourgeon à faire fleurir. Cela vous donnera un Charme de protection. Arrivé à l'autre bout de la pièce, utilisez Lame Lumière sur l'oeil à droite de la porte, puis vous aurez une porte démoniaque à détruire qui vous donnera un premier ingrédient : le Fois d'ogre. Revenez maintenant en arrière en utilisant une nouvelle fois Liane Magique pour revenir quasiment au niveau de la salle principale. Vous remarquez un geyser automatiquement, puis en utilisant Flot Majestueux, vous pouvez atteindre l'étage supérieur. Gagnez ensuite le bout du tunnel pour vous retrouver dans cette grande pièce ronde. Faites jaillir un nouveau geyser dans le gros bol sur votre gauche pour monter encore plus haut. Empruntez ensuite le passage à proximité et vous vous trouvez face à une pancarte vous disant de faire attention. Avancez tout de même sur le pont, mais vous ne pouvez pas encore vous occuper de la glace qui obstrue le passage. Reprenez donc le pont et celui-ci va s'écrouler. Vous voici maintenant au niveau -1 juste à côté d'une porte démoniaque qui n'attend que vous. Après la destruction de celle-ci, le bassin d'à côté va se remplir d'eau. Ainsi, avec Flot Majestueux, faites jaillir de l'eau du bassin jusqu'au grand bambou. Une fois que l'eau a entièrement envahi la salle, vous pouvez aller récupérer en bas à gauche de la pièce (par rapport à la carte) un Charme d'exorcisme. Pour gagner le tunnel en hauteur, faites une nouvelle fois jaillir un geyser. Vous vous ferez ensuite attaquer par un démon noir et celui-ci une fois vaincu, donnez un coup de Lame Lumière sur l'oeil pour ouvrir le sol. Remontez ensuite à l'aide du geyser et vous revoici au rez-de-chaussée de la salle principale. Regardez le démon qui tient la manivelle au centre de la pièce et donnez-lui un coup de Lame Lumière, ce qui aura pour effet de faire descendre la plate-forme centrale un court instant. Répétez l'opération puis rejoignez-le sur la plate-forme pour le frapper jusqu'à ce qu'elle descende tout en

bas. Là, empruntez le passage qui s'ouvre à vous et vous arrivez dans une salle dont la porte est gardée par quatre yeux, tandis que dans le renfoncement de la pièce en bas à gauche de la carte, vous trouvez en hauteur un Os Sacré. En plaçant la caméra de manière convenable, touchez les quatre yeux d'un seul trait de Lame Lumière. Après avoir observé la statue de glace au centre de la pièce, un combat va s'engager.
Pour venir à bout de cet ennemi, esquivez ses attaques tant que de la glace l'entoure, puis frappez-le lorsque celle-ci disparaît en enchaînant les combos et les bombes. Une fois qu'il est étourdi, donnez-lui un bon coup de Lame Lumière. Voici une nouvelle constellation à compléter pour obtenir finalement Colère Ardente. Faites ensuite fondre le bloc de glace qui bloque la porte en tirant un trait qui part des flammes jusqu'à celui-ci. Dans la pièce suivante se trouve un ascenseur et vous remarquez sur les côtés un bloc de glace qui cache une fissure dans le mur. Avec une des torches, utilisez donc Colère Ardente sur la glace et faites sauter une bombe. Vous accédez ainsi à un coffre contenant un Bâton d'encre infinie. Allez donc prendre l'ascenseur après avoir parlé au démon qui en est responsable.

Vous voici revenu au rez-de-chaussée, dans une pièce qui est en réalité l'arrière-salle de la cuisine. En effet, cela est vérifié en faisant fondre les blocs de glace. Mais occupez-vous d'abord de la maison démoniaque (pensez à essayer Colère Ardente lorsque les bouches sont entourées de glace) pour obtenir au final les Lèvres de glace. Regagnez le deuxième étage pour retourner là où le pont s'était écroulé, mais avant cela, sachez qu'un trèfle est apparu à gauche dans la pièce principale et qu'il vous donnera 30 sphères de bonheur une fois que vous l'aurez ravivé. Sautez d'ailleurs dans la fleur qui se trouve au même endroit afin qu'elle vous propulse (en appuyant sur le bouton de saut au bon moment) à l'étage supérieur, juste à côté du grand bol d'où vous pourrez faire jaillir à nouveau un geyser et vous retrouver enfin au deuxième étage. Réparez le pont cassé avec Renaissance, puis faites fondre le bloc grâce à la torche à proximité. Voici une nouvelle maison démoniaque à détruire et vous devrez affronter une roue de glace et une autre de feu. Une technique efficace consiste à utiliser les flammes qui émanent de la roue avec Colère Ardente sur la glace de l'autre roue, puis enfin Vent Glorieux pour faire disparaître le feu. Les deux roues seront donc vulnérables et vous n'aurez plus qu'à les achever de manière habituelle. Vous recevez en récompense un Oeil de feu. Faites ensuite fondre le bloc de glace au fond de la pièce pour aller récupérer la clé. Tenez-vous proche de la porte de façon à ce qu'elle reste ouverte, puis trouvez le bon angle de caméra pour utiliser les flammes des torches qui sont à l'extérieur de la pièce sur les coffres glacés. Vous pouvez aussi attendre que la boule de pierre soit enflammée pour ouvrir les coffres de manière plus classique... A vous de choisir. Vous obtenez ainsi un Saké du poing de fer, des Cornes de taureau, ainsi qu'un Charme de purification. Rendez-vous maintenant dans la pièce principale, toujours deuxième étage, pour aller déverrouiller la porte plus à gauche. Allez déterrer un trèfle en haut de la pièce à gauche, puis faites rouler la boule sur le sol ferme en la frappant jusqu'à atteindre l'oeil. Lorsque vous utiliserez la Lame Lumière sur ce dernier, le passage sera dévoilé un court instant. Pas de panique ! Dessinez donc une boucle grâce à Vent Glorieux et le sol apparaîtra de nouveau. Arrivé de l'autre côté visible, déterrez le trèfle sur la gauche et sachez qu'en vous laissant tomber dans le trou juste à côté, vous atteindrez une salle qui détient un coffre, une fois remonté plus haut. C'est une Perle qui se trouve à l'intérieur et en plaçant une bombe dans le mur d'en face vous vous retrouvez dans la salle du sable. Amenez donc la boule à droite jusqu'au bouton au sol. Obtenez au passage la Carte de la Cave de la Lune. Les torches de la Cave de la Lune sont maintenant toutes éclairées, ce qui vous permettra de récupérer quelques autres trésors (une Amulette divine se trouve dans un renfoncement en hauteur, tout au nord de la pièce du grand bambou où vous aviez atterri quand le pont s'est écroulé. Vous pouvez maintenant dégeler le grand bol dans la pièce principale au rez-de-chaussée, pour faire jaillir un geyser qui vous permettra d'atteindre un coffre détenant un Cristal), mais montez les escaliers de gauche pour rejoindre le marchand. Sachez que pour 50 000 ryos vous pouvez obtenir l'arme miroir du Jugement Éternel. Vous pouvez obtenir un Encensoir en dégelant le coffre à côté de lui. Vous remarquez en hauteur la fleur Konohana qui va vous permettre de monter encore plus haut. Poursuivez puis utilisez Vent Glorieux à l'aide d'une boucle allant de la gauche vers la droite pour soulever les grands parchemins. Vous voici en face d'un canon qui tourne. Vous allez bien sûr devoir l'allumer grâce à la torche avec Colère Ardente, mais de façon à ce qu'il tire en direction du dessin de serpent sur le mur d'en face. Pour réussir, placez-vous dans l'axe du canon et de l'affiche, puis allumez-le un quart de tour avant qu'il pointe vers le serpent.
Allez donc rejoindre cette ouverture (faites une boucle dans l'autre sens que précédemment pour pouvoir soulever les parchemins). Dans cette pièce, faites tomber la boule enflammée avec Vent Glorieux, puis amenez-la à proximité des blocs de glace, toujours avec le même pouvoir mais en dessinant une spirale de façon à ce que la boule aille vers l'avant. Vous ouvrez non seulement un passage vers une porte démoniaque, mais vous pouvez obtenir aussi un Os Divin, ainsi qu'un Service laqué en dégelant deux coffres en hauteur. Détruisez ensuite la porte démoniaque pour obtenir le dernier ingrédient : la Corne du démon noir. En vous rendant vers la cuisine n'oubliez pas de récupérer le contenu de deux coffres à gauche dans la salle principale, au rez-de-chaussée. Vous obtenez donc une Poterie de Kutani ainsi qu'une Pêche d'or. Lorsque vous donnez les ingrédients au cuisinier, il vous restera à faire sonner huit fois

la cloche de la pièce principale (en sautant puis frappant avec carré). Demandez au responsable de l'ascenseur central de vous faire monter dans la salle du trône. Tout en haut, vous trouverez un autre marchand, puis prenez les escaliers (torii d'or à droite) pour rejoindre Orochi encore plus en hauteur. Le combat va débuter, mais vos attaques ne lui feront rien jusqu'à ce que se déclenche une séquence mettant en scène Susano et Kushinada. A vous de jouer maintenant. Lorsqu'une des têtes poussera un rugissement après que vous ayez esquivé au mieux ses attaques, versez-lui du saké avec Flot Majestueux. Concentrez-vous sur trois têtes seulement et faites-les boire chacune deux fois. Ensuite, courez le long d'un des cous d'Orochi pour aller frapper la cloche au centre. Cinq coups de Lame Lumière viendront à bout de celle-ci, mais cela n'était que la première partie du combat. Il vous faut maintenant saouler chacune des huit têtes et les finir au sol avec vos coups les plus efficaces. La séquence où vous aidez Susano vient ensuite, une fois que vous avez dessiné une lune dans le ciel. Vous obtenez l'arme divine Tsumugari !

Village de Kamiki (5)

De retour au village, parlez à tout le monde et montez rejoindre Sakuya au niveau de son arbre. Rejoignez la lumière de l'arbre pour vous retrouver là où vous aviez débuté l'aventure. Gagnez le fond du domaine en empruntant la rivière d'étoiles et passez une nouvelle fois dans le point lumineux pour atteindre la Grotte d'Izanagi et parler à Susano et Kushinada... Insistez un peu avec Susano et il vous dira quelque chose d'assez comique... Vous pouvez continuer à parler un peu à tout le monde, mais si ce n'est pas votre souhait et que vous désirez quitter le village tout de suite, insistez trois fois lorsque vous êtes aux portes des Plaines de Shinshu et Issun ne vous forcera plus à rester. Sakuya vous attend à l'entrée des plaines et Issun vous indique votre nouvelle destination : le Sekisho. N'oubliez pas de poursuivre éventuellement les quêtes annexes concernant les vases de l'homme sans nom et la course avec Idaten dans les Plaines de Shinshu. Rejoignez ensuite la Campagne de Takamiya pour trouver finalement la porte du Sekisho à l'Ouest.

Sekisho

Le point de sauvegarde se trouve tout de suite sur votre gauche, tandis que vous trouverez un marchand non loin, sur la droite. Sachez que vous trouvez d'ailleurs des Cornes de taureau à déterrer juste derrière son emplacement. Trouvez également le coffre qui renferme le parchemin sur l'arbre mère au pied de la structure en bois sur votre gauche. Avant d'aller parler à Yoichi près du pont, occupez-vous de récupérer les Perles Errantes qui se trouvent dans les environs. Ainsi, lorsque vous longez la rivière sur la gauche après être descendu par la structure en bois, vous atteignez après la cascade un coffre enflammé qui détient la **Perle Errante** n°37. Continuez vers la touffe d'herbe un peu plus loin pour déterrer un Charme d'exorcisme. Rendez-vous maintenant tout au bout de cette partie de terrain pour aller y déterrer la **Perle Errante** n°36 ainsi qu'un trèfle. Vous remarquez un grand rocher qui sort de l'eau au-dessus duquel des torches sont posées. Nous y reviendrons quelques lignes plus bas, mais il est temps maintenant de parler à l'archer Yoichi. Lorsque celui-ci va tirer une flèche en direction du canon, enflammez cette dernière avec Colère Ardente pour faire tout exploser en face et abaisser le pont. Vous trouvez au milieu de celui-ci une fleur Konohana qui flotte au-dessus de vous. C'est la première d'une série de nombreuses autres qui vous permettront au final d'atteindre le fameux rocher aux torches observé précédemment, en vous déplaçant de fleur en fleur avec Liane Magique. C'est là-haut que se trouve la **Perle Errante** n°39, mais sachez que vous trouverez également une Statue de dragon sur un premier grand rocher peu après le pont. Faites une petite pause d'ailleurs sur celui-ci afin de recharger votre encre, car une grosse quantité sera nécessaire pour atteindre la **Perle Errante**. Utiliser un Bâton d'encre infinie serait d'ailleurs une bonne chose pour vous assurer de réussir. Sachez aussi qu'au bout de l'autre côté du canal, au Nord de la carte donc, vous trouverez un petit îlot sur lequel vous pourrez déterrer la **Perle Errante** n°40. Utilisez Nénuphar pour y accéder, mais comme c'est assez long et agaçant à la longue, vous pouvez aussi attendre d'avoir obtenu la Tablette d'eau plus tard dans le jeu puis y revenir, car vous pourrez alors marcher sur l'eau ! Si si ! Rendez-vous maintenant de l'autre côté du pont, où vous pourrez récolter de nombreuses sphères de bonheur en utilisant Floraison sur les nombreux champs de fleurs maudits. Apparaîtront ainsi sur le côté droit un trèfle à déterrer, puis sur le côté gauche la **Perle Errante** n°38 également en creusant (utilisez Clair de Lune pour faire apparaître l'endroit). Il est temps maintenant de rejoindre Ryoshima à l'Ouest.

Péninsule de Ryoshima

Sauvegardez sur votre gauche puis longez la carte sur la droite jusqu'à vous faire attaquer par un Yokai sans tête à un croisement. Après le combat, prenez le chemin le plus à gauche jusqu'à arriver à un mur fissuré. Après avoir fait sauter celui-ci vous pénétrez dans une cave et il vous faut remplir le bassin du dessus grâce à l'eau de celui du bas en utilisant

Flot Majestueux. Montez encore plus haut puis répétez l'opération jusqu'à avoir rempli tous les bassins et ainsi fait pousser l'Arbre Gardien du coin, sur lequel vous utilisez ensuite Floraison. La péninsule ayant repris sa forme originelle, sachez que vous pourrez trouver sur cette carte une quarantaine de trésors. Nous évoquerons bien sûr les emplacements des plus importants et de quelques autres, mais à vous d'explorer le reste en sachant qu'une grande partie des coffres se trouve sous l'eau (représentés par de gros coquillages à détruire avec Lame Lumière) et sur les îles au sud. Il vous faut prendre la direction de la Cité de Seian, représentée par le grand point d'eau au Nord de la carte. En vous retrouvant à l'embranchement où vous vous êtes fait attaquer par le démon sans tête, prenez le petit sentier qui va sur la droite (lorsque vous regardez la carte) pour déterrer un trèfle et vous rendre compte que la cave d'à côté est reliée à la maison de Baba la voyante, dans la Forêt d'Agata. Entre le point de sauvegarde et la route vers Sekisho, vous aurez dans l'eau trois coquilles à ouvrir, qui vous donneront un Charme d'exorcisme, une Bille de libellule, ainsi qu'un Fragment de corail. Pour remonter, faites jaillir un geyser à proximité du coquillage le plus proche du point de sauvegarde (repérez les bulles), et vous trouverez également sous l'eau, au niveau de la pointe rocheuse un peu plus à l'ouest, une Pièce de sirène ainsi que des Billes de verre. Trouvez un Encensoir dans le temple bouddhique tout en haut des escaliers et creusez derrière le bâtiment pour déterrer un Vase. Poursuivez sur la plage vers l'ouest, et vous rencontrerez un marchand et trouverez un Os Sacré sous l'eau quelques pas plus à gauche de son magasin. Un Fragment de corail est à trouver plus bas à la pointe de la plage. Vous avez d'ailleurs dans l'axe de la pointe, plus au Nord, trois champs maudits à nettoyer. Continuez de longer la plage vers Seian et récupérez, toujours sous l'eau, une Amulette du voyageur avant de rencontrer l'Ami des bêtes qui fera l'objet d'une quête annexe décrite plus bas. Récupérez une Bille de libellule là où la plage fait un angle avec les escaliers du grand ponton de pierres, puis à droite de ceux-ci, la nuit vous révélera l'emplacement d'un Cristal. Trouvez une deuxième Bille de libellule au bout du ponton. Lorsque vous reviendrez sur vos pas au début de l'édifice de pierres, ou encore, à l'entrée de Seian, vous serez attaqué par un Yokai volant qui se protège avec son ombrelle. Un coup de Vent Glorieux sur celle-ci vous permettra de l'attaquer sans difficulté. Vous avez en hauteur à droite du ponton une maison démoniaque à éliminer, et plus loin à l'extrémité de la petite falaise, un Charme de protection à dénicher. Aux portes de Seian vous attend un coffre renfermant un Saké du poing de fer.

Quêtes annexes :

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :
"Griffe d'Acier" vous permet d'obtenir d'autres trésors qui étaient inaccessibles jusqu'alors, comme la **Perle Errante** n°44 et un nouveau **Fragment Solaire**, qui se trouvent tous deux dans un renfoncement à gauche lorsque vous vous dirigez vers l'Arbre Gardien, avant d'atteindre le premier bassin. Des vaches s'y trouvent et vous aurez à creuser la dalle de pierre pour affronter d'une part une araignée géante, ennemi que vous avez déjà dû combattre auparavant (relier les crochets aux fleurs puis attaquer les yeux qui sont ici des lanternes), et d'autre part détruire après ce combat pas moins de dix maisons démoniaques d'affilée pour obtenir la perle (ressortez puis revenez pour que la première porte démoniaque apparaisse après le combat contre l'araignée). Attention les ennemis seront bien plus résistants que d'habitude et il est conseillé d'avoir fait le plein d'objets de soin et de purification, même d'y aller plus tard lorsque vos armes seront plus puissantes. Bon courage !

- Retrouver le lapin perdu :
Vous trouverez sur la plage à l'ouest un personnage vous disant qu'il a perdu son lapin, Inaba. Vous retrouverez ce dernier après avoir fait disparaître la porte démoniaque située aux portes de Seian, sur la droite. Cela faire apparaître un groupe de lapins et vous en verrez un dont les pattes et les oreilles sont noircies. Prenez-le dans votre gueule puis ramenez-le à l'homme qui vous remettra ainsi la **Perle Errante** n°42.

- Les courses avec Hayate :
De la même façon que vous le faites avec Idaten dans les Plaines de Shinshu, vous pourrez affronter son frère, Hayate, que vous croiserez sur la péninsule, uniquement après avoir résolu ce problème de fumée verte dans l'atmosphère de la Cité de Seian. Ce sera donc uniquement après les événements du Palais Impérial. Vous pourrez effectuer trois courses contre lui, en sachant que la dernière ne sera possible qu'après l'île Oni, et il vous remettra en récompense la **Perle Errante** n°45.

Cité de Seian - Quartier Populaire

Sachez que les "Quartier Populaire" et "Quartier Noble" de la Cité de Seian font l'objet d'une quinzaine de quêtes

annexes qui vous permettront entre autres de récupérer quelques Perles Errantes. Comme d'habitude, sauvegardez à droite à l'entrée de la cité, puis allez voir le marchand sur la gauche pour lui acheter les cannes à pêche " Neige Aveuglante " et "Shibimaru" (cette dernière étant nécessaire pour une quête annexe). Prenez-lui également le Remède aux herbes et le Fusain pour pouvoir accomplir d'autres quêtes annexes plus tard. Si vous avez assez d'argent, vous pourrez vous offrir chez le marchand d'armes l'Epée Sept Châtiments et récupérer également deux sacs de Poudre d'or. Plus en haut à gauche de cette partie centrale du quartier, allez déterrer un Charme de conjuration, facilement repérable avec Clair de Lune. Vous trouvez également tout en bas dans le coin à gauche de là où vous êtes entré dans Seian, derrière le magasin du marchand, un coffre renfermant un Vase. Passez par-dessus le mur pour trouver un second coffre détenant la **Perle Errante** n°46 dans un couloir de pierres où pourra circuler l'eau plus tard. Plus loin au bout du couloir, ouvrez un second coffre qui vous donne un Saké du point de fer, un autre vous donnant un Charme de protection, et enfin un dernier qui renfermait un Encensoir. Tournez ensuite à gauche pour trouver un Charme d'exorcisme. Lisez la pancarte sur la source d'eau en cours de creusement, mais avant de vous y rendre, promenez-vous dans les couloirs asséchés de la cité ainsi qu'au-dessus pour récupérer tous les autres coffres. Sachez que la **Perle Errante** n°47 se trouve dans la maison en haut à droite de la carte, après avoir découpé les panneaux coulissants et déterré le coffre (utilisez Clair de Lune pour que la lumière émane du sol... Bon ok, vous devez le savoir à force...). Dénichez également un Cristal derrière cette maison puis, toujours sur le côté droit de la cité mais cette fois au sud, allez déterrer un Bâton d'encre infinie derrière les bâtiments. À gauche par rapport à la carte, se trouve la maison du charpentier et derrière celle-ci, récupérez le contenu du coffre. Rejoignez la partie nord du quartier pour ouvrir à droite de la porte menant au Quartier Noble un coffre renfermant un Os Sacré. La partie ouest du quartier quant à elle est inaccessible pour l'instant. Une fois ces trésors trouvés, revenez à l'endroit de la pancarte concernant la source en cours de creusement. Parlez à Naguri le charpentier, puis vous allez l'aider à trouver la source comme vous l'aviez fait avec Grand-père Bambou à l'Auberge de Sasabe et avec Bingo dans la Campagne de Takamiya, en tant que quête annexe (se référer d'ailleurs à ce paragraphe pour voir toutes les possibilités offertes afin d'aider Naguri avec le pinceau). Il faut emmener Naguri tout en bas, comme d'habitude, et un chemin simple est de le faire passer tout à droite, puis de descendre à l'aide des bombes et de Lame Lumière, en évitant les quelques roches à piques avec Vent Glorieux. L'eau ayant refait son apparition, rendez-vous maintenant dans le Quartier Noble.

Quêtes annexes :
Notez que tout ceci n'est réalisable qu'après avoir ramené l'air pur, suite aux évènements du Palais Impérial.

- Soigner le père de Sakurako :
Vous rencontrerez la jeune femme à l'ouest de la carte du Quartier Populaire, en face de la maison la plus haute parmi les trois bâtiments de cette parcelle de terrain. Remettez-lui le Remède aux herbes que vous trouvez chez le marchand afin qu'elle puisse guérir son père. Elle vous remettra 20 sphères de bonheur.

- Restaurer les cerisiers :
Vous trouverez Pépé Hanasaki en face de sa maison, complètement au nord-est du Quartier populaire. Il vous demandera de raviver 20 arbres. Sachez que l'un d'eux se trouve dans sa maison, et qu'il faudra également faire fleurir le petit dernier sur sa tête. Il y aura toutefois cinq arbres (en plus des 20) que vous n'aurez pas réussi à faire fleurir. C'est lorsque vous aurez ravivé les 20 arbres demandés que vous devrez le suivre dans son parcours pour l'aider à soigner les cinq derniers. Utilisez Floraison sur chaque arbre lorsqu'il termine sa série de mouvements et qu'il le désigne. Vous remportez de nouvelles sphères de bonheur.

- Faire le taxi :
Vous verrez des personnes attendant sur les jetées au bord du canal qui parcourt la ville. Parlez-leur, puis emmenez-les à destination avec la technique Nénuphar. Utilisez ensuite Vent Glorieux pour vous déplacer sur l'eau, en dessinant des spirales ou des boucles allant de gauche à droite ou de droite à gauche, selon vos positions et destinations. Vous remportez de l'argent et du bonheur.

- Faites sortir le père de Sakurako :
Lorsque vous avez soigné ce dernier, vous avez sans doute noté qu'il était triste à l'idée que les arbres du quartier soient morts. Après avoir fait refleurir ces derniers dans une quête précédente, chargez-le à l'aide de la touche carré pour le forcer à sortir. Vous gagnerez de nouvelles sphères de bonheur.

- Obtenir la technique Enfer Sacré :

Il faut vous rendre pour cela dans le restaurant au Nord du quartier, à droite de l'entrée vers le Quartier noble. Donnez au cuisinier le Champignon d'or que vous aviez obtenu lors de la quête des taupes dans la Campagne de Takamiya. Parlez-lui à nouveau pour qu'il se mette à cuisiner, et lorsque c'est votre tour d'utiliser le pinceau, dessinez le symbole que vous voyez au fond à gauche du four, c'est-à-dire le signe de l'infini. Vous obtenez ainsi le pouvoir d'invoquer le feu à tout moment grâce à Enfer Sacré. Vous remportez également 50 sphères de bonheur.

- L'avis de recherche de Masumi :
Vous rencontrez ce guerrier la nuit dans le restaurant du Quartier populaire. Les démons de sa liste noire se trouvent à Ryoshima, la nuit. Vous en trouverez un au niveau de l'entrée des bassins menant à l'Arbre Gardien, un second non loin du point de sauvegarde, ainsi qu'un troisième situé près de la cloche au bas des longs escaliers menant au temple bouddhique. Les deux autres quant à eux seront sur la plage côté ouest, à gauche et à droite de l'angle que forme celle-ci sur la carte. Vous les trouverez parmi les autres parchemins rouges. Lorsque vous revenez vers Masumi après avoir rempli la mission, il vous remettra de la Poudre d'or.

- Le marchand de kimonos :
Vous trouvez son magasin à l'ouest du Quartier populaire, à côté de la maison de Sakurako. Il vous proposera de peindre des motifs sur le grand kimono. Quoi que vous fassiez, il sera content du résultat. Toutefois, si vous parlez à la petite fille qui dessine sur le sol à l'est du quartier près de la maison du charpentier, et que vous lui donnez le Fusain que vous trouvez chez le marchand, vous verrez apparaître en lui parlant une de ses pensées qui vous montrera le dessin à réaliser sur le grand kimono. Retournez ensuite reproduire le dessin, et pour être sûr que vous l'avez bien réalisé, soyez attentif à ce que dira le marchand, car bien que tout le temps content de vous, lorsque vous réalisez le bon dessin il vous dit que quelque chose de bien va arriver. Retournez voir la fillette pour observer le nouveau dessin à réaliser et en continuant cinq ou six fois de la sorte, vous finirez par récolter la **Perle Errante** n°48. Attention toutefois lorsqu'elle vous indiquera de dessiner quelque chose ressemblant à 88, qui ne sont en fait que quatre cercles se touchant. Cela pourrait éviter à certains de perdre trop de temps en s'acharnant en vain à dessiner des 8...

- La course avec Hayazo le voleur :
Au sud-est du quartier, vous trouverez un soldat qui vous parlera du voleur Hayazo. Il vous dit que pour l'attraper la nuit, le seul moment où il se montre, il faudrait de la lumière. Autrement dit, il va falloir dans un premier temps allumer le réceptacle en pierre juste à côté du soldat. Rendez-vous alors au nord du quartier où vous trouverez une source de feu, puis en utilisant Colère Ardente, déplacez le feu de torche en torche à travers le quartier, jusqu'à pouvoir éclairer le fameux réceptacle. Hayazo se cache soit dans le rocher situé à gauche du soldat, soit dans le rocher qui se trouve quelques mètres à droite du réceptacle. Faites le sortir de sa cachette avec un coup de Lame Lumière, puis il vous proposera une course. Ce dernier va alors se diviser en plusieurs clones qu'il vous faudra arrêter dans le bon ordre d'une part, mais en utilisant la bonne technique d'autre part. Au départ, l'ordre dans lequel vous allez devoir stopper les clones et la technique de pinceau à utiliser vous sont dévoilés. Ainsi, il vous faudra soit donner un coup de Lame Lumière, soit utiliser Flot Majestueux à proximité d'un point d'eau, soit utiliser Colère Ardente près d'une source de feu, ou bien encore vous servir d'Eclair Souverain (nécessaire pour la dernière course, après être revenu de l'île Oni) en utilisant comme source de foudre le fantôme de Santa que vous verrez en passant à l'ouest, à droite de la maison de Sakurako. Il y aura en tout quatre manches, et à la fin de chacune d'elles, non seulement vous récupérez des sphères de bonheur, mais vous trouvez un objet qu'il a volé à quelqu'un et qu'il faudra donc rapporter à son détenteur. Ainsi, vous rapporterez la Montre en verre au personnage habillé en bleu qui fait des va-et-vient devant chez le marchand. Le Kibidango sera à rendre au petit Momotaro durant la journée, qui se trouve en face de chez Sakurako.
L'épingle chrysanthème quant à elle sera à donner à un homme qui se trouve au restaurant durant la nuit. Enfin, remettez le Masque Tao au garde Abeno dans le bâtiment qui flotte dans le ciel et que vous pouvez atteindre en faisant jaillir un geyser du bassin (à remplir au préalable), au sud-est du quartier. Parlez-lui une nouvelle fois afin qu'il vous remette la **Perle Errante** n°49.

- L'homme qui saute de joie sur le pont :
Après avoir rendu l'Epingle de chrysanthème à l'homme du restaurant et être revenu victorieux des événements de la Porte Spirituelle, vous le verrez sauter de joie sur le pont qui mène à la partie Nord du Quartier populaire. Il vous remettra des sphères de bonheur.

- Tsubaki et Sazanka :
Si vous les avez croisés au niveau de l'Arbre Gardien du village de Kamiki et qu'elles vous ont remis des sphères de

bonheur, vous les trouverez une nouvelle fois à l'ouest du Quartier populaire, entre le marchand de kimonos et la maison de Sakurako. Lorsque vous aurez fait pousser un arbre devant elles et amené aussitôt après la pluie avec le pouvoir Déluge Solennel, vous recevrez, en plus des sphères de bonheur, la **Perle Errante** n°50. Déluge Solennel s'obtient dans une quête annexe du Quartier Noble évoquée plus bas.

Cité de Seian - Quartier Noble

Avancez pour aller trouver Benkei le moine guerrier et lui donner la canne à pêche "Neige Aveuglante". Aidez-le ensuite à pêcher de la même manière que vous l'aviez fait avec Kokari dans la Forêt d'Agata, puis vous pêcherez d'abord deux petits poissons avant de vous attaquer au gros auquel il faudra asséner trois coups de Lame Lumière. Vous pouvez maintenant traverser le pont et ainsi rejoindre la maison de Tsuzurao où vous trouverez un nouveau point de sauvegarde, après avoir rencontré Ushikawa. Récupérez les contenus des deux coffres et pour prouver à Tsuzurao que vous êtes bien Amaterasu, utilisez Lame Lumière sur les bougies. Après que la jeune femme vous ait parlé de la faveur dont elle voudrait vous faire part une fois ses charmes d'incantation retrouvés, sortez par la porte de derrière. Le Clair de Lune vous permet de déterrer un Cristal à droite lorsque vous ressortez du bâtiment. Avant de franchir le pont, vous trouverez un Charme de protection dans un coffre situé en haut à droite dans un coin, puis en rentrant dans le bâtiment où se trouve la petite Okuni, vous obtenez un Os Sacré. Déterrez également une Perle à droite du bâtiment lorsque vous lui faites face. Franchissez maintenant le pont, et au milieu de celui-ci arrêtez-vous et regardez dans l'eau à droite : ce coffre renferme un encensoir. En arrivant de l'autre côté, déterrez la **Perle Errante** n°51 qui se situe entre le pont d'où vous avez sauté et celui de droite, plus petit. Franchissez d'ailleurs ce dernier pour rejoindre l'entrée du Palais Impérial. Les sentinelles refusant de vous laisser passer, observez le mur de droite d'où émane la fumée verte, puis saisissez le sort d'incantation dans votre gueule pour la ramener à la prêtresse Tsuzurao. Allez toutefois déterrer le Cristal se trouvant dans un coin, autour du bâtiment de droite en sortant de l'entrée du palais, puis entrez dans ce même bâtiment pour récupérer un Saké de la volonté. En sortant, allez à gauche de la maison pour ouvrir un nouveau coffre. Rendez-vous maintenant chez Tsuzurao pour écouter ce qu'elle a à dire et accepter de l'aider à trouver "l'Appeau du Renard". Ce trésor est enfoui dans l'épave du navire au centre de la carte de Ryoshima, où vous devez maintenant retourner.

Quêtes annexes :

- La pêche avec Benkei :
Retrouvez Benkei sur la jetée au nord-est du Quartier Noble, non loin de la Source de sirène, et vous pourrez à tout moment faire une partie de pêche et revendre ensuite vos prises comme vous l'aviez fait dans la Forêt d'Agata.

- Le dernier défi de Komuso :
Si vous l'avez déjà croisé deux fois au cours de l'aventure, il vous donnera un troisième défi à relever : battre les démons en moins de 30 secondes pour obtenir finalement la **Perle Errante** n°52.

- Obtenir Déluge Solennel :
Il faut pour cela vous rendre au niveau du petit bassin situé derrière le Palais de Himiko, après être revenu triomphant de l'île Oni. Utilisez alors Flot Majestueux en partant du bassin vers chacune des quatre pierres verticales qui sont face à vous. Vous obtiendrez alors le pouvoir Déluge Solennel, qui vous permet de faire tomber la pluie à tout moment.

- Obtenir Foudre du Châtiment :
Ce pouvoir peut s'obtenir une fois seulement après avoir battu Idaten dans sa dernière course et avoir ainsi obtenu la Roue Dentée. Cela n'est possible qu'après l'île Oni. Il faudra vous rendre à la tour située à l'ouest du Quartier Noble et utiliser la Danse du Chat pour grimper en hauteur et pénétrer à l'intérieur. Remettez donc la Roue Dentée à Gennai afin qu'il puisse achever son oeuvre. À votre tour, utilisez le pinceau pour dessiner un éclair et ainsi apprendre le pouvoir Foudre du Châtiment. Vous trouverez également un coffre renfermant la **Perle Errante** n°56 à ouvrir avec la foudre.

Péninsule de Ryoshima (2)

Avant de franchir la grande porte en bois en sortant de la Cité de Seian, allez plutôt à gauche pour déterrer un coffre au niveau des vaches. Il contient un Cristal. Rejoignez maintenant le dojo situé sur la petite île à gauche du navire naufragé, sur la carte. Vous trouvez tout de suite un premier coffre détenant un Charme d'exorcisme, puis une fois à

l'intérieur du dojo, demandez à apprendre en priorité la technique de l'Aigle Sacré. En ressortant, récupérez un Cristal sur la petite tourelle d'à côté grâce à votre nouvelle capacité. Au sol vous trouverez la **Perle Errante** n°43 en creusant dans la pierre à condition que vous ayez acquis dans le dojo la capacité Griffes d'Acier. Rendez vous également au niveau de l'épave, même si vous ne pouvez pas encore rentrer à l'intérieur, pour y récupérer la **Perle Errante** n°41 ainsi qu'une Pêche d'or dans les deux coffres situés à l'avant du navire. Pour les atteindre, montez de derrière sur le mât brisé posé en biais. Allez ensuite sur la tourelle qui se trouve en haut de l'épine rocheuse au centre de la carte puis dessinez un croissant de lune dans le ciel. L'eau qui entoure l'épave va alors se retirer et vous pourrez vous rendre vers l'entrée de celle-ci. Avant de rentrer toutefois, déterrez deux coquillages indiqués par les sources lumineuses non loin de l'entrée. Vous obtenez un Charme de conjuration et des Billes de verre. Pénétrez maintenant dans l'épave.

Le navire naufragé

Vous retrouvez à l'intérieur Tsuzurao qui va vous aider à ouvrir la porte maudite. Avec votre pinceau tracez un trait qui part des mains de la jeune femme jusqu'à la porte. Profitez-en pour sauvegarder, puis avancez tout droit pour faire face à des esprits que vous pouvez facilement détruire en dessinant un trait partant du charme de conjuration jusqu'à l'ennemi. Vous atteignez une salle où se trouvent de nombreux coffres. Attention toutefois, ouvrez les deux dans les coins avec Lame Lumière à distance car ils sont piégés. Éliminez alors la main maudite avec votre pinceau et les charmes de Tsuzurao. Montez alors les quelques marches pour aller dans la grande pièce d'à côté en évitant les pieux dans le couloir. Un combat avec deux crustacés va alors commencer. Évitez leurs attaques et tâchez de les toucher lorsqu'ils n'utilisent pas leur coquille pour se protéger. Poursuivez à la salle suivante en passant sous le torii doré, puis désenvoûtez la porte comme précédemment. Vous avez à gauche de la pièce un trèfle, et une fois les sphères de bonheur récupérées, dessinez un beau soleil dans le ciel étoilé de façon à faire monter le niveau de la mer. Revenez maintenant dans la pièce des coffres piégés et vous serez à nouveau attaqué en revenant sur vos pas. Les deux crabes ont fusionné pour former un requin que vous pourrez battre en faisant exploser les tonneaux avec Lame Lumière lorsqu'il se trouve à côté. De retour dans la salle aux coffres piégés, aidez-vous du gros tonneau au fond de celle-ci pour atteindre un niveau supérieur. Passez sous le torii à droite, puis ouvrez le coffre de gauche pour obtenir un Os Sacré. Sautez ensuite sur le canon et tirez sur les trois cibles situées à différentes hauteurs en inclinant le canon avec votre propre poids puis en le chargeant avec une bombe. Vous récupérez ainsi une Perle et un **Fragment Solaire**. La clé n'étant pas récupérable pour le moment, empruntez le passage à droite de la porte verrouillée. Attention aux esprits, puis après avoir tourné à droite une première fois, il y a un petit renfoncement encore sur la droite où se trouve un coffre qui détient la **Perle Errante** n°57. Poursuivez tout droit et avant de vous faire poursuivre par une main géante, récupérez le Cristal dans le renfoncement de droite au bout du couloir. Dirigez-vous vers les escaliers à gauche de la pièce puis allez couper la corde qui retient le tonneau en l'air. Montez maintenant sur celui-ci et avancez en sens inverse de manière à le faire rouler vers les crochets dorés. Récupérez au-dessus de vous une Statue de singe, puis retournez sur la plate-forme où vous avez fait tomber le tonneau pour vous diriger maintenant vers le centre de la pièce, tout en évitant les doigts de la main géante. Empruntez maintenant la montée qui contourne la pièce pour arriver finalement dans celle de l'autre tonneau. Rabaissez ensuite le niveau d'eau en dessinant une lune dans le ciel, puis revenez en arrière pour rejoindre à nouveau la salle de la main géante en sautant sur le tonneau. Le niveau d'eau étant descendu, vous pouvez maintenant aller récupérer la clé dans la salle du canon. Après avoir déverrouillé la porte et désenvoûté la suivante, vous atteignez une autre salle de coffres. Celui du milieu contient le Maillet porte-bonheur, trois autres sont piégés, un contient un Service laqué et le dernier détient la **Perle Errante** n°58. En ressortant du navire, vous serez poursuivi par le Dragon des mers et il faut vous dépêcher d'atteindre le rivage. Retour maintenant dans le Quartier Noble de la Cité de Seian, à l'entrée du Palais Impérial, au niveau d'où émane cette fumée verte, à droite des gardes.

Palais Impérial

Grâce au Maillet porte-bonheur, vous êtes devenu minuscule et avez pu pénétrer à l'intérieur du palais. Issun est plus grand que vous ! Après avoir essayé votre pinceau en reliant Issun au coffre enchaîné, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche. La porte de gauche étant cadenassée, passez à droite sous l'araignée sentinelle. De la pierre où se déclenche la séquence montrant la jeune fille prisonnière, vous pouvez observer un coffre qu'il faudra ouvrir en y envoyant Issun. Vous obtenez une Amulette divine puis peu après, une Amulette du voyageur dans le coffre suivant. Battez la roue aux éclairs en les lui ôtant à l'aide de Vent Glorieux puis passez sur le torii d'or. Vous atteignez une pièce avec d'une part une fissure dans le mur d'en face qui vous permettra d'atteindre un coffre contenant un Charme d'exorcisme, et d'autre part un renfoncement un peu plus en hauteur dans le mur de droite lorsque vous êtes

entré. C'est là que se trouve la clé qui ouvrira la porte verrouillée vue précédemment, mais elle est trop haute même avec la technique Aigle Sacré. Sautez alors sur le pied du balayeur le plus proche et il vous permettra d'atteindre le renfoncement. Derrière la fissure se trouvent un coffre contenant une Pêche d'or. Retournez maintenant au niveau de la porte verrouillée avec la clé dans votre gueule. Faites donc exploser une bombe au niveau de la fissure dans le sol et sautez à l'intérieur. Utilisez l'araignée plate-forme de droite pour atteindre un trèfle, puis celle se trouvant plus au fond à gauche, en haut des champignons, pour trouver un second trèfle ainsi qu'un coffre à ouvrir avec Issun, vous donnant un Saké du poing de fer. Regardez ensuite sur le côté et vous verrez une araignée se déplaçant latéralement, vous permettant d'atteindre un troisième trèfle. Enfin, faites exploser le mur tout en bas de la grotte pour vous retrouver dans une pièce où une grosse gourde est accrochée et dont la sortie sera bloquée par une araignée sentinelle. Coupez la corde retenant la gourde puis pénétrez à l'intérieur de celle-ci. Utilisez Vent Glorieux pour ressortir en dessinant une spirale et vous aurez 4 étoiles à rajouter à une nouvelle constellation. Vous apprenez ainsi Brume Occulte et vous l'utilisez sur l'araignée sentinelle pour pouvoir passer la porte. Un combat va avoir lieu derrière celle-ci, où vous devrez justement user de votre nouvelle capacité pour venir à bout de l'ennemi. Rejoignez la salle des balayeurs pour aller au bout de la pièce à gauche, vers la fumée verte, en utilisant Brume Occulte afin de passer les balais et les pieds sans problème. Dans cette salle, ouvrez le coffre à l'aide d'Issun après le passage sous le torii doré et il vous faut maintenant utiliser Flot Majestueux sur le premier bambou pour l'incliner et pouvoir le franchir. Faites en sorte d'incliner le second de manière à ce que son extrémité se soulève, vous permettant de sauter sur le troisième bambou et ainsi monter encore plus haut avec l'araignée plate-forme. Après avoir vu l'empereur dans un piteux état, rejoignez les poutres au plafond en utilisant les araignées plate-forme. D'autres araignées tenteront de vous faire tomber des poutres, mais avec Brume Occulte vous n'aurez pas de mal à les éviter. Les 6 coffres restant sont à trouver sur ces poutres (faites un double-saut en diagonale vers la droite suivi d'une charge avec carré pour atteindre la poutre dont l'accès normal est obstrué par une toile d'araignée en bas de la carte), puis rendez-vous au bout de la poutre menant au tourbillon verdâtre. Vous voici dans le corps de l'empereur. Allez donc au bout du canal pour sauvegarder puis continuez tout droit. Vous atteignez enfin le repère du boss Ekibyo. Utilisez Brume Occulte juste avant que l'ennemi ne fonce sur vous à grande vitesse, c'est-à-dire au moment où il va dégainer son épée après avoir tremblé et s'être rapidement déplacé sur le côté. Vous aurez tout le temps de passer derrière lui pour lui asséner un coup dans le dos une fois son attaque terminée. Là, ne le frappez pas lui, mais ruez-vous plutôt sur son épée pour la frapper. Il a aussi une seconde attaque où ses épées flottent en l'air avant de vous foncer dessus. Utilisez donc Lame Lumière sur l'épée bleue et vous aurez ensuite un moment pour l'attaquer. Suite au combat, vous recevez le rosaire Perles Exorcisantes. Vous dirigez l'empereur et allez rejoindre Kaguya dans sa cellule. Après avoir sauvegardé, vous vous retrouvez face à l'empereur qui s'avère être un collectionneur de crocs de démons. Si vous avez assez de crocs, échangez-les contre "Pot de brume", qui vous donnera une nouvelle capacité lorsque vous utiliserez Brume Occulte. En effet, vous pourrez vous téléporter entre des points de sauvegarde spécifiques (ceux dont les miroirs portent un symbole rouge), grâce à la technique Rêve de Brume.
Récupérez la Statue de coq dans le coffre à droite puis sortez de la pièce. Repérez à droite la poignée d'un coffre détenant la **Perle Errante** n°59, une autre poignée un peu plus en avant qui vous donnera des Cornes de taureau, puis une autre un peu plus à gauche grâce à laquelle vous recevrez un Service laqué. Sur la droite, déterrez également un Cristal ainsi qu'une Perle.

Cité de Seian - Quartier Noble (2)

En retournant dans le Quartier noble, vous rencontrez Kaguya qui va finalement se rendre à l'Auberge de Sasabe. Avant de la rejoindre là-bas, vous pouvez vous occuper de récupérer les nombreux trésors restants dans les environs, maintenant accessibles, puis également accomplir les nombreuses quêtes annexes évoquées plus haut dans cette soluce. Ainsi, dirigez-vous au nord pour rentrer dans le Palais de Himiko. Un coup de Brume Occulte sur les gardes qui refusent de vous faire entrer aura raison d'eux, et vous pouvez ainsi vous diriger à l'intérieur du bâtiment de gauche pour y trouver un Cristal et une Amulette divine. En sortant du bâtiment, sautez sur la gauche pour vous retrouver dans un couloir en bas et y trouver la **Perle Errante** n°54. Entrez ensuite dans le palais au centre, puis récupérez la **Perle Errante** n°55 en contournant la pièce où se trouve la servante de Himiko. Inutile de monter à l'étage pour l'instant tant que vous n'êtes pas allé à l'Auberge de Sasabe pour obtenir la Tablette de feu. Ressortez donc du bâtiment central pour le contourner et y trouver derrière un Os Divin. Enfin, allez jeter un oeil au bâtiment de droite, et vous y trouverez une Perle, des Cornes de taureau, ainsi qu'un parchemin sur les terres du Nord. Avant de rejoindre les deux gardes pour sortir de la cour du palais, allez donc déterrer la Statue de mouton se trouvant dans le coin supérieur gauche de celle-ci. Continuez à visiter le Quartier Noble pour dégoter les quelques trésors restants visibles ou à déterrer, en sachant que la **Perle Errante** n°53 se trouve dans l'eau à gauche du grand pont lorsque vous vous dirigez vers le Quartier Populaire

(par rapport à la carte, au nord-est du bassin pour être plus précis).

Cité de Seian - Quartier Populaire (2)

Tout comme vous l'avez fait dans le Quartier Noble, accomplissez les nombreuses quêtes annexes si vous le souhaitez, comme par exemple celle vous permettant d'obtenir l'Enfer Sacré (très pratique), citée plus haut. Allez donc faire sauter une bombe dans le bâtiment le plus au sud-ouest de la carte pour y trouver de nombreux trésors ainsi qu'un **Fragment Solaire** à la fin du parcours. Après avoir exploré le Quartier Populaire à votre guise et trouvé les quelques trésors restants, vous pouvez aller à l'Auberge de Sasabe en utilisant la Source de sirène située au nord-est du Quartier Noble. Vous devrez passer par la Campagne de Takamiya pour rejoindre l'auberge, et sachez qu'il reste une **Perle Errante** à trouver là-bas avec les Griffes d'Acier, à droite de là où se trouve Bingo, vers l'entrée de Sekisho. Vous trouverez un Cristal, une Amulette divine et donc la **Perle Errante** n°26.

Auberge de Sasabe (2)

Allez à droite de l'auberge, là où le moineau voulait se sacrifier en se cramant la tête (lol !) puis empruntez les escaliers de gauche pour rejoindre la place en hauteur où vous aviez affronté le Guerrier Canin. Vous y trouvez Kaguya accompagnée de Grand-père Bambou. Il s'en suivra ensuite un jeu de piste avec les cubes dont vous êtes maintenant habitué. Toutefois, celui-ci sera un peu plus corsé, le but étant toujours d'amener votre ami tout en bas puis de creuser là où il l'indique. Bon courage ! Maintenant que vous avez obtenu la Tablette de feu, vous pouvez vous rendre au Palais de Himiko.

Cité de Seian - Quartier Noble (3)

À la porte du palais, évitez les gardes avec Brume Occulte, puis une fois dans le bâtiment central, montez à l'étage. Vous trouvez le parchemin "Les talismans sacrés", puis équipez Amaterasu de la Tablette de feu afin qu'elle puisse se déplacer dans la lave. Allez rejoindre ensuite Himiko, après avoir sauvegardé à proximité, puis parlez-lui jusqu'à ce qu'elle vous donne la clé de Kanmon. Votre prochaine destination sera le Nord de Ryoshima, dont l'entrée se situe à l'ouest des portes de Seian, lorsque vous vous trouvez sur la Péninsule de Ryoshima. Notez qu'à l'entrée du Nord de Ryoshima se trouve une maison démoniaque qui, une fois détruite, donnera une Source de sirène.

Nord de Ryoshima

Dès votre arrivée sur les lieux, vous rencontrez à nouveau Ushikawa puis serez ensuite attaqué par une roue au long nez que vous battrez en utilisant Brume Occulte puis Lame Lumière lorsque celle-ci sera étourdie par vos combos. Déterrez la **Perle Errante** n°60 sur la gauche, là où le terrain forme quasiment un isthme avec l'autre d'en face, puis un Cristal sur la droite (Clair de Lune et hop ! Tout est plus simple !). Sauvegardez avant le pont, puis si vous le désirez, avant d'emprunter celui-ci, allez faire un tour à gauche pour dégoter quelques trésors, comme ce Cristal que vous déterrez sur la gauche, près des rochers non loin des renards, puis les Encensoir, Bâton d'encre infinie et Charme d'exorcisme que vous trouverez dans la mer, autour du restaurant Umineko sur la plage plus au nord. C'est dans ce même endroit que vous apprendrez bientôt la "Tornade Impétueuse" (voir quêtes annexes, plus bas). Revenez plutôt au niveau du pont et placez-vous sur sa gauche avant de le traverser. Dans l'eau, vous apercevez deux coffres, puis faites de même à droite du pont pour en trouver un autre. Faites vos emplettes avec le marchand à droite après le pont, puis trouvez un Charme de conjuration encore plus à droite, mais dans un coffre au fond de l'eau. Rendez-vous maintenant plus au nord, vers la plage, pour y rencontrer Urashima aux prises avec trois garnements. Donnez-lui un coup pour discuter avec lui. Avant d'aller voir sur la jetée dont il vous parle, occupez-vous des quatre trésors sous l'eau tout autour de la plage, puis des Cornes de taureau à déterrer presque à l'extrémité de la plage, à gauche de la hutte. Ensuite, montez sur la petite falaise à droite de la jetée pour déterrer tout en haut la **Perle Errante** n°61. Enfin, sautez sur la droite pour trouver une dalle dont vous devrez déterrer l'entrée. Outre les Statue de cochon et Pêche d'or, vous y trouverez la **Perle Errante** n°63, ainsi que trois trèfles à déterrer et autres sphères de bonheur à obtenir. Allez au bout de la jetée, de nuit pour y attendre la venue de Shachimaru, une fois après avoir fait apparaître le petit matin avec Soleil Divin. Montez sur son dos et sachez qu'il faut vous rendre sur l'île la plus à droite sur votre carte, là où se trouve la Tour du chat abandonné (ayez en stock quelques sacs à aliment contenant du poisson). Mais vous pouvez visiter les autres petites îles pour y remplir des quêtes annexes et déterrer certains trésors. Vous déterrerez d'ailleurs la **Perle Errante** n°62 sur l'île la plus à l'ouest. Vous pouvez d'ailleurs y faire la quête optionnelle de la pêche pour ensuite amener le

Marlin au restaurant Umineko et ainsi acquérir "Tornade Impétueuse" qui vous sera utile, quoique pas forcément nécessaire, avant de rejoindre la Tour du chat. Notez que vous pourrez obtenir la **Perle Errante** n°64 en utilisant la technique Rêve de Brume, si vous avez toutefois échangé le Pot de Brume contre 80 crocs de démon auprès de l'empereur. Vous pourrez ainsi vous téléporter vers un point de sauvegarde en choisissant celui du Rocher du Nord de Ryoshima.

Quêtes annexes :

- La flèche de Yoichi (à faire avant Kamui) :
Vous rencontrez une nouvelle fois l'archer Yoichi sur la petite falaise en hauteur, à droite du ponton où vous aviez rencontré la baleine Shachimaru la première fois. Lorsqu'il tire, utilisez Flot Majestueux en traçant un trait de l'eau sur la flèche, ce qui aura pour effet de faire mûrir le fruit qu'il visait. Il ne vous reste plus qu'à aller en direction de l'Arbre Gardien couper le fruit avec Lame Lumière et récolter 30 sphères de bonheur.

- Obtenir Lame Lumière 2 :
Lorsque vous vous trouvez sur le dos de Shachimaru et que vous observez la carte des îles, sans compter l'îlot plus proche de l'Arbre Gardien, cela nous fait 7 îles à explorer. Vous aurez la possibilité d'acquérir Lame Lumière 2 dans une grotte souterraine après avoir ouvert le passage. Celle-ci se trouve sur la quatrième île en partant de la droite, et une fois dans la grotte, vous vous trouverez face à un bassin dans lequel il faudra jeter en tout 60 000 ryos pour pouvoir obtenir ce nouveau pouvoir.

- Obtenir Bombe Flamboyante 2 :
De la même façon que pour Lame Lumière 2, rejoignez la troisième île en partant de la droite et faites sauter une bombe pour découvrir une grotte souterraine. Cette fois, il vous faudra jeter dans le bassin 120 000 ryos pour obtenir Bombe Flamboyante 2.

- La pêche :
Sur l'île la plus à gauche, si vous avez en votre possession la canne à pêche Shibimaru disponible chez le marchand, vous pourrez aller aider le pêcheur. Comme d'habitude, vos prises vous rapportent de l'argent auprès des marchands. Pêcher le Marlin vous permettra de réaliser la quête annexe suivante.

- Obtenir Tornade Impétueuse :
En effet, lorsque vous aurez attrapé le Marlin, apportez celui-ci au cuisinier du restaurant Umineko. Lorsque votre tour d'utiliser le pinceau viendra, faites donc le symbole que vous voyez à gauche de la pièce (trois traits parallèles) et vous obtiendrez alors le pouvoir Tornade Impétueuse.

- La boîte à trésor d'Urashima :
Lorsque vous serez revenu de l'intérieur du Dragon, retournez dans la pièce du palais qui vous a permis d'entrer dans la bouche de l'animal. Purifiez le centre de la salle avec Floraison et vous obtiendrez une Boîte à trésor. Allez maintenant remettre celle-ci à Urashima, qui se trouve dans sa maison, non loin de là où vous le trouvez d'habitude sur la plage. Outre les sphères de bonheur, vous obtenez la **Perle Errante** n°66.

- Vaincre l'araignée géante et les 10 portes démoniaques :
Comme vous l'aviez fait sur la Péninsule de Ryoshima, vous aurez à mener des combats bonus contre une araignée géante dans un premier temps, et en revenant ensuite dans la grotte, 10 maisons démoniaques à faire disparaître dans un deuxième temps. Vous trouverez cette grotte secrète sur la cinquième île en partant de la droite. Attention toutefois, soyez bien équipé avant d'aller au combat, car vos ennemis seront bien plus puissants et plus résistants qu'à la normale. Vous obtiendrez d'une part un **Fragment Solaire** et d'autre part la **Perle Errante** n°65.

Tour du chat abandonné

Vous êtes attaqués par un Esprit faucheur, dont vous vous débarrassez facilement si vous avez acquis Tornade Impétueuse. Ouvrez donc le coffre à proximité pour trouver le parchemin " La marque de Kabegami". Lisez ce dernier puis agrippez-vous ensuite au mur comme indiqué, une fois que vous avez fait le tour du bâtiment pour ne rien oublier (trèfles et chats à nourrir). Grimpez jusqu'au sommet de la tour, en prenant soin de récupérer les contenus de chaque

coffre que vous trouverez en grimpant. Vous récupérez ainsi la **Perle Errante** n°67. Notez la présence d'une Source de sirène, puis rejoignez les hauteurs en montant les escaliers. Donnez donc à manger à ce petit chat abandonné, puis complétez la nouvelle constellation en y ajoutant les quatre étoiles manquantes. Vous obtenez le pouvoir de la Danse du Chat. Tracez ensuite une ligne qui part de la statue de chat vers le mur pour faire apparaître des empreintes de Kabegami, ce qui vous permet de grimper au mur comme vous l'avez fait précédemment. N'oubliez pas que maintenant vous pouvez récupérer quelques trésors jusqu'à maintenant inaccessibles dans les contrées que vous avez visitées et où vous aviez pu rencontrer des statues de chats similaires (néanmoins, sachez que vous ne trouverez ni **Perle Errante** ni **Fragment Solaire**, sauf dans le Quartier Noble de la tour ouest de la Cité de Seian, mais cela ne sera qu'après l'île Oni). Une fois en haut de ce mur, allez récupérer le **Fragment Solaire** se trouvant derrière la gigantesque statue de chat. De retour au pied de la tour, contournez cette dernière pour apercevoir deux autres statues de chats. Utilisez votre pouvoir sur celle se trouvant contre une première petite tourelle pour trouver la **Perle Errante** n°69, puis faites de même avec l'autre tourelle à proximité pour récupérer un Cristal. Remontez ensuite au sommet de la tour sans vous arrêter cette fois, puis apparaîtra le coffre détenant la **Perle Errante** n°68. Retournez ensuite au Nord de Ryoshima.

Nord de Ryoshima (2)

En route maintenant pour le plateau ouest du Nord de Ryoshima, en utilisant la statue de chat qui se trouve juste en face de là où vous aviez trouvé la **Perle Errante** n°60 à votre arrivée, au niveau de l'isthme. Arrivé en hauteur, vous êtes attaqué par un Cyclope bleu sur lequel Brume Occulte s'avère très efficace. Vous rencontrez ensuite un guetteur qui vous parle de la galaxie tourbillon. Faites donc tomber la nuit puis reparlez-lui. Faites un point dans le ciel pour dessiner une étoile, et la fameuse galaxie tourbillon apparaîtra. Rendez-vous maintenant au bout du plateau, le plus au nord, pour aller y observer de plus près le tourbillon d'étoiles. Avec Vent Glorieux, dessinez des spirales sur la galaxie afin de la faire tournoyer jusqu'à l'ouverture du tourbillon dans la mer. Allez maintenant à l'intérieur de celui-ci avec Shachimaru. Vous voici maintenant dans le Palais du Dragon.

Palais du Dragon

Sauvegardez après avoir obtenu une Bille de libellule, puis un Os Sacré et une Perle sur la gauche. Une fois que les gardes vous ont ouvert l'accès, ne montez pas tout de suite l'escalier central, mais allez plutôt derrière y faire sauter une bombe. Vous y trouverez la **Perle Errante** n°70 puis deux autres coffres, ainsi que quelques sphères de bonheur à récupérer. Montez ensuite les escaliers et vous trouverez à gauche Mamie Tortue la marchande, qui n'aura toutefois rien d'exceptionnel à vous vendre ; donc prenez plutôt l'ascenseur central. Vous voici maintenant en face de la reine Otohime, avec qui vous parlez jusqu'à ce qu'elle vous remette le Charme de coquillage. Vous pouvez maintenant aller à droite au rez-de-chaussée si vous voulez accomplir la quête annexe citée plus bas, mais pour récupérer également la **Perle Errante** n°71 qui se trouve dans le coffre situé sur le plus haut des piliers. Pour atteindre ce dernier, réparez le troisième pilier avec Renaissance. Empruntez ensuite le couloir de gauche pour rejoindre l'intérieur du Dragon après avoir récupéré quelques trésors comme notamment la **Perle Errante** n°72 dans un coquillage en hauteur.

Quêtes annexes :

- Retournez voir Otohime après la victoire sur l'île Oni :
En effet, si vous retournez voir la reine dans le Palais du Dragon après être sorti victorieux de l'île Oni, celle-ci vous remettra la **Perle Errante** n°73.

- Obtenir l'Appel de Sirène :
Dans la pièce située à droite du palais, creusez un trou au centre et la femme vous proposera de l'aider à trouver une source. Il s'en suivra un jeu de piste que vous connaissez bien maintenant, assez différent des autres toutefois, car vous devrez remonter jusqu'en haut (plutôt par la droite), puis redescendre avec la femme (plutôt par la gauche). Vous obtenez finalement l'Appel de Sirène, un pouvoir bien pratique qui vous permet d'actionner une Source de sirène sans avoir besoin d'une Pièce de sirène.

A l'intérieur du Dragon

Avancez en récoltant la bonne douzaine de trésors (quelques coquillages sont à déterrer, puis repérez les endroits où faire jaillir des geysers pour vous déplacer en hauteur), puis éliminez vos ennemis jusqu'à trouver une clé proche du

point de sauvegarde, mais tout en bas. Remontez avec celle-ci entre vos crocs et ouvrez donc la porte verrouillée. Après avoir observé la boule de verre solidement maintenue, allez dans la pièce de droite. Montez sur la plate-forme la plus proche et observez cette boule en hauteur qui crache ce liquide rouge. En lui renvoyant ce liquide rouge à l'aide de Flot Majestueux trois fois de suite, vous la détruirez et le niveau de ce liquide va monter dans la pièce. Vous ne pouvez plus marcher, donc utilisez Nénuphar puis déplacez-vous avec Vent Glorieux, comme lorsque vous faisiez le taxi à Seian lors d'une quête annexe. Rejoignez la pièce de la boule de verre, puis envoyez également de ce liquide rouge dessus jusqu'à la libérer. Et vous voici finalement en possession de l'Orbe du Dragon. Vous êtes ensuite attaqué par des renards qui vous voleront toute votre encre, ce qui vous empêchera de vous servir de vos pouvoirs. Toutefois, si vous avez des Bâtons d'encre infinie en stock, vous pourrez en venir à bout facilement. Recevez ensuite l'Appeau du Renard. Fichez le camp en vitesse avant la fin du temps imparti, puis après la séquence avec Wadatsumi et la suivante avec Tsuzurao, allez de ce pas ramener l'Orbe du Dragon à la reine Otohime.

Après la nouvelle séquence, rejoignez la Péninsule de Ryoshima pour vous rendre aussitôt à la Cité de Seian, mais l'entrée principale sera infranchissable. C'est là que le temple bouddhique Ankoku situé plus à l'Est trouve son utilité, car il faudra passer par là et vous faire guider par l'esprit de Tsuzurao qui vous indiquera un passage secret menant tout droit à la Cité de Seian, au palais de Himiko que vous devez rejoindre. Il est conseillé de sauvegarder avant d'arriver dans la salle du trône, car vous allez devoir mener un combat contre une Tsuzurao possédée par l'esprit de Kyubi. Brume Occulte vous facilitera la tâche pour en venir à bout, et sachez que vous pouvez lui renvoyer ses épées avec Lame Lumière. Employez également cette même attaque pendant le court instant où Tsuzurao perd sa couleur. Après le combat, filez droit au cap du guetteur, au Nord de Ryoshima, là où vous aviez révélé le passage vers le Palais du Dragon au fond de l'eau. Dépêchez-vous tout de même, vous devez arriver avant la tombée de la nuit, sous peine de recommencer. Otohime se transforme en dragon et vous n'avez plus qu'à suivre le chemin pour atteindre l'île Oni.

Ile Oni

Créez un geyser de lave une fois arrivé au bout du dragon en étant équipé de la Tablette de feu en tant que talisman. Après le torii d'or, sautez dans la lave puis rejoignez la plate-forme la plus proche. Vous trouverez une Perle en nageant à gauche, puis en allant sur le côté droit vous pourrez récupérer une Pêche d'or, ces deux trésors étant accessibles à l'aide des fleurs Konohana. Observez maintenant les bulles de lave qui s'échappent face au mur Nord et utilisez celles-ci pour monter en créant un geyser. Une fois en hauteur, vous pourrez trouver deux nouveaux trésors, un de chaque côté en contournant les murs latéraux vers le sud, puis rendez-vous à la porte au Nord. Vous êtes alors attaqué par deux Onis, un des flammes et un des neiges, que vous battez en utilisant Brume Occulte et en les frappant par derrière ou sur les côtés. Lorsqu'ils sont étourdis, un coup de Lame Lumière détruira leur masque. Si vous vous retrouvez glacé, utilisez Lame Lumière sur vous-même. Une fois la porte principale passée, vous trouvez un point de sauvegarde ainsi qu'un marchand. Profitez-en d'ailleurs si vous n'avez toujours pas acheté l'épée Sept Châtiments et le bouclier Jugement Éternel. Ne pouvant aller à droite ni même tout droit, empruntez le passage de gauche. Après avoir éliminé les deux roues faucheuses, emparez-vous de la clé pour aller ouvrir le verrou à droite de l'entrée. Vous descendez d'un étage puis faites face à un parchemin qui une fois activé, va tenter d'arriver avant vous à la porte d'en face. Comme l'indique la pancarte, ruez-vous à l'aide de la touche carré pour arriver avant lui, et il faudra faire de même ensuite, mais cette fois-ci en sautant sur des plates-formes pour rejoindre la sortie à gauche de la pièce. Trouvez un coffre sous l'escalier, puis montez. Grimpez la paroi à l'aide la statue de chat et vous arrivez finalement encore une fois devant le parchemin. Cette fois, courez tout droit vers la porte en hauteur au bout du couloir. Dans le parcours suivant, utilisez le double saut pour gagner du temps, puis viendra une nouvelle course. Passez entre les roues dentées en faisant attention au tournant (placez bien la caméra avec le stick droit) et montez les grandes marches avec le double saut. Dans ce duel, il s'agira d'un combat contre trois Gardiens sans tête... Bon, il nous a assez pompé l'air ce "papier toilette", comme l'a si bien dit Issun ! Si vous le souhaitez, utilisez d'entrée un Charme de conjuration et l'affaire sera pliée. Vous voilà devant une salle de lasers où il vous faut atteindre le bout de la pièce sans vous faire toucher bien sûr. Faites attention aux piques qui sortent du sol si vous tentez d'ouvrir les 2 coffres sur les côtés. Passez le torii d'or, puis battez le Cyclope bleu à l'aide de quelques bombes bien placées et de Brume Occulte. Vous atteignez un nouveau point de sauvegarde et ensuite... Incroyable ! Il est encore là ! Il n'a pas l'air de bien comprendre qui est le plus fort ici ce Tobimaru... Allez simplement le plus vite possible au bout du couloir pour y faire sauter une bombe et récupérer sur le toit une clé à l'aide de la statue de chat sur la droite. Revenez au point de sauvegarde pour ouvrir le verrou et continuer tout droit, ouvrir le coffre à mi-chemin en prenant garde aux pieux au sol, puis aller au bout du couloir. Rajoutez donc une flèche à l'arc en utilisant Renaissance et vous aurez une constellation à compléter de 4 étoiles. Vous apprenez Eclair Souverain. Testez votre pouvoir sur le paratonnerre d'à côté pour ouvrir la porte, puis sur le second pour activer le

mécanisme rotatif de la plate-forme. Tâchez de trouver le bon timing pour arriver de l'autre côté, mais sachez que dans le pire des cas, vous avez Brume Occulte. Passé le torii d'or, utilisez Eclair Souverain sur le coffre pour trouver un Charme de purification. Faites sauter une bombe et vous voici dans une pièce ronde avec une clé de foudre à aller chercher dans le renfoncement situé derrière la toile. Poursuivez ensuite dans le couloir pour atteindre une porte à ouvrir avec votre nouveau pouvoir et cette clé. Essayez cette dernière lors du combat qui va suivre si vous le souhaitez.

Vous avez ensuite un labyrinthe à franchir, dans lequel ne se trouvent pas moins de 11 coffres à dénicher. Sachez que vous devez rejoindre le bas gauche du labyrinthe lorsque vous regardez la carte. La sortie est indiquée par une fissure dans un mur. Faites sauter ce dernier puis poursuivez pour rejoindre une pièce que vous avez déjà visitée et ouvrir en sortant la porte de droite avec les éclairs. Vous obtenez une Perle et rendez-vous maintenant devant la porte centrale au niveau du point de sauvegarde à l'entrée pour insérer la clé dans sa serrure. Ouvrez les coffres à l'aide de celle-ci puis poursuivez.
Lancez ensuite la foudre vers l'épée de la statue. Rejoignez l'escalier ainsi dévoilé sans oublier de récupérer le contenu des coffres. Dans cette nouvelle salle, vous devrez toucher les 4 yeux d'un seul trait de Lame Lumière, puis tout de suite après, un cinquième situé sur le mur de droite, pour faire redescendre la lave et ouvrir l'accès. Bon courage pour tracer ce grand trait dans l'axe des 4 yeux. La partie qui va suivre sera un petit parcours de plates-formes en vue 2D, pas trop compliqué vu qu'il n'y a qu'un seul parcours à suivre et que vous possédez la technique du double saut ainsi que Brume Occulte. Allez d'abord récupérer la clé en haut à gauche en ayant fait principalement attention à la plate-forme rotative à pics, que vous évitez en dessinant des empreintes grâce à la statue de chat, qui vous permettront de rejoindre la plate-forme de gauche. Il y a deux passages secrets lorsque vous atteignez la clé (coupez les pieux avec Lame Lumière pour atteindre cette dernière), un en hauteur partant vers la gauche et un encore plus haut, où vous utiliserez les fleurs Konohana pour vous hisser en haut. Vous trouverez un coffre au bout de chaque passage secret. Faites attention aux trappes piégées qui vous ramènent en bas, notamment à la deuxième de celui de gauche, où il vous faudra trouver le bon moment pour déclencher votre saut pour éviter les pics quasiment à hauteur de votre tête. Les deux trésors à débusquer sont simplement une Perle et un Charme de purification. Rejoignez la serrure que vous aviez croisée en allant chercher la clé, puis montez tout en haut, en prenant garde aux pics sortant du sol et en sautant au bon moment dans les ouvertures des plates-formes tournantes rondes. Vous atteignez ensuite un nouveau point de sauvegarde. Allez chercher la clé de foudre dans l'alcôve surélevée dans la partie gauche de la pièce (par rapport à la carte), puis ouvrez le coffre situé également dans un renfoncement, juste à gauche de ce laser, dont vous pouvez vous débarrasser avec la foudre. Vous obtenez la Carte de l'île Oni. Montez ensuite les escaliers puis suivez le parcours sur les plates-formes réactives à la clé de foudre, sans oublier le coffre sur votre gauche pendant votre progression, qui contient un Charme de protection. La clé à récupérer se trouve juste en dessous de vous, et il vous suffit juste de lâcher la clé de foudre de votre gueule pour tomber au bon endroit. Faites exploser le mur d'à côté, dont la fissure est grossièrement cachée par une toile, puis poursuivez jusqu'au verrou à ouvrir. Montez les escaliers et... Encore lui... il ne comprend pas...Pour cette course que vous allez bien sûr remporter, vous aurez besoin d'aller récupérer la clé de foudre dans la pièce où vous l'aviez trouvée, là où se trouve le point de sauvegarde. Pour y revenir, ouvrez la grille en allumant la seconde torche lorsque vous faites machine arrière. Récupérez les Cornes de taureau au-dessus des escaliers qui mènent à Tobimaru, puis faites cette course contre lui. Utilisez Brume Occulte pour passer l'araignée et faites attention aux pieux qui jaillissent du sol dans le virage. Poursuivez jusqu'au bout du parcours, et une fois celui-ci remporté, revenez sur vos pas récupérer un trésor au-dessus des escaliers, placé de la même manière que le trésor que vous récupérez avant la course. Poursuivez après le combat contre les deux Onis, puis arrivé face à une statue de chat en hauteur, tracez un trait de cette statue vers le bas de façon à pouvoir grimper. Une fois à hauteur de celle-ci, si vous voulez récupérer les contenus des deux coffres de part et d'autre du couloir, vous devrez tracer des traits horizontaux partant de la statue vers ces derniers, de façon à faire apparaître les traces sur le mur et les utiliser. Passez ensuite l'araignée sentinelle avec Brume Occulte et suite au combat qui va suivre, vous retrouvez Tosenbo. Chargez-le pour faire apparaître ses 5 points faibles et souvenez-vous en bien pour pointer dessus avec le pinceau. Et voici la course finale (la vraie !) contre Tobimaru. Ici, rien de plus simple tant que vous faites au préalable un trou dans le mur d'en face pour dévoiler la fleur Konohana et que vous vous en servez directement dès le départ. Sortez vos mouchoirs car la séquence qui va suivre vous annonce la mort de Tobimaru... snif ! C'était un brave bout de papier finalement... Mais vous allez pouvoir lâcher toute votre colère après avoir sauvegardé un peu plus loin, en allant affronter le démon à neuf queues sur le toit du château, après l'avoir fait apparaître en complétant la constellation de 4 étoiles supplémentaires. Pour battre Kyubi, n'hésitez pas à utiliser Brume Occulte de manière à ralentir ses actions, puis à brûler l'extrémité de ses queues, jusqu'au moment où il lèvera son épée au ciel.
C'est là que vous tracerez un trait allant des éclairs du ciel jusqu'à celle-ci. Dépêchez-vous toutefois d'achever vos dessins rapidement car il a aussi la capacité du pinceau. Mais si vous finissez avant lui, cela l'empêchera d'utiliser cette

capacité. Après son électrocution, il va se diviser en neuf personnages que vous pourrez battre avec vos attaques habituelles. Faites-les tomber au sol en leur envoyant de la foudre, ou utilisez un Charme de purification. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne lui reste qu'une seule queue. C'est ensuite que vous pourrez le battre en utilisant vos combos habituels. Soyez tout de même rapide, car même avec Brume Occulte, vous n'aurez pas beaucoup de temps pour le toucher. Après le combat vous recevez l'Epée de Kusanagi.

Après avoir parlé avec Ushikawa, vous pouvez aller accomplir les diverses quêtes annexes évoquées plus haut et qui nécessitaient d'abord votre retour de l'île Oni, ou le fait de posséder Eclair Souverain. Votre prochaine destination sera les Plaines de Shinshu, sur le plateau Est en hauteur.

Plaines de Shinshu (5)

Non loin de là où vous entamez vos courses contre Idaten, plus bas et contre le mur, se trouve une statue de chat que vous pouvez dorénavant utiliser. Une fois sur ce plateau, faites une promenade pour récupérer les quelques trésors en déterrant ou trouvant des coffres tels quels, détruisez les deux dernières maisons démoniaques et rendez-vous au niveau du bâtiment de pierre plus au Sud, pour y foudroyer l'épée se trouvant sur son toit. Cela ouvrira un passage menant tout droit à Kamui.

Kamui

A votre arrivée sur les lieux, vous trouvez un point de sauvegarde sur la gauche et en poursuivant le long du chemin, vous serez attaqué par des Namahage. Ces démons ne sont pas très difficiles à battre, ils sont les équivalents des démons verts et rouges, à la différence que leurs attaques sont plus puissantes et qu'ils sont plus résistants. Pénétrez ensuite dans la cabane enneigée à proximité. Vous allez devoir livrer un combat contre le locataire des lieux. Renvoyez-lui ses épées de glace avec Lame Lumière, et si toutefois vous étiez touché, tranchez le bloc de glace avec la même attaque. Finissez-le à coups de bombes et de combos. Mais le combat ne s'arrête pas là, il s'agissait en fait d'une première manche car votre ennemi va prendre l'apparence d'un loup et récupérer une barre d'énergie toute neuve. Il sera plus rapide qu'auparavant et utiliser Brume Occulte semble être une bonne option, tout en le touchant avec vos bombes. Vous gagnerez d'autant plus facilement si vous avez obtenu la capacité de Bombe Flamboyante 2. C'est suite à ce combat que vous faites tout de même les présentations avec votre adversaire : Okikurumi. Poursuivez, puis dirigez-vous ensuite à droite pour rencontrer à nouveau l'archer Yoichi. Cette fois-ci, c'est la foudre qu'il faudra envoyer sur sa flèche pour finalement faire apparaître l'Arbre Gardien des lieux caché sous le rocher. Utilisez ensuite Floraison sur celui-ci, puis empruntez le chemin de droite pour rejoindre le dojo d'Onigiri-sensei. Mais avant de pénétrer dans le bâtiment, déterrez donc sur la droite la **Perle Errante** n°74 dans le petit parc de droite en face des épées entreposées. Apprenez les techniques qui vous intéressent, bien qu'aucune ne sera indispensable pour progresser correctement par la suite. En sortant, allez à droite après le porche en bois pour trouver un coffre à dégeler, puis allez retrouver Kokari à droite si vous voulez vous lancer dans une petite partie de pêche. Sinon, progressez vers l'extrême Nord de Kamui, en direction de Uepekere, mais vous serez très vite attaqué par un ennemi bien peu commun, que vous devrez assommer dans un premier temps suite à vos coups répétés, puis utilisez ensuite Colère Ardente en traçant une ligne de sa queue enflammée jusqu'à lui. Cela vous permet de frapper l'objet en paille et de lui infliger enfin de réels dégâts. Vous rencontrerez un marchand sur votre route. Détruisez ensuite la porte démoniaque proche de lui pour révéler une Source de sirène et trouver la **Perle Errante** n°77 à déterrer non loin de là, sur le petit rehaussement de terrain près du rocher. Continuez sur la rive gauche, un peu plus loin après la maison de Wariunekuru, pour atteindre une grotte dans laquelle vous trouvez quatre coffres dont un contenant la **Perle Errante** n°75 (pour les plates-formes plus à distance, utilisez la technique du double saut et de la charge). Peu avant d'atteindre l'entrée de Uepekere, sautez à droite du chemin pour arriver un peu plus bas et trouver un coffre détenant la **Perle Errante** n°76, quasiment à l'entrée de la grotte des combats bonus cités plus bas dans les quêtes annexes (vous trouvez un peu plus haut un trèfle à déterrer avec les Griffes d'Acier).

Quêtes annexes :

- La pêche :
Près du dojo d'Onigiri-sensei, vous pouvez à nouveau vous adonner à la pêche pour ensuite revendre vos prises, comme d'habitude.

- Obtenir Bombe Flamboyante 3 :
Rendez-vous à hauteur de l'Arbre Gardien, en empruntant la fleur Konohana située à gauche de l'arbre, pour aller trouver non loin de là une grotte souterraine à ouvrir grâce à Bombe Flamboyante 2. Vous devrez jeter dans le bassin pas moins de 300 000 ryos, pour obtenir au final Bombe Flamboyante 3. N'oubliez pas de retourner voir l'artificier des Plaines de Shinshu pour lui montrer vos nouveaux talents.

- Tosenbo le Grand :
Ce mur parlant face auquel vous devez désigner ses points faibles pour le détruire, se trouvera dans une grotte souterraine dont l'ouverture est possible avec Griffes d'Acier, sur la petite plate-forme de glace, située le plus au sud sur le lac à l'ouest de l'Arbre Gardien. Ce ne seront pas moins de huit points faibles sur lesquels vous devrez pointer avec le pinceau, après avoir frappé Tosenbo pour qu'il les fasse apparaître. Vous risquez de passer là le moment le plus horrible du jeu. Non seulement il faut se souvenir des emplacements des 8 points, mais en plus, de l'ordre dans lequel ils apparaissent ! Si jamais vous possédez un moyen de filmer l'écran, cela vous sera d'une grande aide. Autrement, utilisez des feuilles de papier-calque sur l'écran. Enfin à chacun sa méthode, mais vous obtenez en réussissant la **Perle Errante** n°78, de la Poudre d'or et une Montre en argent, en plus des sphères de bonheur.
Bon courage !

- Vaincre l'araignée géante et les 10 maisons démoniaques :
Ces combats bonus consistent à vaincre dans un premier temps l'araignée géante, puis de revenir ensuite dans la grotte pour détruire 10 maisons démoniaques d'affilée. Cette grotte se trouve au nord de Kamui, lorsque vous empruntez le chemin de gauche, montant vers Uepekere. Sautez à droite du chemin, arrivé peu avant l'entrée du prochain village, pour vous trouver face à un mur à faire exploser. C'est l'entrée de la grotte en question. Comme d'habitude dans ce genre de combats bonus, vos ennemis seront bien plus forts et plus résistants. Un bon conseil : faites le plein chez le marchand avant d'aller vous y frotter, car cela sera très long étant donné qu'il faut battre les 10 maisons d'une traite, et que les ennemis seront vraiment puissants. Vous recevez un **Fragment Solaire** et la **Perle Errante** n°79 après avoir nettoyé toute trace du mal.

- Le Pacte de Wariunekuru :
La maison dans laquelle il faut vous rendre pour obtenir cet avis de recherche se situe juste à côté de la source de sirène. Les ennemis à abattre se trouvent tous dans ce village, une fois la nuit tombée. Vous trouverez un premier démon parmi les parchemins flottant autour de la plate-forme de glace qui vous donne accès à la quête annexe concernant Tosenbo. Un second démon se trouvera non loin du marchand, quant au troisième, il sera tout près de la maison de Wariunekuru. Vous trouverez un quatrième démon aux portes de Yoshipetai, puis le dernier sera au nord du village, au bout du lac de glace. Lorsque vous retournez voir Wariunekuru à la suite des combats, il vous remettra de la Poudre d'or.

Uepekere

Un point de sauvegarde se trouve à gauche, tandis que vous déterrez un coffre contenant un Pompon de Jade sur la droite, juste à côté de la maisonnette. La **Perle Errante** n°80 quant à elle, est à déterrer en haut des escaliers de gauche, puis un trèfle se trouve juste après le petit pont. Continuez à explorer les environs, puis montez les escaliers au nord. Avant de prendre la deuxième série d'escaliers qui part sur la gauche, prenez le chemin de droite qui va légèrement descendre et vous amener face à une maisonnette sur la gauche, et si vous continuez à longer le mur de droite, vous atteindrez la **Perle Errante** n°81. Revenez puis empruntez la deuxième série d'escaliers qui partait vers la gauche, puis suivez-en une troisième toujours du même côté. Vous faites face à une autre maison. Déterrez la **Perle Errante** n°82 près des animaux à nourrir, puis contournez la bâtisse pour traverser le petit pont et aller nourrir au bout de celui-ci les béliers puis déterrer un trèfle. De ce petit pont, sautez pour aller trouver au sol un coffre contenant un **Fragment Solaire**. Revenez ensuite au niveau de la maison pour emprunter cette fois le grand pont glacé face à elle qui vous mène vers une troisième maison. Continuez à monter pour faire face à Samaikuru, alors que vous trouverez un coffre à déterrer sur votre gauche près des ours. Vous n'avez ensuite d'autre choix que de faire machine arrière et de retourner vers Kamui. C'est alors que vous êtes arrêté par Kaipoku, puis une discussion avec ce dernier va suivre, vous permettant de pénétrer finalement dans la maison de Kemushiri, là où Samaikuru vous avez empêché d'entrer. Chargez-le lorsqu'il vient vous taper, puis suite à la discussion, avant de rejoindre Ezofuji, pénétrez dans la caverne maintenant accessible, située entre la deuxième série d'escaliers et la troisième. Vous y trouverez la quête annexe évoquée plus en détail ci-dessous, mais également la **Perle Errante** n°83 à déterrer (avec trois autres coffres éparpillés

sur la carte) au fond du décor, c'est-à-dire complètement au sud de la carte.

Quête annexe :

- La grosse boule de neige :
Là où vous trouvez la **Perle Errante** n°83 citée juste au-dessus, vous rencontrez Masque de loutre il vous demandera de faire rouler la boule de neige à proximité pour en confectionner une énorme. Passez sur les morceaux de neige au sol, en prenant soin toutefois de ne pas toucher le feu. Lorsque la boule aura atteint une taille suffisante (quasiment la taille de l'image), retournez le voir avec cette dernière et vous recevrez 50 sphères de bonheur.

Kamui (Ezofuji)

Après le point de sauvegarde et le coffre à gauche, faites un tour de la carte en montant par la gauche (profitez-en d'ailleurs pour acquérir Lame Lumière 3, comme évoqué dans la quête annexe ci-après, si vous avez toutefois l'argent nécessaire), puis vous atteignez l'entrée du Temple d'Iriwaku auquel vous accéderez plus tard, et vous pénétrez dans la maison de Tusukuru. Discutez jusqu'à obtenir le Sewapororo, objet nécessaire pour pénétrer dans Yoshipetai. En ressortant de la maison, observez à droite de celle-ci la fleur Konohana qui flotte à votre hauteur, puis utilisez-la pour atteindre un peu plus bas la plate-forme dont le centre n'est pas enneigé. Vous déterrez ainsi deux trèfles et la **Perle Errante** n°86. Utilisez ensuite une nouvelle fleur Konohana à proximité, puis une seconde pour atteindre plus haut un coffre renfermant un **Fragment Solaire**. Continuez ensuite sur ce même plateau pour y trouver au bout la **Perle Errante** n°85 à déterrer à proximité d'un trèfle. Laissez-vous ensuite tomber tout en bas puis poursuivez le parcours toujours en longeant la falaise pour apercevoir une nouvelle fleur Konohana en hauteur. Elle vous permet d'atteindre une plate-forme à gauche où vous récupérez la **Perle Errante** n°84 ainsi qu'un Verre gravé. Sachez qu'il faut avoir acquis la capacité " Rêve de Brume" (en ayant échangé 80 crocs de démon à l'empereur dans la Cité de Seian) pour trouver la **Perle Errante** n°87 en vous téléportant vers un point de sauvegarde situé dans le cercle rocheux légèrement au sud-est de la carte. Le point de sauvegarde le plus proche portant une marque rouge nécessaire à la téléportation est celui de Uepekere. De retour au village de Kamui, prenez enfin la direction de la forêt de Yoshipetai, juste après vous être fait attaquer par un Taureau démon, qui peut être battu avec Brume Occulte en l'attaquant par derrière ou sur les côtés.

Quête annexe :

- Obtenir Lame Lumière 3 :
Lorsque vous vous dirigez vers le nord de la carte en passant par le chemin de gauche, vous pourrez, arrivé au nord-ouest de la carte, sauter à droite du chemin pour atteindre une plate-forme. Détruisez le bloc de fer avec Lame Lumière 2, ce qui vous ouvrira un passage vers une grotte souterraine. Vous devrez à nouveau jeter de l'argent dans le bassin, et cette fois-ci il faudra compter 360 000 ryos, pas moins, pour acquérir cette Lame Lumière ultime.

Yoshipetai

Après avoir rencontré Ushikawa et sauvegardé, vous allez entamer une course contre-la-montre avec Kaipoku pour guide à travers la forêt. Evitez les obstacles du mieux que vous pouvez, en renvoyant leurs projectiles aux arbres maudits avec Lame Lumière et en récupérant scrupuleusement les sabliers afin d'avoir assez de temps pour ouvrir les coffres que vous trouverez en passant. N'oubliez pas que Lame Lumière vous permet aussi de vous libérer d'un éventuel bloc de glace, dans le cas où vous vous feriez toucher par les glaçons et les stalagtites. La course est en trois parties, et sachez que vous récupérerez la **Perle Errante** n°88 dans le premier coffre que vous trouverez juste après la série d'arbres maudits de la deuxième partie de l'épreuve. Suivez les panneaux à la fin des parcours, en sachant toutefois que la **Perle Errante** n°89 sera dans le coffre que vous déterrerez dans le cul-de-sac situé à la fin de la troisième partie (allez vite la chercher puis revenez prendre la direction du panneau pour sortir). Bonne chance. Vous allez ensuite devoir visiter le petit village de Ponkotan, après vous être approché de la source lumineuse à la souche de l'arbre.

Quête annexe :

- Course Bonus dans Yoshipetai :
Après les événements du Temple d'Iriwaku, vous pouvez revenir à l'entrée de la forêt de Yoshipetai pour faire une

course contre Kaipoku qui sera plus difficile, mais qui vous rapportera, outre les sphères de bonheur, la **Perle Errante** n°90.

Ponkotan

Sauvegardez, puis vous devez atteindre la plate-forme en hauteur juste derrière le point de sauvegarde (la première plante à gauche sur la carte), pour y trouver la **Perle Errante** n°91. Pour ce faire, déplacez à la fois Amaterasu et la caméra de manière à apercevoir au-dessus une fleur Konohana et pouvoir l'utiliser. Avancez ensuite jusqu'au grand champignon central et sachez qu'il faut prendre le chemin de droite et vous rendre dans la maison de Miyabi si vous voulez poursuivre sans plus attendre, sans explorer au préalable les environs et récolter d'autres richesses, en vous déplaçant à l'aide des fleurs Konohana. Le marchand, situé à gauche lorsque vous arrivez du point de sauvegarde au Champignon, aura quant à lui une nouvelle épée à vous vendre, Huitième Merveille, si toutefois vous pouvez débourser la somme de 200 000 ryos. Trouvez également la **Perle Errante** n°92 au bout du parcours de fleurs Konohana à gauche de la carte. En sortant de chez Myiabi, revenez vers le champignon et prenez la première à droite pour rejoindre les gardes, devant la porte de la demeure d'Isshaku. Insistez deux fois et vous pourrez rentrer. Suite à la discussion, ressortez du village pour rejoindre Issun. Après le dialogue, empruntez le chemin de derrière pour continuer dans Yoshipetai.

Quêtes annexes :

- Rendez visite à Grand-mère Tampon :
Lorsque vous montez tout en haut de la maison d'Isshaku, après avoir utilisé dans un premier temps un geyser, vous pouvez rejoindre la maison de Grand-mère Tampon en face de vous, en vous servant de la fleur Konohana. Payez le prix qu'elle demande pour que vous puissiez vous adonner librement à l'art de la peinture et ainsi concevoir votre propre sceau. Une fois que vous validez votre dessin, elle doit rester seule et vous reverrez ce dessin plus tard pour... le générique de fin...

- Allez faire votre rapport à Isshaku :
Allez donc voir le vieil homme une fois que vous êtes revenu de la Porte Spirituelle et que Pirika est à Ezofuji. Parlez-lui jusqu'à obtenir la **Perle Errante** n°93, après avoir obtenu 50 sphères de bonheur à l'entrée.

Yoshipetai intérieur

Vous devez à nouveau réaliser un parcours en trois parties, avec cette fois-ci des parchemins maudits qui viendront s'ajouter aux obstacles à éviter pour ne pas perdre de temps (que vous pouvez repousser avec Lame Lumière). La **Perle Errante** n°94 est à récupérer dans le deuxième coffre du premier parcours, quasiment à la fin de celui-ci, après les boules de neige. La **Perle Errante** n°95 est située dans le cul-de-sac à la fin du deuxième parcours, à gauche du panneau vous indiquant la sortie, vers le parchmin maudit qui vous attend. Vous trouverez enfin la **Perle Errante** n°96 dans le premier coffre que vous verrez lors du troisième parcours, là où vous devez utiliser les marques Kabegami pour franchir l'obstacle. A la fin de ce parcours, vous trouverez également un **Fragment Solaire** à déterrer dans le cul-de-sac à droite du panneau de sortie. Vous voici arrivé finalement à la Porte Spirituelle. Sauvegardez donc, puis partez pour un petit voyage à travers le temps...

Village de Kamiki, Plaines de Shinshu, Cave de la Lune - Porte Spirituelle

Vous voici ainsi revenu 100 ans en arrière, à l'époque du véritable loup Shiranui et du guerrier Izanagi. Après avoir déterré un premier coffre derrière la future maison Mandarine, qui porte le nom de maison Pamplemousse, trouvez deux coffres sous l'eau à droite du pont, puis un troisième à sa gauche. Allez maintenant rejoindre la future maison de Susano, qui appartient à Izanagi. Vous trouvez le guerrier en train de... dormir (c'est donc bel et bien génétique...) ! Réveillez-le d'une charge, puis vous devrez le combattre. Il n'est pas spécialement dur à battre, tant que vous esquivez ses grands coups d'épée sautés et que vous annulez avec Lame Lumière son attaque magique où il vous lance plusieurs épées. Le reste n'est plus qu'une question de temps, car vous enchaînerez sans trop de problèmes les combos et autres attaques au pinceau jusqu'à disparition totale de sa barre d'énergie. Suite à la séquence qui va suivre le combat, allez récupérer un dernier coffre sur la plus grande des deux îles, derrière la maison d'Izanagi. Rendez-vous maintenant vers la cascade, et vous trouvez Izanami en train de se baigner. Vous allez devoir avancer très lentement

vers sa robe du sacrifice sans vous faire repérer, en inclinant le stick très peu vers l'avant, de manière à dérober celle-ci pour aller l'enfiler sur Izanagi. Le prochain objectif sera donc de vous rendre à la Cave de la Lune en passant par les Plaines de Shinshu. Notez que le marchand que vous trouverez en sortant du village aura à vous vendre le Miroir de la Trinité ou encore le rosaire Grains de Résurrection pour la somme de 150 000 ryos chacun. À l'entrée des plaines, vous serez attaqué par des soldats d'argile dont vous vous débarrasserez sans problème. Suivez le chemin qui passe sous le torii à votre gauche pour qu'un coffre contenant une Montre en argent apparaisse. Revenez maintenant en arrière pour aller déterrer une Poterie de Kutani au centre du cercle de rochers. Gagnez les hauteurs des plaines, puis allez donc récupérer un coffre qui se trouve à proximité du lac dans lequel il y a une Source de sirène à votre époque. Toujours en direction de la Cave de la Lune, déterrez les quelques trèfles sur le chemin et emparez-vous du contenu du dernier coffre tout en bas à droite de la descente menant à l'entrée. Vous trouvez un nouveau point de sauvegarde après avoir passé celle-ci, et un nouveau combat contre deux Dogus va débuter. Ralentissez-les à l'aide de Brume Occulte et enchaînez les combos en notant toutefois que Lame Lumière est inefficace sur eux. Pour le prochain combat que vous aurez à mener contre Orochi, utilisez les mêmes techniques qui vous ont permis de venir à bout du démon la première fois que vous l'aviez affronté (saoulez d'abord trois têtes pour aller détruire la cloche avec Lame Lumière de préférence, puis occupez-vous ensuite de chaque tête, une par une, pour terminer avec la séquence où vous aiderez Izanagi à venir à bout d'Orochi après avoir dessiné une belle lune dans le ciel). Vous obtenez finalement l'épée Feu du Ciel. Sortez ensuite de la Cave de la Lune avant qu'elle ne s'écroule. De retour à votre époque, rejoignez ensuite Uepekere avec la petite Pirika sur votre dos, puis allez jusqu'aux portes du Temple d'Iriwaku au Nord d'Ezofuji.

Temple d'Iriwaku

L'accueil au temple est des moins chaleureux, et vous devrez utiliser Brume Occulte pour avoir le temps de voir venir les boulets, puis de les renvoyer à leurs propriétaires avec Lame Lumière. Vous déterrez ainsi deux coffres à l'endroit où se trouvaient les canons, dont un qui contient la **Perle Errante** n°97. Après avoir franchi la porte, empruntez le chemin de glace à droite sans trop vous y éterniser toutefois car celui-ci s'effondrera. Après avoir dégelé la porte de droite, vous atteignez la salle de la clé, mais elle se trouve derrière une porte dont l'ouverture nécessite l'équilibrage de la grande balance. Dans un premier temps, faites fondre les glaçons de la partie droite de la balance grâce aux torches prévues à cet effet. Récupérez ensuite dans votre gueule les deux petites plantes situées à droite de la pièce pour aller les déposer sur le côté droit de la balance. Faites-les pousser avec Floraison et la balance s'équilibrera alors. Vous n'avez plus qu'à aller faire rouler la boule de glace tout droit dans l'interrupteur avec Vent Glorieux et ouvrir la porte de la clé. Vous accédez alors à cette dernière et pouvez aller ouvrir le verrou. Dans la pièce suivante, faites fondre le bloc de glace, de manière à remplir le bassin d'eau et ainsi faire apparaître les bulles au centre qui vous permettront de faire jaillir un geyser. Une fois plus haut, repérez la statue de chat en hauteur, puis dessinez les marques sur le mur pour grimper encore plus haut. En montant, utilisez Brume Occulte sur les canons de manière à pouvoir leur renvoyer leurs projectiles et les détruire comme vous l'aviez fait précédemment. Notez que si vous tombez sous la première des roues tournantes bleues qui vont suivre, vous pourrez atteindre un Verre gravé au bout de la corniche, puis revenir en passant par le mur fissuré à faire exploser. Pour passer ces roues d'ailleurs, utilisez également Brume Occulte, puis progressez jusqu'à l'interrupteur qui arrêtera le mécanisme de rotation des roues. Allez à gauche après l'interrupteur, et vous pourrez sauvegarder à droite, après être passé sous le torii d'or. Passez maintenant par la porte située à gauche du point de sauvegarde, puis utilisez une nouvelle fois Brume Occulte, par deux fois, afin de passer le couloir sans problème, en récupérant le contenu du coffre accessible suite à un double saut. Vous voici dehors après avoir passé la porte. Suivez donc le chemin qui monte vers la gauche, en ayant pris soin de dégeler le coffre au départ. Passez les araignées de braise et vous serez bientôt attaqué par un Roi des Tengus. Battez-le en quelques combos en vous plaçant au dessous de lui. Allez ensuite faire exploser le mur dans la fissure située à droite de la machine, puis dégagez les feuilles au sol pour découvrir entièrement le pictogramme. Ce dessin est lié aux trois roues de la machine. Retournez donc dehors après avoir mémorisé les positions des roues sur le dessin, puis dégelez le levier de gauche. Ralentissez ensuite les roues avec Brume Occulte (utilisez-la plusieurs fois de suite de sorte à avoir bien le temps d'agir), puis une fois que les yeux sont dans les positions que vous aviez vues sur le pictogramme, donnez un coup de Lame Lumière au levier. L'opération est à répéter pour chaque roue. Cela va stopper le processus de ventilation, puis vous aurez ensuite une nouvelle constellation à compléter de cinq étoiles. Vous obtenez ainsi le pouvoir Neige Eternelle. De plus, vous obtenez également le dernier bouclier, l'Eruption Solaire, du fait d'avoir réuni les 13 techniques de pinceau. Après avoir essayé votre nouvelle technique sur la pauvre araignée de braise, revenez donc sur vos pas en récupérant la **Perle Errante** n°98 dans le coffre situé en hauteur, là où l'une des trois araignées de braise se déplace verticalement. Utilisez Brume Occulte pour les ralentir dans un premier temps, puis glacez-les au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme pour atteindre le coffre.

Ceci fait, redescendez jusqu'au point de sauvegarde, où vous serez attendu par un Esprit faucheur. Pour le battre, ralentissez-le dans un premier temps, et assenez-lui vos coups les plus efficaces. Regardez l'araignée sur votre droite puis gelez celle-ci de manière à ce qu'elle vous aide à monter sur le pont. Il va s'en suivre un parcours où vous allez devoir évoluer sur les araignées de braise en les glaçant au bon moment de manière à vous en servir comme plate-forme et atteindre les hauteurs du bâtiment. Utilisez Brume Occulte afin d'avoir plus de temps pour agir. Dans le coffre qui se trouve après la première araignée, vous trouvez la **Perle Errante** n°99. Du coffre, sautez sur la plate-forme en-dessous où se trouvent deux torches dont vous vous servez pour dégeler le bloc de glace juste en face.
Cela révèle une fleur Konohana, qui vous permet d'atteindre la plate-forme d'en face. Utilisez ensuite la statue de chat pour monter encore plus haut et franchir le fameux parcours d'araignées de lave. Pour pouvoir glacer l'araignée suivante, utilisez celle sur laquelle vous vous trouvez. Bon courage, car la caméra n'est pas d'une grande aide à certains moments malheureusement. Vous atteignez ensuite une pièce dans laquelle il faudra utiliser Brume Occulte à plusieurs reprises, pour ralentir les roues sans oublier d'aller chercher le trésor contenant la Carte du Temple d'Iriwaku à droite. Faites fondre le bloc de glace qui obstrue le passage à l'aide de l'Enfer Sacré, ou en traçant un trait partant de la torche jusqu'à celui-ci. Poursuivez, puis après avoir passé les deux plates-formes tournantes sans trop de problèmes, il vous faut utiliser Brume Occulte sur la plate-forme dorée, puis la glacer au bon moment pour passer. Vous atteignez ensuite un nouveau couloir sans fond, mais plutôt des cristaux de glace qui flottent à votre hauteur. Tracez un trait partant du glacier proche de vous jusqu'à ces cristaux afin de créer des plates-formes de glace qui vous permettront de traverser. Vous revoici dehors, où vous poursuivrez votre route sur la gauche. Comme vous l'avez fait à l'instant pour traverser le couloir, glacez donc les cristaux qui flottent dans l'air pour faire apparaître des plates-formes de glace vous permettant de monter plus haut. Après la série d'arbres maudits, vous pénétrez à nouveau dans le donjon en passant une nouvelle porte. Pour passer les flammes, utilisez Vent Glorieux. Détruisez ce gros canon en faisant disparaître d'une part les flammes, puis en ralentissant le temps avec Brume Occulte. Là, attendez le moment idéal pour lui renvoyer sa boule avec Lame Lumière. Le couloir suivant possède un sol de glace fragile, aussi hâtez-vous d'aller vers le bout du couloir en ayant détruit à mi-chemin ce canon gênant. Vous atteignez une salle où se trouve un nouveau point de sauvegarde, ainsi que deux coffres à dégeler. Le combat qui va suivre derrière cette zone va vous opposer à Nechiku. Vous n'aurez pratiquement rien à faire pendant ce combat, car votre double Shiranui va s'occuper quasiment à lui seul de l'ennemi. Contentez-vous de renvoyer ses attaques avec Lame Lumière jusqu'à ce qu'il soit étourdi, où vous pourrez le toucher avec la même attaque. Shiranui utilise également des techniques de pinceau avec vous. Rechiku entre en scène au moment où vous alliez achever Nechiku. Après la séquence, allez récupérer la pièce qui s'est échappée des deux démons lorsque Shiranui leur a foncé dessus, puis parlez à Okikurumi. Allez ensuite ouvrir la porte verrouillée avec cette pièce, à côté du point de sauvegarde. Vous vous retrouvez dehors où se trouvent 4 canons à côté de vous, puis 5 plus loin qui vous bombarderont si vous essayez tout de suite de traverser le précipice en glaçant les cristaux. Allumez les mèches des deux canons fixes à l'aide des torches à proximité, ce qui détruira déjà deux canons adverses en face. Attendez que les deux canons tournants soient à un quart de tour avant de pointer vers leurs cibles respectives, dans la même direction que les canons fixes, puis allumez leur mèche. Celle-ci mettra un quart de tour à se consumer et les canons feront feu au bon moment. Il ne reste plus qu'un canon à détruire, le doré du milieu. Ayant créé des plates-formes de glace, en gelant les cristaux flottant au-dessus du précipice avec un trait de pinceau partant d'un glacier, vous vous engagez sur les premières plates-formes en prenant soin de ralentir le temps avec Brume Occulte de façon répétée (ce qui permettra non seulement à vos plates-formes de se détruire moins vite, mais aussi de vous laisser le temps de voir le projectile ennemi arriver et de le renvoyer d'un coup de Lame Lumière). Avant de rentrer dans la pièce, faites fondre le bloc de glace sur votre gauche pour former une boule de glace. A l'aide de Vent Glorieux, amenez celle-ci dans la pièce, car vous en aurez besoin pour geler les roues qui tournent trop vite pour pouvoir les passer seulement avec Brume Occulte. Utilisez ce pouvoir après avoir au préalable gelé les roues, cela les gardera immobiles plus longtemps. Allez chercher la clé à droite de la pièce (par rapport à là où vous êtes entré) en faisant sauter une bombe à cet endroit, puis n'oubliez pas le coffre à gauche de la salle. Ressortez ensuite de cette dernière en déverrouillant la porte au fond à gauche. Vous atteignez une dernière pièce avant le combat final, où vous pourrez dégeler les coffres avec Enfer Sacré ou en utilisant le bouclier Eruption Solaire, qui une fois équipée en arme principale vous permet de l'utiliser comme une torche avec votre pinceau.
Refaites le plein éventuellement grâce au marchand, sauvegardez, et c'est parti ! Un nouveau combat s'engage donc, et vous aurez l'aide d'Okikurumi. Repoussez les attaques avec Lame Lumière ou esquivez, puis utilisez le feu pour allumer les bombes que Nechiku prépare. De même, envoyez la foudre sur l'épée de son frère lorsqu'il brandit celle-ci. Vous devrez alors, en pressant longuement le bouton triangle puis en relâchant, envoyer Okikurumi à l'attaque, puis lorsque vos ennemis sont à terre, vous pourrez enchaîner les coups habituels. Vous obtenez un **Fragment Solaire** après le combat.

Arche de Yamato

Notez que si vous pénétrez dans l'arche, vous ne pourrez plus revenir en arrière ensuite pour accomplir d'éventuelles quêtes annexes ou récolter les Perles Errantes qu'il vous manque. Finissez donc ce que vous avez à faire avant de monter dans l'Arche.
Montez le long du chemin d'arc en ciel pour rejoindre l'Arche de Yamato, où vous trouverez un marchand sur la gauche qui vous permettra d'obtenir le rosaire Collier des Neiges pour 500 000 ryos. Vous devrez ensuite affronter 5 boss que vous avez déjà vus (Reine Araignée, Ekibyo, Kyubi, Orochi et Casque Ardent), avant le combat final contre Yami, au centre de l'arche. Le combat contre ce dernier se déroulera en cinq parties. Dans un premier temps, vous allez perdre tous vos pouvoirs de pinceau céleste. Attaquez tout de même Yami, en utilisant des Charmes de purification de préférence, jusqu'à récupérer Renaissance. Vous pouvez réparer le sol grâce à cette technique et il vous est à nouveau possible d'utiliser vos armes. Frappez Yami jusqu'à avoir récupéré Lame Lumière et Floraison. Vous pourrez ensuite lui renvoyer ses projectiles pour l'étourdir et utiliser Floraison pour dévoiler son point faible. C'est bien sûr sur ce dernier qu'il faudra concentrer vos attaques. Yami va ensuite changer de forme et récupérer une barre de vie toute neuve. Continuez à le frapper, puis lorsque vous aurez récupéré Bombe Flamboyante vous pourrez vous en servir contre lui. Lorsqu'il sera enflammé, utilisez Flot Majestueux de manière à éteindre les flammes et l'assommer en utilisant les petites fontaines autour de vous. Lorsque vous aurez récupéré Clair de Lune, vous pourrez l'utiliser lorsque l'ennemi sera étourdi et il dévoilera également son point faible. Attaquez-le ainsi jusqu'à ce qu'il change une troisième fois de forme. Vous devrez ensuite arrêter les trois rouleaux défilant avec Lame Lumière, et selon ce que vous obtiendrez, Yami attaquera, vous lancera des objets utiles, ou encore vous rendra d'autres techniques de pinceau. Comme d'habitude, renvoyez-lui ses projectiles avec Lame Lumière et débarrassez-vous du feu et de la glace éventuelle avec les techniques adéquates. Après avoir récupéré Brume Occulte, servez-vous de cette technique pour arrêter les rouleaux sur la boule bleue et Yami dévoilera son point faible que vous attaquerez. Lors de sa quatrième forme, évitez ses attaques jusqu'à ce qu'il dévoile son orbe bleue que vous pourrez toucher avec Lame Lumière. Frappez-le lorsqu'il est étourdi puis vous récupérerez encore des techniques de pinceau. Renvoyez-lui ses roquettes avec Lame Lumière, continuez à frapper son point faible et lorsque vous aurez récupéré Éclair Souverain, lancez la foudre sur ses deux épées au moment où il les brandit. Vous pouvez même lancer la foudre directement sur le coeur si vous êtes toutefois assez rapide, car il le cachera rapidement, même si vous espérez bloquer le temps en maintenant R1. Les choses sérieuses commencent lorsque Yami atteint sa forme finale. Puisqu'il est invulnérable, évitez toutes ses attaques du mieux que vous pouvez, puis utilisez Soleil Divin pour éclaircir les ténèbres et ainsi faire rouler son coeur au sol. Attaquez, puis recommencez l'opération lorsque le ciel noircit à nouveau. Vous pouvez également frapper le centre de sa main lorsqu'elle est à proximité. Utilisez toutes vos ressources en abusant de Charmes de purification ! Yami est vaincu... Il ne vous reste plus qu'à contempler la fin de cette épopée grandiose qu'est Okami...

Complément

Le fait d'obtenir toutes les Perles Errantes du jeu vous permettra d'acquérir le Rosaire Suprême lors d'une nouvelle partie d'Okami, après avoir fini le jeu une première fois. Celui-ci donne à Amaterasu énergie et encre infinie. Voici un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement l'emplacement d'une **Perle Errante** dans cette solution. Elles sont indiquées en gras.

Perle Errante n° :	**Se reporter au paragraphe :**
01	Introduction
02	Village de Kamiki
03	Village de Kamiki (2)
04	Village de Kamiki (3)
05	Plaines de Shinshu (2)
06	Plaines de Shinshu (2)
07	Plaines de Shinshu (2)
08	Plaines de Shinshu (2)
09	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
10	Quêtes annexes Plaines de Shinshu (2)
11	Vallée de Hanasaki
12	Forêt d'Agata
13	Forêt d'Agata

14	Forêt d'Agata
15	Forêt d'Agata (2)
16	Forêt d'Agata (2)
17	Forêt d'Agata (3)
18	Ruines de Tsutamaki
19	Ruines de Tsutamaki
20	Ruines de Tsutamaki
21	Campagne de Takamiya
22	Campagne de Takamiya
23	Campagne de Takamiya
24	Campagne de Takamiya (3)
25	Campagne de Takamiya (3)
26	Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
27	Village de Kusanagi
28	Village de Kusanagi
29	Village de Kusanagi (3)
30	Auberge de Sasabe
31	Auberge de Sasabe
32	Auberge de Sasabe
33	Sanctuaire du Vent
34	Sanctuaire du Vent
35	Quête annexe Sanctuaire du Vent
36	Sekisho
37	Sekisho
38	Sekisho
39	Sekisho
40	Sekisho
41	Péninsule de Ryoshima (2)
42	Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
43	Péninsule de Ryoshima (2)
44	Quête annexe Péninsule de Ryoshima
45	Quête annexe Péninsule de Ryoshima
46	Cité de Seian - Quartier Populaire
47	Cité de Seian - Quartier Populaire
48	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
49	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
50	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Populaire
51	Cité de Seian - Quartier Noble
52	Cité de Seian - Quartier Noble
53	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
54	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
55	Cité de Seian - Quartier Noble (2)
56	Quêtes annexes Cité de Seian - Quartier Noble
57	Le navire naufragé
58	Le navire naufragé
59	Palais Impérial
60	Nord de Ryoshima
61	Nord de Ryoshima
62	Nord de Ryoshima
63	Nord de Ryoshima
64	Nord de Ryoshima
65	Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
66	Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
67	Tour du chat abandonné
68	Tour du chat abandonné

69	Tour du chat abandonné
70	Palais du Dragon
71	Palais du Dragon
72	Palais du Dragon
73	Quêtes annexes - Palais du Dragon
74	Kamui
75	Kamui
76	Kamui
77	Kamui
78	Quêtes annexes - Kamui
79	Quêtes annexes - Kamui
80	Uepekere
81	Uepekere
82	Uepekere
83	Uepekere
84	Kamui (Ezofuji)
85	Kamui (Ezofuji)
86	Kamui (Ezofuji)
87	Kamui (Ezofuji)
88	Yoshipetai
89	Yoshipetai
90	Quête annexe - Yoshipetai
91	Ponkotan
92	Ponkotan
93	Quêtes annexes - Pokotan
94	Yoshipetai intérieur
95	Yoshipetai intérieur
96	Yoshipetai intérieur
97	Temple d'Iriwaku
98	Temple d'Iriwaku
99	Temple d'Iriwaku

Voici enfin un récapitulatif qui vous permet de rechercher rapidement les paragraphes concernés par l'emplacement des 15 Fragments Solaires, indiqués en gras dans cette soluce :

Vallée de Hanasaki
Village de Kamiki (2)
Quêtes annexes - Campagne de Takamiya
Sanctuaire du Vent
Village de Kusanagi (3)
Quêtes annexes Péninsule de Ryoshima
Le navire naufragé
Cité de Seian - Quartier Populaire (2)
Quêtes annexes - Nord de Ryoshima
Tour du chat abandonné
Quêtes annexes - Kamui
Uepekere
Kamui (Ezofuji)
Yoshipetai intérieur
Temple d'Iriwaku

INVINCIBILITÉ

Trouvez les 100 perles errantes pour obtenir le rosaire suprême qui permet d'avoir de l'encre et de l'énergie infinies. La centième est acquise en terminant le jeu une fois.

THÈME PRINCIPAL EN 8 BITS

Après avoir terminé le jeu, allez dans les Cadeaux de Issun et sélectionnez les musiques du jeu. La dernière s'appelle "A suivre". Sélectionnez-la et attendez une dizaine de secondes après la fin pour entendre une version 8 bits du thème du jeu.

One Piece Unlimited Adventure

© Namco Bandai / Ganbarion

+ D'INFOS FORUM

MODE SURVIVAL

Le mode Survival se débloquera lorsque vous aurez déverrouillé tous ces personnages en mode VS.

Bazooka Marine	Battez-le à Seaside Zone
Blue Demon General	Battez-le à Cave Zone
Cluster Demon Soldier	Battez-le à Cave Zone
Crimson Demon General	Battez-le à Cave Zone
Knuckle Pirate	Battez-le à Ruins Zone
Marine Corps Chief	Battez-le à Jungle Zone
Normal Marine	Battez-le à Seaside Zone
Pistol Pirate	Battez-le à Jungle Zone
Sabre Pirate	Battez-le à Jungle Zone
Sword Demon Soldier	Battez-le à Cave Zone
World Government Agent	Battez-le à Ruins Zone

PERSONNAGES (MODE VERSUS)

Aokiji

Battez-le dans la zone dimensionnelle.

Arlong

Battez-le en mode Story dans la zone de la grotte.

Barbe-blanche

Battez-le dans la zone dimensionnelle après avoir obtenu la baleine d'or pour atteindre cette zone.

Bone Clay

Battez-le dans la zone du bord de mer.

Calgara

Battez-la dans la zone de la jungle près du point de pêche.

Crocodile

Battez-le dans la zone de la grotte après avoir pulvérisé le mur avec un de vos personnages.

Ener

Battez-le en mode Story dans la zone des ruines.

Kaku

Battez-le dans la zone de la jungle.

Lucci

Battez-le dans la zone dimensionnelle.

Mihawk

Battez-le en mode Story dans la zone de la plage des fossiles.

Paulie

Battez-le dans la zone de la grotte.

Portgas D. Ace

Battez-le dans la zone de la montagne.

Rampaging Chopper

Battez-le dans la zone de la montagne après avoir obtenu un médicament de résurrection pour atteindre cette zone.

Rob Lucci

Battez-le dans la zone dimensionnelle.

Shanks

Battez-le dans la zone de la montagne.

Smoker

Battez-le juste avant d'entrer sur la plage des fossiles.

Spandam

Battez-le dans la zone des ruines.

Vivi

Battez-la dans la zone des ruines.

One Piece Unlimited Cruise 1 : Le Trésor sous les Flots

© Namco Bandai / Ganbarion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES DU MODE VS

Ace	Battez-le durant l'aventure
Aokiji	Battez-le durant l'aventure
Arlong	Battez-le en mode Boss Rush (10ème tour)
Barbe-Noire	Battez-le durant l'aventure
Boss de fin	Battez-le durant l'aventure (en Hard)
Boss de Unlimited Adventure	Battez-le durant l'aventure
Buggy	Battez-le durant l'aventure
Calgara	Battez-la en mode Boss Rush (20ème tour)
Don Krieg	Battez-le durant l'aventure
Ener	Battez-le durant l'aventure
Kuma	Battez-le durant l'aventure (en Hard)
Kuro	Battez-le durant l'aventure
Monster Chopper	Battez-le durant l'aventure
Moria	Battez-le durant l'aventure
Nightmare Luffy	Battez-le durant l'aventure
Spandam	Battez-le durant l'aventure
Wapol	Battez-le durant l'aventure

A cette liste s'ajoutent les ennemis génériques qui se débloquent lorsque vous trouvez les morceaux de carte au trésor qu'ils détiennent.

MODE BOSS RUSH (SURVIVAL)

Après avoir terminé le jeu, revenez sur la cinquième île et examinez le monument qui se trouve dans la partie droite de l'île. Vous débloquerez alors le mode Boss Rush qui se déroule en 50 rounds, avec ou sans objets (Normal ou Hard). Si vous terminez ce mode, vous recevrez la Team Attack (Raikotsuken).

BOSS OPTIONNELS

Ile 1	Buggy
Ile 2	Nightmare Luffy
Ile 3	Monster Chopper
Ile 4	Boss de fin d'Unlimited Adventure
Ile 5	Arlong et Calgara (Boss Rush)

CARTES AUX TRÉSORS

Collectez les morceaux de cartes aux trésors pour débloquer les ennemis de base (soldats de la marine, zombies, pirates...) en mode Versus. Chaque type d'ennemis est susceptible de laisser derrière lui un morceau de carte.

QUADRUPLE ATTAQUE COMBINÉE

Si vous réussissez à terminer les 50 niveaux du mode Survie, un coffre apparaîtra. Il contient une attaque spéciale combinée pour Nami, Robin, Brook et Usopp.

CHANGER DE TENUE

Après avoir terminé le jeu, lancez une partie New Game + en mode difficile pour trouver un nouveau coffre sur le bateau. Il contient les clés des vestiaires et permet de changer de tenues en allant dans la chambre des filles.

DÉBLOQUER L'ACCÈS AUX BOSS PRINCIPAUX

Ile n°1

Accès à Kuma

1 Cristal

Il se trouve au bord de l'eau, près de la plage, dans un coffre.

3 morceaux de fer

Facilement récupérables sur les gardes de la marine trainant sur l'île. Tuez-les en mode Furie pour loot un objet par garde avec 100 % de chance. Le mode Furie est actif une fois toutes les combinaisons affichées à l'écran terminées.

Accès à Eneru

1 Machaon

C'est un papillon de la première île. Pour en capturer, il vous faudra un filet en état de marche. Pour se faire, allez sur le Sunny et ramassez une toîle d'araignée puis parler à Usopp pour qu'il fabrique le filet.

Ile n°2

Accès à Kuro et Krieg

3 Os mystérieux

Récupérables en détruisant les piques plantés dans le sol.

1 Gélule analeptique

Elle se fabrique en Chimie de base avec Chopper. Pour obtenir les 4 herbes médicinales ainsi que l'herbe amère, il vous suffit de couper les buissons/fleurs dans la nature.

Accès à Gecko Moria

30 poudres noires

Le moyen le plus rapide est de fabriquer ces dernières. Pour se faire, il vous faudra 3 roches explosives et 1 bois. Le bois se trouve facilement sur les troncs d'arbres à couper. En ce qui concerne les roches explosives, il vous suffit de détruire des rochers explosifs qui se mettront en travers de votre chemin sur l'île.

3 glaises

Pour les obtenir, il faut creuser le sol sur les endroits indiqués par une croix. Mais tout d'abord, il vous faut une pioche. Elle se trouve sur le Sunny à l'étage.

Ile n°3

Accès à Wapol

1 crème isolante

Se crée en Chimie. Vous aurez besoin de capturer un lézard des glaces avec le filet. On en trouve dans les grottes sur l'île.

1 mélange double-action

Il se crée en Chimie. Pour sa fabrication vous aurez besoin d'une gellule double-action ainsi qu'une gelée royale. Les gelées royales se trouvent au nord de la première île sur des arbres. Pour accéder à ces arbres, il faudra piocher un bout de roche pour débloquer un champignon qui fera office de trampoline jusque la plate-forme suivante, lieu où se trouvent les arbres à taper. Pour la conception de la gellule double-action en alchimie il vous faudra : 2 champignons étranges (sur les zombies), un nectar et une herbe amère. L'herbe amère et le nectar se trouvent en détruisant la nature.

Accès à Ao Kiji et Spandam

1 scarabée des glaces

Il se pose sur les arbres de l'île.

15 éclats de glace

Vous en obtiendrez facilement en piochant les minerais de glace.

Ile n°4

Accès à Ace

1 scarabée dragon

Il se pose sur les arbres prochent de l'artéfact à activer.

50 bombes

A fabriquer chez Ussop. Pour se faire, il vous faudra 30 poudre noire (en chimie) ainsi qu'une glaise.

Accès à Barbe Noire

1 tarte aux cerises

Elle se crée en Cuisine. Pour sa création, vous aurez besoin de 3 fruits rouges, 1 sirop, 1 oeuf mystérieux et 1 farine. Les fruits rouges se trouvent sur les arbres à l'Est de la seconde île. Le sirop se fabrique en Chimie avec les ingrédients suivants : 4 nectars et 1 sève gluante (que vous obtiendrez en capturant des scarabées sur la seconde archipel). L'oeuf mystérieux s'obtient en détruisant la nature et la farine se trouve sur la plage de la première île dans des tonneaux en bois.

5 pierres volcaniques

Il suffit de piocher sur les croix dans la zone où vous avez affronté Ace.

3 mélanges double-action

Voir l'accès à Wapol.

Ile n°5

Accès au Boss Final

1 taupe

A capturer dans les tunnels sous-terrain de la quatrième île.

50 bombes

A fabriquer chez Usopp.

OneChanbara : Bikini Zombie Slayers

© D3 Publisher / Tamsoft 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Hard

Terminer le mode Normal avec n'importe quel personnage.

Violent

Terminer le mode Hard avec n'importe quel personnage.

Berserk

Terminer le mode Violent avec n'importe quel personnage.

JOUER AVEC MISERY

Terminer le mode Story de Saki dans n'importe quel mode de difficulté.

COSTUMES

Costumes de Aya (4 tenues)

Débloquez les quêtes 10, 20 et 30, et terminez le mode Story dans n'importe quel mode de difficulté.

Costumes de Misery (3 tenues)

Débloquez les quêtes 10, 20 et 30.

Costumes de Reiko (3 tenues)

Débloquez les quêtes 10, 20 et 30.

Costumes de Saki (4 tenues)

Débloquez les quêtes 10, 20 et 30, et terminez le mode Story dans n'importe quel mode de difficulté.

5ème costume de Aya et Saki

Appuyez sur Z à l'écran de sélection des personnages.

Onslaught

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

NOUVEAUX MODES DE DIFFICULTÉ

Difficulté Expert

Terminer le jeu en Difficile.

Difficulté Ultra

Terminer le jeu en Expert.

ARSENAL AMÉLIORÉ

Armes de niveau 2

Fusil d'assaut

Caisse de la mission 5.

Grenades

Terminer les missions 1, 2 et 3 en Normal (rang S).

Lance-roquettes

Terminer les missions 9, 10 et 11 en Normal (rang S).

Fusil à pompe

Caisse de la mission 11.

SMG

Caisse de la mission 3.

Fouet

Terminer les missions 5, 6 et 7 en Normal (rang S).

Armes de niveau 3

Fusil d'assaut

Terminer le jeu en difficulté Ultra.

Grenades

Terminer les missions 1 à 8 en Difficile (rang S).

Lance-roquettes

Terminer les missions 1 à 12 en Ultra (rang S).

Fusil à pompe

Terminer le jeu en Expert.

SMG

Terminer le jeu en Difficile.

Fouet

Terminer les missions 1 à 8 en Expert (rang S).

Opoona

© Koei / Arte Piazza 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ETOILES DE RANG FINAL

Etoile 5ème habitant

S'obtient en récupérant le permis ranger Landroll 5 étoiles. Vous devez le faire avant de parler à la femme qui permet d'obtenir l'étoile 5ème habitant.

Etoile 6ème habitant

S'obtient en parlant à la femme située au niveau inférieur de l'hôtel Tokione de Moon Forest après avoir passé la nuit.

Permis Ranger Landroll 5 étoiles

S'obtient en remportant 100 combats via le serveur d'Intelligent Sea.

Pangya! Golf with Style

© Tecmo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS SUPER NINTENDO

Les gants

Battre Mayumi dans un match "Chance" en mode Match Play.

Les chaussures

Battre Mochiro dans un match "Chance" en mode Match Play.

Phantom Brave

© Koei / Nippon Ichi Software

+ D'INFOS FORUM

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, rendez-vous sur Phantom Island et parlez avec l'esprit noir (choisissez la première réponse). Terminez ensuite le mode "Another Marona" pour pouvoir jouer avec Raphael, Sprout, Walnut et Carona en mode New Game +.

Phoenix Wright : Ace Attorney

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Quelques conseils

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

"Phoenix Wright - Ace Attorney " a de très nombreuses similitudes avec un jeu d'aventure point and click classique. Il est donc très important que, comme dans ce type de jeu, vous n'hésitiez pas à mettre toutes les chances de votre côté pour trouver des indices.
La première chose inévitable est de passer systématiquement en revue tous les sujets de conversation possible avec chacun des personnages. Cela vous permettra le plus souvent de dénicher des pièces à conviction mais également de bien comprendre la psychologie des différents protagonistes.

Lors des procès et plus particulièrement lors des témoignages, il est vraiment important d'attaquer à chaque déclaration du témoin. Non seulement parce que cela permet de faire avancer l'intrigue à plusieurs endroits mais aussi pour obtenir un complément d'information non négligeable qui débloque beaucoup de situations.

Le dernier point concerne la possibilité d'examiner certains environnements. Cette Solution vous dit où regarder pour faire avancer l'histoire mais beaucoup de nouvelles lignes de dialogues apparaissent selon où vous visez et avec qui.

Soyez donc curieux et exhaustif et il y a très peu de chance que vous vous retrouviez bloqué par une énigme.

Episode 1 : La première Volte-face

L'introduction de cette première affaire montre une jeune femme assassinée par un homme avec un costume violet. Elle a été frappée par un objet contendant et le criminel semble décidé à faire accuser quelqu'un d'autre...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

On retrouve ensuite Phoenix Wright et sa patronne Mia Fey qui se préparent à commencer le premier procès du jeune avocat. Notre héros est très nerveux et on apprend qu'en plus, l'accusé, Paul Defès, est l'un de ses meilleurs amis.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le procès commence alors et le juge n'a rien trouvé de mieux pour vous calmer que de commencer la séance en vous posant quelques questions sur l'affaire en cours. Répondez d'abord que l'accusé se nomme Paul Defès. La deuxième question implique que vous regardiez dans le dossier puis les profils pour annoncer le nom de la victime : Cindy Stone. La réponse à la troisième et dernière question est Assommée par un objet lourd ce que l'on a pu voir dans la cinématique d'introduction ou encore dans le dossier en regardant le rapport d'autopsie. S'en suit alors le rappel des faits par votre charmant adversaire, Victor Boulay, où l'on voit la statue qui a servi au meurtrier ajoutée au dossier comme pièce à conviction. Le premier témoignage est celui de l'accusé et le moins que l'on puisse dire, c'est que sa nervosité ne vous facilite pas la tâche. Le Passeport de la victime est ensuite accepté comme pièce à conviction. Lorsque M. Boulay évoque les nombreuses relations de Mme Stone, Laissez votre client répondre et faites-lui signe de Dire la vérité lorsque la cour lui demande si il était chez la victime le jour du crime. Vient alors le témoignage de Frank

Khavu, l'homme au costume violet qui est censé avoir "découvert " le corps peu après l'assassinat. Il explique qu'il a vu le cadavre juste après avoir aperçu l'accusé s'enfuir puis qu'il a cherché une cabine pour appeler la police car le téléphone de Mme Stone ne fonctionnait pas. On ajoute alors à la liste des pièces à conviction un Relevé de panne de courant pour justifier ce témoignage. C'est maintenant à vous de jouer et de confronter ce faux témoignage aux pièces du dossier afin de trouver une incohérence. Lorsque M. Khavu précise qu'il était 13 heures, regardez dans le dossier le Rapport d'autopsie. En effet il est précisé que le décès a eu lieu entre 16h et 17h. Présentez cette preuve à la cour et regardez le criminel qui commence à être aussi nerveux que vous. Il ne se dégonfle pas malgré tout et fournit un autre témoignage prétextant avoir entendu l'heure sur une émission enregistrée à la télé. Seulement il n'y avait pas de courant à ce moment-là ! Présentez donc le Relevé de panne de courant au juge. Le rideau commence à se lever mais le témoin tente tout de même un nouveau témoignage. Cette fois-ci, il prétend que l'arme du crime était une pendule. Montrez donc tout naturellement la Statue comme preuve pour voir le meurtrier commencer à perdre son sang-froid. Boulay intervient alors et montre que la statue est en fait une sorte d'horloge parlante. Mais ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez Oui lorsque l'on vous demande si cette déclaration est toujours gênante. En effet, pour savoir que c'est une pendule, le témoin a dû la tenir dans sa main. Vous pouvez donc affirmer que le témoin est Entré dans l'appartement. Phoenix prend ensuite le relais et pousse le témoin dans ses derniers retranchements. Pour prouver que c'est bien la statue qu'il a entendue, demandez de Faire retentir la pendule. Elle retarde effectivement de 3h et ça commence à sentir le roussi pour le criminel. Pour se défendre, M. Khavu précise qu'il n'y a aucun moyen de savoir si la pendule retardait déjà lors du meurtre. Ne vous avouez pas vaincu pour autant et répondez à votre patronne que Vous pouvez imaginer pourquoi cette pendule retardait. Regardez Le passeport de la victime pour voir qu'elle était à Sidney la veille du crime et présentez-le comme preuve. Ceci va permettre de justifier le décalage horaire et de définitivement griller les fusibles du nouvel accusé.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous venez de gagner votre premier procès et tout le monde vous félicite. Votre ami Paul reste cependant très déprimé à cause des révélations faites sur son ex petite amie. Montrez-lui La statue pour lui prouver qu'elle tenait à lui. Il repart rassuré et même si vous comprenez qu'il ne vous paiera probablement jamais, vous gagnez quand même un dîner avec votre patronne ce qui n'est vraiment pas plus mal...

Episode 2 : La Volte-face des soeurs

Cette fois-ci, la cinématique d'introduction vous montre un appel de votre patronne à sa soeur, Maya Fey. Mia lui demande de garder quelques preuves pour elle cachées à l'intérieur de la statue pendule du procès précédant. S'en suit une séquence montrant le meurtre de votre patronne qui se fait assommer par un inconnu au brushing pour le moins original.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

On retrouve ensuite Phoenix qui se rend au bureau pour aller dîner avec son boss. Choisissez de vous déplacer vers le cabinet pour découvrir le corps de Mme Fey et sa soeur pleurant à côté. Commencez par examiner la salle pour prendre La statue qui a une nouvelle fois servi au criminel ainsi que les Eclats de verre du lampadaire en cliquant sur le cadavre. Intéressez-vous ensuite au Petit bout de papier juste à côté de la main de Mia pour l'ajouter au dossier. Puis déplacez-vous dans la partie droite de la salle et cliquez sur le téléphone du bureau. Vous verrez alors la voisine de l'hôtel d'en face qui s'affole et appelle la police. Revenez donc dans la salle d'accueil et parlez avec la petite soeur de votre supérieure de tous les sujets disponibles. Présentez-lui le Bout de papier avec son nom dessus pour avoir plus d'explications. C'est le moment que choisit l'inspecteur Dick Tektiv pour rappliquer et après un raisonnement aussi bref que bancal, il emmène Maya au poste de police.

Centre de détention : Parloir

Phoenix décide d'aller voir Maya au poste et après une brève discussion, la jeune fille lui demande si il compte la défendre des lourdes accusations qui pèsent sur elle. Répondez que vous la défendrez Si elle le souhaite et discutez avec elle de tous les sujets proposés petit à petit pour voir la Note de Maya ajoutée au dossier et comprendre un peu mieux les circonstances du crime. Acceptez lorsqu'elle vous demande peu après d'aller chercher un certain Samuel

Rosenberg pour la défendre lors du procès mais avant de partir, présentez-lui le Bout de papier avec son nom et rassurez-la en lui disant que Vous la croyez quand elle dit qu'elle ne comprend pas. Déplacez-vous ensuite vers le cabinet Fey & Co pour retrouver l'aimable inspecteur D.Tektiv.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

L'endroit grouille de policiers et l'inspecteur vous saute littéralement dessus lorsqu'il vous voit. Cliquez sur Inspecteur Dick Tektiv lorsqu'il cite votre nom et discutez un peu avec lui des deux soeurs concernées par cette affaire pour obtenir un précieux Rapport d'autopsie. Lorsqu'il vous questionne à propos d'un certain Hunter, répondez que vous ne le connaissez Pas du tout puis présentez-lui ensuite la Note de maya et dites-lui De façon détournée pourquoi vous désirez récupérer le mobile. La formidable intelligence de l'inspecteur ne décèlera pas la feinte et il ajoutera bien gentiment le Portable de Maya à votre dossier tout en vous donnant l'adresse du témoin qui vous a dénoncé le soir du meurtre. Profitez donc de cette occasion pour aller lui rendre une petite visite.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Vous êtes dès le départ accueilli par une charmante jeune fille du doux nom de Masha Vril ce qui n'améliore pas l'état de nerfs de notre héros. Examinez tout de même la chambre et plus particulièrement le tiroir ouvert de la commode de gauche. Masha n'a pas l'air d'aimer les fouineurs et vous bloque le passage immédiatement. Discutez donc avec elle des trois sujets proposés et lorsqu'elle vous a bien fait comprendre que vous la dérangez, allez chercher votre confrère au cabinet d'avocats Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Votre collègue a l'air d'humeur plutôt changeante et quelque chose semble beaucoup le gêner lorsqu'il apprend que vous venez le chercher pour qu'il protège Maya. En effet, il refuse avant même que vous ayez pu lui demander quoi que ce soit et si vous parlez avec lui, il vous dira même que personne n'acceptera de prendre ce dossier en charge. Ne persistez donc pas et allez annoncer la triste nouvelle à la pauvre petite Fey.

Centre de détention : Parloir

Le refus de Rosenberg attriste beaucoup la petite mais parlez-lui tout de même de sa famille et plus particulièrement de sa mère et son ennemi. Comme vous êtes un avocat consciencieux et responsable, choisissez de Défendre Maya et dites-lui que vous pensez que Ce n'est pas elle la coupable. Cette action remontera beaucoup le moral de la jeune fille même si, en lui présentant son Portable, elle sera un peu choquée d'entendre la voix de sa soeur. Laissez Maya pour le moment et retournez rendre visite à Mlle Vril à l'hôtel Gatewater.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Cette fois-ci, c'est le groom qui vous accueille car la locataire s'est absentée. Profitez de son absence pour ouvrir ce fameux tiroir et découvrir une Bande d'écoute qui risque de beaucoup vous aider pour le procès du lendemain.

Tribunal fédéral : Salle d'audience n°1

C'est le jour J et l'audience commence tout de suite avec le témoignage de notre ami le bon vieil inspecteur Tektiv. Il débute en ajoutant au dossier le Plan du bureau puis enchaîne avec une déposition rappelant les faits qui se sont produits le jour du crime de manière plutôt honnête. Attaquez-le néanmoins lorsqu'il dit avoir arrêté Maya sur une description de Mme Vril car cela ne constitue en rien une preuve irréfutable. Cela ne déstabilisera pas le commissaire pour autant mais l'obligera à fournir un témoignage revu et corrigé où il évoque le bout de papier avec le nom de Maya dessus. Cette fois-ci, attaquez-le lorsqu'il dit avoir trouvé le bout de papier à côté du corps de la victime et affirmez que c'est L'assassin qui l'a écrit. Puis, laissez-le aller jusqu'au bout de sa déclaration et lorsqu'il annonce que la victime a écrit le message avant de mourir, présentez le Rapport d'autopsie au juge afin de lui prouver que la victime est morte sur le coup. Benjamin Hunter ne voit pas les choses sous cet angle-là et lorsque vous lui direz que vous avez obtenu ce rapport Le lendemain du meurtre, il contre-attaquera avec un rapport plus récent stipulant une mort plus lente que

prévue. Ajoutez que Vous êtes un fourbe pour voir notre cher ami Tektiv se faire dûment réprimander et aussi obtenir le Rapport d'autopsie mis à jour.

On passe ensuite au témoignage de la jolie Masha qui use d'emblée de ses charmes pour séduire la cour et augmenter la pression artérielle de Phoenix. Sa déposition est plus ou moins solide mais répondez tout de même "Bien entendu ! " lorsque l'on vous demande si un contre-interrogatoire est nécessaire et attaquez-la dès la première réplique. Si vous choisissez d'Insister sur ce premier point, vous aurez la preuve flagrante que l'assistance a déjà choisi son camp... Mais attaquez tout de même lorsqu'elle dit avoir reconnu l'agresseur et répondez que vous mettez en doute son témoignage sur la question qui suit. Dites que vous êtes prêt à parier que La jeune femme ment puisqu'elle a repéré son âge avant son physique et ses vêtements peu communs. Masha se verra forcée de donner une nouvelle version des faits qui cependant reste bancale sur un point : elle n'avait aucun moyen de savoir que la statue était une pendule. Présentez donc le Penseur une nouvelle fois pour anéantir ce nouveau témoignage infondé. Le témoin se défendra en prétextant avoir entendu la pendule sonner ce qui est impossible puisque Mia a dit à sa soeur au téléphone qu'elle avait retiré le mécanisme. Répondez donc que La pendule n'a pas pu sonner puisqu'Elle est vide pour assister à une nouvelle et horripilante intervention de Hunter qui explique que l'on ne peut pas prouver que le mécanisme ait été retiré avant le meurtre. Et bien si, justement, on peut le prouver en présentant le Téléphone portable de Maya au juge ce qui clouera temporairement le bec de cet avocat de bas étage. Cependant, Masha a encore des ressources et explique avoir déjà vu cette horloge dans un magasin. Précisez que vous avez quand même une objection à cette affirmation et présentez de nouveau le Penseur à la cour pour leur faire comprendre qu'il n'existe que deux pendules comme celle-ci. Cette action aura pour effet de déclencher la transformation en super guerrier de Masha et de vous laisser l'occasion de prouver qu'Elle en a entendu parler en présentant la Bande d'écoute que vous avez récupérée à son hôtel. Hunter tente une vague contre-attaque mais en lui montrant de nouveau le message du Portable de Maya, vous le calmerez vite fait et vous pourrez également en apprendre plus sur Masha en lui demandant "Pourquoi les écoutes ? ".
Malheureusement, la petite chipie trouve un nouvel alibi en la personne du groom vu précédemment. Décidez donc de L'appeler à la barre même si cela implique d'Accepter une condition pour le moins déloyale de Hunter. Attaquez ce pauvre groom sur chacune de ses déclarations et Protestez lorsque l'on vous somme de mettre un terme à ce procès fastidieux. Choisissez comme dernier recours de l'interroger sur L'arrivée de Mme Vril dans son hôtel pour que l'on parle enfin de ce mystérieux "compagnon " qui partageait la chambre avec elle. La réponse à la question suivante est donc "Le compagnon de Mlle Vril " et vous pourrez enfin vous sentir tiré d'affaire lorsque le juge annonce qu'a la lumière des nouvelles informations, le procès est ajourné.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Vous retrouvez Maya dans la salle des accusés et recevez ses félicitations ainsi qu'une partie du Témoignage de Masha Vril pour votre dossier. Il va maintenant falloir en apprendre plus sur ce nouveau personnage pour sortir la petite Fey du pétrin...

Centre de détention : Parloir

L'intrigue reprend au parloir avec Mme Vril toujours autant en colère contre vous.
Discutez un moment avec elle pour comprendre qu'elle n'a pas vraiment apprécié votre prestation de l'autre fois et laissez-la temporairement dans sa froide cellule pour aller rendre une petite visite à l'étrange M. Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Bizarrement, votre confrère s'est absenté et plus bizarre encore, le grand tableau qu'il aimait tant n'est plus là. Examinez son bureau pour trouver un vieux dossier concernant une certaine "Affaire DL - 6 " et récupérez la Pièce à conviction B qu'il contient (le brushing de l'homme sur la photo rappelle d'ailleurs étrangement quelqu'un...). Rendez ensuite une petite visite à notre cher garçon d'étage de l'hôtel Gatewater.

Hôtel Gatewater : Chambre 303

Parlez avec lui des deux occupants de la chambre et de son hôtel puis montrez-lui la photo que vous venez de récupérer pour qu'il reconnaisse l'étrange compagnon et vous fournisse une Déclaration sous serment pour votre dossier. Vous avez maintenant de quoi rendre Mlle Vril un peu plus loquace, rendez-vous donc au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Un nouveau sujet de conversation s'est débloqué sur l'homme mystérieux mais la chipie continue de faire de la résistance. Envoyez-lui successivement La pièce à conviction B et La déclaration sous serment pour enfin commencer à l'affoler et ne baissez surtout pas votre garde en la rassurant mais Insistez plutôt. Vous apprenez ainsi que son compagnon n'est autre que Redd White le patron de Bluecorp inc., une entreprise de collecte d'informations. Le moment est bien choisi pour aller voir ce que ce M. White a à nous dire...

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Vous rencontrez enfin l'excentrique White dans un bureau à la déco pour le moins "originale ". Examinez d'ailleurs le local en insistant bien sur le tableau du fond qui n'est pas sans rappeler celui de M. Rosenberg. Discutez-en avec le PDG pour qu'il commence à se montrer vraiment antipathique voire même violent... Laissez donc ce rustre à ses affaires et allez demander des explications à Rosenberg.

Cabinets d'avocats Rosenberg

Discutez avec l'avocat de tous les sujets disponibles et insistez sur Le grand tableau en affirmant que White le fait chanter. Rosenberg se confessera alors et vous pourrez en apprendre plus sur la véritable nature de ce manipulateur. Finissez de parler avec lui et rendez-lui la Photo de M.White. Comme il vous le conseille, retournez à votre cabinet pour trouver d'éventuels indices.

Cabinet d'avocats Fey &Co.

Examinez l'étagère remplie de dossiers et attardez-vous sur toutes les lettres de l'alphabet en insistant bien à chaque fois jusqu'à obtenir la coupure de presse et découvrir que toutes les parties qui pourraient avoir un rapport avec White sont manquantes. Une petite explication avec ce dernier s'impose donc.

Bluecorp SA : Bureau du PDG

Passez rapidement en revue les sujets de conversations et présentez-lui la fameuse Coupure de presse en l'accusant d'avoir Fait chanter cet homme politique. Lorsqu'il tente de vous congédier, rétorquez-lui qu'Il a tort pour qu'il se montre vraiment très méchant. En effet, il va vous accuser du meurtre de Mia et appeler la police pour que le procès de Maya devienne votre propre accusation. D.Tektiv rapplique aussitôt et vous emmène en cellule.

Centre de détention : Parloir

Maya est là et tente de vous remonter le moral. Demandez lui donc de Vous encourager lors du procès qui vous attend le lendemain...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez en compagnie de Maya pour un petit briefing d'avant-procès et Hunter vient vous voir pour vous faire comprendre que vu l'influence du témoin, ça ne va pas être de la tarte de prouver votre innocence.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Dès le départ, le juge se montre bien docile et vous vous devez d'émettre une Objection quant à son comportement. White vient ensuite raconter sa version des faits. Attaquez à chacune de ses affirmations et plus précisément lorsqu'il dit avoir vu la victime tenter de s'enfuir pour qu'il apporte des précisions sur ce qu'il a aperçu et modifie son témoignage. Cette fois-ci, la contradiction avec les dires de Masha est évidente et vous pouvez présentez le Témoignage de Mme Vril au juge pour détruire cette fausse déposition. Cette troublante objection sèmera le doute dans l'assistance ce qui vous permettra d'expliquer votre version en affirmant que Les deux témoins ont raison. Lorsqu'on vous présentera le plan du lieu du crime, cliquez sur Le point A pour commencer à prouver la culpabilité de Redd. Il se défendra donc avec une nouvelle description des faits qui n'est toujours pas logique puisqu'il affirme que la victime a été frappée deux fois.

Lorsqu'il évoque ce détail, présentez le Rapport d'autopsie de Mia et obtenez ainsi un nouveau témoignage encore plus douteux. Attaquez dès la première phrase et répondez "Ouaip, très bizarre " à Maya pour que le témoin reprenne sa déposition. Continuez le pressing en présentant les Bouts de verre que vous avez ramassés sur le lieu du crime, en répondant "Gros Problémo " à la question qui suit puis en montrant le Plan du bureau comme preuve de vos affirmations. C'est le moment que choisit Hunter pour faire une révélation qui met par terre toute votre réflexion. Le bougre soutient que c'est M.White qui avait placé le téléphone sur écoute et que c'est à ce moment-là qu'il a vu le lampadaire en verre. Une nouvelle déposition s'en suit et les choses prennent une tournure vraiment négative pour Phoenix. Cette fois-ci, vous ne pouvez rien faire et votre seule issue est d'aller directement à la fin du témoignage. Tout semble perdu lorsque Mia revient soudainement parmi les vivants et encourage Phoenix si fort qu'il en tombe dans les pommes...

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous vous retrouvez dans la salle des accusés pour découvrir qu'en fait, l'émotion a réveillé les pouvoirs paranormaux de Maya ce qui a permis à Mia de prendre possession d'elle temporairement afin d'aider Phoenix. Votre patronne est revenue pour vous montrer que le ticket de caisse avec le nom de Maya est en fait celui du lampadaire, et qu'il date de la veille du meurtre ! Voilà donc la preuve dont vous aviez besoin pour vous sortir de l'embarras. L'audience peut donc reprendre...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°1

Une dernière chance vous est accordée de contrer le faux témoignage ce qui vous permet dès la première phrase de présenter le Reçu à l'assistance. L'effet est immédiat et les fusibles de White grillent aussitôt. Hunter vient encore semer la zizanie en demandant un ajournement de la séance. Emettez une objection tout de go et lisez le splendide petit bloc-notes de Mia à la cour pour enfin prouver définitivement votre innocence et envoyer le président véreux derrière les barreaux.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°1

Vous recevez une nouvelle fois les félicitations de Maya mais vous devez malheureusement lui faire vos adieux. Allez tout de même au rendez-vous qu'elle vous a proposé.

Cabinet d'avocats Fey & Co.

Vous y retrouvez Maya plus enthousiaste que jamais et vous apprenez que le cabinet Fey&Co. est désormais le vôtre. Tout est bien qui finit bien...

Episode 3 : La Volte-face du samouraï

La surprenante introduction de la troisième enquête est en fait un extrait d'un épisode du "Samouraï D'acier ", une série très populaire chez les jeunes du monde de Phoenix Wright.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

On retrouve une Maya surexcitée après avoir vu l'épisode en question et Phoenix à ses côtés qui tente, entre deux sarcasmes, d'en apprendre plus sur la série. Quelques jours plus tard, Phoenix reçoit un appel de sa jeune associée le priant d'accourir au bureau pour une extrême urgence. En effet, l'acteur jouant le rôle du samouraï vient de se faire arrêter pour le meurtre de son ennemi de toujours : le juge sans coeur mais cette fois-ci, dans le monde réel. Le suspect du jour appelle votre cabinet un peu plus tard et après une très brève argumentation, Mia vous convainc de l'accepter comme nouveau client. Discutez avec elle et dirigez-vous vers le poste de police.

Centre de détention : Parloir

Même si le physique de l'acteur est bien moins engageant dans la vie réelle, discutez tout de même avec lui des

différents sujets disponibles afin de comprendre que, vu son alibi, il ne vous sera pas d'un grand secours lors de sa défense. Dirigez-vous ensuite vers les studios pour tenter d'en apprendre plus sur cette curieuse affaire.

Global Studios : Entrée Principale

Vous êtes immédiatement accueilli chaleureusement par une charmante dame dans la force de l'âge du doux nom de Flavie Eïchouette. Elle semble très peu ouverte au dialogue mais tentez tout de même de parler avec elle du jour du meurtre. Cela vous permettra d'apprendre non seulement qu'elle est le principal témoin dans cette affaire mais également qu'elle ne vous laissera pas entrer dans le studio tant que vous n'aurez pas une autorisation valable. Retournez donc au parloir chercher ce précieux document.

Centre de détention : Parloir

Parlez une nouvelle fois avec l'acteur pour obtenir la Requête de Lonté, qui devrait vous permettre de franchir les portes du studio et ainsi avoir confirmation de la véracité de son alibi. Muni de votre laissez-passer, retournez voir la charmante gardienne.

Global Studios : Entrée Principale

Présentez directement la Requête de Lonté à Mme Eïchouette pour pouvoir accéder au reste du complexe mais aussi pour que Maya se procure le Plan de Global Studio qui vous sera fort utile par la suite. Dirigez-vous ensuite vers l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

A peine arrivé, vous serez littéralement assailli par votre cher ami Tektiv qui vous prend toujours pour un meurtrier. Profitez-en pour parler avec lui de la progression de son enquête et ainsi acquérir l'habituel Rapport d'autopsie de Jacques. Epuisez les derniers sujets de conversation avec le commissaire et appréciez le joli temps pour examiner un peu le décor. Vous remarquerez ainsi que la statue de la mascotte du studio a été décapitée puis qu'il y a une caméra fixée sur l'arche qui recouvre le chemin. En la regardant de plus près, vous obtiendrez son numéro d'inventaire à savoir ST1 - 307. Une fois ces quelques informations en poche, revenez vers l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Notre charmante amie Flavie est toujours à son poste et elle met à disposition quelques nouveaux sujets de discussion. Entretenez-vous avec elle puis faites route vers la nouvelle aire disponible : la Zone des employés.

Global Studios : Zone des employés

Examinez la salle et portez votre attention sur la grille de la partie gauche ainsi que les assiettes posées sur la table. Regardez rapidement le reste de la zone et une fois votre investigation terminée, entrez dans la loge de Lonté.

Global Studios : Loge

La cabine est déserte ce qui vous laisse champ libre pour examiner le sac situé derrière la table marron afin de récupérer la Clé magnétique permettant d'ouvrir le portail de l'autre aile du complexe. Finissez de scanner le reste de la salle et revenez vers l'entrée principale pour vous diriger ensuite vers l'entrée du studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Un

Cette fois-ci, concentrez-vous sur l'examination du portail bleu au fond à droite de l'image. Cela vous permettra de débloquer l'accès vers l'intérieur du studio Un : le lieu du crime et tout ça au nez et à la barbe de notre cher inspecteur.

Global Studios : Studio Un

La pièce et pleine de fourbi mais si vous vous attardez sur les caméras et les lumières, vous serez interrompu par un nouveau personnage : l'assistante de production du studio. Abordez avec elle les différents sujets disponibles pour avoir une nouvelle version plus précise des faits et apprendre qu'une autre personne se trouvait sur les lieux lors du crime. Quand vous en aurez fini avec la charmante employée, retournez à l'entrée pour approfondir la question avec Flavie.

Global Studios : Entrée Principale

Lorsque vous débattrez avec la gardienne de la déclaration de l'assistante, elle aura légèrement tendance à perdre les pédales et elle s'enfuira tout de go pour dire ses quatre vérités à la jeune fille. Profitez de cette splendide opportunité pour examiner plus en profondeur son bureau et Essayer l'ordinateur de surveillance. Comme vous l'avez repéré plus tôt, vous pourrez facilement entrer le numéro de la caméra qui nous intéresse : ST1-307 et ainsi obtenir la précieuse photo de Lonté (?) qui constitue une pièce à conviction non négligeable. Vous avez maintenant toutes les pièces en main pour attaquer sereinement la première journée de plaidoirie.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

L'accusation appelle tout d'abord Tektiv à la barre pour un rapide rappel des faits. Réécoutez-le si vous pensez ne pas avoir tout saisi et passez à la suite du procès à savoir le témoignage de l'agent de sécurité. Malgré un démarrage difficile, Flavie décrit ce qu'elle a vu ce jour-là de manière relativement fidèle. Présentez la photo que vous avez récupérée plus ou moins légalement au juge lorsque Mme Eïchouette dit avoir vu un certain individu passer devant elle juste avant le meurtre puis écoutez attentivement la nouvelle déposition qui s'en suit. Attaquez à chacune de ses affirmations pour obtenir le Sabre de Samouraï comme nouvelle pièce à conviction puis laissez le témoignage continuer pour débloquer la suite des événements. Emettez une objection à l'intervention de Hunter puis contrez la déposition qui suit en présentant une nouvelle fois la Photo de la caméra du studio lorsque Eïchouette affirme que personne d'autre n'est entré. Flavie est plus que persévérante et fournira tout de même une nouvelle version en affirmant s'être soudain rappelée d'un détail important. Son témoignage étant plus qu'incomplet, une simple attaque sur sa dernière phrase suffira à le contrer et même à suspendre l'audience pendant cinq courtes minutes. Après un court dialogue avec vos alliés, le combat reprend de plus belle et vous permet dès le départ de proposer La dame de la sécurité comme nouveau suspect possible et même d'Insister sur cette nouvelle accusation. Flavie tente de se rabattre sur l'enfant pour se défendre mais en montrant le Sabre de Samouraï comme preuve, vous le protégerez d'une injustice notoire. La tournure que prennent les choses ne plaît pas du tout à l'agent et la forcera à fournir un nouveau témoignage pour le moins déroutant : d'autres personnes étaient présente sur le lieu du crime le jour du meurtre. Attaquez sans relâche et terminez ainsi cette première journée de débat.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

L'intrigue reprend à votre cabinet en compagnie d'une Maya toujours très énergique. Demandez-lui quelques conseils et dirigez vous vers le parloir pour remonter le moral de votre client.

Centre de détention : Parloir

Vous retrouvez Lonté toujours aussi timide et réservé mais tout de même reconnaissant pour votre dernière prestation. Interrogez-le sur les nouvelles révélations de l'enquête même si cela ne vous apprendra pas grand-chose d'utile. Retournez ensuite au studio et plus précisément dans la zone des employés pour tenter d'en savoir plus sur les nouveaux protagonistes.

Global Studios : Zone des employés

Vous êtes de nouveau accueilli par la charmante assistante qui, après vous avoir donné quelques infos supplémentaires sur les incursions des fans dans le studio, vous quittera pour retourner à sa besogne quotidienne. Une fois seul, enlevez cruellement le carton que l'employée a mis en place pour parer à l'invasion des groupies et retournez à l'entrée principale.

Global Studios : Entrée Principale

Vous y retrouvez la jeune assistante qui vous apprend deux ou trois choses sur l'équipe dirigeante du studio et plus particulièrement sur la productrice. Une fois ces précisions obtenues, dirigez-vous vers le fameux Studio Deux en passant par l'entrée du Studio Un.

Global Studios : Entrée du Studio Deux

Malheureusement, l'entrée du mobile home est fermée à clef. Mais n'en examinez pas moins les alentours pour autant en grappillant quelques bribes d'informations par ci par là notamment la grille pliée à côté de la porte du mobile home ou encore l'incinérateur au fond de l'image de gauche. Comme l'entrée est toujours gardée par l'employée, allez directement dans la loge de Lonté pour y faire une étrange rencontre...

Global Studios : Loge

Le producteur vous surprend alors et vous pouvez enfin l'interroger sur l'enquête en cours. Lorsqu'il aura apporté son complément d'informations sur les évènements actuels, vous pourrez retourner à l'entrée principale pour tenter, une nouvelle fois, d'obtenir cette fameuse clef.

Global Studios : Entrée Principale

Le temps devait paraître long à Eïchouette en prison car elle a rappliqué au studio et repris son poste pour votre plus grand bonheur. Comme elle vous déteste, elle ne vous apprendra rien de nouveau. Mais cet interlude et nécessaire pour rencontrer le fameux fan dans les locaux des employés.

Global Studios : Zone des employés

Voilà donc enfin le marmot qui a complètement retourné la situation dans votre défense précédente et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'est pas vraiment aimable et chaleureux... Questionnez-le sur les sujets disponibles et assistez, impuissant, à sa fuite soudaine et incompréhensible. Cet intermède vous aura non seulement permis d'ajouter une Bouteille vide de somnifère à la liste des pièces à conviction mais également de faire partir Flavie à la poursuite du marmot.

Global Studios : Entrée Principale

La voie est libre et vous pouvez donc examiner à loisir le bureau de la gardienne pour enfin obtenir la Clé du mobile home. Il est temps d'effectuer une petite inspection de ce dernier bâtiment... Examinez donc la porte de la maisonnette pour la débloquer et entrez à l'intérieur.

Global Studios : Mobile Home

Vous découvrez enfin le dernier protagoniste en la personne de Dee Vasquez, la productrice en chef de Global Studios. En discutant avec elle, vous comprendrez que, comme les autres acteurs de cette affaire, Vasquez n'a aucune envie de vous aider efficacement et elle refuse carrément de vous parler tant qu'elle n'a pas le scénario du jour. Elle vous remet tout de même la Note de Vasquez que vous êtes censé remettre au réalisateur. Rejoignez-le donc dans la loge de Lonté pour la lui donner.

Global Studios : Loge

Même en ayant fait la commission, le distrait Monello ne sait bien sûr plus ce qu'il à fait du manuscrit et sans raison aucune, il vous charge de le retrouver. Heureusement que vous l'aviez aperçu dans le Studio Un posé sur la chaise grise du réalisateur à côté des caméras... Retournez donc chercher le Scénario et ramenez-le à Sal qui après vous avoir remercié à sa façon, vous expédiera aussitôt le remettre à sa patronne.

Global Studios : Mobile Home

Retournez donc au Studio Deux et remettez le document à Dee pour qu'elle consente à être plus loquace. Un seul sujet de conversation est débloqué et les explications qu'il entraîne vous emmèneront jusqu'à l'entrée du premier studio pour que la productrice vous montre la Tête de M. Baboon et l'ajoute à votre dossier. Les choses se présentent plutôt mal car les nouveaux suspects potentiels ont un très bon alibi et vous n'avez d'autre choix que de retourner à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Heureusement, Mia et de retour pour vous porter secours et comme à son habitude, vous donne le petit coup de pouce qui va vous sortir du pétrin. En effet, le petit fan mérite qu'on lui porte plus d'attention et une seconde visite au studio s'impose.

Global Studios : Entrée Principale

Vous retrouvez une Flavie Eïchouette à bout de souffle qui vous explique que même si elle n'a pas réussi à attraper le marmot, a quand même pu lui subtiliser un "otage ". Montrez-lui que vous possédez une Clé Magnétique pour qu'elle consente à vous céder les Cartes du Samouraï d'acier qui vous seront très utiles pour convaincre le jeune garçon de vous raconter ce qu'il a vu. Allez donc à sa rencontre dans la zone des employés puis dans la loge.

Global Studios : Loge

Une fois que vous l'avez bloqué, posez-lui les questions habituelles sur le jour du crime et présentez-lui les Cartes du Samouraï d'acier que vous avez récupérées précédemment si il oppose de la résistance. Cependant, le garçon n'a pas l'air tellement intéressé par ces objets qui ne sont que "Ultra rares ". Il vous faut donc mettre la main sur une carte Ultra Rare Premium pour enfin obtenir les informations que vous cherchez. Allez faire un tour du côté du Mobile Home pour voir un peu ce que l'assistante a à vous dire sur le sujet...

Global Studios : Mobile Home

Abordez rapidement avec l'employée les sujets mis à disposition puis montrez-lui les Cartes du Samouraï d'acier pour la mettre dans un état proche de l'hystérie. Echangez les cartes avec elle pour la calmer mais aussi pour acquérir la superbe Carte URP que le petit Kévin recherche activement. Retournez donc dans la loge pour lui faire part de votre précieuse découverte.

Global Studios : Loge

Donnez la Carte URP au garçon pour obtenir enfin les sujets de discussion qui vous intéressent. Le fan boy vous posera tout de même quelques questions auxquelles il vous faudra répondre successivement "Sa gentillesse " et "Ses prouesses au combat " pour qu'il vous remette son livret intitulé "Chemin vers la gloire " qui est censé être un recueil de toutes les photos des victoires du Samouraï d'acier.
Après une intervention plutôt musclée de notre inspecteur national et après avoir confirmé à Mia que Vous croyez toujours en la non culpabilité de votre client, vous pouvez commencer à vous préparer pour la séance du lendemain.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Après une courte préparation avec vos amis, vous vous retrouvez devant le juge et c'est le réalisateur qui ouvre le bal des témoignages infondés. Votre première tâche sera d'attaquer au moment où le témoin dit n'avoir rien mangé ce jour-là et de dire à Mia que vous trouvez cette affirmation Contradictoire. Attaquez ensuite de nouveau lorsque Monello déclare n'avoir pris aucune pose ce jour-là en Insistant une nouvelle fois. Comme à l'accoutumée, un nouveau témoignage s'en suivra et vous devrez lancer des attaques à répétition jusqu'à ce qu'Hunter intervienne pour vous faire arrêter. Répondez à son attaque par l'Affirmative même si cela a pour effet de casser votre argumentaire et d'amener le petit Kévin à la barre après la courte pause qui suit. Hunter commence par lui demander les informations d'usage et cela vous permet d'ajouter l'Appareil Photo de Kévin à votre dossier. Son premier témoignage sera facilement démoli si vous présentez à la cour l'Appareil Photo lorsque Kévin déplore ne pas l'avoir eu sous la main lors du crime. Il admettra avoir caché ce petit détail et fournira une nouvelle déposition. En attaquant lorsque Kévin parle de la mort de l'ennemi du Samouraï et en insistant davantage ensuite, vous laisserez la place libre pour que Phoenix donne sa propre version des

faits. Demandez ensuite à Montrer une preuve et présentez de nouveau l'Appareil Photo de Kévin à l'assistance. L'enfant, troublé, tentera de s'expliquer en affirmant avoir tenté de prendre une photo mais échoué à cause de l'objectif. Attaquez sur la dernière phrase de son exposé et Insistez davantage pour qu'il corrige cette déclaration. Mais ne vous en contentez pas tout de même et présentez le "Chemin vers la gloire " lorsqu'il dit avoir effacé les photos. Si vous avez bien suivi le déroulement du procès, vous comprendrez que les choses viennent de se retourner complètement et que la seule explication possible est que Le samouraï d'acier a perdu le combat. L'effet sera immédiat et devant toutes ces nouvelles contradictions, Hunter perdra un peu de son sang-froid habituel. Répondez à son attaque par "Le samouraï est la victime " pour comprendre que c'était J. Hammer qui se cachait dans le costume du héros. Kevin se contredira une fois de plus en montrant un nouveau cliché qu'il n'avait pas encore effacé. L'incohérence de cette photographie se situe en haut légèrement sur la droite : là où l'on voit la moitié du chiffre 2. Présentez donc ce détail au juge pour retourner une nouvelle fois la situation. En effet, le meurtre a bien eu lieu dans le Studio Deux et vous pouvez donc facilement le montrer sur la carte que l'on vous soumet ensuite. Ce détail est bien sûr crucial car Le Mobile home se trouve là bas et donc toute l'équipe de la réunion peut être suspectée. La preuve que Hunter vous demande pour mettre en évidence le vol de Hammer est la Bouteille vide que vous aviez trouvée au studio juste avant et, lorsque vous demanderez de Relever les empreintes du flacon, le juge décidera de reporter une dernière fois la séance afin d'obtenir un complément d'enquête.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Vous vous retrouvez en compagnie de la petite Maya et vous pouvez lui demander quelques conseils sur les évènements actuels et sur la démarche à suivre pour la suite de l'affaire. Une fois ceci terminé, faites un saut au parloir pour revoir le procès d'hier avec Lonté puis retournez finir votre enquête aux studios de Global.

Global Studios : Entrée Principale

Pour une fois, l'accueil de Flavie n'est pas totalement hystérique et même en parlant avec elle, elle gardera plus ou moins son calme. Après avoir fait le tour des sujets disponibles, foncez tout droit au Studio Deux pour voir une nouvelle fois la joyeuse productrice.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

Là encore, la discussion ne sera pas des plus nerveuses et la jeune femme refusera encore de vous prêter la moindre attention. Il vous faut absolument trouver un moyen de l'énerver un peu et pour cela, la zone des employés paraît être une bonne piste.

Global Studios : Zone des employés

Tektiv, comme à son habitude, vous sautera dessus par surprise lorsque vous pénétrerez dans la zone. L'occasion est rêvée pour parler un peu avec lui et ainsi recevoir l'Assiette et le Flacon de somnifères comme nouvelles pièces du puzzle. Vous pouvez maintenant entrer dans la loge pour chercher d'autres informations.

Global Studios : Loge

L'employée qui s'y trouve vous explique que la série est sur le déclin et que les choses vont mal pour le studio et ses occupants. Discutez avec elle des règles du studio et présentez-lui le "Chemin vers la gloire " pour la persuader de vous aider à maintenir la série en vie. Finissez les autres sujets pour apprendre de nombreuses choses intéressantes sur les faits qui se sont produits il y a cinq ans et allez à l'entrée principale pour interroger Flavie à ce sujet.

Global Studios : Entrée Principale

La gardienne explose littéralement quand vous abordez la question de l'accident d'il y a cinq ans mais en lui affirmant que vous avez une preuve et en lui montrant l'Assiette pleine de somnifères et juste après le Flacon qui les contenait, elle se montrera bien plus docile. Elle ira même jusqu'à vous donner une Photo d'il y a cinq ans qui pourrait bien être l'élément qui réussira à faire parler Vasquez. Déplacez-vous donc vers le Studio Deux.

Global Studios : Extérieur du Studio Deux

En lui mettant le cliché sous le nez, la tête pensante du studio se montrera très évasive mais néanmoins intéressée et vous sommera de la suivre à l'intérieur du studio. Exécutez-vous même si cette invitation sent le traquenard à plein nez.

Global Studios : Mobile Home

L'affrontement verbal qui s'en suit vous en apprendra beaucoup sur la véritable nature de la productrice et elle essaiera même de vous faire taire en appelant ses gorilles. Fort heureusement, Tektiv intervient juste à temps pour vous sauver la mise et Vasquez n'a d'autre choix que de continuer ce combat devant le juge et sa cour.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°4

Le juge annonce dès le départ que le procès devra se terminer aujourd'hui selon la loi et Vasquez s'empresse donc de raconter son histoire à l'audience et d'ajouter le Fourgon aux pièces présentables. Lorsqu'elle aborde la question des côtelettes qu'elle est supposée avoir mangé pendant sa pause, présentez l'Assiette récemment ajoutée au dossier puis affirmez qu'Elle n'en avait pas mangé et enfin ajoutez qu'elle a Rencontré le Samouraï d'acier pour démonter cette première version. La jeune dirigeante se protégera en affirmant ne pas avoir pu manier l'arme du crime mais vous pourrez contre-attaquer en jetant qu'Elle en a la force. La suite des évènements vous obligera à perdre une possibilité d'objection quand Phoenix voudra revenir sur cette soi-disante arme du crime. La preuve qui confirmera ses dires est tout simplement le Sabre de Samouraï lui-même et vous pouvez répondre que Vous pouvez dire quelle était la véritable arme du meurtrier. En effet, en présentant la Photo d'il y a 5 ans au juge, les choses tourneront de nouveau en votre faveur et Dee Vasquez commencera à être en mauvaise posture. Elle se défendra en prétextant n'avoir pu déplacer le corps elle-même mais vous contrerez vite fait cette proposition en lançant Qu'elle a trouvé un autre moyen pour effectuer ce petit changement de lieu puis en montrant le Fourgon. Cette dernière révélation implique la Complicité de Monello et le procès pourrait s'arrêter là si cette chipie de Vasquez ne se défendait pas de nouveau derrière un manque flagrant d'alibi. Objectez immédiatement en hurlant "Plus de question, Vasquez ! " pour qu'il se produise la chose la plus inattendue, un coup de main de Hunter ! Le méchant de d'habitude semble revenir de votre côté et il va forcer Dee à reformuler son témoignage. Commencez par attaquer lorsqu'elle parle du script qu'elle est retourné chercher puis Insistez sur ce point juste après pour terminer de prouver qu'Hunter a définitivement basculé du côté clair de la force. Vasquez répond à l'attaque en reformulant sa phrase mais vous pouvez directement émettre une objection portant sur la Photo de Lonté (?) et déclarer qu'Elle a vu Hammer boiter le jour du meurtre. La seule échappatoire pour Dee est d'aborder le sujet du mobile de ce crime car personne ne l'a encore abordé. Rétorquez que Vous avez la preuve de l'existence de ce mobile et, en vous basant sur les infos que vous ont données la gardienne et l'employée, présentez la Photo d'il y a 5 ans puis affirmez qu'Elle n'avait pas de mobile. La vérité sera enfin dévoilée au grand jour et la productrice finira par avouer son crime disculpant ainsi votre timide client. Encore une affaire rondement menée par le cabinet Wright & Co.! Lonté vous retrouve dans la salle de derrière fou de joie mais tout de même déçu par le comportement de son collègue. Montrez-lui le "Chemin vers la gloire " pour lui expliquer sa réaction et terminer ainsi cette troisième affaire.

Episode 4 : Adieux et volte-face

Une nouvelle cinématique introduit ce procès et l'ambiance qu'elle installe est pour le moins mystérieuse et inquiétante. On peut voir deux silhouettes sur un radeau au beau milieu d'un lac en train d'avoir une discussion qui ressemble à de joyeuses retrouvailles. Mais on se ravise vite lorsque l'un d'eux prend un pistolet et abat son interlocuteur. Le plus surprenant dans cette affaire, c'est que le visage qui apparaît est celui de votre estimé collègue, Benjamin Hunter...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Après une courte discussion sur le lac Gourd, Phoenix apprend par la télévision les accusations qui pèsent sur son concurrent. La tension monte rapidement dans le bureau et vous vous devez donc, après avoir demandé les conseils habituels à votre associée, de courir au centre de détention pour en apprendre davantage.

Centre de détention : Parloir

Hunter semble vraiment affecté par cette soudaine accusation mais il ne perd néanmoins pas son sens de l'hospitalité si particulier et refuse carrément de vous dire quoi que ce soit sur ce qui s'est passé. Montrez-lui votre Badge d'avocat pour débloquer un autre sujet de conversation puis, après avoir essuyé un nouvel échec, dirigez-vous vers le lac Gourd.

Lac Gourd

Pour une fois, Dick Tektiv accepte volontiers votre aide et vous confirme qu'il vous laisse carte blanche pour explorer les lieux. Il déplore le fait qu'aucun avocat ne veut défendre Hunter et il se montre plutôt pessimiste sur la suite de l'enquête. Lorsqu'il tente de s'en aller, demandez-lui Comment le contacter car le rapport d'autopsie n'est pas encore disponible. Maintenant que vous avez l'autorisation de fouiner dans le parc, dirigez-vous vers la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Les seules choses que vous pouvez remarquer dans ce décor morne sont les deux Lanceurs de confettis qui sont posés sur le banc bleu devant à droite. Le reste ne vous donnera que peu de nouvelles informations et vous n'avez donc d'autre choix que d'aller vers le bois du lac.

Bois du lac Gourd

Survolez rapidement l'écran de droite et examinez plus attentivement l'appareil photo automatique dans l'écran de gauche. Cette chipie de Mia essaiera immédiatement de l'actionner avec le lanceur de confettis et cela provoquera l'apparition d'un nouveau personnage. Discutez avec cette curieuse jeune femme et montrez-lui votre Badge d'avocat pour qu'elle s'intéresse un peu plus à vous. Elle s'appelle donc Eva Cozésouci et vous apprenez qu'elle est ici pour photographier des météorites. Cette discussion ajoutera l'Appareil photo d'Eva au dossier et vous devrez lui présenter cette toute nouvelle pièce pour qu'elle décide d'aller vérifier s'il n'y a pas de photo de meurtre sur sa pellicule. En attendant, allez rendre une petite visite au commissaire dans son bureau.

Poste de police : Division des affaires criminelles

La réunion de Tektiv s'est plutôt mal passée et les choses ne vont pas bien pour Hunter. Parlez avec le policier jusqu'à ce qu'il vous fournisse le Rapport d'autopsie qui vous permettra d'enfin voir le visage de la victime. Il est temps d'aller vérifier si l'appareil d'Eva a fait de belles prises de vue.

Bois du lac Gourd

Le dispositif de la chercheuse avait bien fonctionné le soir du crime et, même si la photo est assez floue, elle constitue une preuve très importante. Cependant, le cliché a rafraîchi la mémoire de la jeune femme et elle est maintenant persuadée d'avoir assisté au meurtre. Elle vous laisse quand même la Photo du lac en partant et vous pouvez ensuite revenir vers la plage.

Lac Gourd : Plage publique

En revenant sur vos pas, le Père Noël en personne vous aborde et il semble connaître Nick depuis longtemps. Ce petit malin de Paul Defès porte en fait ce costume pour vendre des hot-dogs et, en discutant avec lui, vous apprendrez beaucoup de choses sur le passé des trois amis. Vous gagnez peu après un Article sur Gourdy ce qui finit de compléter la liste des preuves à ramasser au lac Gourd pour le moment. Vous pouvez donc retourner faire le point à votre bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Maya se rappelle enfin qui est la victime. Il s'agit en fait d'un avocat qui avait un rapport avec notre bon ami M. Rosenberg. Voilà donc votre prochaine destination toute trouvée...

Cabinets d'avocats Rosenberg

Une fois de plus, Rosenberg est d'une inutilité consternante et il vous faut lui montrer le Rapport d'autopsie pour qu'il se

décide enfin à apporter de nouvelles informations importantes. La victime se nomme donc Jean Durand et le sujet de discussion que ce nom débloque remet sur le plateau cette fameuse affaire DL-6 dont on avait entendu parler lors du meurtre de Mia.
Apparemment, les liens entre ce procès et nos héros sont profonds et complexes. La Photo de Misty Fey est ajoutée à vos preuves et vous pouvez retourner voir Hunter.

Centre de détention : Parloir

Hunter reste toujours muet comme une tombe mais en lui montrant la Photo de Misty Fey, il vous présentera ses excuses et consentira enfin à coopérer. Abordez donc les sujets qui se débloquent au fur et à mesure pour apprendre une foultitude de choses sur cette fameuse affaire et sur les mécanismes du scénario. Présentez-lui ensuite la Photo du lac et, comme vous êtes un gentil avocat, répondez-lui "Bien sûr que oui " lorsqu'il vous demande de prendre sa défense. Vous recevez ainsi la Requête de Hunter. Un tremblement de terre se déclenche alors soudainement ce qui a pour effet de traumatiser notre nouveau client. Vous n'avez donc d'autre possibilité que d'aller retrouver l'inspecteur.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Tektiv est complètement à bout de nerfs après le témoignage d'Eva et il commence presque à perdre espoir. Montrez-lui vite la Requête de Hunter pour qu'il retrouve son calme puis qu'il parte voir comment va ce dernier. De votre côté, il ne vous reste plus qu'à vous préparer pour le début du procès.

Tribunal Fédéral : Salle des accusés n°2

Les choses commencent plutôt mal au vu de ce qu'Hunter vous raconte sur votre adversaire de l'accusation et les faibles pouvoirs de Maya qui vous empêchent de voir Mia n'arrangent rien à l'affaire. L'heure du procès est arrivée et vous devez entrer dans la salle.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Dès le départ, Manfred von Karma, votre nouvel adversaire, fait preuve d'une impressionnante autorité et même le juge semble être intimidé par le personnage. Tektiv intervient juste après pour l'habituel rappel des faits. Attaquez sur chacune de ses phrases pour qu'il modifie légèrement son récit puis attaquez de plus belle pour faire avancer l'intrigue. Karma abuse ensuite de son influence sur le juge pour suspendre la séance une dizaine de minutes. Phoenix profite de cet intermède pour en demander plus à Hunter mais les réponses qu'il fournit n'annoncent rien de bon pour la suite de l'affaire. Maya n'avance pas plus de son côté mais dites-lui quand même que Vous avez besoin d'elle ici pour la rassurer. La plaidoirie reprend avec le témoignage de la scientifique et le juge semble de plus en plus convaincu de la culpabilité de votre ami. Phoenix réagit in extremis et, en répondant à Maya "Je pense que oui ", vous pourrez procéder à votre contre-interrogatoire. Attaquez chacune de ses déclarations et insistez dès que cela vous est possible pour que, lorsque tout semblera perdu, Maya fasse sa première véritable objection. Karma tentera de vous influencer vous aussi mais en lui répondant "Faux ", même le juge se montrera beaucoup moins coulant et Eva se verra obligée de corriger son témoignage. Ici, faites bien attention de ne surtout pas attaquer car le juge vous pénalisera pour chacune de vos actions tant que vous n'aurez pas trouvé d'incohérence. Présentez donc tout de suite la Photo du lac pour enfin casser cette déposition et en obtenir une nouvelle bien plus bancale. Il vous faut maintenant attaquer lorsque le témoin parle de ses jumelles puis, quand Karma a lancé son objection habituelle, Persistez à vouloir poser des questions sur l'appareil photo. La jeune femme détaillera donc ce point dans sa déposition et vous pourrez alors présenter l'Appareil photo juste au moment où elle dit l'avoir réglé pour prendre des étoiles filantes. Puis choisissez ensuite de Montrer la preuve de ce qu'elle voulait photographier et montrez l'Article de presse à la cour. Une nouvelle fois, vous devez choisir de Montrer la preuve que la scientifique voulait vraiment prendre le monstre du lac en photo et présenter de nouveau l'Appareil photo. Vous prouverez ainsi que la menteuse était bel et bien sur le lieu du crime pour voir "Gourdy " et obtiendrez ainsi le témoignage correspondant. La preuve qui vous permettra de mettre en doute ce nouveau récit est encore l'Article de presse qu'il vous faudra invoquer au moment où la photographe précise qu'il n'y avait rien d'autre à voir sur le lac au moment du bruit. Voilà donc la vraie nature d'Eva : elle n'est ni scientifique ni témoin et, pour la première fois, Karma commence à perdre un peu la face. En Exigeant l'agrandissement, vous l'ajouterez au dossier et quand le juge tentera une nouvelle fois de rendre son verdict, Refusez cette nouvelle pièce en montrant précisément la main gauche du tueur sur le cliché. La contradiction est maintenant évidente, sur la photo le tueur tire avec la main gauche alors que dans le

dossier, le pistolet portait les empreintes de la main droite d'Hunter.
Présentez donc le Revolver à l'assistance puis déclarez que C'est la victime elle-même qui s'est peut-être suicidée comme vous l'avait suggéré Hunter un peu plus tôt. Le juge décide enfin de reporter la séance et, après avoir retrouvé Benjamin, Phoenix ajoute la Déposition d'Eva au dossier.

Centre de détention : Parloir

A cause de son intervention de tout à l'heure, Maya se retrouve une nouvelle fois derrière les barreaux. Elle pourra sortir juste après l'interrogatoire mais c'est tout de même vous qui allez payer la caution... Parlez un peu avec elle et dirigez-vous vers le lieu du crime.

Bois du lac Gourd

Le gentil Dick est là pour chercher des preuves et, en discutant avec lui, vous apprendrez que votre client actuel s'est proposé pour payer la caution de Maya. Puis l'inspecteur vous quitte pour aller s'occuper du dossier de la jeune fille. Vous pouvez donc retourner la chercher au parloir puis vous diriger vers l'entrée du lac Gourd.

Lac Gourd

Eva est de retour sur les lieux toujours à la recherche de Gourdy et elle vous propose un Echange que vous devez accepter pour obtenir une nouvelle preuve. Il vous faut trouver l'évidence de la non-existence du monstre pour que la photographe vous dise ce qu'elle sait. Dirigez-vous donc vers la plage pour chercher des indices.

Lac Gourd : Plage publique

Paul est toujours à côté de son stand de hot-dogs mais cette fois, il a travaillé sa stratégie marketing en exposant un samouraï d'acier géant près de sa boutique. Il le possède depuis un mois mais le gonfleur était cassé le lendemain du crime et c'est pour cela que vous ne l'avez pas encore vu. Même si rien ne vous l'indique, il vous faut maintenant aller au commissariat de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Demandez donc à Tektiv ce qu'il sait sur le monstre du lac pour que, après avoir grondé Maya un peu hâtivement, il vous prête main forte dans vos recherches. Vous avez donc le choix entre trois "armes " policières pour faciliter vos recherches. La seule qui vous fera avancer est le Détecteur de métaux mais comme l'inspecteur vous permet de changer d'arme quand vous le voulez, vous pouvez vous balader avec chacune d'elles pour débloquer quelques lignes de dialogue supplémentaires. Lorsque vous aurez terminé ces petites excursions, revenez prendre le détecteur de métaux et dirigez-vous vers la seule zone du lac que nous n'avons pas encore approfondi : la boutique de location de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Dès votre arrivée, le détecteur s'affolera et Maya trouvera une Cartouche d'air dans les buissons avec plein de drapeaux tout autour. Allez donc demander à Paul ce qu'il en pense sur la plage publique.

Lac Gourd : Plage publique

Présentez à votre ami la Cartouche d'air et demandez-lui Si elle lui appartient. Forcez-le ensuite à parler en déclarant qu'il en avait besoin Pour gonfler quelque chose puis Insistez sur ce sujet. Vous n'aurez ensuite qu'à parler avec lui de cette cartouche volante pour enfin avoir toutes les informations qu'il vous faut pour retourner voir Eva.

Bois du lac Gourd

Parlez du monstre à la photographe, puis déclarez solennellement que Gourdy n'existe pas en lui mettant la Cartouche d'air sous le nez. Phoenix expliquera alors son opinion sur toutes ces rumeurs et la jeune femme consentira enfin à

vous révéler ses informations. Ecoutez-la et suivez ses conseils en vous rendant à la boutique de location de barques, puis à l'intérieur de l'abri du concierge.

Lac Gourd : Abri du concierge

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce nouveau personnage n'a plus toute sa tête. Il vous prend pour ses enfants et pense qu'il a la responsabilité d'un restaurant italien et qu'il va bientôt vous le léguer... Tentez quand même de lui soutirer quelques bribes d'informations puis mettez fin à ce petit numéro en lui montrant votre splendide Badge d'avocat. Vu la santé mentale du bonhomme, il vaut mieux aller dans son sens si vous voulez avancer. Promettez-lui donc de Gérer le resto s'il vous aide puis montrez-lui la Photo du lac pour enfin accéder au sujet de conversation qui nous intéresse. Il est temps d'examiner un peu la case de ce vieillard et plus particulièrement le Perroquet qui trône sur la gauche de la pièce afin de l'ajouter à votre dossier. Comme le volatile refuse de communiquer avec vous, demandez au bonhomme comment le faire parler puis mettez un terme à cette rencontre en vous dirigeant vers le poste de police.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Abordez les différents sujets disponibles pour que Tektiv vous somme de lui prouver le rapport entre cette histoire et l'affaire DL-6 et qu'il consente à rouvrir le dossier.Le gentil Perroquet est la preuve que vous cherchez et, en la montrant à l'inspecteur, vous obtiendrez l'accès à la salle des archives.

Poste de police : Salle des archives

Maya cherche puis finit par trouver le dossier et vous devez discuter avec elle pour obtenir les nombreuses informations utiles sur cette fameuse affaire et ajouter le Dossier DL-6 aux autres objets importants. Les choses ont beaucoup avancé depuis la dernière séance et vous pouvez donc aborder celle de demain avec un peu plus de confiance.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Karma est toujours aussi arrogant et il appelle à la barre le gérant de magasin de barques. Emettez une objection dès le départ concernant l'identité de ce nouveau témoin puis, quand il aura fini sa déposition, demandez un Contre-interrogatoire. Attaquez sur la dernière phrase parlant de l'homme qui est passé sous sa fenêtre pour que le témoin précise ce point, puis attaquez de nouveau cette reformulation. Les choses tournent mal pour votre équipe car même en Emettant une objection, puis Une autre juste après, le juge décide finalement de déclarer Hunter coupable de ce meurtre. Mais c'est sans compter sur l'apparition inattendue de votre ami Paul qui surgit de nulle part et vole à votre rescousse. Le juge décide finalement d'autoriser votre ami à témoigner et retire temporairement son verdict en prenant une pause de cinq minutes. Hunter vous donne quelques conseils dans la salle de derrière et la séance reprend de plus belle avec le témoignage de Paul Defès. La déposition de votre ami est vague et plutôt étrange mais la plus grande différence avec les autres vient du fait qu'il n'ait entendu qu'un seul coup de feu. Présentez donc la Déposition d'Eva à la cour lors de sa toute dernière déclaration puis demandez-lui de Continuer lorsque le juge commence à perdre patience. Il vous expliquera donc pourquoi il n'a pas pu entendre le deuxième coup de feu dans son second exposé. Attaquez la phrase où il évoque la "nana de la radio " puis soutenez que Cela a un grand intérêt pour qu'il récite les dires de cette animatrice. Vous pouvez, à ce moment-là, présenter la Déposition d'Eva qui stipule que les coups de feu ont été entendus après minuit alors que Paul vient de prouver qu'il a perçu la déflagration juste avant noël. Affirmez ensuite que Paul a raison en vous appuyant sur le Revolver puis, lorsque vous devez prouver que ce qu'a entendu votre ami était bien un coup de feu, invoquez la Deuxième photo du lac. En effet, même si il n'y a rien d'autre que le lac sur cette photo, elle a été prise à 23 h 50 le jour du crime. Il y a donc bien eu un coup de feu à ce moment-la puisque l'appareil était censé se déclencher seulement avec un grand bruit. Une fois encore, la situation a complètement été retournée et Phoenix nous fournit une surprenante version des faits qui détruit toutes les certitudes déjà établies. A la question "Qui est sur la photo d'Eva ? " répondez "Hunter et le meurtrier " pour que l'on vous demande qui est ce mystérieux criminel. Répondez tout simplement que Vous ne savez pas, puisque le vieillard des barques ne nous a pas dit son nom, mais montrez tout de même le magasin de location de barques sur le plan pour bien faire comprendre que vous savez tout de même de qui il s'agit. Phoenix tente ensuite de résumer tous les évènements de cette nuit-là depuis le début. Aidez-le un petit peu en répondant successivement "Le gardien " puis "Pour se créer un témoin " afin de vraiment comprendre les idées de notre héros. Son explication tient la route et le juge demande non seulement à

l'huissier d'aller chercher le gardien, mais aussi de poser quelques questions complémentaires à l'accusé : Benjamin Hunter. Après ces quelques précisions, l'huissier revient bredouille et la séance se voit une nouvelle fois ajournée. Vous retrouvez Hunter dans la salle de derrière qui fait une annonce pour le moins inquiétante : il se souvient d'un meurtre qu'il a commis...

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Discutez avec Paul en compagnie de Maya pour en apprendre plus sur le passé de Phoenix et ses deux amis, ainsi que sur les motivations qui l'ont poussé à devenir avocat de la défense. Après cette émouvante séquence, dirigez-vous vers le centre de détention pour voir votre ami et lui poser quelques questions.

Centre de détention : Parloir

Hunter brise d'emblée l'ambiance qui s'était mise en place en se montrant froid et sévère. Discutez tout de même avec lui pour obtenir de nouvelles informations sur Von Karma. Laissez donc ce pauvre bougre et retournez faire un tour au lac Gourd.

Lac Gourd

Tektiv se montre extrêmement motivé pour la recherche du témoin et il vous apprend que l'accès au bois du lac est interdit pour une durée indéterminée. Allez donc directement vers le magasin de barques.

Lac Gourd : Boutique de location de barques

Etrangement, c'est le gros Rosenberg que vous retrouvez et, pour une fois, il se montre très arrangeant. Il vous quitte cependant très rapidement et vous laisse la place pour entrer de nouveau dans la loge du suspect.

Lac Gourd : Abri du concierge

Comme prévu, la maisonnette est vide et vous avez donc champ libre pour examiner de plus près tout ce capharnaüm. Le volatile ne dira rien de nouveau, mais par contre, l'expertise du coffre situé sur la télé se révèle être très intéressante. Vous y trouvez une Lettre du coffre qui explique exactement comment le meurtre s'est passé et reprend tous les points que Phoenix avait abordé lors du procès. Allez donc demander à Hunter s'il n'a pas un avis sur l'origine de ce document.

Centre de détention : Parloir

Présentez la Lettre du coffre à l'accusé pour qu'il vous parle d'abord de ce Yogi qui a été innocenté lors de l'affaire DL-6, puis de ce fameux crime dont il s'est souvenu. L'histoire très troublante qui s'en suit amène une nouvelle approche de ce fameux procès qui ne présage rien de bon pour la suite de l'affaire en cours. Une seule personne peut vous en dire plus sur toute cette histoire : le bon vieux Rosenberg.

Cabinet d'avocats Rosenberg

Décidément, tout le monde semble avoir son lot d'informations sur cette affaire DL-6, et Rosenberg vient lui aussi apporter sa part. Discutez avec l'avocat puis montrez-lui la Lettre du coffre. Après qu'il vous ait expliqué pourquoi Yogi pouvait en avoir après Jean Durand, répondez-lui que c'est peut-être Manfred von Karma qui a écrit la lettre. Questionnez ensuite Rosenberg sur von Karma puis sur son procès contre le père de Hunter. Vous pouvez maintenant être certain que DL-6 va ressortir au procès et qu'il faut vous préparer en conséquence. Une petite visite au poste de police s'impose donc (vous devez repasser au cabinet Wright & Co. pour pouvoir y accéder).

Poste de police : Salle des archives

Ce fourbe de Karma est déjà sur place et le commissaire vous autorise à accéder aux archives seulement en sa

présence. Allez-y donc puis commencez par examiner le seul casier ouvert. Le dossier DL-6 a bien évidemment été vidé de son contenu et Karma surgit dès que vous vous y intéressez de trop près. Il se montrera très évasif lorsque vous lui parlerez mais vous comprendrez tout de même qu'il compte bien enfoncer Hunter avec le procès qui concerne son père. Présentez-lui donc la Lettre du coffre pour lui rabattre son caquet. Karma se montre alors au grand jour et il vous menace carrément avec un stun-gun pour récupérer cette lettre. Maya tente de lui sauter dessus pour que vous puissiez prendre la fuite mais le criminel finira par vous griller tous les deux avec son arme. Vous vous réveillez un peu plus tard et Maya semble très déprimée et affaiblie par son nouvel échec. Elle ajoute néanmoins la Balle DL-6 au dossier avant de retomber dans les pommes. Le procès de demain promet d'être riche en rebondissements...

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°3

Après une courte introduction avec vos amis, la dernière séance démarre et Phoenix semble plus motivé que jamais. On commence par un rapide rappel des faits, puis par la déposition du nouvel accusé. Attaquez à chaque phrase comme vous savez si bien le faire et lorsqu'on vous demande qui est vraiment le témoin, répondez bien sûr Yanni Yogi. Karma ne laisse évidemment pas passer l'occasion d'émettre une objection et vous demande une preuve de ce que vous avancez. Phoenix tente d'abord de relever les empreintes digitales de Yogi mais ce traître est allé jusqu'à se brûler les mains pour éviter cet examen. Karma en profite pour vous taquiner en disant que le seul témoin possible est le perroquet du vieillard mais c'est sans compter sur la persévérance du Héros qui décide bel et bien d'appeler à la barre le volatile. Répondez donc "Oui, je le veux " à Manfred pour assister à la plus impressionnante déposition de toutes. Attaquez la seule phrase du témoignage et dites à Maya de demander à l'oiseau si Vous avez oublié un élément. La réponse ne sera d'aucune utilité mais si vous recommencez l'opération en demandant cette fois Quel est son nom à l'oiseau puis en répondant "Bien sûr " au juge, vous pousserez von Karma à demander une preuve. Vous pouvez maintenant montrer le Dossier DL-6 à la cour et plus particulièrement la page "Données sur le suspect " puisqu'il y est fait mention du suicide de la petite amie de Yogi : Alice Jensen.
Cette troublante coïncidence ne suffit pas au juge et vous devez réexaminer le "témoignage " d'Alice. Procédez de la même façon pour obtenir cette deuxième information : attaquez la première phrase, demandez cette fois Le numéro du coffre, répondez "En fait si " au juge, puis présentez de nouveau le Dossier DL-6 mais cette fois-ci la première page. En effet, la date du dossier est la même que le code du coffre du vieillard et cette deuxième similitude finit de convaincre le juge qui rappelle le gardien à la barre. Yogi en a assez de jouer la comédie et il avoue publiquement son crime ainsi que son mobile. Tout va donc pour le mieux et le juge déclare enfin Hunter non coupable. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est Hunter qui hurle une objection contre ce verdict. En effet, votre collègue croit dur comme fer en sa culpabilité pour le meurtre DL-6 et il se confessera que vous émettiez une objection ou non. Le juge est pour le moins désappointé et il décide de suspendre la séance quelques minutes. Heureusement, Phoenix est d'un persévérance rare et même les aveux de son ami ne l'arrêtent pas : il prouvera son innocence quoi qu'il en coûte. Le nouveau procès démarre alors et Hunter commence en racontant son propre crime. La première faute de Benjamin se verra si vous présentez la page "Données sur la victime " du Dossier DL-6 lorsqu'il parle du seul coup de feu et du cri qui a suivi. Karma précise qu'on ne peut pas savoir si le deuxième coup de feu a été tiré au moment du meurtre mais en répondant "Oui " au juge, puis en lui montrant la Photo DL-6 et plus particulièrement le trou dans la vitre juste au-dessus de la jambe gauche du cadavre, vous lui prouverez le contraire. Mais ce bougre d'accusateur persistera tout de même et vous mettra une nouvelle fois dans l'embarras. Bien sûr Vous avez une objection puisque quelqu'un aurait très bien pu prendre cette deuxième balle pour que les policiers ne la trouvent jamais. Prétendez que Le meurtrier n'avait pas besoin de trouver la balle pour que Mia réapparaisse enfin par flash et vous aiguille dans la bonne direction. La petite Maya vous rappelle alors ce que Rosenberg avait dit concernant des vacances qu'aurait prises Karma après ce procès et l'évidence devient trop forte pour que vous cachiez vos doutes. Choisissez donc de Révéler maintenant vos soupçons puis, pour soutenir votre thèse, tentez de Montrer une preuve de la blessure de Karma. Le seul moyen de prouver que la balle est toujours dans le corps de l'avocat est d'utiliser sur lui le Détecteur de métaux de Tektiv. Présentez donc cette pièce au juge et admirez enfin votre adversaire pris au dépourvu. Il vous demande néanmoins une preuve que cette balle est bien en rapport avec DL-6 et vous donne donc l'occasion d'utiliser enfin cette Balle DL-6 que Maya a sauvé juste avant son électrocution. Cette fois-ci, Manfred est vraiment à bout et le hurlement qu'il pousse réveille enfin la mémoire d'Hunter. Votre travail est terminé et vous pouvez tranquillement assister non seulement à la véritable version de l'histoire mais aussi et surtout à la rage de von Karma qui le pousse à s'auto-massacrer la tête sur les murs du tribunal et ça, c'est une belle récompense ! Vous retrouvez tous vos amis dans la salle de derrière et tout le monde vous félicite et vous remercie. On apprend également au passage que le véritable coupable de l'injustice qu'a vécu Phoenix il y a quinze ans est en fait Paul Defès, son meilleur ami. Après la fête financée par l'inspecteur Tektiv, vous trouvez une lettre de Maya qui veut partir parce qu'elle se sent inutile. Phoenix fonce à la gare et vous devez montrer à la jeune fille

la Balle DL-6 pour lui prouver qu'au contraire, elle a été d'une importance capitale dans cette histoire. Ainsi s'achève cette quatrième enquête et vous n'avez plus qu'à admirer le joli film de fin...

Mais ne croyez surtout pas que tout s'arrête ici ! Il reste un épisode exclusif à la DS qu'il serait vraiment dommage de rater... Allons, allons ! On remet son costume et on retourne au tribunal !

Episode 5 : Phoenix renaît de ses cendres

La très jolie cinématique d'intro, mis à part son côté graphique et design, n'apporte pas beaucoup d'informations utiles pour l'enquête. Admirez donc ces belles animations puis retrouvez Phoenix dans son bureau.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Phoenix semble un peu perturbé depuis le départ de Maya et il refuse tous les dossiers qui se présentent à lui. Cependant, la fille qui surgit dans son bureau et va jusqu'à le confondre avec feu sa patronne lui rappelle étrangement la petite Fey. Notre héros accepte donc l'affaire et vous pouvez commencer à discuter avec Ema Skye pour connaître les détails du procès. Allez ensuite retrouver l'accusée au parloir.

Centre de détention : Parloir

Lana Skye n'est pas sans rappeler Hunter au niveau de la gentillesse et du sens de l'hospitalité. Elle se montre odieuse avec sa petite soeur et, en demandant à en savoir plus, elle vous expliquera que vous n'avez absolument aucune chance de la disculper. Heureusement, la tristesse de la petite Ema réussit à convaincre la jeune femme de vous accepter comme défenseur et vous pouvez donc entamer la recherche habituelle d'indices. Allez donc au parking souterrain voir ce que vous pouvez trouver d'intéressant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ne vous affolez pas quand un inspecteur ressemblant plus à Lucky Luke qu'à un policier vous accueillera. Après une intervention digne des plus grands cow-boys de l'histoire, il vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu ici. Tentez tout de même d'examiner la voiture rouge de l'écran de droite pour obtenir le droit de rester sur les lieux du crime pendant qu'il va déjeuner mais avec l'interdiction de toucher quoi que ce soit. Désobéissez bien sagement en examinant le petit rectangle noir qui se trouve juste en-dessous du coin inférieur gauche de la porte marron et ainsi récupérez le Portefeuille. Ema décide d'en profiter pour vous faire un petit topo sur l'examination de preuve tout en 3d spécifique à cette enquête. Tournez le portefeuille jusqu'à voir le petit bouton pression jaune. Placez le curseur dessus et cliquez sur "examiner " pour gagner le Badge de Lebon. Une vendeuse de plateaux-repas nommée Angélique Starr choisit ce moment pour intervenir et vous comprenez rapidement que c'est elle le témoin décisif qui a vu l'accusé commettre le meurtre. Questionnez-la sur les différents thèmes proposés puis déplacez-vous vers les bureaux du procureur que vous a si gentiment indiqué John Wayne tout à l'heure.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Cette salle est en fait le bureau de ce bon vieux Benjamin Hunter et vous apprenez que c'est dans sa voiture qu'on a retrouvé le corps de la victime. Ce pauvre garçon est encore l'objet de toutes les rumeurs et c'est lui qui doit en plus prouver la culpabilité de sa supérieure. Demandez-lui davantage d'informations pour acquérir le Couteau de Hunter comme preuve. Vous pouvez maintenant regarder de plus près ce splendide bureau en vous attardant plus particulièrement sur le trophée posé sur le sofa sur la gauche de l'image. Vous ajouterez ainsi le Trophée des avocats à vos preuves. Présentez directement le Trophée à Hunter pour en savoir plus sur cette récompense puis approfondissez le sujet que cela débloque afin de récupérer le Ticket de parking de Hunter. Un officier de police vraiment ridicule apparaît soudainement pour amener un dossier à Hunter et se fait congédier aussitôt. L'avocat vous prie ensuite de le laisser tranquille mais vous conseille tout de même d'aller faire un tour au poste de police. Retournez donc au parking pour pouvoir y accéder.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous surprenez Tektiv en train de danser avec un lutin bleu mais vous pouvez tout de même aborder avec lui les sujets qui vous intéressent. Examinez ensuite ce fameux lutin pour récupérer l'Affiche du lutin bleu puis montrez à l'inspecteur le Badge de Lebon que vous avez trouvé au parking. Tektiv vous en dira plus sur cet officier si vous en discutez avec lui mais malheureusement, cette action apportera encore son lot de nouvelles évidences contre Lana. Ne vous découragez pas pour autant et montrez au policier le Trophée des avocats puis le Couteau de Hunter et discutez enfin des bruits de couloir pour qu'il finisse par vous remettre une Commission rogatoire. Vous avez donc toutes les armes nécessaires pour rendre le cow-boy plus conciliant.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Présentez au shérif la Commission rogatoire puis parlez un peu avec l'homme pour qu'il vous donne le Rapport d'autopsie de Lebon. Vous pouvez maintenant examiner à loisir le lieu du crime à savoir la voiture de Hunter. Beaucoup de choses sont ici extrêmement utiles et il faut procéder méthodiquement pour ne pas les rater.
Commencez d'abord par ramasser le petit téléphone noir situé tout à gauche au niveau de la voiture puis choisissez de l'examiner. Tournez le petit objet jusqu'à voir apparaître un petit bouton bleue sur la tranche permettant de l'ouvrir. Cliquez sur "examiner " pour ouvrir le téléphone et concentrez-vous sur un autre bouton bleu situé cette fois sur le clavier de l'appareil. Une scène de Far West s'en suit et vous obtenez finalement le Téléphone portable. Maintenant choisissez de regarder dans le coffre de la voiture rouge pour trouver la Note de Lebon et l'ajouter au dossier de l'affaire. Le ramassage des preuves est terminé mais examinez quand même la porte marron puis le téléphone juste à côté du poteau jaune et noir pour avoir quelques infos en plus. Un nouveau sujet de discussion s'est débloqué avec Marshall et en l'approfondissant, vous mettrez à jour la preuve du Téléphone portable et gagnerez l'accès au premier jour de procès.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Après l'habituelle préparation, le procès de Lana Skye commence. C'est la vendeuse de plateaux-repas qui commence les festivités en offrant des repas à tout le monde et en procédant au rappel des faits. Vous gagnez ainsi le maintenant classique Plan du parking puis Mme. Starr raconte sa version de l'affaire. Montrez une nouvelle fois vos talents d'attaquant en insistant sur chacune des déclarations de la belle jusqu'à obtenir la Photo du crime puis présentez cette même preuve sur la dernière phrase de Starr pour commencer la démarche de démolition de témoin. Emettez une Objection dès qu'on vous le propose pour qu'Angélique corrige légèrement son témoignage. Seulement cette dernière phrase ne tient pas la route si vous présentez le Couteau de Hunter qui contredit la thèse du meurtre prémédité. Starr commencera à s'énerver et tentera une nouvelle déposition que vous enverrez valser en présentant le Rapport d'autopsie de Lebon lorsque le témoin parle d'acharnement avec le couteau. La jeune femme prouve encore qu'elle commence à perdre le fil en parlant d'une soi-disante écharpe rouge qu'elle a confondu avec du sang. Montrez-lui donc la Photo du crime pour qu'elle voie bien que cela n'a aucun sens et pour qu'elle change carrément de sujet dans sa prochaine déposition. Attaquez les deux premières phrases de ce tissu de mensonges puis choisissez de l'Attaquer lorsque Phoenix le demande pour commencer à voir les erreurs. Attaquez de nouveau puis Insistez sur la phrase parlant d'une "peau " pour voir le récit modifié et le Téléphone portable mis à jour une nouvelle fois. Mais cette petite menteuse n'avait aucun moyen de voir l'accusé se servir du téléphone fixe et vous pourrez prouver cela en présentant le Plan du parking juste quand elle parle de ce moment. Vous venez enfin de mettre le doigt sur une contradiction importante et vous pouvez donc affirmer que le témoin ment sur le lieu d'Où elle a vu tous ces évènements et pointer sur la salle des gardes lorsqu'on vous tend le plan du parking. Le voile se lève petit à petit et vous pouvez accélérer les choses en soutenant que cela change complètement La distance du crime par rapport au témoin puis en Emettant une belle objection comme vous en avez le secret. Starr vient enfin de perdre toute sa crédibilité mais elle tente une ultime attaque en évoquant une des chaussures tachées de sang de la victime ce qui ruine tous vos efforts. La Chaussure de la victime vient gonfler votre liste de preuves et cette chipie d'Angélique radote avec un ultime témoignage. Battez-vous jusqu'au bout et affirmez qu'Il y a un problème avec la chaussure. On vous donne alors la preuve pour que vous mettiez en évidence le point qui vous gêne. Tournez alors la pièce à conviction pour présenter le sang que l'on peut voir sous la semelle de la chaussure ce qui ne correspond pas à la Photo du crime qui ne présente aucune flaque de sang. Montrez donc le cliché à la cour et admirez la splendide mais néanmoins très gênante contre-attaque de ce cher Hunter. Soyez attentif à tous les virages du scénario qui vont apparaître ensuite pour porter votre intérêt sur le petit bout de tissu qui sort du pot d'échappement de la voiture sur la deuxième photo de Hunter. Montrez ensuite le Portable de Lana comme point de raccordement entre le morceau de tissu et l'affaire en cour pour forcer le juge à faire une courte pause afin d'examiner cette nouvelle preuve. Marshall vient vous rendre une petite visite pendant ce petit break pour vous dire que

Lana avait bien une écharpe rouge lors du meurtre. La séance reprend juste après et un nouveau personnage fait irruption : Damien Gant, le préfet de police. Après avoir réprimandé Hunter pour être passé à côté d'indices importants, il fournit au juge un mystérieux couteau à Cran d'arrêt et c'est à vous de l'ouvrir pour examiner la lame. Manipulez donc l'objet pour pouvoir cliquer sur le bouton afin de faire sortir la lame du manche et ainsi voir que le bout de l'arme est cassé et couvert de sang. Le préfet fournit alors une déposition évoquant un autre meurtre qui a eu lieu au commissariat exactement le même jour à la même heure. Lorsqu'il demande un lien entre Lebon et ce nouveau couteau, retournez examiner le Cran d'arrêt et plus particulièrement l'étiquette accrochée au manche. Il est noté dessus "SL-9 2 " or, si vous examinez maintenant la Note de Lebon que vous avez ramassée dans le parking et que vous retournez votre DS, vous verrez exactement le même code... Présentez donc cette preuve au juge et attaquez directement la première phrase que le policier vient de modifier puis celle où il parle de l'inspecteur qui à été assassiné au commissariat. L'officier consentira enfin à vous révéler une seule information concernant cette nouvelle affaire et le choix le plus intéressant pour vous est "Où la victime a-t-elle été trouvée ". Vous avez maintenant toutes les armes pour attaquer la dernière phrase de la déposition de Damien et passer ainsi à la suite de l'affaire. Gant consent à coopérer mais sans dire le nom de la victime. Attaquez cette phrase et demandez l'Identifiant de la victime. Comme le hasard fait bien les choses, c'est exactement le numéro du badge que vous avez trouvé dans le parking. Affirmez donc que Ca vous dit quelque chose puis présentez le Badge de Lebon à la cour. Les choses deviennent de moins en moins claires et Hunter se fait une nouvelle fois réprimander par le préfet. Le juge décide finalement de décaler d'une journée la séance pour que tout le monde puisse en apprendre plus sur cette mystérieuse affaire.

Bureau du procureur : Parking souterrain

Ema vous entraîne vers le parking pour vous prouver l'utilité de la science et vous donne un spray de luminol pour que vous tentiez de trouver cette fameuse trace de pas ensanglantée. Vaporisez donc plusieurs fois un peu de produit à l'arrière de la voiture rouge pour faire apparaître des traces suspectes et déclarez que c'est la Quantité de sang qui vous paraît étrange. Vous gagnerez ainsi le Liquide de test Luminol et le droit de discuter avec Starr qui vient juste de vous surprendre. Elle semble avoir un rapport avec l'affaire SL-9 et vous pouvez donc lui montrer la Note de Lebon, le Badge de Lebon et enfin la Photo du crime pour débloquer deux sujets de conversation. Angélique vous donne alors une Formule cordon bleu qui permettra de délier la langue du Cow-Boy. Allez donc le trouver en allant vers le Hall d'entrée du commissariat, puis vers le bureau des agents de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Le gardien n'est pas dans son bureau pour le moment mais examinez tout de même la pièce pour avoir quelques dialogues et vous rendre compte que la salle des preuves est fermée à clef. Retournez donc dans le Hall d'entrée pour voir si vous pouvez dénicher une autorisation valable.

Commissariat : Hall d'entrée

Vous croisez Tektiv complètement débordé mais surtout affamé et donc à la recherche d'une formule cordon bleu. Il ne vous laisse cependant pas le temps de lui en donner une et vous dit que le suspect du meurtre du commissariat est en train de se faire interroger au parloir. Allez donc voir qui est ce mystérieux personnage en passant par votre bureau.

Centre de détention : Parloir

Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est l'officier tout bizarre que vous aviez vu dans le bureau de Hunter qui est suspecté de ce meurtre. Questionnez-le pour bien vous rendre compte de son instabilité psychologique et connaître les circonstances de ce meurtre. Montrez-lui le Badge de Lebon pour déclencher une autre crise d'hystérie et interrogez-le sur les détails du crime qui semblent lui revenir en mémoire puis sur son arrestation. Décidez d'aller faire un tour au bureau des affaires criminelles pour voir ce qui s'y trame.

Poste de police : Division des affaires criminelles

C'est le préfet de police en personne qui vous reçoit et il a beaucoup de choses à vous dire. Il reste cependant beaucoup de zones d'ombre qu'il refuse d'expliquer. Examinez donc la pièce et placez votre curseur sur l'homme derrière l'écran d'ordinateur juste au milieu de l'écran : le Chef d'enquête. Il vous fournira le Rapport d'objet perdu de

Lebon en pensant que cela n'a rien d'important et cela débloquera un thème de conversation avec le préfet. Il finit par accepter votre demande d'inspection des lieux du crime et vous fournit même le badge qui vous permettra d'ouvrir la porte. Courez donc au poste de sécurité.

Entrée de la salle des preuves : Poste de sécurité

Réexaminez cette fichue porte pour que Marshall apparaisse et vous allume le lecteur de carte. Il refuse de vous parler tellement il a faim et le seul moyen d'obtenir des renseignements est de lui donner la Formule Cordon bleu de Starr. Il coopère maintenant beaucoup plus aisément et vous obtenez de nombreuses précisions sur le passé d'Alex ainsi que son aversion pour les machines. Il vous montre ensuite l'enregistrement des badges du jour du meurtre et vous pouvez donc lui montrer le Badge de Lebon pour lui prouver le lien avec l'affaire en cours et obtenir ainsi le Registre des badges. Entrez maintenant dans la salle du crime.

Salle des pièces à conviction

Tektiv mène lui aussi son enquête dans la petite pièce et il commence d'emblée par vous donner un Plan de la salle des preuves puis évoque le Coffre des preuves quand vous parlez avec lui. Une fois toutes les conversations terminées, montrez-lui la Note de Lebon pour qu'il vous parle un peu de l'affaire SL-9 puis ensuite le Registre des badges pour que l'inspecteur le mette à jour. Commencez ensuite l'examination minutieuse de la pièce en regardant d'abord le petit bout de tissu qui dépasse du coffre tout en haut à gauche de l'image de gauche. Fouinez ensuite dans le coffre ouvert derrière les barrières jaunes de l'image de droite puis examinez la trace de main ensanglantée située sur le coffre en haut à droite de la rangée de coffres de gauche sur la même image. Lorsque vous regarderez les petits morceaux situés en dessous de la barrière jaune, choisissez de les Examiner de plus près pour débloquer un mini-jeu visant à reconstruire une sorte de vase cassé. Vous gagnez ainsi le Vase bancal et il ne vous reste plus qu'à examiner et récupérer le Gant en latex qui pend en haut à droite de la barrière jaune pour finir cette longue inspection. Ne partez pas trop vite quand même puisqu'il reste à utiliser le Luminol. Pour cela, vous devez vous mettre en position d'examination de l'image de gauche, sélectionner votre dossier, cliquer sur le spray puis sur le bouton "Vaporiser ". Commencez par inonder la zone en dessous de la barrière jaune pour découvrir une flaque de sang et la noter sur le plan. Acharnez-vous ensuite sur le coffre avec la trace de main ensanglantée puis sur le coffre tout en haut à gauche de l'image de droite pour découvrir une autre trace de sang et annoter ces deux informations sur votre précieux croquis. Vous avez enfin toutes les informations que cette salle peut donner et il vous faut maintenant aller interroger Hunter.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Papotez avec votre adversaire puis montrez-lui le Registre des badges pour ajouter un Tournevis à votre caisse de preuves. Comme à l'accoutumée, montrez-lui aussi la Note de Lebon pour qu'il vous parle à son tour de l'affaire DL-9. Il vous donne ensuite du Matériel à empreintes qui trouvera toute son utilité dans la salle des preuves.

Salle des pièces à conviction

Ema vous demande d'abord de choisir un doigt et c'est l'index qui paraît être le plus parlant. Tapotez l'écran de votre DS pour mettre de la poudre partout puis soufflez un bon coup pour faire apparaître l'empreinte. Malheureusement, le criminel portait des gants et vous ne pouvez rien conclure pour le moment. Cependant, d'autres empreintes sont visibles en dessous à gauche de la trace de sang. Recouvrez totalement votre écran de poudre puis époumonez-vous pour qu'une superbe vraie trace de doigt se montre. Ema vous demande ensuite de repérer à qui appartiennent ces empreintes. Puisque c'est son coffre, comparez les traces avec les doigts de Tektiv puis allez refaire le test sur la seconde empreinte, dans l'image de droite en haut à gauche. Décidez de Chercher les empreintes puis placez votre curseur dans le vide juste là où l'index devrait être. Reproduisez les actions habituelles de la découverte d'empreintes puis comparez vos résultats avec les doigts de Marshall. Vous gagnez ainsi les Empreintes de Marshall et terminez cette longue recherche de preuves. La deuxième partie du procès peut enfin commencer.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Le dynamique officier Ballaud commence son rapport et les informations qu'il apporte sont tellement floues que vous

n'avez d'autre choix que d'attaquer à chacun de ses dires. Vous mettrez ainsi à jour le Registre des badges et apporterez bien des éclaircissements sur les faits. On projette ensuite une Vidéo de sécurité qui est censée montrer le meurtre. Bien évidemment, toutes les parties importantes sont masquées par la mascotte de la police et les choses n'avancent pas tellement. Ballaud tente alors une explication de la vidéo. Votre rôle consiste ici à attaquer sa dernière phrase puis à affirmer qu'Il y a un problème avec la vidéo.
Vous avez maintenant la possibilité de regarder la cassette une nouvelle fois et de la manipuler à votre guise pour repérer l'incohérence. Lors du tout premier passage de la caméra sur le coffre de Lebon, lorsque l'homme n'est même pas encore arrivé, pointez sur la lumière du coffre qui est allumée alors qu'aucune autre ne l'est dans la pièce. Présentez ensuite cette curiosité au juge pour que toute l'assistance s'affole. On vous demande tout de même de trouver pourquoi le coffre n'était pas verrouillé et cette fois, vous devez montrer le petit bout de papier qui tombe lorsque l'homme tout de blanc vêtu ouvre le coffre pour la première fois. Voilà donc ce qui bloquait le verrouillage du coffre : le Gant en latex. Montrez-le à ce petit curieux de juge et regardez Hunter persister dans son erreur demandant à l'officier de témoigner d'un autre point crucial. Détruisez cette nouvelle déposition en montrant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui laisse entendre que l'inspecteur peut avoir perdu son badge le jour du crime. Hunter vous dévoile alors les tenants et aboutissants de son piège et votre dernière chance est d'Emettre une objection et d'appeler ainsi le Texas Ranger Alex Marshall à la barre. Le juge exige ensuite une suspension de séance de trente minutes pour la préparation du témoin. Pendant cette pause, Tektiv vous fournit le Dossier de l'affaire SL-9 sur la demande de Lana. Ema s'enfuit brutalement lorsqu'elle entend le nom de "Meurtres de Joe Sinister " et vous laisse seul pour la deuxième partie de la séance. Marshall fournit son témoignage dès le départ et sa déclaration concernant un "saloon côté rue " constitue une occasion unique de présenter votre arme secrète : les Empreintes de Marshall. Le bougre ne se démontera pas pour autant et il vous fournira sa propre explication de votre découverte. Attaquez dès la première affirmation pour obtenir une mise à jour des Empreintes de Marshall puis attaquez de nouveau la dernière phrase pour en obtenir une nouvelle proche du sarcasme. Attaquez cette dernière et choisissez de Montrer une preuve pour revenir une nouvelle fois sur la vidéo. Celle-ci est assez difficile à voir mais si vous restez focalisé sur le coffre de Marshall (celui en haut à gauche de l'image de gauche), vous verrez que, tout à la fin de la bande, il y a ce bout de tissu blanc qui dépasse alors qu'il n'y avait rien la première fois. Montrez donc ceci au Cow-boy qui tentera de se défendre pitoyablement en prétextant que c'est le meurtrier qui a ouvert son coffre. Montrez-lui donc le Coffre de preuves puis pointez ensuite sur le "V " bleu lorsque l'on vous tend le plan pour enfin rabattre son caquet à ce pied tendre. Le piège commence à se refermer sur Marshall mais vous avez encore besoin d'une preuve décisive pour finir de l'incriminer et on vous remet sur la vidéo de surveillance. Cette fois-ci, vous devez pointer sur l'épaule tachée de sang de l'homme en blanc que l'on voit précisément au moment de l'affrontement entre les deux protagonistes. Vous obtenez enfin un récit qui semble plus probable mais que vous devrez tout de même attaquer sur tous les points. Marshall ajoutera alors une petite précision et vous pourrez l'approfondir avec le Dossier de l'affaire DL-9. Ecoutez alors l'émouvante histoire de Marshall ainsi que la véritable version des faits du "crime " du commissariat. Hunter revient alors à la charge et le juge s'apprête à rendre son jugement à l'encontre de votre cliente. Fort heureusement, Ema revient juste à ce moment-là et vous sauve in extremis. Protestez puis remettez l'Affiche du lutin bleu sur la table pour prouver qu'il manque bien quelque chose sur le plan de la salle. Phoenix vient encore de retourner la situation à votre avantage et vous pouvez sereinement montrer le Registre des badges lorsque l'on vous demande l'heure où le meurtre a été commis. Il faut maintenant découvrir l'identité de "7777777 " et, avant de partir, Marshall décide de poser une question au procureur. L'effet de la réponse qu'elle donne est immédiat et oblige le juge à suspendre la séance pendant vingt-quatre heures.

Cabinet d'avocats Wright & Co.

Et c'est reparti pour une petite phase d'enquête complémentaire. Vous vous retrouvez une fois de plus au bureau avec Ema qui vous raconte sa version de l'affaire SL-9. Discutez donc avec elle de ce mauvais souvenir puis allez poser les mêmes questions à Lana au centre de détention.

Centre de détention : Parloir

Lana vous précise beaucoup de choses sur SL-9 et vous commencez maintenant à avoir en main tous les éléments importants concernant le déroulement de ce meurtre. Elle vous apprend également que le lieu du crime était l'actuel bureau de Gant. Il sera donc intéressant d'aller y faire un tour mais commencez par aller voir Marshall au commissariat.

Commissariat : Hall d'entrée

Ce clone de Lucky Luke semble en très mauvaise posture et vous l'interpellez alors qu'il se rendait chez le commissaire probablement pour se faire licencier. Titillez-le un peu sur SL-9 et sur son frère pour qu'il vous dise ce qu'il pense vraiment de Damien Gant. Cette fois-ci vous n'avez plus le choix : une visite au préfet de police s'impose. En route pour la division des affaires criminelles puis pour le Bureau du patron.

Commissariat : bureau du préfet

Gant vous surprend et vous montre une Photo de l'équipe Gant qu'il ajoute à votre dossier. Puis il vous jette dehors sans autre forme de procès d'une manière assez suspecte tout de même. Vous vous retrouvez devant l'entrée mais vous devez tenter une percée. Retournez donc dans le bureau des affaires criminelles.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Papotez un peu avec Tektiv puis montrez-lui le Cran d'arrêt pour lui rafraîchir un peu la mémoire et obtenir le Rapport d'autopsie de Fred. Il vous précise ensuite qu'il a les moyens de vous faire entrer dans le bureau de Gant mais qu'il ne veut pas courir le risque de se faire virer à cause de cela. Retournez au bureau de Hunter pour voir si vous trouvez quelque chose qui pourrait le faire changer d'avis.

Bureau du procureur général : Salle 1202

Hunter se montre toujours aussi sympathique mais vous devez tout de même discuter avec lui puis lui montrer la Photo de l'équipe Gant. Ema découvre alors la différence entre le trophée de la photo et celui de Hunter et le Trophée des avocats est mis à jour dans votre dossier. Examinez maintenant le bout de papier chiffonné situé juste sur la droite de la chaise de Hunter pour ajouter la Lettre de démission de l'avocat au dossier. Retournez maintenant au parking souterrain pour parler un peu avec Angélique puis allez montrer cette lettre à Tektiv.

Poste de police : Division des affaires criminelles

Montrez donc au détective la Lettre de démission de votre collègue pour qu'il consente enfin à vous donner le Badge de Tektiv. Allons tout de suite l'essayer sur la porte du bureau de Gant.

Commissariat : bureau du préfet

Tektiv vous a tout de même suivi dans le bureau mais vous pourrez commencer l'examination approfondie de cet ancien lieu du crime après avoir de nouveau parlé avec lui. Commencez par regarder le bureau de Gant pour obtenir l'autre moitié de la Liste des pièces à conviction. Attardez-vous ensuite sur le coffre posé sur l'étagère derrière le bureau puis cliquez sur "Numéro de saisie " pour accéder à un clavier numérique. Pourquoi ne pas essayer le seul numéro qui vous obsède depuis un moment : "7777777 ". Tiens c'est fou ça marche ! Réexaminez le coffre ouvert pour découvrir le dernier morceau du vase et une empreinte de main. Tektiv refuse de vous les laisser sauf si vous lui montrez le Vase bancal. Choisissez d'Assembler les morceaux puis mettez la dernière pièce en place pour mettre à jour le Vase bancal de votre dossier. Montrez-lui ensuite votre Matériel à empreintes pour qu'il vous laisse faire les tests d'usage sur le morceau de tissu et en particulier sur le majeur de la main représentée. Comparez les résultats avec les doigts d'Ema Skye pour ajouter le Bout de tissu aux pièces à conviction. Damien Gant vous surprend alors et il n'est pas très content de vous voir fouiner dans son bureau. Il vous met dehors en menaçant l'inspecteur de renvoi mais étrangement, il dit à la petite Ema de rester avec lui...

Centre de détention : Parloir

Vous vous retrouvez au parloir en compagnie de Lana et elle consent enfin à parler un peu plus gentiment avec vous. Montrez-lui la photo de Damien Gant puis continuez à discuter avec elle en portant son attention sur la Liste de pièces à conviction trouvée plus tôt. Vous pouvez maintenant passer à l'ultime séance du jeu qui promet d'être absolument incompréhensible pour les non-initiés.

Tribunal Fédéral : Salle d'audience n°2

Hunter vient vous faire ses petits encouragements à sa façon puis la séance démarre sur les chapeaux de roue puisque c'est Lana qui commence par témoigner de sa culpabilité en vous virant par la même occasion. Heureusement, Hunter vous sauve courageusement et le témoignage d'Ema Skye peut commencer. Attaquez la phrase où elle dit qu'elle n'oubliera jamais ce moment puis demandez à En entendre davantage pour En savoir plus sur le dessin. La petite modifiera son témoignage en prétendant l'avoir perdu. Regardez maintenant dans vos preuves la Liste des pièces à conviction puis choisissez de la vérifier. Tournez maintenant la feuille pour voir au verso le dessin dont parle Ema. Présentez-lui donc le document pour que Hunter regarde sa propre liste et mette votre papier à jour.
La petite Skye fournit alors d'autres explications sur son croquis et il vous faut montrer le Rapport d'autopsie de Fred puisqu'il stipule que le témoin avait le bout de lame dans le corps alors que le dessin montre clairement que le couteau est déjà cassé. Montrez donc la pointe du couteau sur le dessin pour faire comprendre à tout le monde vos soupçons. Prétendez qu'Il existe un autre couteau puis dites à l'assistance de regarder la Photo de l'équipe Gant. Les choses s'embrouilleront de plus belle mais gardez la tête froide et écoutez le témoignage d'Ema. Lana intervient alors pour tenter de vous empêcher de faire votre travail mais affirmez-vous et présentez le Vase bancal. En effet, lorsque vous faites faire demi-tour à l'objet puis que vous l'inclinez vers l'avant d'un bon trois-quarts de tour, il ressemble à s'y méprendre au lutin bleu que la jeune fille dit avoir vu. Affirmez donc que ce fait étrange change l'Emplacement même si cela a pour effet de faire tomber Ema dans les pommes. Le rythme s'accélère et les suspects défilent de plus en plus vite. Prouvez que vous suivez toujours en affirmant que la preuve de ce que vous avancez se trouve dans le dossier puis en montrant une nouvelle fois le Vase bancal. Voici le mini-jeu le plus lugubre de cette enquête : il vous faut relier les taches de sang pour former le nom d'EMA... Gant intervient alors pour reprocher à Hunter d'avoir fait exécuter un innocent deux ans plus tôt et l'audience devient incontrôlable ce qui force le juge à évacuer tout le monde. Tektiv vous retrouve pendant la pause et vous donne un livre sur le Droit des preuves. Vous pouvez ensuit reprendre le procès même si pour l'instant, entre le meurtre d'Ema et le futur renvoi d'Hunter vos résultats ne sont pas brillants. L'audience peut continuer et pour une fois, c'est à vous d'appeler le témoin. Demandez bien sûr à Gant de venir mentir devant tout le monde pour avoir plus de chance de le coincer. Vous bousillerez sa première déposition en invoquant le Vase bancal, qu'on n'avait pas vu depuis longtemps, au moment où il prétend n'avoir aucun lien avec la falsification. La deuxième vague d'affirmations fausses devra être attaquée sur la dernière phrase puis une nouvelle fois lorsqu'il la modifie. Demandez à Désigner le complice et présentez la photo de Lana Skye au juge. Voilà enfin notre ami Damien dans le collimateur et en montrant le Registre des badges, il perdra enfin ce sourire insupportable. Continuez dans cette voie en envoyant le Rapport d'objet perdu de Lebon qui implique une rencontre entre la victime et le préfet le jour du meurtre. Hunter vous aide aussi dans l'acharnement contre le vieux barbu et ça n'est que justice de lui renvoyer l'ascenseur en proposant le Tournevis au juge. Le lâche tente de se protéger derrière son droit de ne pas témoigner et on vous demande une preuve pour le forcer à ressortir de sa coquille. Pour la première et la dernière fois, résignez-vous à affirmer que Vous n'avez pas encore de preuve pour ne pas vous enliser plus que cela. Le juge s'apprête à vous réprimander sévèrement mais Hunter vous sauve encore une fois la mise en vous laissant appeler un nouveau témoin. Appelez vite Lana Skye à la barre car c'est votre dernière chance d'éviter la prison. Le juge accepte mais suspend quand-même la séance pour aller déjeuner. Lana rouvre le procès avec sa déposition et vous pouvez recommencer vos attaques mortelles sur la phrase où elle dit avoir maquillé la scène du crime. Attaquez la toute nouvelle affirmation et demandez Pourquoi elle a déplacé le corps et contrez-la directement avec le ... VASE BANCAL. Ahhh, il nous avait manqué celui-là. Bien sûr Lana est prise au dépourvu et tente une autre déposition. Décidément, le Vase bancal sera la preuve la plus rentable du jeu puisqu'il s'agit encore ici de la présenter lorsque Lana prétend qu'elle a vu tous les morceaux. Le juge commence enfin à vous prendre au sérieux sur la culpabilité de Gant et même Lana se décide à fournir une vraie déposition. Elle vous demande ensuite une photo que vous trouverez dans le livre sur le Droit des preuves. Vérifiez le dos de l'ouvrage puis cliquez sur "examiner " pour l'ouvrir et récupérer la Photo de Lana. Le contre témoignage est sur le point de commencer lorsque Gant ressurgit pour tenter de se défendre. Hunter le calme en lui récitant ses droits mais il réussit tout de même à vous dénoncer concernant le bout de tissu avec l'empreinte d'Ema. Dites tout de même que vous n'avez pas de preuves à montrer pour forcer Damien à se vendre tout seul. Gant passe donc à table car il préfère être accusé de falsification que de meurtre. Il reconnaît bien avoir dissimulé les deux pièces à conviction et vous demande de montrer la trace de main d'Ema. Choisissez calmement de Montrer une preuve puis donnez le Bout de tissu au vilain papy.
On vous demande de confirmer l'identité du propriétaire et vous resterez honnête en montrant Ema Skye du doigt. Mais Phoenix ne serait pas le héros de cette aventure si il n'avait pas un super plan de la mort qui tue en vendant son amie. En effet, ce magnifique bout de tissu est en contradiction complète avec la Photo de Lana qui montre clairement la chemise de Marshall couverte de sang. Dites tout cela au juge pour voir ce qu'il en pense et regardez à quoi ressemble une explosion de préfet. Ce fourbe lancera une ultime attaque contre vous en se basant sur l'illégalité de votre preuve et c'est à vous de lui fermer le clapet une bonne fois pour toutes. Répondez Non au juge et montrez-lui le Droit des

preuves pour vous justifier. Félicitations ! Vous venez non seulement de griller tous les fusibles du méchant préfet, mais aussi de déclarer votre sublime cliente non coupable. Recevez tous les remerciements que vous méritez et montrez au passage à Hunter la Liste des pièces à conviction pour le réconforter.

Vous pouvez maintenant vous détendre un bon coup, prendre une aspirine, et admirer le splendide film de fin de cette dernière affaire. Restez tout de même attentif pendant le générique puisque si vous tapotez l'écran du bas pendant qu'un personnage parle, vous placerez de la poudre à empreinte. Soufflez délicatement dessus pour faire apparaître un superbe artwork du protagoniste en question. Comme le dit si bien notre ami le juge barbu à chaque fin de procès, "Voilà, c'est tout...".

Phoenix Wright : Ace Attorney : Justice for All

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Solution réalisée à partir de la version DS.

Dans ce type de jeu, vous n'avez qu'à vous laissez guider par ce que l'on vous propose de faire à l'écran. Aucune difficulté sur les commandes donc, mais vous devrez plutôt faire appel à toute votre vigilance pour qu'aucun élément de l'affaire en cours ne vous échappe. Ainsi, il est primordial de discuter à chaque fois de tous les sujets de conversation disponibles avec les protagonistes et de vérifier si, en leur ayant présenté certains objets par exemple, de nouveaux sujets de conversation sont disponibles. Aussi, n'insistez pas lors d'un interrogatoire établi à l'aide du Magatama si vous ne possédez pas les preuves suffisantes. De toute manière, tout vous sera expliqué dans cette soluce pour ne pas faire le moindre faux pas.

Affaire 1 - la volte-face perdue

Une fois la séance du procès de Maguy Loiseau ouverte, répondez que vous êtes prêt. Lorsque le juge demande quelle pièce à conviction on a trouvé sous le corps de la victime, répondez « des lunettes ».

Après le témoignage de Dik Tektiv, attaquez la déclaration « mais il a réussi à écrire le nom du coupable sur le sol à l'endroit où il a atterri » en présentant au juge la photo sur laquelle est écrit le prénom Magui. L'orthographe du prénom est différent de celui de l'accusée.

Lors du deuxième contre-interrogatoire, attaquez sur la déclaration « Elle l'avait acheté il y a plus de deux mois », puis insistez à propos du gant de base-ball. Lorsque le juge vous demandera si vous pensez que le gant a quelque chose à voir avec l'affaire, répondez oui.

Lors de la troisième déposition du témoin, attaquez la déclaration « De là, nous avons pu confirmer que la victime avait écrit ce nom de la main droite ». Présentez ensuite le gant, toujours sur cette même déclaration. Il s'agit d'un gant de gaucher, or le nom sur le sable a été écrit de la main droite.
Un deuxième témoin va ensuite être appelé à la barre après la reprise de l'audience. Après sa déposition, attaquez la déclaration « A part ça, je n'ai vu que la banane qui est tombée en même temps que le policier », en présentant le gant de base-ball. Ceci prouve que le témoin a besoin de lunettes. Après avoir sélectionné cette réponse, nous passons à la suite de la déposition.

Sur sa déclaration « J'ai dû appeler aux environs de 18h45 », présentez le rapport d'autopsie de la victime. Choisissez de poursuivre l'interrogatoire, puis lorsque Wellington dira avoir à nouveau son portable sur lui et que tout semblera clair, choisissez la proposition « encore une petite chose... ».

Pour prouver que le témoin n'a pas eu besoin de chercher un téléphone, présentez la photo numéro 1 qui montre clairement la présence d'une cabine téléphonique à proximité de la victime. Répondez que vous pensez savoir ce que faisait le témoin pendant ces 17 minutes. Présentez alors la paire de lunettes cassée. Dites qu'il est possible que le témoin ait pu connaître le nom de Maguy avant le crime. Présentez ensuite le téléphone portable. Vous devez alors présenter la preuve du mobile de Wellington. Sortez donc la liste de noms, puis dites que le témoin est membre du

groupe. Pour démontrer ce qui a fait l'objet de la contrariété du témoin, présentez la photo de Dustin (dans profils). Lorsqu'il s'agit ensuite de prouver que le portable appartient bien au témoin, parlez des empreintes, mais celles-ci ont été effacées par Phoenix. Lorsque Wellington sera sur le point de partir, opposez une objection. Présentez alors LA pièce à conviction qu'il expliquera toute cette affaire : votre carte de visite. Parlez du verso de celle-ci. Maya va alors composer le numéro indiqué, ce qui démasquera le vrai coupable : Wellington. Maguy Loiseau est finalement innocentée.

Affaire 2 - Réunion, et volte-face

Une fois que vous êtes arrivé au village de Maya, choisissez de discuter avec elle quand on vous le demandera. Évoquez les trois sujets, puis Maya partira préparer son channeling. Choisissez ensuite de vous déplacer pour rejoindre la salle de méditation et parler au docteur Afforme. Une fois que ce dernier vous a remis le plan du bâtiment, évoquez avec lui les deux sujets de conversation, puis rejoignez la chambre de channeling. Vous pourrez parler avec Morgan Fey et épuiser les trois sujets de conversation. Déplacez-vous ensuite pour rejoindre le passage sinueux (en repassant d'abord par la salle de méditation), puis pénétrez dans l'annexe. Faites ensuite marche arrière et quelqu'un va vous surprendre dans le passage sinueux. Il s'agit d'Eva Cozésouci. Après la discussion, retournez dans la salle de méditation car la séance de channeling va débuter. Choisissez de défoncer la porte après les coups de feu qui ont retenti. Le docteur a été assassiné et Maya est en transe. Après avoir appelé la police, évoquez les deux sujets de conversation avec Eva puis retournez dans la salle de méditation. Vous y tournerez Tektiv et vous devrez le rejoindre dans la salle de channeling. Discutez avec ce dernier en épuisant les deux sujets de conversation puis sortez pour rejoindre à nouveau l'annexe. Vous allez alors discuter avec Inès. Épuisez les dialogues puis revenez au niveau du passage sinueux pour apercevoir Pearl, mais vous ne pourrez pas discuter avec elle. Sortez ensuite du manoir (en passant par la salle de méditation) puis discutez avec Eva en sélectionnant le troisième sujet disponible. De retour dans la salle de méditation, Morgan propose que tout le monde passe la nuit au manoir. Maya, quant à elle, a été emmenée au poste de police. Vous aviez d'ailleurs l'intention de l'y rejoindre le lendemain pour discuter en épuisant tous les dialogues. Maya vous remet alors le Magatama, objet indispensable vous permettant de repérer les verrous-psyché chez les personnes qui ne souhaitent pas révéler certains secrets. Retournez ensuite dans votre cabinet Wright & Co pour récupérer la coupure de presse numéro 1. Rejoignez à nouveau le village Kurain pour aller examiner la chambre de channeling. Vous tombez sur Morgan, avec qui il vous faudra évoquer les trois sujets disponibles. Observez ensuite le paravent sur la droite de la pièce et vous remarquez qu'il a un trou. Retournez parler à Inès dans l'annexe. Après avoir épuisé les dialogues, allez trouver Pearl dans le passage sinueux pour lui présenter le Magatama. Ceci va la toucher et elle acceptera enfin de vous parler. Évoquez alors les deux sujets et vous récupérerez la clé noire. Pearl va ensuite charger le Magatama d'énergie spirituelle avant de se joindre à vous pour vous aider dans cette affaire. Retournez donc voir Inès dans l'annexe afin de découvrir si elle vous cachait effectivement quelque chose. Parlez-lui alors de la victime et vous verrez apparaître le verrou-psyché. Présentez-lui ensuite le Magatama pour tenter de lui faire avouer qu'elle connaissait le docteur Afforme, mais elle vous demandera des preuves. N'allez pas plus loin pour l'instant car vous ne possédez pas encore cette preuve. Rendez-vous plutôt dans la salle de méditation pour parler à Tektiv et lui montrer la coupure de presse numéro 1, ceci après avoir dans un premier temps épuisé tous les dialogues disponibles. Celui-ci vous remettra alors la coupure de presse numéro 2. C'est celle-ci qui contient la preuve d'un lien entre Inès et le docteur. Retournez donc voir la jeune fille en lui présentant à nouveau le Magatama, puis montrez-lui la coupure de presse numéro 2. La victime est en fait la soeur d'Inès et travaillait pour le docteur Afforme. Vous pouvez maintenant lui parler de la victime étant donné que vous avez percé son secret. Sortez ensuite du manoir et rendez-vous au centre de détention pour aller parler à Maya. C'est alors que vous revoyez Mia, votre mentor et la grande soeur de Maya. Épuisez les sujets de conversation montrez-lui alors la clé que Pearl vous a remis. Vous allez ensuite détecter chez Mia la présence de trois verrous-psyché.

Le Procès - Première partie

Vous voici maintenant au tribunal, et c'est Tektiv qui est appelé à la barre le premier. Lors du contre-interrogatoire, attaquez chacune des cinq déclarations et lorsque le juge clôturera l'interrogatoire, continuez à plaider non coupable. Après que le costume de Maya ait été ajouté comme pièce à conviction, revenez sur la déclaration « Comme vous pouvez le voir, il est couvert de sang », puis insistez et choisissez enfin la proposition « encore une petite chose... ». Pointez sur le petit trou sur la manche de gauche et appuyez sur « présenter ».

Sur la déclaration « L'accusé a attaqué et tué quelqu'un qui, sans aucun doute, ne s'est pas défendu », présentez le costume de Maya.

Tektiv va ensuite raconter le film des événements et vous devrez lancer une objection en présentant le costume de Maya sur la déclaration « La victime a tiré, mais étant trop proche de l'accusé, il a manqué son coup ». Cela prouvera que le coup de feu n'a pas pu être tiré à bout portant. Dites ensuite que quelque chose vous chiffonne en présentant le paravent. Vous devrez par la suite désigner l'emplacement de l'accusée au moment du coup de feu. Placez donc le curseur en face du trou du paravent. Lorsque le juge vous demande si vous pensez que la situation de l'accusée a changé, répondez que cela change tout.
Changement de témoin, c'est Eva Cozésouci qui vient à la barre. Lors du contre-interrogatoire, revenez sur la déclaration « Là, on a trouvé le corps du mort, et l'accusée brandissant le revolver », puis insistez. Faites de même avec la déclaration suivante en demandant s'il ne pouvait y avoir personne d'autre, même derrière le paravent. Cela créera le doute chez le juge qui admettra la possibilité que ce ne soit pas Maya sur la photo. Il clôture le contre-interrogatoire et vous ne pouvez rien faire pour le moment, n'ayant aucune preuve à l'appui.

Dans la suite de la déposition d'Eva, revenez sur la déclaration « Mais j'ai quand même réussi à cadrer Maya et prendre une photo ». Ceci la forcera à avouer qu'il y a une deuxième photo. Laissez donc faire le juge lorsqu'il s'apercevra que Von Karma a cherché à dissimuler cette photo. Il se rend compte que la personne sur la photo n'est pas Maya. Choisissez de soutenir l'argument comme quoi la personne photographiée n'est pas Maya. Après que Von Karma ait expliqué au juge que Maya change d'apparence lorsqu'elle est en transe, dites que vous pouvez prouver que la personne sur la photo n'est pas Maya. En effet, pointez sur la manche gauche du kimono pour montrer que l'impact de balle a disparu. Dites ensuite que c'est quelqu'un d'autre qui a tiré. Choisissez ensuite la proposition « Maya avait quitté la pièce » et pour preuve, présentez la clé de la chambre de channeling. L'audience est levée.

Suite de l'enquête

Vous voici de retour au village Kurain. Évoquez tous les sujets disponibles avec Pearl, et lorsque vous lui demanderez ce qu'elle faisait au moment du meurtre, vous verrez apparaître deux verrous-psyché. Vous pourrez débloquer ces derniers un peu plus tard mais d'abord, présentez-lui la clé de la chambre de channeling pour savoir où elle l'a obtenue. Rendez-vous maintenant dans la chambre de channeling puis parlez à Morgan en évoquant les trois sujets disponibles. Dirigez-vous maintenant vers le passage sinueux. Vous y trouvez Inès et lorsqu'elle vous parle de l'urne, choisissez de l'examiner pour qu'elle s'ajoute au dossier de l'affaire. Observez ensuite au niveau de l'incinérateur à gauche de l'image pour récupérer le bout d'étoffe qui provient sans nul doute du costume de Maya. Épuisez ensuite tous les sujets de conversation avec Inès. Vous verrez apparaître deux verrous-psyché en évoquant l'accident de voiture, mais vous ne disposez pas des preuves nécessaires pour le moment pour faire sauter ces derniers. Allez rendre visite à Maya au centre de détention. Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation. Retournez ensuite au village pour rejoindre l'annexe et allez trouver le coffre à vêtements dont vous a parlé Maya. Il se trouve juste en face de vous lorsque vous êtes dans l'annexe. Hormis le fait de rencontrer Eva qui n'arrête pas de vous fuir, vous remarquez que le coffre est troué à la même hauteur que le trou dans le paravent. Jetez ensuite un oeil au ballon pour l'ajouter également au dossier. De retour dans la salle de méditation, vous pouvez maintenant faire avouer Pearl car vous possédez les preuves suffisantes. Présentez-lui donc le Magatama pour commencer à interroger. Un plan va alors apparaître et il vous faudra dans un premier temps indiquer le passage sinueux. Présentez ensuite le ballon en guise de preuve. La petite fille avouera avoir joué au ballon. Ce qui s'est passé ensuite semble logique : elle a cassé l'urne. En lui présentant cet objet, Pearl tentera de se défendre en vous demandant de prouver que l'urne est cassée. Vous devrez alors lui présenter le portrait d'Ami Fey en ayant comme argument le fait que la petite fille n'a pas su épeler correctement son prénom et s'est donc trompée en collant les morceaux. Terminez alors la discussion après avoir déverrouillé ses secrets. En sortant du manoir, Eva va vous interpeller. Après avoir parlé avec elle, montrez-lui le portrait d'Inès pour obtenir quelques précieuses informations grâce à un nouveau sujet de conversation qui s'est ajouté.
Vous devrez alors vous rendre à la clinique dont vous a parlé Eva. Vous vous trouverez ensuite devant un patient qui se prend pour le directeur et qui vous dira à la fois tout et n'importe quoi. Montrez-lui votre badge d'avocat pour pouvoir enfin entamer une vraie discussion. Épuisez tous les dialogues disponibles pour apprendre qu'Inès était dans la voiture de sa soeur lors de l'accident et qu'on lui a refait son visage. Retour au village Kurain pour apprendre que Morgan est partie parler à la police. Après avoir épuisé les sujets de conversation avec Eva, rendez-vous dans le passage sinueux pour interroger Inès avec le Magatama. Présentez-lui alors son propre profil lorsque vous évoquez l'accident de « quelqu'un d'autre ». Utilisez comme preuve la coupure de presse numéro 2. Pour lui prouver qu'elle a été hospitalisée,

présentez-lui la photo de son permis de conduire. Présentez enfin le profil de Daisy Sperey pour faire disparaître le deuxième verrou. Vous pouvez maintenant poursuivre librement la discussion au sujet de l'accident. Après avoir parlé du Dr Afforme, tout porte à croire que le réel coupable est Inès. Retournez ensuite à l'entrée du village pour discuter avec Pearl avant de retourner au centre de détention. Vous y trouverez Mia, sur laquelle il faudra utiliser le Magatama pour faire sauter ses verrous (vous devez toutefois épuiser les trois sujets de conversation au préalable). L'interrogatoire commence. Présentez-lui le portrait de Morgan, puis enchaînez avec la clé noire. Cela ne suffit pas, donc présentez le bout d'étoffe. Enfin, dites que si Morgan voulait tuer le Dr Afforme, elle aurait besoin d'Inès (montrez le portrait d'Inès). Une fois les verrous brisés, vous pouvez alors discuter librement avec Mia à propos du meurtrier.

Le procès - Deuxième partie

L'audience reprend et c'est Morgan qui est appelée à la barre. Tentez de la déstabiliser en attaquant chacune de ses propositions (choisissez d'insister lorsqu'on vous le demande), mais cela sera en vain et le juge clôturera le contre-interrogatoire.

Le prochain témoin à se présenter à la barre sera Inès. Après sa déposition, revenez sur la déclaration « Je ne l'avais pas vu depuis si longtemps... J'étais à la fois genre contente et triste ». Poursuivez l'interrogatoire, puis lorsque le juge vous demandera si cela est vraiment aussi important, répondez que oui. Lorsque Inès ajoutera ensuite « Elle ne m'a pas fait peur genre, du tout. Et son costume avait l'air genre normal », présentez le costume de Maya.

Nous passons alors à la suite de la déposition d'Inès. Insistez alors sur les quatre déclarations, et lorsque Phoenix lui demandera si elle a remarqué quelque chose d'étrange, précisez « allant sur le lieu du crime ». Vous devrez insister et répondre au juge que c'est très important. Sur la déclaration qui va suivre, présentez le portrait de Pearl pour prouver qu'Inès a obligatoirement croisé la petite fille. Renchérissez en ajoutant une nouvelle preuve : l'urne sacrée. Inès ne pouvait pas dormir dans l'annexe au moment du meurtre. Répondez donc que cela est impossible. La contradiction se trouve en fait « dans son dernier témoignage ». Il vous reste à indiquer la chambre de channeling sur le plan, car c'est bien là que se trouvait Inès au moment des faits. Lorsqu'elle vous demande où elle se cachait, pointez derrière le paravent. Présentez alors le coffre à vêtements pour dire qu'Inès s'y cachait. Prouvez que le coffre se trouvait bien sur les lieux du crime en présentant ce dernier une deuxième fois au juge, pour lui révéler la présence du trou. Répondez qu'en effet, il est impossible d'avoir agi tout seul, puis montrez le portrait de Morgan. Pour trouver le mobile d'Inès, présentez le portrait de sa soeur Daisy. Malgré tout, cela ne suffit pas et le juge va clôturer le contre-interrogatoire. Toutefois, Mia va venir à votre rescousse pour vous redonner espoir. Dites-vous alors que vous êtes à la hauteur de la situation et après une courte pause, l'interrogatoire d'Inès va reprendre.

Attaquez la déclaration « Et la nuit de l'accident, ma soeur qui conduisait était genre totalement vannée ». Choisissez d'insister et attaquez la phrase « Je n'avais pas genre mon permis de conduire, alors je n'ai pas pu prendre le volant » en présentant la photo du permis de conduire du témoin.

Pour la dernière partie de l'interrogatoire, attaquez la déclaration « Elle venait juste d'acheter une nouvelle voiture de sport, toute brillante, toute rouge », puis insistez. La déclaration est modifiée, et devient « La voiture de ma soeur était un modèle totalement spécial, qui venait d'Angleterre ». Attaquez donc cette phrase, puis présentez la coupure de presse numéro 2 sur la même déclaration.
Dites qu'il s'agissait de Daisy Sperey au volant ce soir-là. Présentez ensuite le portrait de Daisy Sperey afin de révéler la véritable identité de la personne se trouvant à la barre. La jeune femme va finalement admettre les faits et vous devrez présenter la coupure de presse numéro 1 pour expliquer le changement d'identité. Vous remportez donc le procès et il ne vous reste plus qu'à expliquer à Maya le mobile de sa tante, en lui montrant le profil de Pearl. Voici l'affaire numéro 2 classée.

Affaire 3 - Volte-face circus

Rendez-vous au centre de détention comme vous le demande Maya. Evoquez tous les sujets de conversation avec Max Galactica et vous découvrirez d'emblée 3 verrous-psyché lorsque vous évoquerez le sujet de la conversation avec Loïc. Vous devez ensuite lui présenter votre badge d'avocat pour lui faire réaliser la gravité de la situation et qu'il vous

demande de l'aide. Prenez la direction du cirque afin de mener votre enquête. En allant au chapiteau, vous pourrez parler à Monique Hullere. Evoquez les deux sujets disponibles et montrez-lui le portrait de Max pour glaner quelques informations de plus et ouvrir un troisième sujet de conversation. Rendez-vous maintenant dans la cour du foyer pour y trouver l'inspecteur Tektiv. Après avoir évoqué tous les sujets de conversation, présentez-lui le portrait de Max puis un nouveau sujet de conversation à propos des témoins oculaires sera ouvert. Retournez maintenant à l'entrée du cirque pour discuter avec le ventriloque des trois sujets disponibles. Allez ensuite jeter un oeil dans la loge de Frisé en passant par la cour du foyer. Deux sujets de conversation seront disponibles avec le clown, puis deux autres viendront s'ajouter. Présentez-lui ensuite le profil de Max pour qu'il vous remette le plan du cirque. Vous pouvez maintenant vous rendre dans la cafétéria en passant par le chapiteau. Vous pourrez y examiner la preuve de la dispute entre Mike et Max : la bouteille cassée au sol. Il vous faut alors retourner discuter avec Monique pour lui présenter le portrait de son père, Loïc Hullere, et celle-ci vous indiquera l'emplacement de sa loge. Rendez-vous-y de ce pas pour examiner l'enveloppe sur la table en bas à gauche et y trouver le contrat de négociation du salaire de Max. Regardez également dans la veste de la victime pour y remarquer un bout de papier blanc qui dépasse de la poche. Observez les posters sur le mur et Maya en prendra un pour elle, qui sera ajouté au dossier de l'affaire. Retournez maintenant au centre de détention pour parler à Max et utiliser le Magatama après avoir évoqué les sujets de conversation disponibles. Lorsqu'il vous demande une preuve comme quoi il n'était pas là pour négocier son salaire, présentez-lui les papiers de Monsieur Loyal et un premier verrou se brisera. Vous devrez ensuite lui présenter la bouteille cassée, puis le portrait de Mike. Cela vous permettra de discuter librement à propos de cette conversation entre Max et Loïc. Vous apprendrez alors que Max a caché la marionnette de Mike dans la loge de Loïc. Retournez donc dans la loge de ce dernier, puis examinez la vitrine de trophées pour trouver la marionnette de Mike. Allez ensuite rejoindre ce dernier dans la cafétéria et discutez avec lui de tous les sujets disponibles après lui avoir présenté sa marionnette. Retour sous le chapiteau pour parler à Monique (3 sujets de conversation) et en arrivant, vous vous ferez voler votre badge par un singe. Rendez-vous maintenant dans la loge de Frisé, et acceptez de le suivre après avoir discuté avec lui. Vous retrouverez alors le badge que Money vous a volé en examinant les objets brillants au fond de la pièce. Vous trouverez également une bague qui s'ajoutera au dossier. Le procès va ensuite commencer.

Le procès - Première partie

Après que l'inspecteur Tektiv ait fait sa déposition, attaquez la phrase « On a trouvé le corps de la victime affalée sur un coffre en bois, plus mort que mort ». Demandez des informations sur le coffre en bois qui vient d'être ajouté au dossier (aussi à propos du verrou et à propos du contenu). Un petit flacon de poivre sera également ajouté au dossier de l'affaire. Attaquez ensuite toutes les autres phrases et le juge clôturera le contre-interrogatoire.
C'est ensuite Mike qui viendra à la barre. Attaquez alors la phrase « Il était le seul à aller dans cette direction. Ce minable est forcément le coupable » et choisissez la proposition « Mike n'a vu que Max ? ». Présentez ensuite le portrait de Loïc Hullere. Attaquez enfin la déclaration « Ensuite, la police est arrivée, et a emmené M. Magique ». Dites que Mike attendait Monique (en présentant son portrait) pendant tout ce temps.

Dans la deuxième partie de la déposition de Mike, attardez-vous sur la phrase « J'avais même quelque chose à lui offrir... » en insistant, puis présentez la bague sur la phrase « Et comme je n'ai pas pu lui donner, je l'ai toujours dans ma poche ! ». Vous concluez donc que le témoignage d'Yvan est incorrect.
La déposition de ce dernier va se poursuivre, et il vous faut alors présenter la bouteille cassée sur la déclaration « Je lui ai dit « bonsoir », mais il m'a complètement ignoré ! ».
Dites que s'il a dit « bonsoir », c'est donc qu'il a vu quelqu'un d'autre. Désignez le profil de Loïc Hullere.

Le prochain témoin à venir à la barre est Frisé le clown. Sur sa déclaration « J'allais me coucher direct, mais avant, j'ai jeté un coup d'oeil par la fenêtre », demandez-lui quelques précisions en insistant. Cette déclaration va alors changer et attaquez ensuite la déclaration « Je les ai observés et soudain, Max a assommé M. Loyal ! ». Lorsque Von Karma vous demandera si vous pouvez affirmer sans crainte que Frisé n'a pas vue le meurtre, répondez que oui.

Dans la suite de sa déposition, à propos de la silhouette, sur la déclaration « Son haut-de-forme. Sa cape noire. Tout y était ! », présentez le poster de Max. Toutefois, cela ne suffira pas et il vous faudra une dernière fois contre-interroger le clown. En présentant le haut-de-forme sur la phrase « Il ne l'a pas quitté une seule fois sur les lieux ! » Phoenix va ensuite demander à Frisé comment l'assassin a quitté les lieux, puis vous devrez montrer au juge la photo du crime. Quand le clown va raconter une dernière version des faits qui semblera être la bonne et que l'on vous demande ce que vous en pensez, peu importe votre réponse car le juge clôturera l'audience.

Suite de l'enquête

De retour au cabinet, discutez avec Maya des deux sujets disponibles, puis retournez au centre de détention. Vous y rencontrez Max qui, après avoir évoqué tous les sujets de conversation, vous remettra la photo du grand prix où il avait été élu meilleur magicien du monde. Vous rencontrerez Mike à l'entrée du cirque, puis après avoir épuisé tous les sujets, allez dans la cour du foyer pour parler à l'inspecteur Tektiv. Rendez-vous alors dans la loge de Frisé, mais ce dernier n'y est pas. Allez donc dans la cafétéria pour discuter avec lui et lui présenter la photo du grand prix que vous a remis Max. Frisé vous donnera la photo du trophée de Max lorsque vous évoquerez le sujet du buste. En évoquant le dernier sujet de conversation une note déchirée sera ajoutée au dossier de l'affaire. Allez donc au centre de détention présenter celle-ci à Max, puis retournez dans la loge de Loïc pour chercher dans son costume le restant de la note (que vous aviez pu apercevoir précédemment au début de l'enquête). Retournez dans la cour du foyer pour croiser Von Karma qui va faire fuir Tektiv. Evoquez les deux sujets puis allez dans la loge de l'acrobate (en passant par celle de Frisé). Comme d'habitude, épuisez tous les sujets de conversation avec Acro et vous aurez des verrous-psyché à débloquer un peu plus tard. De retour au chapiteau, vous devrez discuter avec Monique et accepter de récupérer la tenue que lui a volée le singe. Présentez-lui également la note ainsi que le petit flacon de poivre pour glaner quelques précieuses informations. Retour dans la cafétéria pour discuter avec Frisé et faire apparaître un verrou-psyché que vous ne pourrez toutefois pas débloquer pour le moment, faute de preuves. C'est dans la chambre du clown que vous retrouverez Money le singe. Choisissez la proposition « Ooo-oo-oh ! * gratte, gratte * » et vous pourrez récupérer le costume. Allez maintenant le rendre à Monique, puis elle vous parlera de Léon son lion. Suite à la discussion à propos de ce dernier, vous pourrez retourner voir Frisé à la cafétéria pour casser ses verrous. Présentez-lui donc le Magatama puis utilisez la photo de Léon pour le faire parler. Montrez-lui ensuite le portrait d'Acro pour casser le deuxième verrou. Vous pourrez ensuite discuter librement du troisième sujet. Il vous parlera alors du frère d'Acro, Bate. Rejoignez ensuite la loge d'Acro, puis utilisez le Magatama sur ce dernier pour connaître la suite des événements. Présentez-lui la photo de Léon pour indiquer la vraie raison de son accident et vous casserez un premier verrou. Montrez-lui ensuite la photo de son frère, car c'est lui qui fallait sauver. Enfin, présentez le portrait de Monique pour casser le troisième verrou. La preuve qu'Acro en a toujours voulu à Monique est la note. Vous pouvez maintenant parler du sujet que vous venez de déverrouiller. En évoquant le sujet de Bate et Monique, Acro vous présentera l'écharpe que portait son frère le jour de l'accident mais vous ne pourrez l'ajouter au dossier comme pièce à conviction car Von Karma va intervenir. L'enquête se termine ici, et la deuxième partie du procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Acro qui sera appelé à la barre. Suite à sa déposition, attaquez la déclaration « C'était Max Galactica... Je ne l'ai vu que de dos, mais on aurait vraiment dit Max ». Montrez ensuite le haut-de-forme en guise de preuve qu'il se contredit.
Dites ensuite au juge qu'Acro est le vrai coupable et qu'il n'avait pas de complice. Répondez qu'au moment du meurtre, Acro se trouvait dans sa loge, au troisième étage donc. Dites que vous avez des preuves, puis présentez ensuite le buste de Max comme étant l'arme du crime (la photo du buste).

La déposition d'Acro va se poursuivre, et vous devrez présenter le coffre en bois sur la déclaration « J'aurais donc été incapable de repérer la position de Monsieur Loyal ». Ajoutez ensuite que le coffre a pour caractéristique peu ordinaire son poids. Dites que vous vous souvenez où se trouvait le buste à l'origine. C'est en réalité le singe Money qui a transporté le buste de la cafétéria jusqu'à la loge d'Acro. Présentez donc le portrait de Money. Lorsque Von Karma vous demande qui était le meurtrier, présentez la photo du buste. C'est en réalité Loïc Hullere qui a placé la cape sur le buste. Le juge exigera des preuves concrètes et vous devrez alors présenter le haut-de-forme.

Durant la pause, Tektiv vous apporte l'écharpe que Monique a offerte à Bate.

La fin de la déposition d'Acro va alors se poursuivre, mais dites au juge que vous n'avez pas besoin d'interroger Acro. Lorsque le juge demandera si vous pouvez expliquer le mobile du témoin, répondez « pas le moins du monde ». En réalité Acro voulait tuer quelqu'un d'autre. Montrez donc le portrait de Monique. Présentez donc ensuite la preuve qui indique ce fait : la note. Dites que vous pouvez expliquer l'incident survenu il y a six mois. Présentez le flacon de poivre comme étant la preuve irréfutable. Répondez à Von Karma que la victime de Monique était Bate. Maya vous demandera si vous pensez que ce dernier a vraiment été victime d'un accident. Répondez « c'était bien plus que ça ». Présentez alors l'écharpe. Monique avait poivré l'écharpe de sorte à faire éternuer le lion. Choisissez d'attendre de voir lorsque le

sujet du buste sera évoqué, car la loge d'Acro a déjà été fouillée. Le buste de Max se trouve « quelque part dans cette salle », plus précisément sous « le banc du témoin ». Acro va finir par avouer les faits. Max sera alors innocenté et lorsque après l'audience Monique vous demandera si vous pensez qu'Acro cherchera encore à la tuer, répondez que non, en lui présentant le profil de Bate. Ceci met fin à l'affaire numéro 3, tout en introduisant l'affaire suivante et le retour de Hunter.

Affaire 4 - Adieu ma volte-face

Discutez avec Gustavo Lonté de tous les sujets disponibles, puis rendez-vous dans le couloir avant de revenir dans la salle alto. Dirigez-vous maintenant vers le hall de l'hôtel pour apprendre que le spectacle a été annulé. Vous êtes interpellé par Mlle Eichouette et vous devrez évoquer les deux sujets de conversation. De retour dans la salle alto, Maya doit vous quitter pour aller répondre au téléphone. La suite des événements se déroule dans le couloir où vous rencontrez Eva Cozésouci et l'inspecteur Tektiv. Évoquez tous les sujets de conversation avec ce dernier. Juan Corrida, l'interprète de Ninja Billy, a été assassiné. Matt Engarde, l'interprète du Samouraï Nickel quant à lui, se révèle être le principal suspect. Montrez donc les portraits des deux hommes à Tektiv pour ajouter un nouveau sujet de conversation. Retournez ensuite dans le hall et Gustavo vous remettra un émetteur-récepteur. En évoquant les deux sujets de conversation avec lui, vous recevrez un appel sur l'appareil. Il s'agit d'un homme qui a pris Maya en otage et qui n'acceptera de la relâcher qu'à la seule condition que Matt Engarde soit acquitté. De retour au cabinet Wright & Co, évoquez les deux sujets de conversation disponibles avec Pearl. Le prochain lieu à visiter sera le centre de détention pour faire connaissance avec l'accusé, Matt Engarde. Epuisez comme d'habitude tous les dialogues disponibles, puis présentez-lui le billet de conférence de presse que vous avait remis Gustavo. Présentez-lui également le portrait de la victime et le fait de lui montrer également l'émetteur-récepteur va débloquer de nouveaux sujets de conversation. C'est après avoir utilisé le Magatama sur Matt que vous accepterez de le défendre au tribunal. Place maintenant à votre enquête. Pearl n'aura rien de bien intéressant à vous dire, alors retournez donc dans le Hall de l'hôtel. Discutez de tous les sujets disponibles avec Eichouette pour vous apercevoir qu'elle détient un secret grâce à l'apparition de verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour l'instant, mais elle vous demandera de lui remettre un cadeau pour la faire parler. Rendez-vous maintenant dans le couloir pour discuter avec Eva, à qui on a volé son appareil photo. En poursuivant la discussion, vous détectez également chez elle la présence de verrous-psyché. Dans la chambre de Juan Corrida, Tektiv vous remet le plan de l'hôtel et vous aurez à évoquer deux sujets de conversation. En examinant la pièce, observez le verre rempli de jus de tomate sur le petit bureau dans la partie droite de la pièce (appuyez sur L pour changer de côté). L'étui à guitare au sol doit également attirer votre attention. Allez ensuite présenter le verre à Tektiv, puis lorsque Von Karma sera apparue pour repartir avec lui, récupérez sur la table basse l'autographe de Juan. Rejoignez alors Mlle Eichouette, Flavie de son prénom, pour la faire parler à l'aide du Magatama, dans le hall de l'hôtel. Il vous faut lui montrer cet autographe pour casser ses verrous-psyché. Discutez alors librement de ce qu'elle a vu, puis du nouveau sujet qui s'est ajouté. Allez jeter un oeil dans la chambre de Matt Engarde pour y trouver son manager, Andréa. Deux sujets seront à évoquer avec elle, puis un sujet verrouillé sera apparu lorsque vous lui aurez présenté la photo de Juan. Gustavo Lonté qui se trouve dans la salle alto aura des informations intéressantes à vous donner au sujet d'Andréa, une fois après que vous lui ayez présenté le portrait de la jeune femme et parlé un peu avec lui. Il vous remet une coupure de magazine. Allons maintenant dans le couloir faire parler Eva avec ceci. Présentez-lui donc le Magatama puis le profil d'Andréa Landry et enfin cette coupure de magazine. Engagez ainsi librement cette conversation au sujet du « gros scoop ». Vous pouvez désormais sortir de l'hôtel pour aller faire un tour aux Affaires Criminelles et y retrouver Tektiv. Evoquez tout d'abord les deux sujets, puis après lui avoir présenté la coupure de magazine, un troisième sujet apparaîtra. Von Karma viendra mettre son grain de sel pour couper court à la conversation avec Tektiv à propos de Céleste Lavoute, puis apparaîtra bientôt devant vous Hunter. Discutez alors avec ce dernier, puis présentez-lui le portrait de Céleste Lavoute, ce qui ouvrira un 4ème sujet de conversation au sujet de la lettre de suicide de la jeune femme. En lui présentant le rapport de suicide qu'il vient de vous remettre, il vous donnera la deuxième partie. Un sujet sur la codépendance d'Andréa s'est ensuite ajouté. Evoquez-le donc avec Hunter.
Vous avez maintenant de quoi faire sauter les verrous-psyché d'Andréa Landry. Rendez-vous donc dans la chambre de Matt pour lui présenter le Magatama, après avoir discuté avec Von Karma. Présentez tout d'abord à Andréa la coupure de magazine, puis le portrait de Céleste Lavoute pour casser le premier verrou. Montrez-lui ensuite le rapport de suicide, puis enfin le rapport de tentative de suicide. Vous pouvez discuter librement du motif du meurtre. La discussion se termine après avoir parlé de cette carte qu'elle tient sans cesse dans les mains.

Rentrez au cabinet Wright & Co pour y recevoir un appel de De Killer. Pearl va prendre l'apparence de Mia, avec qui vous pourrez évoquer les sujets de conversation disponibles. Vous voici ensuite dans la peau de Maya, puis au bas de l'escalier, vous pourrez observer la même carte que tenait Andréa dans sa main. Pointez ensuite sur la porte pour que Maya se serve de cette carte afin de sortir de la cave.

Le procès - Première partie

De Killer vous annonce qu'il vous a fait un cadeau avant le début du procès, et vous vous rendrez compte qu'il a en fait tenté de mettre hors d'état de nuire Von Karma. Hunter va la remplacer...

Le procès s'engage par la déposition de Tektiv, comme d'habitude. C'est sur la déclaration « L'examen des causes du décès nous permet d'affirmer qu'il a été assassiné, m'sieur » qu'il vous faudra demander des précisions. Juan a donc d'abord été étranglé jusqu'à ce que mort s'en suive, puis il a été poignardé après sa mort. Poursuivez le contre-interrogatoire en attaquant les phrases « Au début, on s'est dit que l'étui de guitare avait quelque chose de louche », puis « Mais depuis, on a constaté que l'étui en question n'avait aucun rapport avec le meurtre ».

La déposition de Tektiv se poursuit alors, au sujet de l'arrestation d'Engarde. Vous devrez alors présenter le couteau nouvellement ajouté au dossier de l'affaire sur la déclaration « L'accusé a acheté le couteau pour tuer... C'est donc un meurtre avec préméditation ! ». Lorsque le juge vous demandera si vous disposez d'une pièce importante, répondez que oui, en présentant le verre. Répondez ensuite qu'il est impossible qu'Andréa Landry ait posé le verre sans s'en rendre compte, mais Hunter prouvera le contraire.

Un nouveau témoin sera ensuite appelé à la barre : Flavie Eichouette. Lorsqu'elle déclarera « C'était Engarde. Matt Engarde. Il essayait d'en sortir en douce, sans se faire voir ! », attaquez puis demandez plus de précisions sur les vêtements de la personne. Répondez au juge de ceci est très important. Eichouette dira alors « Il portait son blouson ringard, ce m'as-tu-vu. Quel frimeur, ce gamin ! ». Là, présentez donc le bouton du ninja pour prouver la contradiction. Eichouette va poursuivre sa déposition, puis il vous faudra présenter le couteau sur la phrase « Il devait porter ce costume quand il a poignardé mon pauvre Juan. » Dites ensuite au juge que la théorie de Hunter comporte une contradiction. Montrez alors le couteau à Hunter. Répondez que c'est pour impliquer Matt Engarde que le vrai meurtrier a poignardé Juan. Présentez le portrait d'Andréa Landry lorsque vous demandez à Eichouette la personne qu'elle attendait.

Celle-ci va ensuite poursuivre sa déposition, et il vous faudra lui demander des précisions sur la phrase «... Oh, et c'est du top secret, alors motus, hein !? Personne d'autre ne doit savoir, OK !? ». Choisissez ensuite de présenter vos preuves : l'appareil photo d'Eva. Continuez de « faire monter la pression » en montrant à nouveau l'appareil photo. Dites ensuite au juge que la photo d'Eva que vous venez de récupérer vous « paraît bizarre ». Pourquoi ? Parce que le Hakama (pantalon du costume) semble bien trop grand pour la personne qui le porte sur la photo. Pointez sur les plis au bas du pantalon. Dans ce cas, qui porte donc ce costume sur la photo ? Présentez alors le portrait d'Andréa Landry. Cette dernière sera appelée à la barre, mais seulement le lendemain, d'après le juge. Lancez une objection, mais Hunter vous dira de toute façon qu'elle peut témoigner aujourd'hui même.

Après la pause donc, Andréa va comparaître à la barre. Attaquez ensuite toutes les déclarations. Choisissez d'insister quand on vous le demande et elle rajoutera une déclaration à propos du vase qu'elle a renversé sur l'étui de guitare. Attaquez alors cette phrase en présentant l'étui de guitare. Dites au juge que vous voulez la faire témoigner.

Sa déposition se poursuit alors, et il vous faudra présenter l'étui de guitare sur la phrase « Je suppose que j'ai du l'ouvrir après avoir renversé le vase.
» Ajoutez ensuite qu'il est étrange qu'Andréa ait mis des gants ce soir-là, puis montrez le verre en guise de preuve. Dites que l'étui de guitare contenait en réalité le costume du samouraï en montrant la photo du Samouraï Nickel. Précisez ensuite qu'il s'agissait d'un costume de rechange. La prochaine pièce à conviction à montrer au juge sera le billet de conférence de presse.

La déposition d'Andréa va se poursuivre à propos du fait qu'elle voulait en réalité protéger Matt. Revenez alors sur la 4ème déclaration de sa déposition : « Le bouton et le couteau... Ces preuves confirment ce que je croyais, malheureusement... ». Celle-ci sera modifiée en « Ce bouton a été arraché quand Juan et Matt se sont battus. »

Contredisez alors celle-ci en présentant le rapport d'autopsie de Juan. Poursuivez en disant que c'est pour impliquer Engarde que l'assassin a pris ce bouton. Répondez que le vrai meurtrier est en fait Andréa Landry. Celle-ci refusera alors de continuer son témoignage et le juge désirera lever l'audience, mais Hunter lancera une objection et permettra au procès de se poursuivre.

Suite à la prochaine déposition d'Andréa, présentez la photo du crime sur la déclaration « À aucun moment je n'ai pensé qu'il était mort. » Comme la jeune femme va continuer à se braquer, choisissez de la forcer à témoigner.

Hunter fera le reste et nous pourrons alors écouter la nouvelle déposition du témoin. Attaquez alors chacune des déclarations d'Andréa lors du contre-interrogatoire et le juge finira par lever l'audience. Hunter va ensuite s'attarder sur la carte que tient continuellement Andréa dans sa main.

Suite de l'enquête

Vous vous retrouvez au cabinet d'avocats et vous devrez évoquer tous les sujets de conversation avec Tektiv avant de vous rendre à la clinique Sashoff. Vous pourrez discuter avec Von Karma des deux sujets disponibles, puis en évoquant ensuite deux autres sujets avec Hunter, il vous apprendra l'existence de Bernick De Killer, tueur à gages. Une fois que la carte avec motif a été ajoutée au dossier, un nouveau sujet sera disponible. Évoquez-le, ce qui permettra d'ouvrir un dernier sujet de conversation au sujet de Maya. Après avoir obtenu la lettre de présentation que vous a remis Hunter, vous voici à nouveau dans le corps de Maya. Déplacez-vous vers l'endroit inconnu, puis examinez le cadre sur la table. Jetez ensuite un oeil à la parabole, la peluche sur le divan et la porte, avant de vous faire surprendre par De Killer qui vous demandera de regagner votre cave. De retour dans la peau de Phoenix, retournez au cabinet d'avocats, puis au centre de détention où vous ne pourrez pas voir Matt, les visites étant terminées. Repassez alors par le cabinet d'avocats pour rejoindre l'hôtel et donner la lettre de présentation à Eichouette qui vous libérera le passage. Rendez-vous dans le living-room pour vous occuper du chat de Matt. De Killer, dont vous ne connaissez pas l'apparence, va faire son apparition et vous devrez évoquer avec lui les trois sujets disponibles avant de repartir dans le hall de l'hôtel. Allez donc ensuite discuter avec Eva dans le couloir en passant par la salle alto pour épuiser avec elle tous les sujets de conversation. Allez dans la chambre de Juan Corrida pour trouver une fois encore Eichouette et évoquer les trois sujets de conversation, avant de recevoir un appel de De Killer. Des grésillements vont couper court à la conversation, et vous devrez aller présenter l'émetteur-récepteur à Tektiv, qui se trouve au cabinet d'avocats, pour qu'il vous explique qu'un objet dans la chambre de Corrida a dû causer ces interférences (4ème sujet de conversation). Retournez alors fouiller la chambre de ce dernier avec le détecteur que va vous remettre l'inspecteur. Pointez avec le curseur au niveau de la tête de l'ours qui se tient debout sur l'écran de gauche. Le mot « check » va alors clignoter rapidement et vous n'avez plus qu'à appuyer pour trouver une caméra et un transmetteur. Evoquez alors les 3 sujets avec Tektiv, puis lorsque celui-ci et Hunter seront partis mener leur enquête, parlez avec Pearl des sujets disponibles. Eichouette vous révèlera des informations importantes dans la salle alto au sujet de Céleste (3 sujets à évoquer). Rendez-vous maintenant aux Affaires Criminelles, puis après avoir reçu les informations, filez au centre de détention pour parler dans un premier temps à Matt (2 sujets disponibles), ce qui fera apparaître 5 verrous-psyché. Vous ne pouvez rien faire pour le moment, donc retournez aux Affaires Criminelles pour interroger Gustavo, le fameux témoin décisif. 4 sujets en tout seront à évoquer. Allez interroger Andréa au centre de détention en traitant des 3 sujets au total. Elle aussi aura un verrou-psyché à faire sauter, mais vous ne pouvez rien pour le moment, faute de preuves. De retour au cabinet Wright & Co, Tektiv vous appelle et vous apprenez que l'acheteur de l'ours n'est autre que Matt Engarde. 2 sujets seront à évoquer avec Tektiv. Vous aurez ensuite suffisamment de preuves pour aller faire sauter les verrous de Matt. Rendez-vous donc au centre de détention pour lui présenter tout d'abord le Magatama, puis la caméra cachée suivie de l'ours en peluche pour briser un premier verrou. En lui présentant son propre portrait suivi du reçu de la carte de crédit, cela fera sauter un autre verrou, et en montrant ensuite la carte avec motif, répondez à Matt qu'il « est son client ». Une fois tous les verrous brisés, il passera aux aveux et vous aurez deux sujets à évoquer avec lui. Suite à cette conversation, Hunter apparaît et vous aurez trois sujets à évoquer avec lui avant de recevoir un appel de De Killer. Juste avant qu'il ne raccroche, vous entendez un miaulement de chat, ce qui vous met la puce à l'oreille, et vous devez alors vous rendre chez Matt, au living-room. Examinez ensuite l'ours devant la porte de droite pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Vous voici dans la pièce où se trouvait Maya tout à l'heure, puis en allant à la cave vous pourrez examiner la photo au bas des escaliers et l'ajouter également au dossier de l'affaire. Reste maintenant à percer le secret d'Andréa. Après qu'Hunter vous ait obtenu une autorisation, vous pourrez aller interroger celle-ci au centre de détention en lui présentant le Magatama suivi du profil de Céleste Lavoute et de la photo de cette dernière. Évoquez alors avec elle tous les sujets de conversation pour découvrir toute la vérité. Après l'appel de Tektiv, le procès va reprendre.

Le procès - Deuxième partie

C'est Gustavo Lonté qui sera appelé à la barre, puis sur sa déclaration « Je les ai regardés un moment, puis j'ai abandonné et je suis reparti », demandez des précisions. En attaquant ensuite la phrase « Il parlait à quelqu'un. Au début, j'ai cru que c'était le groom », Gustavo va la modifier et vous devrez alors demander des précisions sur cette nouvelle déclaration. Le moment de surprise de Gustavo sur lequel vous devez demander des précisions est « le pourboire d'Engarde ». Formulez ensuite une objection pour gagner du temps, comme vous l'avaient suggéré Tektiv et Mia.

Gustavo va poursuivre sa déposition, et attaquez alors la phrase « Quand j'y repense, je me dis que vraiment, ce groom avait quelque chose d'insolite ! ». Tentez une pirouette et cette phrase va alors être modifiée par le témoin. Vous devrez également attaquer celle-ci. Après que Gustavo ait parlé du plateau que portait le groom, revenez une fois de plus sur la même déclaration en présentant cette fois la photo du crime.

La déposition de Lonté se poursuit, et vous devrez revenir sur la déclaration « Il a donné quelque chose à la personne qui se trouvait dans la pièce ». Choisissez d'abord la question « La personne à l'intérieur ? », puis revenez à nouveau sur la déclaration pour choisir cette fois la question « Ce quelque chose ». Gustavo va ensuite rajouter une phrase à sa déposition, après le discours d'Hunter. Attaquez donc cette nouvelle déclaration avec la figurine. Le juge va vous demander quel point vous souhaitez examiner plus en détail. Répondez alors « La personne qui a reçu l'ours ». Après le discours de Gustavo, le juge vous reposera la même question, et choisissez alors « L'ours lui-même ». Lorsqu'il s'apprêtera à rendre son verdict, lancez une objection. Vous devez gagner du temps coûte que coûte, alors n'hésitez pas à accuser Andréa Landry. Celle-ci va comparaître à la barre, après la pause, où vous aurez des nouvelles sur la situation de Maya.

Lors de la déposition d'Andréa, demandez des précisions sur chacune de ses déclarations. À la demande de Hunter, celle-ci va ouvrir l'ours pour découvrir la lettre de suicide de Céleste. Lorsqu'il vous faudra choisir avant que le juge ne clôture l'affaire, choisissez la « lettre de suicide de Céleste » pour lancer une objection. Après avoir parlé de la caméra, faites le choix de présenter une preuve. Présentez donc la lettre de suicide de Céleste. Cela va suspendre le procès et Tektiv vous contactera, vous informant qu'ils n'ont toujours pas mis la main sur Maya.

La séance est finalement levée pour 30 minutes. Tektiv vous appelle pour vous amener les pièces à conviction qu'il a pu récupérer, mais il va avoir un accident. Dites à Hunter qu'il existe un moyen de savoir où se trouve Tektiv, puis présentez le portrait de Von Karma. Vous revoici dans la salle d'audience.

La lettre est bien fausse, présentez une preuve : la caméra cachée.

Bernick De Killer sera alors appelé à témoigner, par talkies-walkies interposés. Attardez-vous sur les déclarations « Rien n'est plus sacré que la confiance qui règne entre le tueur et son client » et « Et c'est la raison pour laquelle je me trouve à la barre aujourd'hui ». Revenez ensuite sur la première de ces deux déclarations, puis une 5ème déclaration s'ajoutera à la déposition du tueur. Attaquez donc celle-ci pour qu'il révèle le nom de son client : Andréa Landry ! Celle-ci va à nouveau comparaître à la barre et vous demandera votre aide. Choisissez de prolonger le procès.

De Killer va alors faire une nouvelle déposition, puis vous devrez présenter le verre sur la déclaration « Sachant dès le début que Juan Corrida était déjà bel et bien mort ! » La déposition va poursuivre à propos du contrat. Demandez-lui alors des précisions sur la phrase « Nous nous sommes rencontrés dans un bar pour mettre au point les derniers détails », puis insistez. Répondez ensuite au juge « Il n'a aucune importance ». Lorsque Phoenix demande si le tueur a bien rencontré Andréa en personne, dites au juge que ce qu'il a répondu est très important. De Killer ajoutera alors la déclaration « Dès notre première rencontre, je me suis dit « lui, je peux lui faire confiance » », et vous devrez alors présenter le portrait d'Andréa Landry pour le contredire.

Nous arrivons alors à la deuxième partie de la déposition à propos du contrat. Là, attaquez sur la déclaration « La requête consistait à se débarrasser de Juan Corrida, plus 2 ou 3 petites choses », puis insistez deux fois et De Killer ajoutera une phrase à sa déposition. Sur cette dernière, présentez la figurine pour prouver qu'Andréa ne peut pas être le client du tueur. La fin du procès approche et Matt Engarde se présente à la barre. Lorsqu'il vous faudra choisir entre « coupable » et « non coupable », votre décision aura peu d'importance car vous serez interrompu par Von Karma qui va

apporter les pièces à conviction de De Killer. Demandez alors des précisions sur chacune des pièces à conviction. Dites que vous souhaitez présenter vos preuves à De Killer. C'est la cassette vidéo qui est importante ici. La raison qui a poussé son « client » à filmer le lieu du crime est qu'il « voulait le faire chanter ». De Killer va alors rompre son contrat avec Matt. Maya sera donc relâchée. Peu importe que vous choisissiez entre « coupable » ou « non coupable », Matt Engarde sera arrêté. Vous n'avez plus qu'à suivre la fin des événements et à remettre le fouet de Von Karma en cadeau à Hunter quand cela sera possible. Les crédits de fin feront place à diverses petites scènes et vous voici venu à bout de ce Phoenix Wright : Justice For All !

Phoenix Wright : Ace Attorney : Trials and Tribulations

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 - Souvenirs et volte-face

Note : solution réalisée à partir de la version DS.

Partie 1-1 : le procès

Cette première affaire débute il y a cinq ans, alors que Mia Fey plaide aux côtés de Samuel Rosenberg, son supérieur. Le client de la jeune femme n'est autre que Phoenix Wright, encore étudiant en licence d'arts et accusé du meurtre d'un de ses amis. Après avoir fait connaissance avec les principaux acteurs du procès où l'incontournable Victor Boulay sera votre premier adversaire, vous récupérez la photo du crime 1. Répondez que la cause du décès est une électrocution. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule comme possible mobile du crime. L'accusation appelle alors à la barre Phoenix Wright.

Déposition de Phoenix Wright : La victime et moi
Durant le contre-interrogatoire qui suit la déposition du témoin, attaquez la dernière affirmation ("Je lui avais encore jamais parlé à cette espèce de snobinard pseudo anglais") pour que Phoenix rajoute une cinquième phrase ("Il avait un énorme Union Jack au dos de son T-shirt"). Là, présentez la photo du crime 1 pour contredire le témoin et mâcher involontairement le travail de Boulay. Vous obtenez néanmoins la photo du crime 2 ainsi qu'un flacon de Pludrum X grâce à votre adversaire.

Déposition de Phoenix Wright : Les faits, rien que les faits
Attaquez l'affirmation 2 ("On s'est donné rendez-vous à 14h45 derrière le bâtiment de pharmacologie où il étudiait") puis demandez des détails à propos du département de pharmacologie. Attaquez l'affirmation 6 ("Mais j'ai perdu mon flacon le jour de l'accident vers midi"), puis choisissez de trouver comment la victime a été tuée. Présentez la photo du crime 1 et désignez le bout du câble électrique qui pend au-dessus du corps.

Déposition de Phoenix Wright : Quand je l'ai poussé
Attaquez l'affirmation 3 ("Au même moment j'ai entendu comme un gros bruit") et demandez des détails. Dites que l'indication concernant le parapluie est très importante afin de rajouter la phrase ("Lorsque je l'ai bousculé il s'est étalé sur son parapluie"). Là, présentez la photo du crime 1 de manière à prouver que le corps a été déplacé. Le parapluie est ajouté au dossier de l'affaire, suivi par le témoignage de Phoenix. Boulay appelle à la barre mademoiselle Dahlia Plantule, alias Dollie, qui a été témoin de la scène. Le cadeau de Dahlia est ajouté à la liste des preuves, tout comme la coupure de journal.

Partie 1-2 : le procès

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu
Commencez par attaquer l'affirmation 3 ("Et puis d'un seul coup, Pat a perdu l'équilibre et s'est effondré") et choisissez de montrer la contradiction pour que Dahlia complète ses dires. A la phrase ("Ils n'avaient pas l'air de se battre et je n'ai entendu aucun bruit") présentez le témoignage de Phoenix, puis dites que le fait qu'il y avait des éclairs change complètement l'affaire. Vous obtenez ensuite la déposition des étudiants. A la question suivante, présentez le profil de Phoenix Wright comme étant à l'origine de la rupture du câble.

Déposition de Dahlia Plantule : Ce que j'ai vu, 2ème partie

A l'affirmation 5 ("Le câble rompu, Pat électrocuté, ça n'a pas pris plus d'une minute") présentez la photo du crime 2 qui prouve que la montre s'est arrêtée à 15h05, soit dix minutes après la coupure de courant. Présentez ensuite le profil de Dahlia Plantule pour dénoncer le vrai meurtrier. Le rapport de police est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Dahlia Plantule : Feenie et moi
Attaquez l'affirmation 2 ("C'est le destin qui nous a réunis dans la salle de lecture de ce palais de justice") et continuez à insister. Dahlia rajoute une nouvelle phrase ("J'étais venue au Palais pour faire des recherches sur un exposé, pour mes cours") à laquelle vous devez présenter le rapport de police. Un lien est établi entre cette affaire et la tragédie d'il y a huit mois.

Déposition de Dahlia Plantule : L'empoisonnement
A l'affirmation 5 ("Alors vous voyez, je suis innocente ! Où aurais-je pu me procurer un tel poison ?") présentez le profil de Patrick Hauméot qui indique que ce dernier est étudiant en pharmacologie à l'université. Lorsque le juge vous demande où est le récipient qui a servi à transporter le poison, présentez le cadeau de Dahlia à la cour pour démontrer que Dahlia s'est servi de Phoenix pour dissimuler son crime. Dites que la raison pour laquelle la jeune fille sort avec Phoenix est liée au pendentif. Après les révélations de l'accusé, répondez que vous pensez que c'est Phoenix que Dahlia avait l'intention de tuer. Enfin, utilisez le flacon de Pludrum X comme ultime preuve de la culpabilité de Dahlia.

Episode 2 - La volte-face volée

Partie 1 : l'enquête

Durant la discussion, vous récupérez l'affiche de l'expo des trésors. Rendez-vous à l'entrepôt du sous-sol où vous tombez nez à nez avec Andréa Landry. Parlez-lui d'elle et des Galeries de France. Déplacez la caméra vers la droite et examinez la statue en or d'Ami Fey pour l'ajouter au dossier de l'affaire. Le lendemain, discutez avec Maya à propos de l'urne sacrée afin de l'insérer dans le dossier, demandez-lui que faire et interrogez-la sur l'incident de l'an dernier. Rendez-vous ensuite au hall d'exposition principal et questionnez l'inspecteur Dick Tektiv sur ce qui s'est passé, sur Mask DeMasque, sur l'as des détectives et enfin sur la carte de visite pour la récupérer. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt du sous-sol et demandez à Matt Moissat de vous en dire plus sur l'as des détectives, sur Mask DeMasque et sur la nuit du crime. Présentez la carte de visite de DeMasque afin d'avoir le champ libre pour explorer les lieux et examinez le coffre en bois posé sur le sol. Intéressez-vous ensuite à l'épée située par terre afin d'ajouter le Shichishito à la liste des indices. Cliquez sur l'ordinateur pour imprimer les données de la caméra avant de passer à l'écran de droite. Là, examinez la statue en or d'Ami Fey pour mettre le dossier à jour et regardez les traces de peinture rose au fond de la pièce.

Rendez-vous au centre de détention en passant par le hall d'exposition principal (Tektiv appelle sur le portable de Phoenix) et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Mask DeMasque, ou plus exactement Henri Duplaisir que vous allez pouvoir interroger. Parlez-lui de Mask DeMasque, de l'urne sacrée. Demandez-lui comment il l'a perdue et exigez des détails à propos de Désie. Dirigez-vous ensuite vers la planque de DeMasque où sa femme, Désirée Duplaisir vous reçoit. Faites-la parler à propos d'Henri et d'elle-même avant de la questionner sur la nuit du crime. Montrez-lui le profil de Mask DeMasque puis faites-la parler des divagations de son mari et récupérez la lettre de Désirée.

De retour au centre de détention, montrez à Henri la lettre de son épouse et acceptez l'affaire. Rendez-vous au cabinet d'avocats où vous pourrez interroger Maya sur Pearl, sur elle-même, sur la coutume du village Kurain et sur la mère de Maya, ce qui laissera le temps à Pearl de revenir s'excuser. Faites un saut à l'agence de détective Moissat puis partez tout de suite au hall d'exposition principal où Andréa est en panique. Ecoutez ce qu'elle a à vous dire concernant la carte de visite de DeMasque et la sécurité, puis revenez à l'agence de détective Moissat. Interrogez Matt sur la nuit du crime, l'urne sacrée, le modus operandi de DeMasque et le verrou-psyché. A chaque fois que vous verrez le symbole du cadenas apparaître sur un thème de discussion, vous devrez présenter le Magatama à votre interlocuteur pour tenter de neutraliser ses verrous-psychés. Vous devrez alors choisir les bons objets et les bonnes réponses pour éviter que la jauge en haut de l'écran ne diminue.

Verrou-psyché de Matt Moissat : M.O. de Mask DeMasque

Présentez d'abord les données de la caméra pour prouver que quelqu'un a franchi la porte la nuit dernière, puis affirmez que Matt a manqué DeMasque parce qu'il était évanoui, et présentez le Shichishito en guise de preuve. L'ouverture du verrou-psyché est réussie et Matt vous dit tout sur le modus operandi de DeMasque, ce qui a pour effet de mettre à jour le Shichishito. Vous obtenez également la photo caméra de surveillance.

Demandez à connaître la raison que pouvait avoir de DeMasque de se déguiser avant de filer à la planque de DeMasque. Examinez l'enveloppe verte en bas à gauche de l'écran pour obtenir la lettre de chantage avant que Paul Defès ne fasse intrusion dans la pièce. Interrogez-le sur lui, sur la raison de sa venue, et récupérez le portefeuille d'Henri. Faites-le parler à propos de cet objet pour obtenir la clé magnétique avant de lui présenter la lettre de chantage. Demandez-lui ce qu'il sait sur KB Sécurité et montrez-lui la clé magnétique pour mettre les informations concernant cet objet à jour. Vous êtes interrompu par un coup de fil de Pearl. Revenez à l'agence de détective Moissat et inspectez le sac noir posé sur la table. Profitez de la venue de Matt pour le faire parler du procès de demain, de l'identité de DeMasque et de Godot, le meilleur procureur du pays.

Partie 2 : le procès

Après que Pearl vous ait donné la photo publicitaire, vous pénétrez dans la salle d'audience et faites la connaissance du procureur Godot. L'inspecteur Dick Tektiv est le premier témoin appelé à la barre.

Déposition de Dick Tektiv : Les méfaits de DeMasque
Dès l'affirmation 4 ("Il choisit toujours les oeuvres d'art les plus précieuses"), contredisez le témoin en présentant l'urne sacrée.
Afin de donner la preuve que la personne présente ce soir-là était un imposteur, vous devez présenter la photo caméra de surveillance. Désignez ensuite sur la photo le torse de DeMasque sur lequel il manque la broche. La broche de DeMasque est ajoutée au dossier de l'enquête.

Déposition de Matt Moissat : Ce que j'ai vu
A l'affirmation 4 ("Je me suis vu sombrer dans les bras de Morphée avant d'avoir pu rétorquer"), présentez la broche de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : La bagarre avec le voleur
Attaquez la phrase 5 ("Son premier coup a produit le résultat voulu. Pan ! Au revoir !") et interrogez le témoin sur le style de combat Moissat. Dites que ce témoignage est très important pour qu'une nouvelle affirmation soit ajoutée, puis présentez le Shichishito. Dites que la défense affirme que M. Moissat est Mask DeMasque mais que la pièce à conviction décisive qui le prouve reste encore à découvrir. L'arrivée de Désie permet de mettre à jour l'urne sacrée. Choisissez de montrer les empreintes et dites que ce sont celles de Phoenix Wright.

Déposition de Henri Duplaisir : L'identité de DeMasque
A la réplique 2 ("Je veux dire, vous ne pouvez pas prouver que je ne suis pas Mask DeMasque"), présentez le portefeuille d'Henri qui prouve qu'il était chez KB Sécurité à 1h du matin. Confirmez cet élément en montrant la lettre de chantage. Désignez ensuite la personne pouvant affirmer que la clé magnétique a été utilisée à 1h du matin comme étant Paul Defès. La clé magnétique est alors mise à jour et l'accusé est déclaré non coupable. Vous apprenez ensuite que le PDG de KB Sécurité, Ken Bullard, a été retrouvé mort le 12 octobre à 1h du matin, soit exactement au moment du vol de l'urne. Henri n'est plus accusé de vol mais de meurtre.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya ce qu'il convient de faire, interrogez-la sur l'urne sacrée puis sur le village Kurain. Rendez-vous au centre de détention avant d'aller jusqu'à la planque de DeMasque. Là, questionnez Désirée sur Henri, sur le détective Moissat et sur KB Sécurité avant d'évoquer l'histoire du coup de foudre. Partez maintenant en direction du bureau du PDG pour retrouver l'inspecteur Tektiv auprès duquel vous pouvez recueillir des informations sur ce qui s'est passé, mais aussi sur le détective et le procureur Godot. Au passage, vous récupérez le rapport d'autopsie de Ken Bullard et la coupure de journal. Examinez le classeur au premier plan pour obtenir la liste de Ken, puis appuyez sur l'alarme au fond de la pièce pour l'ajouter au dossier. Présentez à Dick Tektiv le profil de Ken Bullard afin d'en savoir plus sur la victime, nouveau sujet de conversation disponible dans le menu discussion. Allez faire un tour à la salle de

surveillance pour y trouver Paul Defès qui vous donnera un bon tuyau à propos des antécédents d'Henri Duplaisir. Il vous parlera également de son job d'agent de sécurité avant de faire le lien avec la nuit du crime, un sujet sensible bloqué derrière deux verrous-psychés. Présentez donc le Magatama pour tenter de les déverrouiller.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime
Montrez le portefeuille d'Henri comme preuve que Paul n'était pas à son poste de travail, puis servez-vous de la clé magnétique pour prouver que le tueur a pénétré dans le bureau du PDG après 22 h. L'ouverture du verrou-psyché vous permet de lui faire cracher le morceau concernant la nuit du crime.

Présentez à Paul l'alarme du bureau du PDG pour ouvrir un nouveau sujet de discussion concernant le bouton d'alarme, vous apprenant que l'alarme s'est bien déclenchée une fois. Le registre de l'alarme est alors mis à jour. Dirigez-vous maintenant vers le bureau du PDG, puis vers le hall d'exposition principal et l'entrepôt du sous-sol où vous attend Andréa Landry qui n'est pas au courant que l'urne a été retrouvée. Parlez-lui de l'identité de DeMasque, de la nuit du crime et de l'urne sacrée, ce qui a pour effet de révéler un double verrou-psyché que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. Partez pour le centre de détention en passant par le hall d'exposition, l'agence de détective et le cabinet d'avocats. Interrogez Henri sur Mask DeMasque, sur la nuit du crime et sur la raison du renvoi. Montrez-lui la coupure de journal pour la mettre à jour, puis parlez-lui de la lettre de chantage et des plans du casse. Le témoignage d'Henri est ajouté au dossier de l'affaire. L'urne sacrée, que vous aviez confiée à Pearl, est de retour en même temps que la petite fille.

Partez à présent pour l'entrepôt en passant par le cabinet d'avocats et le hall d'exposition principal. Déplacez l'écran vers la droite et inspectez les traces de peinture rose sur le mur. Dans la partie gauche, examinez le coffre en bois pour obtenir la boîte de l'urne.
A droite, observez à nouveau les traces de peinture pour faire le lien entre les deux faits et rajouter cet élément dans le dossier de l'enquête. Il ne reste plus qu'à utiliser le Magatama pour faire parler Andréa.

Verrou-psyché d'Andréa Landry : L'urne sacrée
Lorsqu'elle vous demande si vous avez la preuve que l'urne présentée au procès était authentique, présentez l'urne sacrée. Montrez ensuite l'affiche de l'expo des trésors pour prouver que l'urne a été brisée récemment. Les traces de peinture démontrent que l'urne a été brisée aux Galeries de France. Enfin, la preuve que la peinture de l'urne et la peinture par terre ne font qu'une réside dans la boîte de l'urne.

Vous pouvez maintenant parler à Andréa de l'urne sacrée et du fait que c'est elle qui l'a cassée, ce qui a pour effet de mettre à jour l'objet dans le dossier. Après avoir évoqué la statue d'Ami Fey qui a été mystérieusement déplacée, vous voilà prêt à attaquer une nouvelle journée de procès.

Partie 4-1 : le procès

Déposition de Henri Duplaisir : Ma visite chez KB Sécurité
Attaquez successivement les deux premières répliques et choisissez d'insister pour que Henri complète son témoignage avec ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire"). Attaquez cette phrase et la suivante, puis interrogez-le sur le motif du renvoi afin qu'il rajoute ("Il m'a viré pour avoir vendu des secrets d'entreprise, mais Désie ne sait rien"). Attaquez immédiatement et, sur l'affirmation ("La lettre de chantage ne m'a pas fait peur. Il n'aurait rien pu faire") présentez le profil de Désirée Duplaisir.

Déposition de Henri Duplaisir : Dans le bureau du PDG
Attaquez l'affirmation 3 ("Si je n'avais pas porté ça, je serais mort !") pour qu'il précise qu'il s'agissait du costume de Mask DeMasque, et attaquez à nouveau. Choisissez d'insister pour obtenir les aveux suivants ("J'ai paniqué et j'ai caché le corps dans le coffre, ça m'a pris environ 10 mn"). Là, présentez immédiatement le registre de l'alarme, puis dites que vous avez de quoi prouver que l'alarme n'a pas été déclenchée par Ken Bullard en présentant l'alarme du bureau du PDG qui ne porte aucune empreinte. A la question : pourquoi le "véritable assassin" a-t-il déclenché l'alarme ? Répondez : pour alerter la sécurité. Enfin, lorsqu'on vous demande de désigner la personne qui a essayé de faire inculper M. Henri Duplaisir pour le meurtre de Ken Bullard, choisissez le profil de Matt Moissat.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Matt Moissat : L'alibi
Après avoir attaqué la première affirmation, choisissez d'abandonner l'idée d'un complice. Attaquez chacune des phrases qui suivent, puis revenez sur la troisième ("Les photos ne parlent pas... Et pourtant, dans ce cas, la photo est mon témoin" et attaquez à nouveau. Lorsqu'on vous demande s'il y a quelque chose d'étrange sur la photo, dites "un peu mon neveu" et désignez la peinture répandue sur le sol. Ajoutez qu'au lieu des tâches de peinture, on aurait dû trouver sur la photo la statue en or d'Ami Fey. La personne qui a déplacé la statue, la nuit du crime, est donc Matt Moissat puisqu'il était le seul à se trouver dans l'entrepôt ce soir-là. En désignant l'horloge sur la photo, vous pourrez prouver que le cliché a été pris plusieurs jours avant que la statue ne change de place.

Déposition de Matt Moissat : Le vol de l'urne sacrée
Allez jusqu'au bout de la déposition, et à l'affirmation 6 ("J'ai enfin pu tenir l'urne en main pour la première fois, à 01h00 le 12 octobre") présentez la carte de visite de DeMasque.

Déposition de Matt Moissat : Le mobile du meurtre
Un complément d'information permet de mettre à jour la lettre de chantage. Présentez-la pour contredire l'affirmation 3 ("C'est Bullard qui a écrit la lettre de chantage et qui l'a envoyée à Henri Duplaisir"), accompagnée de la coupure de journal. La personne que Ken Bullard faisait chanter était en réalité Matt Moissat. L'identité que ce dernier cherchait à dissimuler était son identité de maître-chanteur. La coupure de journal est l'élément qui a permis à Moissat de savoir que Duplaisir était DeMasque. Mais vous n'avez aucune preuve confirmant que Moissat se trouvait à KB Sécurité ce soir-là.

Déposition de Matt Moissat : Le dernier témoignage
Cette fois vous n'avez qu'une seule chance pour trouver la bonne affirmation à attaquer. Il s'agit de la phrase 9 ("M. Duplaisir portait son costume de Mask DeMasque, d'où l'absence d'empreintes"). Matt Moissat ne pouvait pas être au courant de ce détail à moins de se trouver dans le bureau du PDG à ce moment-là. La cour déclare alors l'accusé, Henri Duplaisir, non coupable. Vous n'avez plus qu'à montrer l'urne à Henri pour lui prouver qu'il y a toujours un moyen de recoller les morceaux.

Episode 3 - Recette de volte-face

Partie 1 : l'enquête

L'inspecteur Dick Tektiv vous fournit le premier indice de cette affaire, une coupure de magazine. Après avoir interrogé Maya sur la suite des événements, rendez-vous au centre de détention pour découvrir que l'accusée n'est autre que Maguy Loiseau, ex-policière. Faites-la parler d'elle, demandez-lui ce qui s'est passé, interrogez-la sur le verdict coupable et sur l'autre type. Montrez-lui la coupure de magazine avant d'aller faire un tour au restaurant Bellissima.

Examinez le porte-revues rempli de magazines de modes pour dénicher un quotidien sportif comportant des inscriptions. Revenez au centre de détention et montrez le quotidien à Maguy Loiseau. De retour au restaurant Bellissima, vous faites la connaissance de Luigi Labocca. Interrogez-le sur Bellissima, sur ce qui s'est passé et sur le vieil homme. Présentez-lui ensuite le profil de Maguy Loiseau afin de débloquer un nouveau sujet de conversation sur le mobile de Maguy. Phoenix décèle alors la présence d'un triple verrou psyché mais il s'aperçoit qu'il n'a plus le Magatama en sa possession.

Direction maintenant le parc des vitamines. Commencez par demander au vieil homme ce qu'il a vu, ce qu'il sait sur Maguy Loiseau et le Bellissima, et pourquoi il est un habitué du restaurant. Examinez le magazine posé sur la droite pour récupérer les offres d'emploi. Revenez au restaurant Bellissima et montrez votre nouvel indice à Luigi qui s'empare alors de Maya pour l'embaucher d'office. Allez aux affaire criminelles en passant par le centre de détention et le cabinet d'avocats. Vous y trouvez Dick Tektiv que vous pouvez interroger sur Maguy Loiseau, la victime et l'enquête, avant d'évoquer les contradictions. Confiez-lui le quotidien sportif pour qu'il en fasse une analyse graphologique, puis montrez-lui le profil de Luigi Labocca pour ouvrir un nouveau sujet de discussion sur le charmant chef.

Rendez-vous au restaurant Bellissima en passant par le centre de détention et retrouvez Maya en tenue de serveuse.

Parlez-lui de son nouveau travail ainsi que de la formule du jour pour ajouter le menu du jour (déjeuner) au dossier. Discutez ensuite de la cuisine et allez la fouiller avant que Labocca ne revienne. Vous y trouvez le Magatama posé sur la table ainsi qu'un coffre rempli de flacons d'huile tous identiques. Vous conservez le petit flacon différent des autres au contenu inconnu.

Revenez maintenant au parc des vitamines via le restaurant et examinez le scooter rose pour l'enregistrer dans le dossier après une brève rencontre avec le "double" de Phoenix. Demandez au vieil homme pourquoi il est un habitué du Bellissima pour mettre en évidence un triple verrou-psyché. Dans l'immédiat, dirigez-vous vers les affaires criminelles en passant par le Bellissima et le centre de détention. Tektiv vous rend le quotidien sportif en indiquant que l'auteur des gribouillages est bien la victime, Marc Ram. N'oubliez pas de lui présenter le petit flacon afin qu'il vous propose de l'envoyer au labo, et faites-lui révéler le secret de Labocca. Vous obtenez au passage le contrat de prêt de Luigi qui affiche une dette d'un demi-million d'euros. Allez au centre de détention, puis au Bellissima et au parc des vitamines pour utiliser le Magatama sur le vieil homme.

Verrou-psyché du vieil homme : Habitué du Bellissima
Soutenez qu'aucun être humain ne choisirait d'aller manger dans ce restaurant en montrant le menu du jour. Prouvez-lui que vous savez qu'il est fauché comme les blés en lui sortant les offres d'emplois. Le premier verrou a sauté. Utilisez le quotidien sportif pour prouver qu'il n'y a pas de journaux au Bellissima. Faites sauter le dernier verrou en indiquant que la vraie raison pour laquelle il se rend au Bellissima est la présence de Maguy Loiseau. Laissez-le ensuite déballer son sac sur ce sujet tabou, et attendez que le vieil homme vous révèle enfin son nom, Victor Kudo.

De retour au restaurant Bellissima, montrez à Maya le profil de Victor Kudo et revenez avec elle interroger le vieil homme sensible à sa tenue de serveuse. Mia prend le relais et Victor accepte de parler de ce qu'il a vu, du Bellissima et de son statut d'habitué. Il évoque alors le casier de Labocca et vous récupérez la note de Victor. Faites un saut au Bellissima et présentez le Magatama à Luigi Labocca.

Verrou-psyché de Luigi Labocca : Le mobile de Maguy
Dites que vous pensez que le billet gagnant a été volé par Luigi lui-même. La preuve qu'il n'en est pas à son premier vol réside dans la note de Victor. La preuve incontestable qu'il a déjà volé ses clients n'est autre que le Magatama qui avait disparu après votre passage au Bellissima. Enfin, montrez le contrat de prêt de luigi pour lui prouver que vous savez qu'il a besoin d'une grosse somme d'argent.
Luigi vous raconte alors tout ce qu'il sait sur le mobile de Maguy. Faites-le parler également du billet gagnant avant que le procureur Godot ne vienne vous interrompre.

Partie 2 : le procès

Le premier témoin, Dick Tektiv, vous fournit le rapport d'autopsie de Marc, la victime. Il vous indique ensuite le plan du restaurant et l'emplacement de la victime à l'heure du crime. Récupérez le plan du Bellissima et commencez votre premier contre-interrogatoire.

Déposition de Dick Tektiv : L'incident
Attaquez tout de suite la première affirmation et insistez, ce qui vous permet d'obtenir la photo du crime. Attaquez l'affirmation suivante et insistez à nouveau. Faites la même chose sur la réplique 3 ("On a trouvé des traces de poison dans sa tasse de café"). La tasse de café est ajoutée au dossier de l'affaire. Ensuite, attaquez les affirmations 4 et 5 et choisissez une fois de plus d'insister pour récupérer le billet de loterie d'une valeur de 500 000 euros. Le tablier et le cyanure de potassium sont également ajoutés à la liste des indices.

Déposition de Dick Tektiv : L'enquête
Attaquez l'affirmation 4 ("Mais on a vite découvert qui c'était, et l'enquête a pu avancer rapidement") et demandez des précisions concernant la pochette à médicaments pour ajouter celle-ci au dossier de l'affaire. Présentez ensuite cette nouvelle preuve à l'affirmation 6 ("Et c'est tout. Il ne manquait rien d'autre sur la scène du crime") et insistez sur le médicament.

Déposition de Victor Kudo : Ce dont j'ai été témoin
Attaquez sa seconde réplique ("La soubrette lui a apporté un caféccino... mais elle a mis quelque chose dedans") et

insistez pour que le témoin complète sa déposition. Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("La voilà la soubrette, là, sur le banc des accusés. Je m'en souviens très bien") et insistez à nouveau, puis attaquez sur ("Elle avait un ruban dans les cheveux et la lanière de son tablier était desserrée"). Orientez ensuite le débat sur le dos de la serveuse, puis, lorsqu'il dit ("Vu de devant, rien ne m'a paru bizarre") présentez le tablier.

Déposition de Victor Kudo : La victime
Ici, vous n'avez qu'à présenter la tasse de café à l'affirmation 5 ("L'agité a pris la tasse de l'autre main") pour démonter son témoignage.

Déposition de Victor Kudo : Main gauche ou main droite
Présentez le profil de Marc Ram dès la première affirmation pour démontrer que la victime n'a pas pu porter l'oreillette du côté gauche.

Déposition de Victor Kudo : Le dernier affrontement
Attendez la quatrième réplique ("Celui-ci s'est cassé et le contenu a complètement trempé la nappe") pour présenter la photo du crime en guise d'objection. Au terme du procès vous récupérez le témoignage de Victor comme nouvel élément du dossier.

Partie 3 : l'enquête

Après avoir demandé à Maya si elle a une idée sur ce qu'il convient de faire ensuite, allez successivement au centre de détention et aux affaires criminelles avant de revenir au centre de détention pour rejoindre le restaurant Bellissima. Interrogez Tektiv sur le procès d'aujourd'hui, la formule du jour et la radio, sur quoi vous vous retrouvez bloqué contre un nouveau verrou-psyché. Utilisez donc le Magatama pour faire craquer Tektiv.

Verrou-psyché de Dick Tektiv : La Radio
L'émission que l'inspecteur écoutait avait un rapport avec le billet de loterie. Le verrou saute et Dick vous explique tout à propos de la radio. Vous récupérez également le prospectus Radio Millionnaire.

Présentez à l'inspecteur le profil de Mars Ram, puis rendez-vous à Blue Screens S.A. Interrogez Lisa Basil, la directrice de la société, à propos de Blue Screens S.A. et de ce qui s'est passé, puis examinez le bureau de Marc Ram. Vous trouvez des tickets perdants sur le sol, ainsi que le calendrier de Marc posé sur la table. Présentez à Lisa le profil de son ancien employé et faites-la parler des ennuis de Marc pour découvrir un triple verrou-psyché que vous ne pouvez pas faire sauter pour l'instant.

Rendez-vous maintenant à la cuisine du Bellissima où vous pourrez demander au patron ce qu'il sait sur la femme qui vient de quitter les lieux. En lui montrant le contrat de prêt de Luigi, il vous en dira plus sur la femme en question et sur Sadouille-Crédit. En sortant du restaurant, vous recevez le panier-repas de Tektiv. Continuez en direction du parc des vitamines pour arriver à Sadouille-Crédit où vous croisez brièvement la femme de l'autre fois. Inspectez les lieux pour trouver le CD MC Bomber sur le bureau ainsi que les allumettes Belissima près des cendres répandues par terre.

Revenez ensuite au parc des vitamines pour discuter avec Victor du procès d'aujourd'hui et de son métier d'artisan brodeur.
Laissez-le partir dans son délire afin de l'interroger ensuite sur la "course". Rendez-vous à la cuisine du Bellissima pour constater que M. Labocca est sorti, puis filez au centre de détention où vous retrouvez Maguy. Elle vous parle des contradictions et de ce qui s'est passé après l'incident. En présentant le profil de Victor Kudo, vous pourrez en savoir plus sur le témoignage du vieil homme. Donnez-lui le panier-repas confié par Tektiv pour qu'il soit finalement englouti par Maya et Phoenix.

Vous pouvez à présent revenir aux affaires criminelles et faites parler Tektiv sur Sadouille-Crédit et les virus informatiques. Montrez-lui le disque MC Bomber pour le mettre à jour dans le dossier. Allez ensuite à Sadouille-Crédit en passant par le centre de détention, le Bellissima et le parc des vitamines. En examinant les vêtements accrochés au mur, vous y trouvez un badge en carton, ce qui a pour effet de faire sortir le tigre de sa tanière. Interrogez Violette sur Sadouille-Crédit et sur ce qui s'est passé, puis montrez-lui le profil de Furio Tigre avant revenir sur le fait qu'il lui aurait sauvé la vie et sur le pansement qu'elle porte à la tête. Vous n'avez pas encore les armes pour faire sauter son

quadruple verrou-psyché, alors rendez-vous aux affaires criminelles en passant par le parc des vitamines, le Bellissima et le centre de détention. Montrez à Dick Tektiv le profil de Violette et interrogez-le sur la famille Cadaverini. Vous recevez au passage un nouveau panier-repas pour Maguy. Rendez-vous à Blue Screens S.A. en passant par le centre de détention et le Bellissima, et utilisez le Magatama sur Lisa Basil.

Verrou-psyché de Lisa Basil : Les ennuis de Marc
Demandez si les ennuis de M. Ram avaient un rapport avec les tickets perdants. Présentez ensuite le billet de loterie en disant que Marc ne se contentait pas de parier sur les courses de chevaux. Ses ennuis étaient liés au calendrier où il est marqué qu'il avait rendez-vous avec le Tigre. Présentez alors le profil de Furio Tigre, puis le CD MC Bomber pour faire sauter le dernier verrou-psyché. Vous n'avez plus qu'à l'interroger à nouveau sur les ennuis de Marc pour ouvrir un nouveau sujet de conversation qui vous permet de mettre à jour le CD MC Bomber et de jeter les tickets perdants.

Allez à Sadouille-Crédit en passant par le Bellissima et le parc des vitamines. Examinez le papier posé au-dessus de l'étagère au fond de la pièce pour récupérer la facture de garage. Vous avez tout ce qu'il faut pour briser le quadruple verrou-psyché de Violette.

Verrou-psyché de Violette Cadaverini : Le pansement à la tête
Demandez-lui si sa blessure avait quelque chose à voir avec la facture de garage. Prouvez que son lien avec les Cadaverini est très fort en montrant le profil de Bruto Cadaverini. Prétendez que l'auteur du délit de fuite n'est autre que Furio Tigre. Utilisez le scooter comme preuve que le Tigre a eu un accident avec sa moto. Enfin, affirmez que le Tigre n'a pas payé l'opération pour Violette mais pour Bruto Cadaverini.

Violette accepte de tout vous raconter à propos de son pansement à la tête et du dédommagement. Sur quoi vous obtenez le dossier médical de Violette et vous jetez la facture du garage désormais inutile. Rendez-vous au parc des vitamines et au Bellissima pour passer au chapitre suivant.

Partie 4-1 : le procès

Après avoir reçu le petit flacon des mains de Dick Tektiv, vous pénétrez à nouveau dans la salle d'audience.

Déposition de Luigi Labocca : Au Bellissima
Attaquez l'affirmation 3, insistez, puis sur la dernière réplique, présentez le profil de Marc Ram au témoin.

Déposition de Luigi Labocca : Le miroir
Sur la dernière phrase ("Jé n'ai touché qué lé miroir, rien d'autre !") présentez la photo du crime pour démonter la déposition de Luigi en indiquant sur la photo l'élément qui ne devrait pas être là : le vase de gauche. Sa présence est en contradiction avec le témoignage de Victor. Affirmez ensuite qu'il y a une raison évidente aux contradictions du témoignage de M. Kudo, la victime n'en étant pas une.

Déposition de Luigi Labocca : Au restaurant
Attaquez l'affirmation 2 ("Lé vieil homme, il est arrivé peu dé temps après") et demandez-lui de préciser quelle heure il était pour qu'il rajoute ("Jé mé souviens qué lé vieil homme est arrivé peu après, jouste après 14h00"), sur quoi vous n'avez qu'à présenter le prospectus Radio Millionnaire pour confirmer l'existence d'une mise en scène. Dites que le tueur a caché le corps du vrai M. Ram à l'intérieur du Bellissima, puis désignez la cuisine sur le plan comme endroit exact où le corps était caché. Prouvez-le en sortant le petit flacon trouvé en cuisine.

Déposition de Luigi Labocca : Les aveux
A la deuxième réplique ("Oune homme m'a forcé à lé faire.
Jé n'avais pas lé choix") présentez le profil de Furio Tigre. Dites que le témoin ne pouvait pas tenir tête à M. Tigre tant que ce dernier avait le contrat de prêt de Luigi.

Partie 4-2 : le procès

Avant toute chose, demandez à l'inspecteur de faire analyser les empreintes du petit flacon qu'il vous a rendu tout à l'heure.

Déposition de Furio Tigre : L'alibi du Tigre
Attaquez dès la deuxième phrase ("En décembre dernier, j'avais le nez dans les affaires. J'étais coincé au bureau") et insistez pour qu'il rajoute ("Ce jour-là, j'étais aussi au bureau. J'ai jamais vu c'type d'ma vie"), sur quoi vous pouvez présenter le calendrier de Marc.

Déposition de Furio Tigre : Marc Ram, la victime
Allez jusqu'au bout du témoignage, et lorsqu'il dit ("J'ai jamais mis les pieds au Bellissima j'vous dis, vous pigez ?") présentez les allumettes Bellissima.

Déposition de Furio Tigre : Au Bellissima
Présentez les plans du Bellissima à l'affirmation 2 ("En ouvrant la porte du resto, j'ai vu un vilain spectacle"). A la question, qui est cet assassin, indiquez le profil de Furio Tigre. La serveuse vue par Kudo était Violette Cadaverini.

Déposition de Furio Tigre : Liens avec la victime
Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez sur ("Si la serveuse avait pas fait ce qu'elle a fait, j'aurais réglé l'affaire") et demandez-lui ce qu'a fait Maguy pour qu'il rajoute ("Après ce qu'elle a fait, j'avais plus qu'à oublier mon flouze !"). Là-dessus, attaquez à nouveau et choisissez de faire modifier le témoignage. Le Tigre rajoute alors ("J'voulais mes 100 000 euros, j'avais aucune raison de buter c'mec !"). C'est le moment de sortir le disque MC Bomber. Lorsque le juge vous demande pourquoi M. Tigre avait besoin d'un million d'euros, présentez le dossier médical de Violette. A la question ("Quel tour M. Tigre a-t-il joué pour faire porter le chapeau à l'accusée ?") présentez le badge en carton.

Après l'intervention de Tektiv, vous reprenez possession du petit flacon et devez l'utiliser en guise d'ultime pièce à conviction. Dites que ce flacon prouve la culpabilité du Tigre parce qu'il contient du cyanure de potassium. La cour déclare alors l'accusée Maguy Loiseau non coupable, et vous n'avez plus qu'à lui donner le petit cadeau de Tektiv : le panier-repas.

Episode 4 - La volte-face initiale

Partie 1-1 : le procès

Retour quelques années en arrière du côté de Mia Fey alors qu'elle est sur le point d'entamer son premier procès en tant qu'avocate de la défense. Suite aux explications de Tektiv, vous recevez la carte du pont du néant où s'est déroulé le meurtre.

Déposition de Dick Tektiv : Récapitulatif de l'incident
Attaquez les répliques 1 (vous obtenez la note de la victime), 2, 3 et 4 (vous obtenez la photo du crime). Tektiv ajoute ("Voici une photo du coffre mais je n'y vois rien d'étrange"), sur quoi vous devez objecter en présentant la note de la victime. L'écharpe est ajoutée au dossier de l'affaire.

Déposition de Dick Tektiv : Le drame du pont du néant
Après avoir reçu la photo du témoin, attendez l'affirmation 4 ("L'assassin a poussé la victime à terre pour la poignarder dans le dos !") pour présenter la photo du crime où vous devez désigner le devant du manteau de la victime pour contredire la déposition. Utilisez ensuite l'écharpe comme preuve que la surface du pont était boueuse. Dites alors que la fausse preuve est la déposition du témoin.

Déposition de Melissa Foster : La photo du témoin
L'appareil photo est ajouté au dossier de l'affaire. A l'affirmation 4 ("J'ai accouru et c'est là que j'ai pris la photo du moment crucial") présentez la photo du témoin pour que Melissa rajoute ("La victime s'est retournée et a essayé de s'enfuir, mais...") et ("Elle n'a pu faire qu'une dizaine de mètres avant d'être poignardée dans le dos"), sur quoi vous présenterez la carte du pont du néant.

Déposition de Melissa Foster : La fuite après le crime
Présentez à nouveau la carte du pont du néant à l'affirmation 3 ("C'était sans doute le seul moyen pour lui de s'assurer

que le corps resterait caché") et attendez qu'elle rajoute ("Le tueur a forcé le coffre de la voiture volée et a caché le corps à l'intérieur") pour présenter une fois de plus la carte du pont du néant à la cour. Dites que le témoin se contredit et qu'elle a vu les rayures parce que c'est elle qui a caché le corps. Ce n'est pas Mlle Foster qui a appuyé sur le déclencheur mais l'appareil photo lui-même, muni du déclencheur. Vous devez alors indiquer l'endroit où elle se trouvait au moment de l'incident : il s'agit du point bleu où se trouvait également la victime. Enfin, utilisez l'écharpe pour démontrer que Florimet, l'accusé, ne savait plus à quoi ressemblait Valérie Plantule, la victime.

Partie 1-2 : le procès

Suite aux révélations de Florimet, le diamant est ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition de Melissa Foster : Le passé de Melissa
Attaquez dès le début ("Je... J'étais à l'étranger jusqu'à il y a encore deux ans") et insistez pour qu'elle rajoute ("Naturellement, je ne connaissais ni la victime, ni l'accusé"). Attaquez ensuite l'affirmation 4 ("En vouloir à l'officier qui a témoigné contre vous il y a 5 ans, au point de la tuer..."), insistez à nouveau et faites ajouter cette déclaration au témoignage. Melissa rajoute donc ("J'ai eu de la chance de ne pas porter une écharpe blanche"), sur quoi vous présentez l'écharpe en question. La raison pour laquelle le témoin a cru que l'écharpe était blanche réside dans la note de la victime. La troisième personne à connaître le contenu de la note était Dahlia Plantule, la soeur de la victime. Enfin, la raison pour laquelle le témoin aurait tué sa propre soeur, Valérie Plantule, est encore liée à la note de la victime.

Déposition de Melissa Foster : Il y a cinq ans
Présentez la carte du pont du néant à l'affirmation 4 ("Et là, M. Florimet m'a poussée dans la rivière pour essayer de me tuer !"). Puis indiquez la photo du témoin comme contradiction à la logique de Hunter. Dites que Dahlia a risqué sa vie en sautant dans les rapides de la rivière Aigle à cause du diamant, et prétendez que la seule personne à pouvoir témoigner des crimes de cette femme est Régis Florimet.

Déposition de Régis Florimet : Qui Régis a-t-il vu ?
Présentez la photo du témoin à l'affirmation 4 ("Puis enfin, une femme est arrivée. Elle se tenait devant moi") pour clore ce chapitre.

Episode 5 - Le pont des volte-face

Partie 1-1 : l'enquête

Ecoutez les explications de Maya et Pearl et récupérez le numéro de fin d'année du magazine "Oh ! Culte !" avant de partir au temple Hazakura. Commencez par interroger la mère supérieure, Bikini, sur le dojo de spiritisme et l'autre nonne. Rendez-vous ensuite au grand hall pour y trouver Mlle Elise Deauxnim qui vous en apprendra plus sur elle-même et sur cet endroit, et qui vous remettra le plan du temple Hazakura. Revenez au portail principal, puis dirigez-vous vers le pont suspendu, le portail du temple intérieur et la salle d'entraînement. Après l'intervention furtive d'Iris, examinez le parchemin suspendu au mur de droite pour le rajouter au dossier de l'affaire.

Allez jusqu'au pont suspendu en passant par le portail du temple intérieur. Vous y trouvez Laurence Deauxnim, que vous connaissez sous le nom de Paul Defès. Interrogez-le sur lui-même, sur Elise et sur les livres illustrés pour récupérer la photo d'Elise. Montrez-lui ensuite le profil d'Iris pour savoir ce qu'il pense de la jeune nonne. Un peu plus tard, vous avez l'occasion de discuter avec Iris à propos d'elle et du temple Hazakura, sur quoi elle vous remet son voile. Mais lorsque vous lui demandez si vous vous connaissez, vous vous retrouvez face à un quintuple verrou-psyché. Dans la nuit, vous êtes alerté par le cri de Bikini qui vient de découvrir le corps sans vie de Mlle Elise Deauxnim. Le pont est en feu et Phoenix fait une chute dans le vide.

Partie 1-2 : l'enquête

Vous vous retrouvez finalement dans la peau de Benjamin Hunter. Phoenix étant hospitalisé, il a confié à Hunter son Magatama et son badge d'avocat pour que son ancien rival défende à sa place Iris au tribunal. Interrogez-la sur elle, sur

la nuit du crime et demandez-lui si elle a une idée par rapport à ce qui s'est passé. Au cours de la discussion, vous pourrez lui demander de quoi elle avait peur, ce qui mettra en évidence un double verrou-psyché.

Laissez ça de côté pour le moment et allez au pont suspendu pour y trouver Dick Tektiv. Parlez-lui de ce qui s'est passé, du pont du néant et du procureur Godot, sans oublier d'évoquer la foudre afin d'obtenir le bulletin météo. Rendez-vous maintenant au portail principal où vous attend Paul Defès qui vous en dira plus sur Iris et la nuit du crime malgré un double verrou-psyché qui vous oblige à enquêter ailleurs pour l'instant. Dirigez-vous donc au grand hall et demandez à Soeur Bikini, la mère supérieure, ce qu'elle sait à propos de la nuit du crime et ce qu'elle a vu. Questionnez-la sur la raison de son retour et sur la disciple, puis présentez-lui le profil d'Iris et examinez le bout de papier au fond à gauche de la pièce pour trouver la "note à Iris".

Rendez-vous dans la cour pour faire le point avec Tektiv sur la victime, ce qui s'est passé et le procès du lendemain. Le rapport d'autopsie d'Elise est mis à jour et vous pouvez demander à Tektiv ce qu'il sait sur le temple intérieur. Examinez ensuite la statue en or pour rajouter le Shichito au dossier de l'affaire. N'oubliez pas non plus de regarder le bâton de la victime tombé sur le sol pour le récupérer. De retour dans le grand hall, allez au portail principal et jetez un oeil sur le scooter des neiges avant de vous rendre au pont suspendu, puis au centre de détention. Après avoir évoqué le temple intérieur avec Iris, utilisez le Magatama pour tenter de faire parler la jeune femme.

Verrou-psyché d'Iris : J'ai eu peur
Demandez d'abord si c'est bien la note à Iris qui l'effrayait au point de la faire rester dans sa chambre. Ensuite, affirmez qu'elle tenait absolument à ce que Phoenix Wright n'en sache rien, ce qui aura pour effet d'achever l'ouverture des verrous.

Iris vous explique tout sur les raisons de sa peur et vous indique l'emplacement du hall divin sur la carte du temple Hazakura. Le témoignage d'Iris est également ajouté au dossier de l'affaire. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le pont suspendu, où vous surprenez Paul Defès en pleine réflexion. Faites lui parler du hall divin, d'Iris et de la nuit du crime. C'est le moment de sortir le Magatama pour lui faire cracher le morceau.

Verrou-psyché de Paul Defès : La nuit du crime
Prouvez que Paul n'aurait pas pu voir la foudre frapper le pont du néant depuis sa chambre en sortant le plan du temple Hazakura. Vous devez ensuite indiquer sur la carte où se trouvait Paul à ce moment-là, c'est-à-dire dans le hall divin. Dites que vous savez qu'il avait rendez-vous avec Iris et que la preuve réside dans la note à Iris. L'ouverture est réussie.

Paul vous parle maintenant librement de la nuit du crime ainsi que d'un truc incroyable, tellement incroyable d'ailleurs que vous butez carrément sur un quintuple verrou-psyché...

Partie 2-1 : le procès

C'est un procès singulier qui s'engage puisque Hunter joue pour la première fois le rôle de l'avocat de la défense face à Franziska von Karma, procureur depuis l'âge de 13 ans. Vous recevez également la photo du crime comme nouvelle pièce à conviction.

Déposition de Bikini : La nuit du meurtre
Présentez le témoignage d'Iris à l'affirmation 3 ("Alors, j'ai laissé Iris aider notre disciple et je suis retournée au temple Hazakura") pour que Bikini rajoute ("Iris est arrivée au temple intérieur. Elle était habillée exactement comme au dîner"), ce qui vous permet de la contredire en présentant le voile d'Iris.

Déposition de Bikini : Après le bain
Attaquez l'affirmation 3 ("Iris était... ! Oh, Mystique Elise ! Et en plus, avec ce sabre-la !") et dites que cette déposition est importante pour que Bikini rajoute ("Tout bien réfléchi... Iris ne portait pas son voile"). Avancez ensuite jusqu'à la réplique 5 ("Ce que j'ai vu a dû arriver après qu'elle a été poussée par la fenêtre de sa chambre") et présentez le rapport d'autopsie d'Elise en guise de contradiction.

Déposition de Bikini : Quelques précisions

Attaquez l'affirmation 3 ("Je n'avais jamais vu autant de sang de ma vie...") et insistez pour qu'elle rajoute ("J'ai vu l'instant où le sabre, enfoncé jusqu'à la garde, a été retiré en douceur") et présentez immédiatement le Shichishito.

Déposition de Bikini : Où se trouve l'arme ?
Suite aux remarques concernant la motoneige, la photo de traces est rajoutée au dossier de l'affaire. Attendez la phrase 3 ("Et j'ai vu des traces dans la neige qui prouvent qu'on s'est servi de la motoneige !") pour attaquez. Insistez, puis présentez la photo de traces à l'affirmation 5 ("Le meurtrier a pu jeter l'arme dans l'Aigle avant de revenir, pendant que j'étais évanouie"). Il y a bien une contradiction dans ce qu'avance Mlle von Karma et c'est le bulletin météo qui peut vous aider à le démontrer. La preuve qu'il ne neigeait plus au moment du meurtre se voit sur la photo du crime. Vous n'avez plus qu'à faire venir Paul Defès pour témoigner.

Partie 2-2 : le procès

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu
Allez jusqu'au bout du témoignage et présentez le profil de Phoenix Wright lorsqu'il prétend qu'il n'a rencontré personne sur le pont ce soir-là.

Déposition de Paul Defès : Ce que j'ai vu - 2
Attaquez l'affirmation 4 ("Le tonnerre grondait encore, mais je suis allé voir tout de suite ce qui s'était passé") et demandez-lui pourquoi il n'a pas appelé. Paul rajoute alors ("Je suis arrivé au pont et Nick est arrivé moins d'une minute après moi"), sur quoi vous devez présenter le bulletin météo.

Déposition de Paul Defès : Le quart d'heure omis
Attaquez l'affirmation 2 ("Je dessinais ! Devant le pont ! J'étais perdu dans la contemplation de mon art !") et demandez d'examiner le dessin de Paul pour qu'il soit rajouté au dossier. Le témoin rajoute également ("J'ai vu Iris s'envoler ! Son voile blanc battait comme des ailes !"), ce qui vous permet de présenter le voile d'Iris.

Déposition de Paul Defès : La preuve du vol d'Iris
La boule de cristal est ajoutée au dossier de l'affaire. Présentez la photo d'Elise à l'affirmation 5 ("Après tout, qui d'autre aurait pu perdre une boule de cristal ce soir-là ?"). Dites que vous pouvez prouver qu'on a fait tomber la boule de cristal avant le meurtre, et présentez la boule de cristal elle-même. Enfin, lorsque le juge vous demande de montrer comment le corps de la victime a été transporté au temple Hazakura, vous n'avez qu'à présenter la photo de traces laissées par la motoneige.

Partie 3-1 : l'enquête

Vous reprenez le contrôle de Phoenix, à peine remis de son accident. En revenant vers le portail principal, vous rencontrez Franziska von Karma qui vous parle d'elle, du procès d'aujourd'hui et de ce qui s'est passé. Allez voir Soeur Bikini au grand hall et demandez-lui de vous en dire plus sur Iris, sur le temple intérieur et sur Elise Deauxnim. Outre l'apparition d'un nouveau verrou-psyché, vous pouvez discuter de Pearl avant de partir inspecter la cour. Examinez d'abord la statue d'or puis le bâton posé sur la neige, et revenez au grand hall pour y retrouver Bikini et l'inspecteur Tektiv, sans oublier le procureur von Karma.

Allez au portail principal, au pont suspendu et au portail du temple intérieur où vous retrouvez finalement Pearl. Examinez l'incinérateur sur l'écran de gauche pour constater qu'il a été utilisé récemment, puis regardez le portail central sur l'écran de droite. Rendez-vous ensuite dans la salle d'entraînement et observez le cadenas nouvellement posé sur la porte. Regardez aussi le parchemin suspendu à droite pour qu'il soit mis à jour dans le dossier de l'affaire (cliquez dessus pour voir l'état du parchemin avant et après).
Le procureur Godot fait alors son apparition dans la pièce, et vous pouvez lui demander où il se trouvait et ce qu'il entend par quelque chose d'inexorable. La discussion vous conduit ensuite à parler de Mia Fey et du cadenas à combinaison.

Retournez au portail du temple intérieur puis au jardin pour parler avec Tektiv de l'enquête et de Maya. Examinez la grande lanterne en pierre pour découvrir les inscriptions en lettres de sang, ainsi que le petit objet rouge à gauche de l'écran (vous récupérez le talisman de Maître Kurain). Interrogez Tektiv sur le message de sang et sur la véritable scène

du crime. Revenez au portail du temple intérieur, au pont suspendu et au portail principal pour retrouver Iris et Hunter. Allez ensuite au grand hall pour utiliser le Magatama sur Bikini.

Verrou-psyché de Bikini : Elise Deauxnim
Prouvez la véritable identité de Mlle Elise Deauxnim à l'aide du talisman de Maître Kurain. Ajoutez ensuite le parchemin suspendu pour confirmer vos dires. Vos déductions ont pour effet de faire sauter tous les verrous à la fois, et Bikini accepte de vous parler d'Elise Deauxnim avant que vous ne soyez interrompu par un séisme. Foncez au portail principal pour passer au chapitre suivant.

Partie 3-2 : l'enquête

Interrogez Iris sur la fuite, le cadenas à combinaison et la nuit du crime pour mettre en évidence un triple verrou-psyché, puis partez voir Hunter au jardin. Faites le point avec lui sur l'enquête, les séismes et Iris. Passez ensuite par le portail du temple intérieur et le pont suspendu pour regagner le hall divin où se trouve Pearl actuellement. Elle vous parle du dessin de Laurence mais vous oppose un quintuple verrou-psyché lorsque vous évoquez la nuit du crime. Après l'avoir interrogée sur ses pouvoirs disparus, allez au grand hall en passant par le pont suspendu et le portail principal. Bikini vous parle de la technique de channeling Kurain, des querelles de famille, et surtout de l'affaire DL-6 et de la relation entre Morgan et Iris.

De retour dans la cour, Tektiv évoque l'enquête, la lettre et l'arme du crime, ce qui vous permet de récupérer au passage la lettre brûlée et d'en lire son contenu. Demandez-lui quelle est son arme secrète et acceptez de jouer les experts médico-légaux en utilisant l'appareil sur le bâton posé à gauche sur la neige. Expliquez-lui que vous pensez qu'il pourrait s'agir de la véritable arme du crime afin de récupérer le bâton de la victime.

Faites tout le chemin jusqu'au jardin (grand hall, portail principal, pont suspendu, portail du temple intérieur) et présentez à Hunter le profil de la soeur jumelle d'Iris pour qu'il vous parle de Dahlia Plantule et de sa mort. Il est temps de revenir à la salle d'entraînement pour utiliser le Magatama sur Iris.

Verrou-psyché d'Iris : La nuit du crime
Rappelez à Iris que Bikini l'a aperçue ailleurs que dans sa chambre le soir du crime. Le fait qu'Iris aurait quitté le grand hall à 21h40 ne colle pas avec le voile d'Iris. La seule façon d'expliquer la contradiction des faits est qu'il y avait deux Iris et vous pouvez le prouver en montrant le profil de Dahlia Plantule.

Iris accepte finalement de parler de la nuit du crime, de sa trahison et de sa vengeance. Rendez-vous maintenant au hall divin en passant par le portail du temple intérieur et le pont suspendu, puis utilisez le Magatama sur Pearl.

Verrou-psyché de Pearl Fey : La nuit du meurtre
Indiquez sur la carte l'endroit où s'est rendue Pearl cette nuit-là : le temple intérieur. C'est son inquiétude pour Maya qui l'a poussée là-bas. Elle était préoccupée par la cloche à cause de ce qui était écrit sur la lettre brûlée. Cette nuit-là, Pearl essayait d'invoquer l'esprit de Dahlia Plantule. La personne qui a écrit les consignes n'est autre que Morgan Fey. Enfin, utilisez le parchemin suspendu comme preuve que Pearl a confondu le sens de certains mots inscrits sur la lettre.

La petite fille vous parle finalement de la nuit du crime et de ses pouvoirs disparus, mais aussi de la lettre de Morgan qui est alors mise à jour dans le dossier de l'affaire.

Partie 4-1 : le procès

Pour cette nouvelle partie du procès, Phoenix reprend sa place et Godot remplace le procureur Franziska von Karma. Suite aux propos d'Iris, son témoignage est roulé en boule et fourré dans une poche de la veste de Phoenix.

Déposition d'Iris : Le vrai meurtrier
Attaquez l'affirmation 3 ("Alors que Mystique Maya trébuchait, Mystique Elise a voulu lui donner le coup fatal") et dites que quelque chose vous chiffonne dans le témoignage d'Iris. Elle rajoute alors ("Elle a jeté son bâton et a sorti un poignard de sous sa bure !"), ce qui vous donne l'occasion de sortir le bâton de la victime. Présentez ensuite le profil d'Elise Deauxnim pour expliquer que la victime n'aurait jamais tenté de tuer Maya Fey.

Le poignard est ensuite ajouté au dossier de l'affaire.

Déposition d'Iris : L'affrontement
Démontez l'affirmation 4 ("C'est là que Mystique Maya a poignardé Mystique Elise !") en ressortant le rapport d'autopsie d'Elise. Vous recevez ensuite la lanterne en pierre comme nouvel élément du dossier.

Déposition d'Iris : La feinte d'Iris
Attaquez l'affirmation 5 ("Puis j'ai pris la motoneige pour transporter le corps jusqu'au temple Hazakura...") et demandez des détails à propos des traces avant de souligner que ce fait est très important. Iris rajoute ("Il ne neigeait plus au moment où le crime a été commis"), ce qui vous permet d'attaquer puis de présenter le bulletin météo à l'affirmation 4 ("J'ai traversé le pont du Néant en le traînant")

Déposition d'Iris : Le transfert du corps
Après avoir pris connaissance de la photo du pont du Néant, présentez tout de suite le dessin de Paul et dites que c'est une contradiction totale. Vous devez ensuite le démontrer en désignant d'abord sur le dessin l'un des deux câbles qui retiennent le pont, puis en présentant la photo du pont du Néant. Cette même photo vous aide également à démontrer que l'assassin avait bien la corde sur place pour créer le pendule. Utilisez ensuite la boule de cristal comme preuve que le corps a bien été balancé comme un pendule. La personne qui a réceptionné le corps du côté du temple Hazakura n'est autre qu'Iris elle-même. Vous comprenez alors que la femme qui est actuellement en face de vous est en réalité Dahlia Plantule, ou plutôt son esprit. Dites qu'Iris a bien eu une occasion de se substituer à Dahlia Plantule et que la personne qui l'a laissée s'échapper est Benjamin Hunter.

Partie 4-2 : le procès

Déposition de Dahlia : Le plan
Attaquez chacune des cinq affirmations de Dahlia pour qu'elle conclut par ("Vous comprenez pourquoi il fallait que je tue Maya Fey ? Mon objectif ?") et présentez le profil de Mia Fey. Dahlia raconte alors toute l'histoire. Le juge vous demande ensuite de prouver qu'il est impossible de sauter dans l'Aigle du côté du temple intérieur, présentez donc le plan du temple Hazakura pour le démontrer. Enfoncez le clou en disant que Maya se trouve actuellement ici, dans la salle d'audience. La personne qui a invoqué l'esprit de Dahlia avant que Pearl ne puisse le faire est en effet Maya Fey.

Partie 4-3 : le procès

Notez que le bâton de la victime vient d'être mis à jour suite aux informations d'Iris, tout comme le poignard analysé juste avant le début du procès.

Déposition de Maya Fey : Au temple intérieur
Attaquez l'affirmation 2 ("Soudain, quelqu'un m'a frappée à la tête...") et insistez. Attaquez l'affirmation 4 ("Il me semble avoir crié : Aidez-moi !") et demandez plus de détails sur ce qu'elle veut dire par "mon dernier espoir". Maya rajoute alors ("Dans la lueur de la lanterne en pierre, j'ai aperçu un homme derrière mon agresseur"), sur quoi vous devez présenter la lanterne en pierre. L'identité de l'homme que Maya a vu dans l'obscurité ne peut être que Godot.

Déposition de Maya Fey : Le tueur
Attaquez chacune des répliques de Maya, puis revenez à la deuxième ("Et quand je suis retournée dans le jardin, tout avait complètement changé...") et attaquez-la à nouveau pour que Maya rajoute ("Je pense que c'est pour mon bien que le tueur a pris soin de tout nettoyer"). Profitez-en pour présenter la lanterne en pierre, puis prétendez que le tueur a laissé le message de sang sur la lanterne parce qu'il ne l'a pas vu. Et la seule personne qui aurait pu passer à côté du message sans le voir n'est autre que Godot.

Déposition de Maya Fey : Après le drame
Allez jusqu'au bout du témoignage et attaquez l'affirmation 5 ("Il a trouvé Pearly le premier et lui a remonté le moral"). Interrogez Godot sur le fait qu'il ait remonté le moral de Pearl, puis attaquez à nouveau l'affirmation 5 pour lui demander cette fois des détails sur son enquête. Vous pouvez maintenant présenter le parchemin suspendu à l'affirmation 4 ("Et c'est là que M. Godot est arrivé au temple intérieur pour la première fois !"), avant d'utiliser la lettre brûlée comme preuve que quelqu'un d'autre a pu être au courant du projet. La personne qui relie Godot à Maya Fey est évidemment

Mia.

Déposition de Maya Fey : Au moment du meurtre
Attaquez l'affirmation 1 ("... Juste avant le meurtre, je crois que j'ai vu des lumières rouges. Trois") et insistez. Attaquez l'affirmation 5 ("A cet instant précis, j'ai entendu un cri horrible !") et détectez une contradiction. Désignez ensuite le poignard comme arme ayant permis à Dahlia de riposter. A la question : "comment le tueur a-t-il pu cacher sa blessure ?", présentez tout simplement le profil de Godot pour mettre en évidence le masque.

Le procès s'achève sur un verdict non coupable et il ne vous reste plus qu'à conclure que c'est pour Pearl que Maya s'efforce désormais de faire preuve de courage.

Pinball Hall of Fame : The Williams Collection

© Crave Entertainment / FarSight Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAU FLIPPER

Pour débloquer la table "Jive Time", vous devez réussir le challenge Williams.

Pirates des Caraïbes : Jusqu'au Bout du Monde

© Disney Interactive / Eurocom 2007

TOUTES LES ÉPÉES

Epée d'os

Terminer le niveau Davy Jone's Locker.

Sabre de Davy Jone

Terminer le niveau Maelstrom.

Sabre de Dutchman

Terminer le niveau Pearl vs. Dutchman.

Epée fantôme

Terminer la mission hit-combo sur le niveau Isla Cruces.

Gun Sword

Terminer le niveau Sea Battle.

Epée légendaire

Terminer la mission hit-combo sur le niveau Maelstrom.

Sabre de Norrington

Terminer le niveau Isla Cruces.

Sabre du roi des pirates

Terminer le niveau Shipwreck City.

Pirates PlundARRR

© Majesco / Boomzap

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Amazone

Vaincre Tecciztecatl.

Spectre

Vaincre Nanauatl.

MENU DE TRICHE

En cours de partie, appuyez sur + pour ouvrir le sous-menu et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, 2, 1**. Un son confirmera la validité du code. L'option de triche sera apparue en bas du menu, et vous pourrez activer les codes que vous voudrez.

Planet Pachinko

+ D'INFOS FORUM

PLUS DE VIES

Au menu principal, tenez la Wiimote horizontalement et faites : **B, A, B, A, Haut, Droite, -, Gauche, -**. Vous aurez droit à 6 vies au lieu de 3 pour chaque niveau.

Pokémon Battle Revolution

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODE SECRET (VERSION FRANÇAISE)

Entrez l'un de ces codes en guise de phrase de présentation dans votre fiche profil.

`13io-h4rf-1tpa`	Maganon (Magmortar)
`jk4i-df87-dsf9`	Elekable (Electivire)

NOUVELLES TENUES

Battez le leader de chacune des arènes avec les règles de niveau 50 pour débloquer de nouvelles tenues pour votre personnage. Il y en a 12 en tout à débloquer.

Pokémon Rumble

© Nintendo / Ambrella 2009

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE (VERSION EUROPÉENNE)

Rendez-vous au terminal dans le bâtiment de recrutement et entrez l'un des codes suivants pour obtenir le Pokémon correspondant.

`1250-2002`	Squirtle
`5221-1368`	Mew
`5631-9548`	Eevee
`5982-9039`	Charmander
`6838-5121`	Shaymin (ciel)
`6921-0136`	Bulbasaur

MODE AVANCÉ

Terminer le mode Normal.

MODE EX

Terminer le jeu en mode Avancé pour débloquer le mode EX.

PokéPark Wii : La Grande Aventure de Pikachu

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

04823523	Pikachu fait du snowboard
20433557	Darkrai apparaît
45594012	Groudon apparaît
57429445	Pikachu vole
82401777	Jirachi apparaît
84925064	Pikachu fait du surf
99645049	Celebi apparaît

FIN SECRÈTE

Après vous être lié d'amitié avec tous les Pokémon du PokéPark, allez au Havre Céleste pour y découvrir la fin secrète.

ATTAQUES COMBINÉES

Electroqueue = Tonnerre + Queue de fer
Elektacle = Tonnerre + Sprint
Electrovol = Tonnerre en sautant
Coud'queue = Sautez et maintenez 2 enfoncé
Toupie de fer = Queue de fer à répétition

Potpourrii

© Nintendo / Abstraction Games 2008

NIVEAU 10

Pour démarrer directement au niveau 10, appuyez sur Commencer tout en maintenant la croix directionnelle vers le bas.

Power Strike

+ D'INFOS FORUM

COMMENCER AVEC 9 VIES

Faites **Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite et 1** à l'écran titre.

NIVEAU BONUS

Finissez le jeu puis revenez à l'écran titre, appuyez sur 1 et choisissez l'option Continue pour accéder au niveau 00.

SOUND TEST

A l'écran titre, faites : **Haut, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Haut et 1** pour débloquer le Sound Test.

Powerball

© Namco

+ D'INFOS FORUM

TEST SOUND

Aller à l'écran "League Cont.", choisir la Chine et taper "KWGEN".

Prince of Persia : Les Sables Oubliés

© Ubisoft / Ubisoft Québec 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER PRINCE OF PERSIA CLASSIC

Pour débloquer Prince of Persia Classic (la version Mac originale ou le remake), vous devez chercher la fiole rétro qui se trouve sous la cascade au tout début du jeu. En buvant le contenu de cette fiole, vous aurez accès à la version classique de Prince of Persia via le menu Bonus.

SOLUTION COMPLÈTE

Le château échoué

Avancez droit devant vous, sautez vers le rebord puis progressez rapidement car le sol est instable.

Avancez à droite puis atteignez l'autre rive en courant sur le mur. Avancez, accrochez-vous aux rebords puis montez et sautez vers la poutre. Bondissez maintenant vers la rive d'en face et courez puis sautez vers le rebord avant l'effondrement du sol.

Avancez et sautez vers le mur, accrochez-vous aux rebords puis sautez vers la tourelle.

Allez à l'extrémité gauche et sautez vers la tour effondrée. Puis, rapidement et avant que le niveau de sable ne vous atteigne, sautez vers le mur d'en face et accrochez-vous aux rebords. Hissez-vous puis avancez et grimpez aux escaliers.

Le château d'Izdihar

Regardez autour de vous, localisez et dirigez vous vers la statue du djinn. Après l'avoir embrassée, le prince et le djinn seront liés, ainsi notre prince obtiendra les pouvoirs du djinn et pourra désormais voir le château d'Izdihar.

Allez tout droit, avancez sur la rive de droite puis grimpez vers le rebord. Déplacez-vous à droite puis sautez vers le mur qui est derrière vous. Grimpez, déplacez-vous à gauche puis courez sur le mur et avancez.

Continuez votre chemin pour qu'une bête vous attaque. Esquivez ses attaques et ripostez (en bougeant votre Nunchuck comme si vous maniez une vraie épée). Courez verticalement sur le mur pour atteindre le rebord puis sautez vers le bord de gauche et grimpez. Avancez maintenant vers la fontaine et buvez de son eau.

Eliminez les deux bêtes puis courez sur le mur, sautez vers le rebord qui est à votre droite et avancez. Vous devez atteindre la fontaine qui se trouve en haut de la falaise, pour cela, grimpez au mur à votre gauche puis sautez vers celui qui est derrière vous. Continuez à bondir d'un mur à l'autre jusqu'à atteindre le sommet.

Courez sur le mur de droite pour atteindre la crevasse puis allez à droite et sautez. Sautez à nouveau vers le rebord qui est à votre gauche puis descendez et avancez vers l'épée qui est désormais en face de vous.

Au lieu d'écouter les conseils du djinn Zahra, le prince va tirer l'épée provoquant inconsciemment la libération de la

sorcière qui en profite pour s'échapper. C'est à ce moment là qu'un monstre apparait et essaye de vous attaquer. Pour se défendre le prince va l'attaquer avec la nouvelle épée qui s'enfonce dans le monstre. Terrifié, celui-ci va s'échapper emportant avec lui une partie de l'épée brisée que le prince devra récupérer puisqu'il s'agit de la seule arme efficace face au démon du palais.

Orientez-vous maintenant vers les plantes et grimpez. Allez vers le rebord de gauche, avancez puis sautez vers le mur opposé. Grimpez aux plantes puis sautez vers le mur d'en face. Le monstre se trouve en bas de la falaise. Pour descendre, utilisez les plantes. Éliminez les deux bêtes puis sautez vers le rebord de gauche puis vers celui de droite avant d'atteindre le mur et grimpez. Accrochez-vous maintenant au bord du mur puis sautez vers le rebord qui est juste derrière vous et descendez.

Vous vous retrouvez face à une nouvelle fontaine, profitez-en pour boire un peu d'eau et pour restaurer votre énergie puis avancez. Vous devriez apercevoir le monstre en train de s'enfuir mais un fossé vous sépare. Inutile de pensez à sauter, escaladez la crevasse à votre droite puis descendez sur l'autre rive. Avancez maintenant et accrochez-vous aux plantes à droite pour descendre.

Dès que vous posez un pied à terre, des bêtes en un premier temps puis des archers vous attaquent. Eliminez-les tous puis avancez et grimpez aux plantes. Courez sur le mur et avancez vers le rebord puis sautez et accrochez-vous à la crevasse avant de descendre.

Vous devrez apercevoir une statue, sa base et une porte (en haut, à gauche). Déplacez la statue vers la base pour activer l'ouverture de la porte puis grimpez et sautez vers le bord du mur sur lequel se situe la porte et franchissez-la.

Le monstre passe sur le pont qui est au dessus de vous, pour l'atteindre il va falloir sauter vers le bord d'en face.

Ensuite, allez à droite et sautez vers la poutre. Descendez la marge et faites le tour de la poutre puis sautez vers le bord du mur puis vers le bord de la falaise et dirigez-vous vers les plantes qui sont à gauche. Descendez puis courez sur le mur vers le deuxième groupe de plantes et escaladez la falaise.

La porte qui est devant vous est fermée, pour la déverrouiller, tirez la statue et rapprochez-la de la porte. Grimpez dessus pour activer la porte.

Laissez-la s'ouvrir totalement puis passez rapidement avant qu'elle ne se ferme. Accrochez-vous au mur d'en face, attendez que le piège de flèches se déclenche puis grimpez et sautez vers le rebord. Allez à droite et avancez puis courez sur le mur et descendez à l'aide de la crevasse. Allez vers la fontaine pour restaurer vos points de vie et sauvegarder.

Attendez que le piège s'éloigne puis courez et sautez d'un mur à l'autre jusqu'à atteindre le sommet.

Avancez puis descendez, des bêtes et des archers vous barrent la route. Eliminez-les puis méfiez-vous du grand monstre. Esquivez ses coups, faufilez-vous derrière lui et attaquez-le jusqu'à ce qu'il perde son bouclier puis achevez-le.
Allez vers la statue du djinn pour acquérir un nouveau pouvoir. Ce pouvoir nous permettra de créer des crochets virtuels sur les murs contenant des symboles représentant la lune. Regardez juste à votre droite et visez la petite lune puis grimpez au mur en l'utilisant. Faites-en pareil sur le mur suivant puis entrez par la fissure dans la montagne qui est juste devant vous.

Avancez, et servez vous encore une fois de votre pouvoir pour créer des crochets virtuel. Passez d'un mur à l'autre jusqu'à atteindre la rive. Avancez un peu, à votre gauche se trouve un passage optionnel menant vers quelques trésors, vous pouvez l'emprunter.

Allez à droite, activez les plaques de pourvoir pour grimper et sauter vers le rebord. Attendez le déclenchement du piège et passez rapidement puis accrochez-vous à la crevasse.

Escaladez le mur et revenez maintenant à gauche de la même façon puis utilisez le crochet spirituel pour grimper.

Avancez tout droit et sortez.

Vous êtes toujours à la poursuite du monstre, profitez des plantes sur le mur de gauche pour passer au dessus des plantes sauvages. Continuez votre chemin tout en évitant la partie rose des plantes (mortelles).

Avancez, éliminez les deux Sbires du Haoma et le champion minotaure puis courez sur le mur. Déplacez-vous sur la crevasse puis sautez d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre le sommet. Ouvrez la grande porte à l'aide de votre pouvoir puis avancez.

A Gauche, se trouve une porte bloquée. Pour la déverrouiller, sautez vers le premier rebord de la tourelle qui est juste en face de vous.

Activez votre pouvoir pour la faire pivoter. Sautez ensuite sur le bouton accroché au mur afin de déverrouiller l'un des quatre verrous de la porte. Faites-en pareil pour tous les boutons en pivotant la tourelle à chaque fois. Une fois les quatre verrous activés, allez vers la porte et utilisez votre pouvoir pour l'ouvrir puis franchissez-la.

De même, sauf que cette fois vous avez plusieurs tours, faites pivotez la première tour pour grimper jusqu'à atteindre le sommet puis sautez vers la deuxième tour.

Maintenant, faites le travail à l'inverse, faites pivoter la tour afin de descendre. Sautez ensuite vers le mur qui est derrière vous et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche en passant par la crevasse et activez les crochets. Montez puis passez tout en évitant les piliers mobiles.

Des montres vous attaquent, éliminez seulement l'archer parce qu'il s'agit du leader, les autres prendront la fuite. Avancez vers la fontaine et buvez pour reprendre vos forces. Continuez votre chemin, accrochez-vous au poteau puis descendez. Sautez ensuite vers le deuxième poteau puis vers la crevasse et descendez.

Allez maintenant à gauche puis avancez. Sautez vers le poteau puis grimpez d'un mur à l'autre et descendez sur le poteau du milieu. Descendez puis accrochez-vous à la crevasse. Sautez vers le poteau puis vers la crevasse et enfin vers le bord qui est juste à votre droite.

A votre droite, se trouve le levier qui ouvrira la porte d'en bas. Mais avant de l'atteindre, éliminez les ennemis qui apparaissent. Dès que vous repérez l'archer, éliminez-le et les autres suivront. Activez maintenant le levier puis descendez par la crevasse.

Grimpez à votre droite et déplacer vous vers la gauche. Lorsque la scie s'approche, descendez puis avancez et grimpez à nouveau.

Utilisez votre pouvoir pour activer les crochets virtuels. Quand vous aurez atteint la porte, appuyez sur le bouton pour qu'un mur avec un trou au milieu apparaisse. Grimpez rapidement et courez sur le mur vers le bouton de gauche. Activez-le pour ouvrir la porte puis sautez et traversez-la.

Allez tout droit puis activez le crochet spirituel et grimpez. Continuez votre chemin tout en sautant par-dessus les fosses. Apres avoir traversé le canyon, allez à la fontaine pour sauvegarder. Descendez ensuite et allez à gauche. Montez sur le socle en bois en sautant entre ce dernier et le mur puis grimpez vers le haut.

Sautez maintenant en direction de la crevasse puis allez à droite. Grimpez et éliminez les deux champions Minotaures et récupérez le trésor. Revenez au socle, sautez sur les poteaux puis montez. Allez à la fontaine, sauvegardez puis ouvrez la porte et franchissez-la.

Boss : Le gardien
Le combat se déroule sur 3 phases. Le boss va essayer de vous écraser en vous attaquant avec ses mains, esquivez et attaquez les fleurs qui sont sur sa main gauche pendant le petit laps de temps durant lequel sa main est fixe.

Au bout de trois attaques, il s'écroulera au sol. Grimpez sur sa main, escaladez le mur vers le poteau et sautez.

Vous devez maintenant suivre les indications qui apparaissent à l'écran et appuyez sur les boutons lorsqu'ils s'affichent. Si vous réussissez à faire la manipulation en gardant le bon timing, le prince coupera la tête du boss. Ce dernier ne baissera pas les bras aussi facilement et empruntera une deuxième tête et même une troisième.

Effectuez la même technique jusqu'à lui couper les trois têtes.

Le Souk d'Izdihar

Maintenant que vous possédez le pouvoir de créer des tourbillons, vous devez pénétrer au palais. Créez-en un au dessus des plantes qui sont à gauche pour vous déplacer puis poursuivez votre chemin en sautant d'une poutre à l'autre.

Avancez vers la porte, déverrouillez-la en reproduisant le signe qui apparait dessus puis éliminez les deux Champions Minotaures. Provoquez maintenant un tourbillon pour atteindre le bord de l'étage suivant et grimpez. Activez le crochet qui est à votre droite puis courez sur le mur pour atteindre le deuxième crochet et grimpez à nouveau.

Allez à gauche, utilisez les crochets, grimpez et sautez sur le balcon puis en face. Continuez d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre le tourbillon et descendez.

Avancez pour vous retrouver face à une porte verrouillée. Activez le tourbillon et, une fois en haut, accrochez-vous à l'un des crochets et courez vers le deuxième. Sur votre chemin, vous passerez obligatoirement sur le bouton qui active la porte.

La porte des Elus

Dans un premier temps, vous devez vous débarrasser des plantes mortelles. Ensuite, allez au fond vers la fontaine, sauvegardez puis sautez vers le poteau. Atteignez le deuxième et descendez (l'activation du tourbillon pour descendre est optionnelle).

Allez droit derrière les plantes, courez sur le mur de droite pour atteindre la fissure.

Courez sur le mur pour aller à gauche ensuite sautez sur le sol et allez sauvegarder. Sautez maintenant d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre la prochaine fontaine. Avancez, éliminez les ennemis qui apparaissent et déverrouillez la porte.

Les Jardins de la floraison éternelle

Avancez jusqu'à la fontaine, sauvegardez puis faites pivoter le levier qui est juste à coté. La passerelle se déplacera vers la première porte à gauche. Avancez vers celle-ci et déverrouillez-la. Il vous suffit maintenant d'éviter de toucher les plantes et d'avancer.

Des ennemis vous attaquent, éliminez les un par un et ne les laissez pas vous encercler. Récupérez les trésors et allez à la fontaine pour sauvegarder et récupérer vos points d'énergie.

Allez à gauche de la fontaine, activez le tourbillon et sautez d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre le balcon. Allez à gauche, courez sur le mur et, avant de heurter la plante, sautez vers le mur opposé. Continuez votre montée en sautant d'un mur à l'autre puis courez et sautez vers la poutre. Eliminez l'archer puis sautez vers les parties mobiles du mur et atteignez la fissure.

Activez l'ascenseur et descendez puis faites pivoter le levier rotatif pour éliminer la première partie des plantes. Rebroussez chemin, déplacez la passerelle vers la porte suivante, déverrouillez-la et avancez. Courez sur le mur et sautez avant de toucher la plante ensuite activez le crochet et courez directement vous y accrocher. Traversez rapidement et activez le tourbillon puis le crochet. Courez sur le mur et sautez pour atterrir loin des plantes et éliminez les ennemis que vous rencontrerez.

Allez à gauche, dégagez votre chemin en activant le premier crochet puis grimpez en sautant d'un mur à l'autre.

Continuez à avancer tout en évitant les scies jusqu'à atteindre le dernier crochet.

Descendez et déplacez le levier pour couper la deuxième partie des plantes ensuite descendez. Déplacez la première statue vers la gauche pour activer le premier crochet et la deuxième statue vers le sud pour activer le deuxième crochet. Ensuite, montez dessus pour atteindre la troisième et déplacez-la pour activer le dernier.

Maintenant déplacez la passerelle vers la troisième porte et franchissez-la. Descendez jusqu'à atteindre le levier, tournez-le pour vous débarrasser de la dernière partie des plantes puis remontez à l'aide des crochets.

Une fois sur la passerelle à nouveau, toutes les portes seront désactivées à l'exception de celle que vous aviez empruntée pour venir. Revenez donc en arrière jusqu'à atteindre les deux premières statues.

Allez vers celle des scarabées et avancez puis prenez à gauche. Vous devez maintenant créer un chemin bleu.

Grimpez et passez d'un crochet bleu à l'autre en allant vers la gauche puis courez sur le mur. Avancez sur la poutre, attrapez la fissure et grimpez à la fenêtre. Créez un tourbillon puis sautez d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre la fontaine et sauvegarder.

La ménagerie des mythes

Vous devez déverrouiller la porte qui est à votre droite, sauf que le levier est entouré de scarabées. Allez donc vers le fruit qui est à gauche et éclatez-le. Les scarabées vont venir le dévorer, courez donc et bougez le levier. Allez ensuite directement vers la porte et courez sur le mur. Sautez et escaladez les poteaux avant que les scarabées ne vous rattrapent. Une fois en haut, allez à la fontaine et sauvegardez.

Vous êtes maintenant dans la ménagerie, détruisez le fruit pour attirer l'attention des scarabées puis tournez le levier. Passez dans la pièce qui s'ouvre, déclenchez le tourbillon et grimpez puis passez à l'autre pièce.

Continuez votre chemin jusqu'à arriver à un deuxième levier. Tournez-le et continuez jusqu'à atteindre une pièce contenant deux piliers à pic rotatifs et des ennemis. Eliminez les derniers puis passez à la pièce suivante à l'aide du tourbillon.

Marchez sur le bouton qui est devant vous, descendez et récupérez les trésors. Passez à l'autre rive, appuyez sur le bouton et allez activer la clé de la porte suivante. Revenez en haut et traversez.

Vous êtes maintenant face à un sol rotatif, poursuivez votre chemin, activez les leviers pour ouvrir les portes puis retournez à la pièce des statues.

Après avoir éliminé les plantes qui bloquaient la première statue et les scarabées, vous devez maintenant créer un passage pour les statues afin qu'elles atteignent la porte. Grimpez aux poteaux et allez en haut. Placez-vous sur le carrelage.

Vous devez déplacer les parties du carrelage jusqu'à former un pont sur l'eau et ainsi créer un passage pour mener les statues vers la porte.

Une fois le chemin créé, franchissez la porte et allez à gauche. Sautez vers le premier poteau puis sur le deuxième et atterrissez sur le balcon. Continuez votre chemin, sautez vers le poteau.

La voie du pèlerin

Allez à droite et grimpez au mur, descendez pour récupérer les trésors puis remontez.

Allez au fond puis par le bais des poteaux allez en haut. Eliminez les deux archers et continuez à escalader puis sautez d'un mur à l'autre pour atteindre le balcon. Neutralisez l'archer qui s'y trouve puis sautez rapidement vers le rocher et éliminez le deuxième archer. Activez le tourbillon et utilisez-le pour atteindre le poteau et grimper. Combattez les deux

Minotaures dans cet espace restreint. Vous pouvez toutefois éviter le combat et vous agripper au bord avant de monter et traverser la porte dès qu'ils se séparent.

Vous êtes maintenant devant des murs mobiles, attendez le bon moment et traversez-les un par un. Vous devez ensuite ouvrir la porte qui est à votre gauche, sauf que le bouton se trouve en haut. Il existe quatre anneaux dans cette pièce. Il y en a un pour faire monter la statue, un autre pour la déplacer à droite (pour la placer sur la même hauteur que le bouton). Les deux autres anneaux servent à la déplacer vers le bouton.

Tirez la statue et placez-la à gauche. Tirez le premier anneau puis le deuxième. Avancez la statue jusqu'à la passerelle qui est dans le coin. Descendez, tirez l'anneau de droite puis revenez rapidement tirer le dernier anneau qui se situe juste à coté de la statue.

Une fois sur place, il ne vous reste qu'à bouger légèrement la statue afin de la placer sur le bouton. Passez la porte, allez à la fontaine et sauvegarder.

Deux sorcières invoquant respectivement un sbire du Haoma et un Champion Minotaure vous attaquent. Encore une fois, vous vous retrouvez dans un espace de combat très réduit. Utilisez les murs pour courir et attaquer les sorcières car elles risquent d'éviter vos attaques normales assez facilement.

Si vous éliminez les sorcières, les créatures invoquées disparaissent aussi. Avancez maintenant et sautez vers les deux poteaux à gauche puis grimpez à la paroi de la crevasse. Allez dans le sens contraire tout en évitant les scies. Continuez votre chemin puis grimpez d'un mur à l'autre. Une fois en haut, allez aux escaliers de droite et sauter vers le bord.

Allez à droite et faites attention aux scies. Dès que celle d'en haut se déplace à droite, accrochez-vous à la fissure. Avancez puis courez verticalement sur le mur pour atteindre la fenêtre. Vous pouvez toutefois aller à droite pour récupérer des trésors.

Eliminez les scarabées puis continuez à avancer jusqu'à atteindre la fontaine. Sauvegardez, accrochez-vous à l'anneau pour ouvrir la porte et passez. Franchissez la porte d'en face et embrassez la statue pour améliorer vos pouvoirs de création. Vous pouvez désormais créer des tourbillons au sol et des crochets sur les murs à volonté.

Regardez autour de vous et repérez le balcon. Créez un tourbillon pour l'atteindre. Votre but est d'atteindre la fenêtre supérieur, créez un crochet et montez.

Descendez jusqu'à la fontaine et rebroussez chemin vers le souk d'Izdihar. Le chemin sera peut être un peu long mais sans imprévus.

Lorsque vous atteindrez la grande tour, sautez vers le bord nord et continuez votre chemin jusqu'aux deux grandes statues. Montez et buvez l'eau de la fontaine pour sauvegarder. Déverrouillez la porte, allez à droite et poursuivez votre chemin jusqu'au souk d'Izdihar.

Descendez les escaliers et grimpez au mur de gauche. Passez rapidement sur les planches et descendez vers l'ouverture qui se trouve à droite.

Descendez sur le sol puis créez un tourbillon et, un peu plus haut, un anneau. Grimpez puis progressez à droite pour atteindre la fenêtre.

Créez un tourbillon sur la plaque bleue qui est au fond, en bas, puis courez sur le mur de droite. Sautez pour atterrir sur le tourbillon et descendez. Déverrouillez la porte en retraçant les signes.

Les portes du palais

Pour déverrouiller les portes magiques du palais, vous devez acheminer l'eau et le feu jusqu'à la pièce actuelle. En face des portes, se trouvent deux portes et une fontaine. Sauvegardez puis allez vers celle à gauche.

Le coeur du feu sacré

Progressez et utilisez vos pouvoirs de création à chaque fois que vous n'arrivez pas à atteindre une rive ou une fissure. Dès que vous arrivez face à une porte verrouillée, courez sur le mur à gauche pour atteindre le bouton puis passez.

Eliminez les ennemis en tuant les sorcières, activez les tourbillons et passez. Activez les plaques et grimpez puis sautez vers le bord et montez. Allez au coin nord-est, créez un crochet après le bouton. Courez ensuite pour l'activer et déverrouillez la petite fenêtre puis accrochez-vous au crochet.

Activez la fenêtre qui vient de s'ouvrir et une partie du mur va avancer. Accrochez-vous à cette partie mobile et faites-en de même pour la prochaine fenêtre. Sautez ensuite vers le bord du milieu. Une nouvelle porte contenant un bouton va s'ouvrir, avancez et allumez le feu puis revenez en arrière.

Activez ensuite le bouton pour ouvrir la porte qui se trouve au coin sud-est. Pour y aller, il suffit de vous accrocher aux crochets puis à la fissure. Allez à la fontaine, sauvegardez et attendez que la plaque pivote en votre direction puis descendez.

En bas, il va falloir éliminer les ennemis et grimper jusqu'en haut pour allumer le feu. Revenez en arrière et activez le bouton pour déverrouiller la porte puis allez près du feu. Activez les plaques qui sont à votre gauche et descendez.

Sauvegardez à la fontaine, avancez et accrochez-vous à la tour mobile. Attendez qu'une des plaques soit dans direction et sautez. Faites la même chose pour atteindre la rive.

Descendez les escaliers, attendez le déclenchement des pièges à flèches et continuez votre descente. Allez à gauche et tirez l'anneau pour déverrouiller la porte puis revenez rapidement et franchissez la porte. Sauvegardez à la fontaine puis avancez et éliminez les ennemis.

Placez-vous entre les deux murs contenant le piège et sautez de mur en mur. Une fois en haut, allez à gauche puis laissez la scie s'éloigner et grimpez. Allumez le feu, ouvrez la porte et avancez.

Sauvegardez, créer un tourbillon et grimpez à la cheminée. A chaque fois que vous aurez du mal à atteindre une crevasse, servez-vous de votre pouvoir de création pour créer des crochets.

Une fois en haut, allumez le dernier feu et sauvegardez. Rebroussez chemin jusqu'à la salle des portes. Maintenant que les feux sont allumés, allez à la porte de droite.

Avancez tout droit et, une fois devant les escaliers envahis par les plantes, créez un tourbillon à droite et un crochet à gauche, en haut.

Sautez sur le tourbillon puis courez vers le crochet et sautez. Des piliers à pics rotatifs vous barrent la route, créez à nouveau un tourbillon et sautez au dessus des piliers avant d'éliminer les deux archers.

Le porteur d'eau

Progressez jusqu'à atteindre la tour, sautez sur le bord et allez à droite.

Descendez puis allez encore à droite et créez un crochet sur le mur d'en face. Attendez que la scie s'approche de vous et sautez par-dessus. Avancez rapidement et courez sur le mur pour atteindre le crochet puis la fissure. Continuez votre progression jusqu'à la fontaine.

Franchissez la porte et passez les deux premiers pièges. Juste avant l'entrée de la salle d'eau, vous trouverez un tronc d'arbre épineux pivotant cachant le bouton de déverrouillage de la porte. Appuyez sur le bouton et, exactement une seconde avant l'arrivée du tronc, sautez sur place. Refaites la manipulation jusqu'à l'ouverture totale de la porte et passez rapidement.

Dans la salle d'eau, dirigez l'eau vers les canalisations et revenez aux portes du palais. Vous allez maintenant devoir créer un chemin pour acheminer les deux statues vers la porte. Vous devez d'abord créer un chemin pour la statue de l'eau et ensuite, et de la même manière, créer un chemin pour la statue de feu.

Le Roi déchu

Boss : la Bête
Attaquez la bête rapidement et repliez-vous.

Essayez de tourner en rond et attaquez-la par surprise. Une fois vaincue, la bête va s'échapper. Courez pour la rattraper, descendez les poutres et sprintez vers la fontaine. Sauvegardez puis créez un tourbillon et sautez vers le crochet pour déverrouiller la porte qui se trouve juste à gauche de la fontaine.

Les scarabées vont vous prendre en chasse donc ne vous arrêtez pas. A chaque fois que vous rencontrez des plantes, courez sur les murs. Une fois l'impasse atteinte, sautez vers l'autre rive pour que les scarabées tombent dans le fossé.

Grimpez puis avancez et éliminez les ennemis. Avancez encore et ce jusqu'au fond et créez un tourbillon et un crochet à droite. Sautez d'un mur à l'autre pour atteindre le sommet. Une fois en haut, passez la porte et allez à droite.

Vous devez combattre la bête pour la dernière fois. Tenez-vous loin d'elle, laissez-la attaquer puis frappez-la par derrière (trois coups au maximum). Repliez-vous rapidement et recommencez. Evitez de l'attaquer de face ou de côté car elle pourra facilement riposter.

Une fois anéantie, regardez la couleur sur laquelle elle s'est effondrée (il y a quatre couleurs : rouge, jaune, bleu ciel et bleu foncé) et activez la plaque de la couleur correspondante qui se trouve sur le mur d'en face.

Retirez l'épée et franchissez la porte. Sautez dans le sanctuaire pour récupérer le pouvoir de création de la sphère magique puis allez à droite. Servez-vous de votre nouveau pouvoir pour dépasser les fosses. Sautez ensuite dans la sphère magique puis sur le poteau (à droite) et allez à gauche pour courir sur le mur.

Créez un tourbillon puis sautez vers la crevasse. Sautez pour créer une sphère puis sautez à nouveau pour atteindre le bord. Allez à la fontaine sauvegardez puis franchissez la porte et retournez au souk d'Izdihar pour souder l'épée.

Créez un tourbillon pour atteindre le poteau et montez puis sautez et créez une sphère. Sautez encore une fois pour atteindre le bord. Avancez en sautant d'un poteau à l'autre. Une fois devant le grand mur, combinez vos pouvoirs (tourbillon, sphère et crochet) pour atteindre le sommet.

Eliminez la sorcière, créez un crochet et courez sur le mur. Attrapez le crochet que vous aviez créé et courez encore une fois puis sautez et créez une sphère puis un crochet sur le mur d'en face. Continuez sur cette lancée jusqu'à atteindre la rive. Sauvegardez à la fontaine puis continuez. Sautez d'une tour à l'autre en combinant vos techniques de création.

Une fois devant la grande porte, éliminez les deux Champions Minotaures et créez un tourbillon à coté de l'un des boutons. Sautez et courez verticalement sur le mur pour l'atteindre ensuite sautez et créez une sphère puis sautez vers le bouton en face.

Franchissez la porte, utilisez votre pouvoir sur la statue. Avancez et réutilisez-le sur la statue suivante et franchissez la porte. Sauvegardez à la fontaine puis utilisez votre pouvoir sur la prochaine statue. Allez vers le levier gauche et tournez-le deux fois de façon à aligner les trois cristaux jaunes.

Franchissez le sanctuaire, employez votre pouvoir de création pour progresser et atteindre les balcons. Éliminez l'archer et avancez.

Sautez et créez une sphère ensuite un tourbillon pour pouvoir atterrir sans dégâts. Une fois face au balcon, grimpez et éliminez les deux sorcières puis déverrouillez la porte et avancez.

Créez une sphère sur le mur gauche, courez puis créez-en une autre et ainsi de suite jusqu'à atteindre la rive nord. Sauvegardez et déverrouillez la porte. Avancez au centre et appuyez sur le bouton puis allez au coin nord-ouest. Grimpez à l'aide des crochets et des sphères et continuez de la même façon à appuyer sur les boutons en chemin.

Pour redescendre, ce n'est pas la peine de refaire tout le chemin, attachez-vous au bord et laissez vous tomber puis créer une sphère. Sautez vers le bord le plus proche et relâchez-vous jusqu'à atteindre le sol. Éliminez les ennemis, déverrouillez la porte et avancez.

Eliminez les archers en activant les diamants sur les tours, puis avancez et déverrouillez la porte. Vous devez maintenant à la fois grimper et activer les boutons. Pour cela, allez au bord gauche, créez un crochet puis courez sur le mur. Sautez en l'air et créez une sphère puis un deuxième crochet et ainsi de suite...

Une fois en haut, sortez du balcon et allez à droite.

Vous devez maintenant escalader tout le mur et, une fois en haut, déverrouiller le sanctuaire et traverser.

Les défis

Avant de souder l'épée le prince doit prouver qu'il le mérite et pour cela il va devoir réussir quatre défis.

Le défi de la foi

Vous êtes dans le palais du dieu de la mer en plein océan. Descendez les escaliers et avancez. Escaladez les colonnes pour grimper jusqu'en haut puis avancez vers le crochet. Accrochez-vous puis courez vers la porte.

Juste à la sortie, sauvegardez et accrochez-vous au crochet pour ouvrir la porte qui est à l'autre rive. Avant de descendre, créez un tourbillon (pour ne pas perdre de temps) puis montez dessus et sautez d'un poteau à l'autre jusqu'à atteindre la porte.

Vous devez ensuite atteindre le levier qui est tout en haut. Pour cela, utilisez les poteaux pour vous rapprocher du bord qui est au fond puis sautez. Créez une sphère et sautez à nouveau pour atteindre le bord.

Une fois sur place, créez un tourbillon et sautez vers le poteau.

Grimpez en haut puis sautez vers la fissure. Allez à droite puis sautez vers le levier et tournez l'eau. L'eau va commencer à couler, et vous devez l'acheminer vers les canalisations. Il y'a trois cercles et un seul levier. Dans chaque cercle, il y'a une sphère qui vous permet de choisir quel cercle déplacer à l'aide du levier. Commencez par activer la sphère du plus grand cercle et alignez-la puis allez vers celle du milieu puis la plus petite.

Déverrouillez la porte et avancez. Créez un tourbillon et attendez le déclenchement du piège à flèches. Activez la sphère et sautez deux fois et créez une deuxième sphère et ainsi de suite...

Créez encore une fois un tourbillon, activez le diamant qui est à votre droite et une sphère sera lâchée dans les airs. Sautez et créez une sphère puis sautez pour atterrir dans la sphère mobile.

Cette dernière va se déplacer vers le bord gauche. Avant de heurter le mur, sautez et créez une sphère puis atteignez la deuxième sphère mobile. Sautez ensuite vers le bord. Grimpez et avancez puis éliminez les ennemis et bougez le levier. Déverrouillez la porte et avancez.

Vous revoilà dans la première pièce du palais. Déplacez le levier pour acheminer l'eau, que vous aviez libérée, vers la tourelle. Elle va remplir cette tourelle ce qui fera monter l'anneau jusqu'au sommet.

Remontez en utilisant l'escalier et sautez sur l'anneau puis déverrouillez la porte. Alignez les cristaux à nouveau et refranchissez le sanctuaire.

Le défi de la vertu

Courez sur le mur gauche et créez des crochets pour vous accrocher. Ensuite sautez sur l'autre rive et faites le tour puis courez sur le mur. Activez le bouton et grimpez en haut.

Franchissez la porte puis, à l'aide vos pouvoirs de création, allez vers la rive d'en face. Activez le bouton puis franchissez la porte et éliminez les ennemis. Descendez à l'aide des sphères, franchissez la porte puis déplacez la statue sur le bouton pour déverrouiller la porte et avancez.

Utilisez les sphères pour atteindre le symbole et déverrouillez-le. Ensuite, regagnez la forge des dieux.

Le défi de l'humilité

Pour ce défi, il vous suffit de progresser entre les débris en utilisant vos pouvoirs de création. Faites attention si vous chutez avant de sauvegarder, il faudra tout refaire dès le début.

Lorsque vous atteindrez le mur, activez le diamant pour le faire pivoter et continuez à progresser. Sauvegardez à la deuxième fontaine puis faites tourner le levier et grimpez.

Eliminez les sorcières et sauter vers la tête puis suivez les escaliers et déverrouillez le symbole. Vous n'avez pas à rebrousser chemin jusqu'au sanctuaire vu qu'un bateau est à votre disposition pour vous y emmener. Empruntez-le pour revenir.

La forge des dieux

Maintenant que toutes les statues ont été activées, avancez et réparez l'épée.

Boss : La sorcière
Vous devez affaiblir suffisamment la sorcière jusqu'à ce qu'elle invoque la plante de Haoma pour restaurer son énergie.

La sorcière possède deux attaques ; la première consiste à envoyer des plantes en l'air et la deuxième à lancer des plantes roulantes. Pour éviter les dernières, vous devez sauter suffisamment haut (créer un tourbillon puis sauter) et créer une sphère magique en l'air. Une fois les plantes passés, descendez et attaquez la sorcière.

Quand la plante de Haoma est invoquée, employez vos pouvoirs pour escalader les falaises qui sont à coté puis sautez dans le coeur du Haoma pour y planter votre épée. Répétez cette manipulation trois fois pour tuer la sorcière.

Le château échoué (retour)

Vous devez traverser le château avant sa démolition comme au début du jeu.

Le royaume du feu éternel

Vous vous retrouvez dans un environnement étrange où tout est bleu, le prince est transparent et ses pas sont lourds.

Vous devez avancer, sauter pour atteindre les falaises flottantes et courir sur les murs si les fosses sont grandes.

Au fur et à mesure de votre progression, vous serez automatiquement replacé en arrière (5 ou 6 fois). Continuez à courir jusqu'à sortir de ce monde étrange.

Félicitations, vous avez terminé Prince of Persia les Sables Oubliés !

ECHANGER LES POUVOIRS À DEUX JOUEURS

Lorsque vous jouez en coopération à 2 joueurs, seul l'un des deux possède le pouvoir de placer des crochets, des sphères ou des tourbillons. Si vous voulez vous échanger le pouvoir, positionnez les deux pointeurs au même endroit et appuyez sur A pour récupérer le pouvoir.

Prince of Persia : Rival Swords

© Ubisoft / Ubisoft Montreal 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES CACHÉES

Après avoir terminé le jeu, débarrassez-vous de votre arme secondaire puis sortez votre dague, mettez la pause et faites les manipulations suivantes assez rapidement. Notez que les directions doivent être effectuées avec la croix directionnelle de la Wiimote.

Jouet mortel

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Z, Nunchuk vers le bas, Nunchuk vers le bas, Z, Haut, Bas.

Téléphone

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut, Z, Nunchuk vers le bas, Z, Z, Nunchuk vers le bas, Nunchuk vers le bas.

Tronçonneuse

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Z, Nunchuk vers le bas, Z, Nunchuck vers le bas.

Espadon

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Z, Nunchuk vers le bas, Z, Nunchuck vers le bas.

VIDÉOS

Terminez le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté pour débloquer un mode permettant de visionner des vidéos.

SOLUTION COMPLÈTE

Précisions

Note 1 : Cette solution a été réalisée à partir du jeu Prince of Persia : Les Deux Royaumes (PS2, PC, GameCube, Xbox) dont Prince of Persia : Rival Swords (Wii) est une simple adaptation.

Note 2 : Les quais faisant plus office de tutorial que de véritable niveau, la solution débutera juste après, à partir du niveau « Les Remparts ».

Partie 1

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.

Partie 2

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...).

Partie 3

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.

Partie 4

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).

Partie 5

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.

Partie 6

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.

Partie 7

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

Partie 8

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.

Partie 9

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

CRÉDITS SPÉCIAUX

Rendez-vous à la sauvegarde intitulée "La Forteresse", puis allez dans la cour qui se situe dans le niveau juste avant la première course de char. Dirigez-vous ensuite vers le pilier le plus proche du respawn des ennemis, celui qui soutient le balcon. Escaladez-le jusqu'au sommet. Vous entendrez une femme dire les crédits du jeu, en anglais.

Pro Evolution Soccer 2008

© Konami 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MATCH MII

Finissez en tête de la ligue d'entraînement dans le mode Champions Road.

EQUIPES CLASSIQUES

Allemagne	Remportez la Coupe du Monde avec l'Allemagne
Angleterre	Remportez la Coupe du Monde avec l'Angleterre
Argentine	Remportez la Coupe du Monde avec l'Argentine
Brésil	Remportez la Coupe du Monde avec le Brésil
France	Remportez la Coupe du Monde avec la France
Italie	Remportez la Coupe du Monde avec l'Italie
Pays-bas	Remportez la Coupe du Monde avec les Pays-bas

Pro Evolution Soccer 2010

© Konami 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EQUIPES CLASSIQUES

Argentine (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Argentine.

Brésil (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec le Brésil.

Angleterre (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Angleterre.

France (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec la France.

Allemagne (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Allemagne.

Italie (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec l'Italie.

Pays-Bas (classique)

Remporter la Coupe Internationale avec les Pays-Bas.

Project Zero : Mask of the Lunar Eclipse

© Nintendo / Grasshopper Manufacture Inc

FONCTIONS POUR LA CAMÉRA

Après avoir terminé le jeu, chargez votre partie et achetez ces nouvelles fonctions à l'aide des points d'esprits que vous aviez obtenus précédemment.

Festival (fonction à équiper)

Complétez la liste des fantômes.

Infinity (fonction à équiper)

Finissez toutes les missions avec un rang S.

Lunar/Moon (amélioration pour la lentille)

Terminez le jeu en mode Cauchemar.

Sense (fonction à équiper)

Terminez le jeu en ayant capturé au moins 100 fantômes.

Stop (amélioration pour la lentille)

Terminez le jeu.

LES COSTUMES

Costume n°2 de Choushiro - Robe marron	Terminer le jeu une fois.
Costume n°3 de Choushiro - Uniforme de policier	Terminer le jeu deux fois.
Costume n°4 de Choushiro - Robe bleu foncé	Terminer le jeu trois fois.
Lunettes de Choushiro (Type 1)	Terminer le jeu une fois.
Lunettes de Choushiro (Type 2)	Terminer le jeu deux fois.
Lunettes de Choushiro (Type 3)	Terminer le jeu trois fois.
Costume n°2 de Madoka - Une robe	Terminer toutes les missions du mode Mission.
Costume n°2 de Misaki - Un yukata	Terminer le jeu une fois.
Costume n°3 de Misaki - Un uniforme	Récupérer 20 poupées Hozuki.
Costume n°4 de Misaki - Un costume de punk	Terminer le jeu trois fois.
Costume n°5 de Misaki - Un autre yukata	Terminer toutes les missions du mode Mission.
Costume n°6 de Misaki - Un costume de lutin	Terminer le jeu une fois.
Lunettes de Misaki (Type 1)	Terminer le jeu une fois.
Lunettes de Misaki (Type 2)	Terminer le jeu deux fois.
Lunettes de Misaki (Type 3)	Terminer le jeu trois fois.
Une coiffure pour Misaki	Terminer le jeu une fois.

Costume n°2 de Ruka - Yukata rayé	Terminer le jeu une fois.
Costume n°3 de Ruka - Uniforme	Récupérer 20 poupées Hozuki.
Costume n°4 de Ruka - Robe en tube	Terminer le jeu trois fois.
Costume n°5 de Ruka - Yukata	Terminer toutes les missions du mode Mission.
Costume n°6 de Ruka - Zero Suit Samus	Récupérer 200 fantômes.
Lunettes de Ruka (Type 1)	Terminer le jeu une fois.
Lunettes de Ruka (Type 2)	Terminer le jeu deux fois.
Lunettes de Ruka (Type 3)	Terminer le jeu trois fois.
Une coiffure pour Ruka	Terminer le jeu une fois.

Punch-Out!!

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

REGAIN D'ÉNERGIE

Entre chaque round

Appuyez sur la touche - de la Wiimote entre chaque round pour regagner de l'énergie.

Après KO de l'adversaire

Appuyez en alternance sur les boutons 1 et 2 de la Wiimote pour regagner de l'énergie après avoir mis votre adversaire au tapis.

TOUS LES MODES

Circuits

Circuit majeur

Remporter le titre du championnat mineur.

Circuit mondial

Remporter le titre du championnat majeur.

Modes de jeu

Mode Last Stand

Battre Mr. Sandman dans le mode Title Defense.

Mode Title Defense

Remporter le titre du championnat mondial.

GALERIE AUDIO

En mode Exhibition, validez les trois défis pour un personnage en particulier afin de débloquer sa galerie audio.

GALERIE DES INTROS

L'intro de chaque personnage se débloque dans la galerie dès que vous l'avez visionnée une fois dans le jeu.

CASQUE

Perdez 100 fois en mode solo pour débloquer cet accessoire.

DONKEY KONG

Si vous affrontez Donkey Kong en mode Last Stand, vous le débloquerez dans le mode Exhibition.

Puzzle Quest : Challenge of the Warlords

© D3 Publisher / Infinite Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FIN DIFFÉRENTE

Vous pouvez découvrir de nouvelles zones vers la fin du jeu à condition de délivrer le sorcier que Darkhunter vous demande de conduire à la Red Tower au tout début de l'aventure.

Rampage : Total Destruction

© Midway / Pipeworks Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Appuyez sur Moins et Plus en même temps sur le menu principal pour ouvrir l'écran servant à entrer les codes. Ensuite, tapez l'un des chiffres suivants. Un son confirmera la réussite de l'opération.

`141421`	Tous les monstres et tous les niveaux
`271828`	Tous les niveaux
`071767`	Détruire les bâtiments en un coup
`986960`	Insensible aux tirs
`011235`	Tous les monstres ont leurs upgrades
`667300`	Voir la cinématique d'intro
`667301`	Voir la cinématique de fin
`667302`	Voir les crédits
`314159`	Afficher la version du jeu
`000000`	Désactiver tous les codes

Rapala Tournament Fishing

© Activision / Magic Wand 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES LEURRES

Leurres	Questions du quiz
Glass Shad Rap	Répondre à 10 questions
DT Flat Sure Set	Répondre à 20 questions
X-Rap Jointed Shad	Répondre à 30 questions
Lauri Rapala	Répondre à 40 questions

VIDÉOS

Vidéos	Questions du quiz
Video 1	Répondre à 5 questions
Video 2	Répondre à 15 questions
Video 3	Répondre à 25 questions
Video 4	Répondre à 35 questions
Video 5	Répondre à chaque question

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

Rayman contre les Lapins Crétins

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TROPHÉE DE LA VACHE D'OR

Accomplissez toutes les épreuves du jeu pour voir apparaître ce trophée dans la cellule de Rayman.

COSTUMES ET JUKEBOX

Voici les bonus que vous pouvez débloquer en terminant les 4 mini-jeux de chaque journée.

Jour	Bonus
1	"Misirlou" (jukebox)
2	Dee-Jay (costume)
3	"Good Time" (jukebox)
4	Gothic (costume)
5	"Girls Just Want To Have Fun" (jukebox)
6	Rock 'n Roll (costume)
7	"Hip Hop Hooray" (jukebox)
8	Caramba (costume)
9	"La Bamba" (jukebox)
10	Raymaninho (costume)
11	"Dark Iron Bunnies" (jukebox)
12	Bunny (costume)
13	"The Butcher Deejay" (jukebox)
14	"Ubisoft Montpellier Choir" (jukebox)
15	Trophée de la vache d'or

TIR AU LAPIN

Mode Time Attack

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Score.

Mode Survival

Terminez toutes les épreuves de tir au lapin en mode Time Attack.

DÉBLOQUER LES ÉPREUVES EN MODE SCORE

Après avoir terminé la première journée (au minimum), maintenez C + Z + B sur le menu principal et faites l'un des codes suivants :

Toutes les épreuves de danse
1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 1

Toutes les épreuves de sport
2, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 2, 2, 1

Toutes les épreuves FPS
1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1

MODE CHALLENGE

Terminez complètement le mode Story.

Rayman contre les Lapins encore plus Crétins

© Ubisoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

FUNKYTOWN

Jouez à chacune des épreuves au moins une fois en mode solo.

NOUVEL ÉCRAN TITRE

Terminez le jeu à 100% pour rajouter une couronne au menu principal.

MUSIQUE DE NOËL

Si vous jouez en décembre ou en janvier, vous entendrez une musique de noël à l'écran de sélection des modes de jeu.

Rayman Prod' Présente : The Lapins Crétins Show

© Ubisoft / Ubisoft Montreuil 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUME "PIMP MY RABBID"

Totaliser plus de 15 000 points sur un mini-jeu.

MINI-JEUX POUR LE MODE ENTRAÎNEMENT

Obtenir au moins 10 000 points pour chaque mini-jeu en mode Solo.

Rebel Raiders : Operation Nighthawk

© Kando 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Entrez **TUNGHA** comme nom de profil lorsque vous lancez une partie pour débloquer tous les niveaux et tous les Jets.

Red Steel

© Ubisoft 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PHOTOS DE L'ÉQUIPE

Vous pouvez voir quelques photos montrant les membres de l'équipe de développement coiffés de perruques blondes à un endroit précis du jeu. Il vous suffit d'ouvrir le casier le plus sombre dans la mission de libération des geishas.

POINTS DE RESPECT

Le meilleur moyen de gagner des points de respect est d'épargner la vie des adversaires que vous combattez au sabre. Durant ces combats, vous pouvez aussi utiliser vos techniques spéciales pour gagner quelques points supplémentaires. Durant les gunfights, désarmez vos opposants en utilisant la commande Focus (ciblez leurs armes en tirant dans les cadres blancs, puis faites un mouvement vertical avec le Nunchuk). Cette technique sera encore plus efficace si vous visez le leader reconnaissable à l'aide du symbole au-dessus de sa tête.

MISSION DES GEISHAS

Au début de cette mission, après avoir éliminé le premier groupe d'ennemis à l'extérieur, vous devez passer à travers une fenêtre étroite pour pénétrer à l'intérieur du bâtiment. Pour y arriver, appuyez simultanément sur les bouton Z et C tout en avançant pour sauter en étant accroupi.

EVITER LA MAUVAISE FIN

Il existe deux fins différentes dans Red Steel. Vous obtiendrez la bonne fin uniquement si vous gagnez le duel contre Tokai. Si vous perdez, le jeu enchaînera directement sur la mauvaise fin, et comme la sauvegarde est automatique, vous n'aurez aucun moyen de retenter le combat à moins de refaire tout le jeu. Pour éviter ça, coupez l'alimentation de la console dès que vous perdez pour pouvoir recharger votre partie. Il ne vous restera plus qu'à recommencer la dernière mission du jeu jusqu'à ce que vous réussissiez à vaincre votre adversaire.

SORTIR D'UN NIVEAU EN MULTI

Voici une astuce qui ne sert pas à grand-chose mais qui est tout de même sympathique. Dans le niveau multi du restaurant, équipez-vous d'un gillet pare-balles. Ensuite, rendez-vous sur le balcon où il y a le sniper, regardez sur le mur depuis lequel vous pouvez voir en dehors du niveau une espèce de colline. Remarquez les 2 caisses grises, sautez dessus puis, sautez à nouveau vers la colline et si tout se passe bien vous arriverez en dehors du niveau avec quelques dégats.

Red Steel 2

© Ubisoft 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

KATANAS SECRETS

Depuis le menu principal, allez dans la section pré-commande du menu Bonus et entrez les codes suivants pour débloquer les katanas correspondants.

Sora Katana (clan Katakara)

Code : **360152**

The Lost Blade (clan Kusagari)

Code : **360378**

ARSENAL SECRET

Barracuda 357 AMP : 3582880
Tataro 357 Magnum : 370402

Resident Evil

© Capcom 2009

+ 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.

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.

SOLUTION COMPLÈTE

Notes et conseils utiles

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version GameCube de Resident Evil.

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.

Resident Evil 0

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

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.

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.

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 4

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

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.

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 !

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 ?

COSTUMES

Uniforme RPD (Leon) : Terminer le jeu une fois.
Pop Star (Ashley) : Terminer le jeu une fois.
Tenue noire (Ada) : Terminer le jeu une fois.
Mafieux (Leon) : Terminer le jeu deux fois avec Leon ou terminer le mode Separate Ways.
Armure (Ashley) : Terminer le jeu deux fois avec Leon ou terminer le mode Separate Ways.

COSTUMES DU MODE MERCENARIES

Lorsque vous choisissez un personnage, maintenez les touches indiquées ci-dessous tout en appuyant sur A.

Costume (Leon)

Maintenir les touches + et 1 et appuyer sur A.

Tenue Ada Assigment (Ada)

Maintenir la touche + et appuyer sur A.

Tenue Separate Ways (Ada)

Maintenir la touche 1 et appuyer sur A.

Uniforme R.P.D. (Leon)

Maintenir la touche + et appuyer sur A.

Veste (Leon)

Maintenir la touche 1 et appuyer sur A.

LE P.R.L. 412

Terminez le mode pro pour obtenir cette arme puissante et gratuite. Un simple tir vaut une grenade aveuglante, un tir chargé vous permet de tuer tout ce qui bouge devant vous sans avoir à viser.

Resident Evil : The Darkside Chronicles

© Capcom / Cavia 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

COSTUMES

Costumes pour Chris

Tenue du Caucase

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costume de mafieux

Obtenir un rang S sur la mission Oblivion chapitre 7 en Normal.

Costumes pour Krauser

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Uniforme de mercenaire

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal.

Costumes pour Leon

Uniforme d'agent

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

Tenue de détective

Obtenir un rang S sur la mission Operation Javier chapitres 1 à 5 en Normal.

Uniforme du R.P.D.

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en Difficile.

SCÉNARIOS BONUS (KRAUSER)

Terminer la mission Operation Javier chapitre 7 en moins de 10 minutes.

TRÈS DIFFICILE

Terminer le jeu en Difficile pour débloquer ce mode.

MODE TOFU

Terminer la mission Operation Javier chapitre 5 en Normal. Le mode Tofu sera accessible dans le coin inférieur droit du menu principal.

OPERATION JAVIER (CHAPITRES 6 ET 7)

Pour débloquer ces deux derniers chapitres, vous devez vaincre le boss du chapitre 5 le plus rapidement possible pour sauver un certain personnage.

MODE TRÈS FACILE

Choisissez l'option Continuer 10 fois en mode Facile pour avoir accès au mode Très Facile.

LANCE-MISSILES

Terminer tous les chapitres du jeu en Difficile.

Resident Evil : The Umbrella Chronicles

© Capcom 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NIVEAU SPÉCIAL

Ce niveau qui fait office de mini-jeu est accessible une fois tous les scénarios terminés dans leur intégralité.

RANG S

Le fait d'obtenir un rang S sur tous les niveaux du jeu vous permet de débloquer des objets relatifs aux anciens épisodes de la série. De plus, si vous obtenez le rang S en mode Difficile sur toutes les missions, vous aurez des munitions illimitées pour toutes vos armes.

COOP POUR TOUTES LES MISSIONS

Terminez la mission secondaire intitulée "The Fourth Survivor" (scénario de Hunk) dans n'importe quel niveau de difficulté. Vous pourrez alors choisir l'option permettant de jouer à deux avec le même personnage sur toutes les missions du jeu.

HANDCANNON

Le Handcannon est caché dans une pièce secrète durant la mission de Hunk intitulée Fourth Survivor. La salle est située dans le poste de police, à côté des portes d'entrée. Au moment où Hunk regarde les portes, tirez dessus pour les ouvrir et entrez dans la pièce secrète. Le Handcannon est posé sur le bureau, vers la gauche.

SCÉNARIOS BONUS

Les noms des missions sont donnés en version anglaise.

Beginnings 1

Terminer la mission Train Derailment 3.

Beginnings 2

Terminer la mission Beginnings 1 avec un rang A.

Dark Legacy 1

Terminer la mission Fall Of Umbrella 3.

Dark Legacy 2

Terminer la mission Death's Door and Nightmare 2.

Death's Door

Terminer la mission Raccoon's Destruction 3 avec un rang A.

Fourth Survivor

Terminer la mission Dark Legacy 2.

Nightmare 1

Terminer la mission Mansion Incident 1.

Nightmare 2

Terminer la mission Nightmare 1 avec un rang A.

Rebirth 1

Terminer la mission Mansion Incident 3.

Rebirth 2

Terminer la mission Rebirth 1.

The 4th Survivor

Terminer la mission Dark Legacy 2.

Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Sur la batterie, tapez rapidement **Jaune, Rouge, Bleu, Jaune, Jaune, Bleu, Bleu, Jaune, Rouge, Bleu** pour débloquer toutes les chansons.

INSTRUMENTS MODIFIÉS

Instruments argentés

Terminez le mode Bonus Tour avec un instrument en particulier pour débloquer sa version argent.

Instruments dorés

Terminez le mode solo avec un instrument en particulier pour débloquer sa version or.

Instruments transparents

Terminez le concert Hall of Fame à Moscou avec un instrument en particulier pour débloquer sa version transparente.

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer rapidement sur l'écran titre à l'aide des frets de la guitare.

R = Rouge, J = Jaune, B = Bleu

Toutes les musiques

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

Rock Band 2

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

A l'écran titre, allez dans la section "Modifier jeu" du menu Extras et saisissez les codes suivants. Attention, tous ces codes désactivent la sauvegarde.

Jaune (J), Orange (O), Bleu (B), Rouge (R)

Awesome Détection

J, B, O, J, B, O, J, B, O

Jouer sans piste

B, B, R, R, J, J, B, B

Mode Stage

B, J, R, B, J, R, B, J, R

Nouveaux lieux

R, R, R, R, J, J, J, J

Tous les lieux

B, O, O, B, J, B, O, O, B, J

Toutes les chansons

R, J, B, R, R, B, B, R, J, B

ICÔNES D'INSTRUMENTS

Instruments couleur alternative

Jouer la liste sans fin n°2 en Medium.

Instruments couleur or

Jouer la liste sans fin n°2 en Difficile.

Instruments couleur platine

Jouer la liste sans fin n°2 en Expert.

Rock Revolution

© Konami / HB Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Zach

Obtenir le platine pour le premier groupe d'albums.

Courtney

Obtenir le platine pour le deuxième groupe d'albums.

Andre

Obtenir le platine pour le troisième groupe d'albums.

Rogue Trooper : Quartz Zone Massacre

© Reef Entertainment / Rebellion 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Choix du niveau

Terminez le premier niveau. Tous les niveaux terminés ensuite seront débloqués dans ce mode.

Difficulté "Massacre"

Terminez le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

Hippy Blood

Terminez le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ragdoll faible gravité

Terminez le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

Ragdoll Extreme

Terminez le jeu une fois dans n'importe quel niveau de difficulté.

Rooms : The Main Building

© Hudson Soft / Hand Made Software, Ltd

+ D'INFOS FORUM

SCORE OR

Pour obtenir un score or, vous devez résoudre un puzzle en atteignant la sortie lorsque toutes les cases forment correctement l'arrière-plan.

Rugby League 3

© HES / Sidhe Interactive 2010

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis l'écran de création de joueur.

`"'SOMBRERO"`	Salaire augmenté de 100 000 000 $
`"Beans & Eggs"`	Mode Beans & Eggs
`"Force Back"`	Mode Force Back
`"RSI"`	Mode RSI
`"Sugar Daddy"`	Argent illimité
`"i'll be back"`	Muscles disproportionnés

RÉCOMPENSES

Spots 2008 NRL

Jouer pendant au moins 4 heures.

Spots NRL 2009

Remporter une saison en mode Franchise.

Dream Team NRL

Remporter une saison en difficulté Seasoned, ou cumuler 40 heures de jeu.

Runaway : The Dream of the Turtle

© Focus / Cyanide 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution a été créée pour la version PC de Runaway 2, mais les deux jeux étant quasiment identiques, elle pourra dépaner les possesseurs des autres versions.

Avant toute chose, voici un petit récapitulatif concernant l'utilisation des commandes du jeu. De manière générale, votre curseur aura la forme d'une loupe afin d'observer un objet, ou bien suite à un clic droit, il prendra l'apparence d'une main pour que Brian puisse manipuler ou mettre ledit objet dans son inventaire. Face à un personnage, le curseur peut également prendre la forme d'une bulle de BD, donnant au héros la possibilité d'engager un dialogue. Tout au long de votre quête, vous aurez besoin d'associer des objets entre eux, ou encore d'agir sur le décor ou un personnage avec l'un d'eux. Rien de plus simple : dans l'inventaire, prenez l'item en question et cliquez sur un second pour tenter de les associer. Pour agir sur le décor ou une personne, prenez l'objet dans l'inventaire et glissez vers le bas de l'image pour en sortir automatiquement et vous retrouver ainsi sur l'écran de jeu avec l'accessoire en guise de curseur. Notez qu'il est primordial de parler à tout le monde, et d'épuiser en général tous les dialogues proposés afin de ne pas se retrouver bloqué dans l'aventure. De même, n'hésitez pas à souvent observer avant d'agir, car même si cette solution explique les actions à effectuer, il se pourrait que vous ne puissiez pas associer deux objets entre eux par exemple, pour la simple raison que vous ne les avez pas observés au préalable, ou encore que vous n'avez pas parlé de tel sujet avec telle personne. Enfin, notez également que quelquefois l'ordre des actions à effectuer dans chaque chapitre n'est pas toujours exhaustif (notamment dans les chapitres 2 et 5). Libre à vous de choisir sur quel point vous attarder en priorité et quel autre laisser de côté pour le moment. Voilà, tout est dit, entrons maintenant dans le vif du sujet !

Chapitre 1 - Perdu dans la jungle

Après la séquence d'introduction, vous vous retrouvez dans l'hydravion crashé. Ramassez le morceau de verre sur la droite légèrement derrière vous. Regardez dans le carton juste à droite et prenez un petit chien en plastique. Dirigez-vous maintenant sur la gauche afin de regarder les objets tombés par terre et ainsi ramasser la pince à cheveux de Gina. Entrez ensuite dans la cabine de pilotage, ouvrez la boîte à gants du pilote à gauche pour trouver une loupe. Regardez maintenant dans la boîte à gants centrale, puis prenez les jumelles et la bouteille de whisky. Juste devant votre main gauche se trouve un levier. Tirez-le et cela aura pour effet d'ouvrir une trappe à l'avant de l'appareil. Vous pouvez aller jeter un oeil à l'avant ou bien attendre, mais le résultat sera le même : celle-ci va se refermer. Actionnez une nouvelle fois ce levier et cette fois-ci placez-y la pince à cheveux pour le bloquer, ce qui gardera la trappe ouverte. Vous pouvez maintenant sortir de l'hydravion pour aller y jeter un oeil, mais avant cela, récupérez la carte d'Otto qui tombe du ciel. Utilisez alors vos jumelles pour regarder la cime de l'arbre et vous découvrez que le sac d'Otto est accroché à une branche. Jetez un oeil aux rayons du soleil puis allez fouiller la trappe à l'avant de l'appareil pour récupérer des objets. Dirigez-vous vers la jungle à droite. Essayez de grimper directement sur la corniche à droite de l'écran, puis, n'en étant pas capable, tentez alors d'escalader le rocher de gauche qui s'avérera être trop glissant. Observez maintenant les sables mouvants afin que notre héros puisse repérer les lunettes d'Otto. Pointez alors spécialement sur celles-ci (de sorte que le curseur en forme de loupe indique " regarder lunettes d'Otto " et non " regarder sables mouvants "), puis cliquez de sorte à vous en emparer. Brian va automatiquement s'aider d'une branche pour y parvenir. De retour à l'hydravion, il vous faudra alors fabriquer un lance-pierre, comme suit : avec le morceau de verre, taillez la branche puis coupez l'élastique des lunettes. Attachez enfin celui-ci à la branche coupée et allez utiliser votre outil en pointant sur la cime de l'arbre. La sacoche une fois récupérée, regardez à l'intérieur pour y trouver une clé cassée. Le moyen de ressouder celle-ci sera d'utiliser dans un premier temps la loupe sur un rayon de soleil, puis de fixer celle-ci à l'extrémité du cric trouvé dans la trappe de l'hydravion. Cliquez alors avec votre " loupe allongée " sur un

rayon de soleil pour que Brian aille la fixer au sol. Placez ensuite la clé cassée au niveau de votre installation afin que la chaleur du rayon puisse la ressouder. Retournez jeter un oeil dans la trappe avant pour récupérer du spray antidérapant. Pénétrez à nouveau à l'intérieur de l'épave pour ouvrir le compartiment juste à gauche "keep closed " avec la clé réparée et limez ensuite celle-ci à l'aide du bout de verre afin de la rendre parfaitement lisse et donc utilisable. Le compartiment une fois ouvert, vous vous emparez des raquettes à neige. Rendez-vous maintenant au niveau des sables mouvants afin de pulvériser le rocher de gauche de spray antidérapant. Grimpez ensuite sur celui-ci, mais le lémurien vous empêchera d'atteindre la corniche. Pour vous en débarrasser, vous allez dans un premier temps remplir d'eau votre petit chien en plastique à l'aide de votre bidon, puis positionnez le jouet sur la zone où se trouvait le lémurien lors de votre arrivée (au sol, juste devant le rocher). Le petit singe sera attiré par le toutou, boira ce qui reste d'eau et jettera le joujou dans les sables mouvants. Allez donc récupérer un autre chien dans l'hydravion pour cette fois-ci le remplir de whisky (bouteille trouvée dans la boîte à gants). Replacez-le au même endroit pour attirer à nouveau le lémurien. Après avoir piégé l'animal, vous pourrez librement atteindre la corniche de droite. Au niveau du pont, lisez la pancarte puis chaussez les raquettes à neige (en cliquant sur le pont avec les raquettes) afin de franchir la passerelle.

Chapitre 2 - Sea, sex and surf

Dans la tente de Leslie, patientez en observant le carnet où vous pourrez écrire si vous le désirez "libérer la fille tombée dans le lac ", mais cela n'aura pas d'incidence sur la suite. Dialoguez avec le colonel puis concluez en lui disant que vous n'avez pas à répondre à cette question. De retour à l'entrée du camp, dirigez-vous sur la droite pour suivre la route vers le sud. Brian va automatiquement se diriger vers le bar où il va faire connaissance avec Lokelani. Dialoguez avec elle jusqu'à épuisement des questions (car cela permettra de débloquer certains évènements du jeu) puis empruntez-lui l'ardoise sur le comptoir. Regardez le cendrier à vos pieds pour récupérer un étui à cigares. Dirigez-vous vers la hutte pour parler au moine. Remettez-lui votre ardoise pour continuer le dialogue. Faites-le écrire jusqu'à ce que la craie arrive à épuisement. Rendez-vous maintenant derrière le grand bâtiment "Tiki Falls" où l'on peut distinguer sur la gauche l'arrière d'un pick-up de l'armée, pour parler avec le soldat O'Connor. Faites-le parler de la fabrication d'une craie, puis poursuivez afin qu'il vous apprenne qu'il sait monter aux arbres. Il devrait enfin vous montrer une photo du professeur Pignon. La discussion terminée, observez le palmier à droite du pick-up puis servez-vous de l'étui à cigares pour récolter de la résine. Prenez ensuite la route de droite et vous atteindrez normalement la crique (si ce n'est pas le cas, il faut parler de Knife et Kaï à Lokelani). Après avoir discuté avec Knife, ramassez la corde et le talc, situés au sol, respectivement à gauche et à droite de l'entrée de la hutte. Associez maintenant le talc et l'étui à cigares et vous obtenez une nouvelle craie. Dirigez-vous maintenant sur la gauche, au bout de la crique (au niveau du ponton). Récupérez la boîte à outils posée à côté du hors-bord. Allez maintenant parler à Kaï qui fait une sieste dans son hamac. Épuisez les dialogues de sorte à ne pas être bloqué par la suite. Quittez la crique, puis rendez-vous une nouvelle fois devant le soldat O'Connor. Donnez-lui alors la corde afin qu'il grimpe à l'arbre et profitez-en pour lui subtiliser la photo des scientifiques à l'intérieur de son livre. Rendez-vous maintenant à l'entrée de la cave, celle-ci étant située à la même hauteur que le pick-up du soldat, mais sur la face avant du bâtiment "Tiki Falls". Ouvrez la benne et emparez-vous de la plaquette de beurre. Allez ensuite voir le moine pour lui donner votre craie et ainsi continuer la conversation. Avant de lui parler, vous remarquez un câble accroché à la rambarde juste à droite des quatre marches. Essayez de le prendre, puis allez jeter un coup d'oeil sous la cabane pour vous rendre compte qu'il est solidement accroché à un palmier. Utilisez alors le beurre sur le câble pour en lubrifier l'extrémité. Continuez donc votre conversation avec le moine. Vous vous rendez compte qu'il s'agit de Joshua. N'oubliez pas de toujours parler jusqu'à épuisement des dialogues. Dirigez-vous maintenant vers le bison mécanique. Pénétrez alors par la petite trappe située derrière le bison. Celui-ci est en panne. Allez maintenant en direction de la plage au niveau de la structure en bois. Il s'agit d'un Photomaton. Regardez à l'arrière du panneau puis grimpez-y. Regardez alors la fente puis retournez discuter avec Lokelani à ce sujet. Elle vous révélera que vous pouvez trouver des jetons sur la plate-forme du Photomaton. Parlez-lui également du bison mécanique en panne. Retournez parler à Joshua pour le convaincre de réparer le bison. Lorsque celui-ci sera sous le mécanisme, donnez-lui le beurre et la boîte à outils. Laissez-le maintenant travailler puis allez jeter un oeil sous les lattes du Photomaton. Comme vous n'y voyez rien, envoyez-y le lémurien afin qu'il vous récupère un jeton. Ce fourbe va vous demander de l'échanger contre une bière. Retour au bar pour demander la boisson à Lokelani. Avant de vous offrir la bière, celle-ci va vous tester en vous demandant de donner les bons noms de ses ex. Sélectionnez Milo, Lopati, Tiru et Russel. Amenez donc ensuite la bière à Casse-bonbons qui vous donnera enfin ce jeton. Allez de nouveau à l'entrée de la cave pour observer la planche qui bloque l'entrée. Accrochez-y le câble métallique puis retournez voir O'Connor pour lui demander de grimper à l'arbre une nouvelle fois. Profitez-en pour lui emprunter son pick-up. Pénétrez ensuite dans la cave, puis observez le panneau électrique de gauche. Rabaissez les poignées de "Seafood Kahuna", "Viqitors Center" et "Lokelani's Place", et levez celles de "Surf Pix" et "Bucking Bronco". Un débarras

est situé juste sous l'escalier de l'entrée (caché par le gros crabe).
Fouillez à l'intérieur afin de récupérer le détecteur de métaux. Retour maintenant au niveau du bison qui sera remis en état de marche. Après avoir essayé celui-ci, rendez-vous au Photomaton pour insérer le jeton dans la fente. Lokelani viendra automatiquement vous rejoindre. Allez maintenant au bar lui donner cette photo ainsi que celle des scientifiques après lui avoir parlé du logiciel de relookage. Le cacaotès va s'enfuir en direction du palmier. Allez demander de l'aide à O'Connor après vous être fait incendier par Lokelani. Vous récupérez l'oiseau dans un piteux état. Allez donc à la crique montrer ce dernier à Kaï. Utilisez ensuite le détecteur de métaux sur la tortue de sable pour récupérer la prothèse de Kaï. Parlez maintenant à Knife de l'endroit où il pourrait s'entraîner à surfer. Afin de pouvoir localiser la hutte du grand-père de Kaï, il vous faut retourner au camp militaire. Pendant que Leslie est occupée à parler à son père, écrivez dans son carnet : "localiser la hutte au nord-est de l'île". Dites au colonel que vous n'avez pas envie de lui parler puis pénétrez à nouveau dans le camp et attendez que Leslie donne les coordonnées de la hutte au colonel. Quittez cette fois le camp pour retourner à la crique. Dans la hutte de Knife, observez Koala et sa console de jeux. Rendez-vous maintenant vers O'Connor pour lui demander si il possède un GPS. Retournez voir Koala pour regarder à nouveau sa console et vous rendre compte qu'il s'agit en réalité du GPS d'O'Connor. Utilisez votre lémurien pour qu'il jette l'appareil par la fenêtre. Allez donc ensuite le récupérer pour y rentrer les coordonnées de la hutte. Rendez-vous à ce nouveau point, puis pénétrez dans la cabane pour récupérer la carapace de tortue accrochée juste à l'entrée. Ayant besoin de l'aide de Kaï, retournez à la crique pour lui rendre sa prothèse et lui reparler de son grand-père. Une fois dans la hutte, parlez-lui du Grimarium puis ressortez pour utiliser le détecteur de métaux sur les tombes de droite. Utilisez enfin la carapace de tortue pour profaner la tombe du grand-père.

Chapitre 3 - Le Q.I. d'une amibe

Nous voici dans la salle de travail à l'intérieur du temple. Observez la caméra de surveillance puis dirigez-vous vers la table de droite pour récupérer un sachet en plastique. Emparez-vous du caméscope dans la caisse à gauche de la pièce. Montez ensuite à l'échelle. Notez que le temps dont vous disposerez sur la passerelle ne sera pas infini. En effet le colonel sera là pour vous rappeler à l'ordre, ce qui aura pour effet de faire redescendre Brian. Allez observer les commandes près de la grande statue. Dirigez-vous maintenant sur la passerelle d'en face (où est accrochée la caméra de surveillance) pour récupérer du ruban adhésif sur le paillasson suspendu tout à gauche. Cliquez sur la caméra de surveillance avec votre caméscope et notre héros va la bidouiller. Redescendez puis sortez par la droite. Observez la statue du dieu des volailles, le couloir du milieu, puis sortez par la porte de droite. Vous voici à nouveau face à O'Connor. Discutez avec lui et il vous remettra une enveloppe. Retournez dans la salle de l'ordinateur et ouvrez l'enveloppe. Utilisez l'anneau sur la mallette posée à côté de l'ordinateur. Retournez parler à O'Connor et vous allez tester le neuroliseur pour tenter de lui effacer la mémoire. L'échec est total et vous récupérez trois billes. À nouveau dans la salle de travail, pénétrez maintenant dans la pièce de gauche. Vous voici face à l'AMEBA. Observez la fente juste en face de vous puis insérez-y votre badge. Observez la boule est insérez-y les billes. Utilisez le gant catalyseur avec la boule. Allez ensuite obtenir des informations à propos de ces trous noirs sur l'ordinateur, puis revenez les réactiver et désignez la crique (Alaula Cove) comme point de destination. Discutez avec Joshua, puis retournez tout de suite le voir. Il sera en train de pratiquer une "jokarectomie" sur Casse-Bonbons. Ressortez de la pièce puis revenez contacter Joshua une troisième fois (à condition d'avoir bien observé au préalable les commandes près de la grande statue, comme indiqué au début du chapitre.). Là, demandez-lui comment s'est passée l'opération, continuez à discuter et Brian demandera automatiquement les outils de dentiste. Utilisez ensuite ces derniers au niveau des commandes près de la grande statue afin d'activer la passerelle élévatrice. Pénétrez maintenant dans la bouche de la statue. Prenez le fouet au pied du rocher et récupérez le répulsif à l'intérieur de la sacoche. Ouvrez ce flacon avec les outils de dentiste pour tester l'odeur. Soulevez enfin le chapeau afin de découvrir la tarentule, puis dirigez-vous à droite pour traverser la galerie. Après la séquence, observez la caisse de gauche ainsi que le gant en essayant de prendre celui-ci, puis allez capturer la tarentule sous le chapeau en utilisant le sachet en plastique. Essayez ensuite de relâcher la tarentule de là où vous avez observé la discussion, mais cela ne sera pas possible. Retournez alors dans la salle de la statue du dieu des volailles pour aller placer le répulsif au niveau du couloir du milieu. Rendez-vous à l'endroit où vous vouliez lâcher Adeline et celle-ci filera tout droit vers la forte odeur. Tarentula va la poursuivre, ce qui vous laissera la voie libre pour aller subtiliser le gant (automatique). Récupérez le talkie-walkie qu'a déposé Tarentula, ressortez de la bouche de la statue et utilisez le fouet sur la boucle d'oreille de gauche.

Chapitre 4 - Celui qui sait ne parle pas

Commencez par prendre le couteau dans le buffet, la burette d'huile sur la cheminée, ainsi qu'une bûche dans la caisse

de droite. Sortez maintenant du refuge puis prenez le bidon d'essence juste à hauteur de votre tête. Prenez le chemin en direction du sud pour aller trouver Ben afin qu'il vous apprenne comment soigner Joshua. Comme toujours, n'hésitez pas à discuter jusqu'à épuisement des dialogues afin de ne pas vous retrouver bloqué par la suite. Récupérez maintenant une feuille de la plante de droite. Continuez à gauche vers le bas de la colline puis essayez de franchir la rivière gelée en montant sur le tronc. Rendez-vous maintenant dans la cabane de Ben en haut à droite de l'écran. Une fois à l'intérieur, récupérez le panneau accroché à la porte (avec les inscriptions chinoises), la crosse de hockey, un flacon de parfum sur la droite et enfin la tronçonneuse posée à gauche. Ouvrez la porte et vous vous retrouverez sur la terrasse. Là, emparez-vous du tube en plastique et allumez la lampe. Retournez ensuite au refuge pour convaincre Joshua de manger des sushis au saumon. Ceci étant fait, ressortez puis aidez-vous du tuyau pour pomper le restant d'essence contenue dans le pick-up. Tentez de mettre l'essence tel quel dans la tronçonneuse et ajoutez-y ensuite l'huile pour utiliser le mélange avec votre tronçonneuse. À l'aide de celle-ci, découpez la tête de l'élan. Utilisez enfin le couteau avec cette dernière. Rendez-vous une nouvelle fois en face de Ben, pour parler de sushis et qu'il évoque Archibald. Épuisez les dialogues et dirigez-vous à nouveau vers le bas de la colline. Cliquez avec votre tronçonneuse pour faire un trou dans la glace. Remontez ensuite à la cabane de Ben et jouez un peu de guitare. Une séquence se déclenche et Archibald entre en scène. Utilisez toutes les propositions et une fois le dialogue terminé vous obtiendrez le sifflet. Avant de remonter dans la cabane, observez la hache à gauche. Coupez votre bûche avec celle-ci afin de confectionner des baguettes. Retour sur la terrasse de la cabane pour récupérer la bouteille de javel qu'Archibald vous a jeté à la figure. Utilisez celle-ci avec la tête de l'élan pour la blanchir et apportez-la à Ben. Une fois qu'il est parti, regardez le flacon dont il s'est servi puis échangez-le avec le vôtre. Incitez-le ensuite à aller voir l'ours une seconde fois. Rendez-vous à la rivière glacée pour tenter d'attraper un saumon avec la crosse de hockey. Récupérez la patte d'ours à proximité (à l'aide de la crosse d'ailleurs) puis glissez-la à l'extrémité de la crosse. Vous pourrez cette fois-ci attraper un poisson. Rendez-vous au point où vous aviez discuté avec Archibald et utilisez le sifflet pour l'appeler. Cliquez sur le treuil du pick-up et tentez de démarrer le moteur. Ouvrez le capot du véhicule en le maintenant en position avec la crosse, puis vous vous rendrez compte qu'il n'y a plus de bougies. Avec votre couteau, ouvrez la tronçonneuse pour en récupérer la bougie. Mettez cette dernière dans le moteur et démarrez le pick-up.

Chapitre 5 - Cap sur le passé

Regardez le Digicode à droite. Pénétrez dans la salle de Neptune puis récupérez le trident de la statue. Ressortez puis montez rejoindre Sushi en utilisant le tube cylindrique à l'extrême gauche de la pièce. Après les cinématiques, demandez-lui le code de la porte. Allez faire un tour sur le pont (pointez au bas de l'écran pour faire apparaître la flèche) pour discuter avec Robby (épuisez les dialogues). Récupérez le balai ainsi que le sable. Redescendez pour vous retrouver à nouveau dans la suite de Neptune. Là, vous parlerez à Saturne en évoquant toutes les propositions. Prenez un marqueur dans la tasse et demandez-lui de vous prêter son carnet à dessin (il refusera pour le moment). Ressortez de la pièce puis allez taper le Digicode sur la porte de droite. Vous rencontrez Camille. Après la séquence avec Dean Grassick, discutez avec ce dernier jusqu'à épuisement du dialogue. Allez ensuite à droite et vous trouverez une caisse de tuyaux. Prenez-en 2. Retour à l'endroit où vous aviez rencontré Camille pour observer les vitrines de sécurité incendie et essayer de les ouvrir. Entrez le Digicode sur la porte du fond et vous atteignez la soute n°1. Descendez puis regardez le bouton d'écoutille et utilisez l'interphone. Essayez d'ouvrir la soute n°2 à l'aide du bouton rouge de droite puis maintenez-la bloquée avec le balai. Vous trouvez des colliers en plastique. Allez maintenant demander à Sushi la clé des vitrines de sécurité. Allez discuter avec Robby sur le pont et dites-lui que Saturne a dit qu'il lui tirait son chapeau et qu'il faut arrêter de se faire la tête. Descendez transmettre à Saturne que Robby a dit qu'il ferait mieux de parler de son techno-art à la télé. Continuez de jouer les messagers en disant à Robby que le reggae donne envie à Saturne de remuer le croupion comme un dindon, puis dites à ce dernier que Robby se sentait vraiment débile de ne pas l'avoir accompagné au dernier Burning Man Festival. Enfin, dites à Robby que si la Jamaïque gagnait une médaille de bobsleigh, Saturne se roulerait un pétard de taille olympique. Après tous ces allers et venues, vous obtenez enfin le casque. Rendez-vous maintenant au point des vitrines de sécurité incendie pour constater qu'elles ont été vidées, puis pénétrez à nouveau dans la soute n°1. Ouvrez la vanne de vidange afin de vider la cuve. Ressortez puis discutez avec Camille en abordant le sujet du vin et du magazine de Saturne. Descendez parler à Dean des pages manquantes et demandez-lui de vous les remettre. Il ne le fera qu'une fois après avoir terminé son enregistrement. Dans votre inventaire, assemblez les deux tubes noirs à l'aide de vos colliers en plastique, puis allez chercher d'autres tubes sur la droite. Brian se servira de ce tube artisanal plus tard. Retour dans la soute n°1 (ou autre pièce) puis ressortez tout de suite de sorte à retrouver Camille assise sur les marches. Elle vous remettra les bouteilles de vin. Allez ranger celles-ci dans votre cabine en cliquant avec sur le couloir par lequel vous arrivez au début du chapitre. Après vous être remis de vos émotions, versez le sable dans une des bouteilles vides et associez-lui la deuxième bouteille à l'aide des colliers en

plastique. Enfin ajoutez le trident à votre sablier. Allez donner votre sablier-fourchette à Saturne, et vous obtiendrez son cahier à dessins. Retournez voir Dean et donnez-lui le cahier. Après la séquence vous obtiendrez les pages manquantes du magazine. A la suite de la séquence, allez parler à Saturne des électro-aimants. Dans la soute n°1, récupérez une scie dans la caisse à outils et utilisez celle-ci sur le balai. Remontez ensuite dire à Sushi que vous replongez, mais vous vous retrouverez enfermé. Utilisez alors l'interphone puis appuyez sur le bouton de l'écoutille. Après ouverture de celle-ci vous pourrez sortir par ici. Dites à Sushi que vous replongez dans le galion. Après les séquences automatiques, sortez sur le pont. Descendez dans la soute n°1 pour constater que le balai a été enlevé. Appuyez sur le bouton rouge pour rouvrir brièvement l'accès à la soute n°2. Récupérez les électro-aimants de Saturne. Retournez dans la soute n°1 pour ouvrir l'écoutille et utiliser les électro-aimants sur l'ouverture.

Chapitre 6 - La lanterne d'averne

Emparez-vous des objets à votre portée, c'est-à-dire du coupe-papier et du presse-papiers. Discutez avec Camille jusqu'à épuiser les propositions. Regardez vos fers ainsi que le clou planté au sol légèrement à droite du poteau. Donnez le coupe-papier à la jeune femme après avoir essayé de l'utiliser sur le clou, utilisez celui-ci sur les fers et vous voici libéré. Récupérez la bouteille sur la table ainsi que la langue de dragon dans le bocal. Ramassez les graines de tournesol sur le balcon et essayez d'atteindre la bouteille suspendue à droite. Avec la dague, ôtez le clou et le rebord de la fenêtre de droite. Donnez les graines au perroquet, ouvrez l'armoire pour observer et sortez de la pièce pour rejoindre le couloir mais le pirate vous contraindra à rester dans la cabine. Placez la langue de dragon sur la porte et utilisez ensuite le presse-papiers par-dessus le tout. Vous pourrez sortir librement. Récupérez le presse-papiers puis allez au fond à droite. Pendant votre discussion avec Chien de Montagne, demandez à être interrogé sur l'histoire classique du Néo-Ruffianisme. La réponse à la première question est "Long John Silver". La seconde question aura pour réponse "médecin", et à la troisème répondez "en inventant le ski sur le dos d'une tortue". La quatrième question étant plus ardue, voici l'ordre des réponses à donner : "Henry Wobblins et Diego el Cojuelo", "Henry Wobblins", "Joao de Passoromo et Jean-David l'Eclopé" et enfin "Diego el Cojuelo". Fouillez dans la caisse à trucs inutiles à gauche. Retournez dans la cabine récupérer le certificat dans l'armoire, puis ressortez pour observer maintenant la porte d'en face. Utilisez sur l'épée le madrier récupéré précédemment. En cliquant pour vous emparer du trésor, vous obtiendrez l'idole en or. Ressortez et regardez le tonneau sur votre gauche. Essayez d'y tremper le lémurien. Donnez l'idole en or à Chien de Montagne et fouillez à nouveau dans la caisse de gauche pour récupérer du savon. Jetez celui-ci dans le tonneau et retentez d'y mettre Chien d'Enfer. Remettez l'animal à Chien de Montagne. Enfin, donnez-lui le certificat de basse moralité. Demandez-lui de remplir la bouteille une fois la séquence terminée. Rendez-vous sur le balcon pour remplacer la bouteille suspendue avec celle que l'on vient de vous remplir. Cela n'est pas possible car il vous faut récupérer l'entonnoir dans la salle du trésor, après avoir volé entièrement celui-ci. Retour sur le balcon pour utiliser la bouteille pleine de grog avec la vide suspendue, mais avant cela, il est nécessaire de reclouer le rebord de la fenêtre avec vos deux clous afin que cela vous serve d'appui pour atteindre la bouteille. Rentrez dans la cabine puis revenez aussitôt sur le balcon et vous devriez pouvoir ramasser 5 graines. Donnez-les au perroquet afin qu'il continue à vous fournir les précieuses informations. Enfin, regardez le globe à droite de la porte d'entrée puis faites le tourner comme suit : vers l'est jusqu'au Japon, puis revenez vers l'ouest jusqu'à Terre Neuve, et enfin retour vers la Grèce. Voici la cinématique de fin. "A suivre" donc...

Rune Factory Frontier

© Rising Star Games / Neverland 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OUTILS DE BASE

Vieil arrosoir

Mist vous le donne lorsque le jeu commence.

Vieille binette

Mist vous la donne lorsque le jeu commence.

Arme de base

Fabriquez-en une ou bien achetez-la à la forge de Ganesha. Vous aurez le choix entre un glaive, une épée à deux mains et un javelot.

Marteau brut

Arrosez le haricot qui pousse à l'entrée de la tour de l'horloge pour vous rendre sur l'île de la baleine. Plus loin, vous trouverez Melody qui vous donnera le marteau.

Faucille en toc

Allez voir Erik qui se trouve dans la maison au sud-ouest de la vôtre. Discutez avec lui tous les jours et parlez-lui d'agriculture pour qu'il vous offre la faucille.

Vieille hache

Allez voir Stella à l'église, à l'est de la ferme. Acceptez d'apporter une pousse de bambou à Turner, l'aubergiste, puis revenez parler à Stella régulièrement jusqu'à ce qu'elle vous donne la première hache.

Récolteur

Allez parler à Candy après l'avoir rencontrée une première fois pour qu'elle vous donne cet objet qui permet, entre autres, d'attraper les Runeys.

Canne médiocre

Allez parler à Kanno dans la tour de l'horloge. Vous trouverez ensuite Cannelle en train de pêcher lorsqu'il fait beau. Elle peut se trouver à la plage (les vendredis à partir de midi), au lac Poli (les mardis) ou à la ferme (les lundis et mercredis). Parlez-lui pour obtenir la première canne à pêche.

Brosse de toilettage

Allez voir Kross plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous fasse don de la brosse de toilettage. Vous devez être allé au moins une fois sur l'île de la baleine.

ACCÈS AUX DONJONS

L'île de la baleine

Arrosez le haricot qui pousse à l'entrée de la tour de l'horloge pour vous rendre sur l'île de la baleine.

Les ruines verdoyantes

Discutez régulièrement avec Mist jusqu'à ce qu'elle vous demande de couper les hautes herbes en face de sa maison. Utilisez la faucille pour vous en débarrasser afin d'accéder à l'escalier des ruines.

Les ruines de lave

Vous devez avoir battu le boss des ruines verdoyantes. Empruntez le chemin de la montagne pour trouver un arbre dont le tronc comporte une ouverture. Capturez 10 Runeys d'arbre et échangez-les à Candy contre une pierre de rune de bois. Insérez cette rune dans l'arbre du chemin de la montagne et attendez la nuit pour voir apparaître l'entrée des ruines de lave.

Les ruines de neige

Vous devez avoir battu le boss des ruines de lave et obtenu la relique en récompense. Rendez-vous aux archives pour trouver une grande pierre blanche sur laquelle vous pouvez placer la relique. Cela déclenchera un mécanisme donnant accès aux dernières ruines.

PROSPÉRITÉ

Une fois que vous avez parlé à Kanno et obtenu le récolteur de Candy, vous pouvez moissonner les Runeys pour les redistribuer dans les différentes zones du jeu (demandez à Candy de vous montrer la carte). Pour qu'une zone devienne prospère, vous devez faire en sorte qu'il y ait au moins 35 Runeys à l'intérieur et qu'ils coexistent en harmonie. Chaque récolte de 9 plants produit régulièrement des Runeys.

OBTENIR DES FRUITS

Le village de Trampoli renferme des arbres Cornucopia que vous pouvez frapper à l'aide du marteau pour faire tomber des fruits. Ces fruits peuvent notamment restaurer vos RP en grande quantité. Si vous frappez un arbre Cornucopia à l'aide d'une attaque spéciale, vous aurez plus de chance d'obtenir un fruit de qualité. Les fruits diffèrent selon les saisons.

CINÉMATIQUES

Vous pouvez revoir toutes les séquences animées débloquées dans le jeu via le menu Cinématiques accessible depuis la section Mémoires de l'écran principal.

S.O.S. Fantômes : Le Jeu Vidéo

© Atari / Red Fly Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS

Une fois débloqués, ces bonus peuvent être activés et désactivés dans les options.

Amélioration d'équipement

Trouver tous les artefacts (103 illustrations).

Invincibilité

Trouver tous les artefacts, compléter la base de données de scan et terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

Pas de surchauffe de l'équipement

Compléter entièrement la base de données de scan (103 scans).

Régénération plus rapide

Trouver 50% des artefacts.

Tenue Gozerian (immunité au slime noir)

Terminer le jeu à 100% en Difficile.

Vitesse de scan accélérée

Compléter au moins 50% de scans (fantômes ou objets).

CLIN D'OEIL À L'ÉPISODE ORIGINAL

Au quartier général des Ghostbusters, vous pouvez voir l'image de fin du jeu Ghostbusters dans sa version NES sur l'un des moniteurs à l'étage.

Safecracker : Expert en Cambriolage

© JoWooD / Kheops Studio 2008

SOLUTION COMPLÈTE

Etage inférieur

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version DS.

Le richissime Duncan W Adams vient de mourir en laissant un testament désignant son héritier. Duncan était passionné de coffres-forts et de serrures en tous genres. Il a dissimulé son testament dans un coffre en plaçant plusieurs indices dans le manoir. Les héritiers font appel à vous pour réussir à trouver le testament.

Vous voila donc dans le manoir du défunt Duncan avec tout votre savoir faire. Vous possédez en plus de votre inventaire, une carte de la maison. Cette carte en dévoilera davantage au fur et à mesure, à chaque nouvel endroit visité. Sur cette carte des croix rouges indiquent les coffres et autre digicodes qui ne sont pas encore déverrouillés. Les croix vertes indiquent les éléments que vous avez réussi à déverrouiller.

Avancez dans le vestibule vers la porte qui nécessite un code pour être déverrouillée. Revenez alors en arrière et, en faisant face à la porte d'entrée, allez à gauche. Avancez et utilisez la loupe qui se trouve au coin supérieur gauche de votre écran pour examiner la note de Duncan W Adams posée sur la table de nuit. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre nécessitant une clé pour être ouvert. Revenez à la table de nuit et continuez d'avancer pour trouver un coffre. Vous devez forcer ce coffre en placent les points colorés devant les flèches correspondantes. Il y a deux points rouges, deux verts et deux bleus.

La disposition des points colorés est aléatoire. Vous devez donc tacher de placer les deux points l'un à coté de l'autre et tourner le mécanisme pour que chaque paires de points se place devant les flèches de la même couleur.

Une fois le coffre ouvert, utilisez votre loupe pour examiner le contenu. Prenez la petite résistance et le papier. Le code 3187 est inscrit sur le papier. Revenez à la porte qui possède un digicode et entrez le nouveau code. Entrez alors et tournez à droite de la fontaine désactivée. Entrez dans le petit musée et allez à droite vers le coffre. Vous devez reproduire le symbole de l'euro " |8364 " en bougeant les cases du puzzle. Observez le mouvement des cases pour savoir comment procéder. Placez alors les chiffres dans l'ordre en commençant par la première ligne. Continuez et soyez patient jusqu'à résoudre ce puzzle qui est parmi les plus difficiles du jeu. Lisez la note qui dit " L=E " et tirez le levier pour faire sortir des pupitres.

Sortez ensuite du musée et allez vers la salle qui se trouve en face de ce dernier. Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre.

Au centre du coffre, il y a deux cercles sur lesquels sont écrites les lettres de l'alphabet. Selon le papier que vous avez trouvé " L=E " tournez alors le cercle intérieur pour correspondre la lettre L avec la lettre E du cercle extérieur. Vous aurez alors ZPEMVBYVULADV du cercle intérieur qui correspond à SIXFOURONETWO au cercle extérieur. Vous devez alors entrer les numéros 6, 4, 1, 2 en tournant les quatre boutons qui se trouvent sur le coffre, au dessus des cercles.

Utilisez ensuite votre loupe pour examiner la note sur la porte du coffre, prenez la photo et la puce. Tournez ensuite à gauche et lisez la note qui se trouve sur le fauteuil. Allez à droite de la salle et passez par la porte. Approchez-vous de la fenêtre pour trouver un autre puzzle.

Vous devez utiliser les quatre aimants pour déplacer la bille et la faire entrer dans l'un des trous qui se trouvent dans le plateau. Si la bille tombe hors du plateau vous devrez tout recommencer. Attendez que les trous s'ouvrent pour déplacer la bille dans l'un d'eux pour réussir à ouvrir le tiroir. Prenez alors une autre puce. Lisez ensuite la lettre qui se trouve devant la fenêtre de droite.

Sortez de cette salle et revenez au musée. Entrez par la porte qui se trouve à gauche. Regardez sur le bureau pour trouver un appareil avec plein de boutons. Sur ces boutons, il y a plusieurs flèches. Vous devez alors appuyez sur les flèches dans un ordre précis pour allumer l'indicateur rouge.

Appuyez sur les boutons selon cet ordre en commençant par le troisième bouton de la deuxième ligne :

8-10-9-5
7-2-1-6
15-11-12-16
14-3-13-4

Une fois le circuit rétabli, un laser jaillira de cet appareil et ouvrira le globe qui se trouve de l'autre coté de la salle. Approchez-vous du globe et prenez le transistor. Allez ensuite en direction de la porte et examinez le panneau qui se trouve à sa droite. Placez les composants électroniques que vous aviez trouvés dans leurs places respectives pour ouvrir la porte.

Avancez dans l'atelier et lisez les annonces qui sont affichées sur le tableau de droite. Avancez ensuite à gauche vers le coffre en réparation.
La note indique le code 5841 mais le clavier fonctionne mal et les chiffres qui s'affichent ne sont pas ceux tapés sur le clavier.

Vous devez alors taper sur chaque chiffre quatre fois pour obtenir une séquence de chiffres. Vous devez ensuite répéter cette action trois fois pour obtenir les trois séquences. Notez ces séquences et cherchez les chiffres qui font le code 5841. Vous devez maintenant taper sur les chiffres qui dans leurs séquences contiennent le code 5841.

Une fois que le coffre est ouvert prenez la carte magnétique. Quittez cette salle et passez par la fontaine pour entrer dans la salle où se trouve le puzzle des aimants et de la bille. Allez à gauche vers la porte fermée et utilisez la carte magnétique pour l'ouvrir. Entrez la carte et avant de taper le code, observez les boutons du panneau. Repérez les trois boutons décolorés (qui apparemment ont été utilisés plus que les autres). Entrez les différentes combinaisons de chiffres pour trouver le code et ouvrir la porte. Avancez alors, tournez à gauche et descendez dans la cave.

La cave

Tournez à droite et examinez le panneau électrique. La manipulation est complexe mais une astuce vous facilitera la tache. Pointez tous les interrupteurs verticaux et horizontaux rouges vers le bas et la lumière se rétablira dans la cave. Avancez ensuite à droite jusqu'au fond pour trouver un autre casse-tête à résoudre. Vous devez allumer une ampoule sur deux jusqu'à atteindre celle qui se trouve à droite. Prenez alors la carte à puce et la clé. Rebroussez chemin et montez les escaliers. Empruntez d'autres escaliers pour vous retrouver dans la cuisine.

1er Etage

Regardez à gauche pour trouver un passe-plat. Vous devez le monter et le descendre pour qu'il s'arrête exactement devant vous et pour que vous puissiez ainsi vous emparer de la clé pipe. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Entrez dans la salle à manger et tournez à gauche. Regardez vers le tableau qui cache un coffre. Pour l'ouvrir, vous devez regarder les autres tableaux de la salle et les organiser selon la photo que vous avez dans votre inventaire. Changez alors les positions des tableaux pour les mettre selon l'ordre de la photo et allez vers le coffre qui se dévoile. Prenez ensuite la lettre qui se trouve dans le coffre et mémorisez cette partie de la lettre " la longueur d'onde est de

8nm inférieure à la limite supérieure de la couleur du bouton d'or ". Cette phrase vous servira pour la suite.

Avancez encore et ouvrez la porte qui se trouve à gauche à l'aide de la clé trouvée dans la cave. Revenez ensuite dans l'atelier où se trouvait le coffre détraqué. Allez vers le coffre qui se trouve à gauche sur la table et examinez-le. Rappelez-vous de la lettre de tout à l'heure qui parle de la longueur d'onde. Vous devez alors essayer les combinaisons de chiffres pour obtenir la couleur dorée du laser, donc le numéro 592. En suivant la lettre et pour ouvrir le coffre la longueur d'onde doit être inférieur à 8nm. Entrez donc 584 pour obtenir le laser qui ouvrira le coffre. Prenez alors les deux clés qui se trouvent dans le coffre.

Revenez ensuite au vestibule et entrez dans la salle de gauche. Allez ensuite vers le coffre de gauche et utilisez la nouvelle clé en forme de T pour ouvrir ce coffre et prendre le piston. Avec ce nouvel objet, descendez dans la cave.

La cave

Descendez dans la cave, avancez et tournez à gauche. Allez jusqu'à la pompe. Placez le piston trouvé dans sa place, au centre. Utilisez ensuite le panneau de contrôle de l'eau. Vous devez remplir le réservoir central jusqu'à la quatrième barre de la jauge en utilisant l'eau du réservoir droit. Renommez les réservoirs 1,2 et 3 de gauche à droite.

Suivez ensuite cet ordre de remplissage. Faites basculer l'eau du réservoir 3 vers le 2. Ensuite du 2 vers 1. Ensuite du 1 vers le 3. Du 2 vers le 1. Du 3 vers le 2 et enfin du 2 vers le 1.

Cette action remettra les pistons en marche et la fontaine qui se trouve en haut va se remplir. Remontez ensuite vers la cuisine, sortez par la porte et montez les grands escaliers pour atteindre le premier étage.

1er Etage

Avancez et tournez à droite. Suivez le tapis vert et tournez à droite pour faire face à une porte protégée par des lasers. Utilisez la clé à pipe pour ouvrir le boitier du digicode. Observez les quatre fils de couleurs différentes. Le vert a la forme du chiffre 2, le jaune a la forme d'un 4, le bleu a la forme d'un 9 et le rouge a la forme d'un 3. Le code à trouver est le 2493. Entrez ce code et entrez dans la nouvelle salle. Tournez à gauche pour trouver un coffre posé sur la table. Pour l'ouvrir il suffit de couper l'alimentation du coffre en appuyant sur le bouton rouge de la multiprise. À la reprise du courant, le coffre va se réinitialiser et s'ouvrir. Prenez le règlement du snooker et la carte magnétique. Lisez aussi la lettre qui se trouve à droite près de la fenêtre.

Revenez ensuite devant les escaliers et allez, cette fois, de l'autre coté du couloir. Avancez et tournez à gauche vers la table de snooker. Allez à sa gauche et insérez la carte magnétique dans le panneau pour l'activer. Revenez à la table et observez les boules. En vous aidant du règlement de snooker, comptez le score des boules qui sont sur la table. Vous avez 9 rouges, une verte, une rose et une noire. Le code est alors 9367. Revenez au panneau et entrez ce code pour ouvrir le coffre. Prenez alors le levier et le plot de fontaine.

Allez ensuite à droite et lisez la lettre qui se trouve sur le fauteuil. Continuez vers la borne d'arcade et insérez la carte à puce dans la fente qui se trouve à droite. Démarrez la borne avec la clé qui se trouve à gauche. Vous devez maintenant utiliser le volant en suivant la direction des virages pour atteindre la destination requise. Utilisez alors cette séquence pour réussir cette épreuve ; Droite, gauche, droite, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite et gauche. Prenez enfin le bout de papier qui sort de l'appareil et qui indique un autre code. Descendez en empruntant les grands escaliers.

Etage inférieur

Allez vers la fontaine et placez le plot dans le trou. Il y a une clé dans la fontaine. Pour l'atteindre il faut faire monter le niveau d'eau dans la vasque qui se trouve au centre en utilisant les quatre plots. Vous devez tourner chaque plot vers le trou central pour augmenter le niveau de l'eau de la vasque. Prenez ensuite la clé et remontez à l'étage.

1er étage

Avancez dans le couloir gauche jusqu'à atteindre la porte fermée à clé. Utilisez la clé correspondante pour l'ouvrir et entrez dans la chambre à coucher de couleur violette. Lisez la lettre qui se trouve sur la table et tournez à gauche. Allez vers la boite à musique qui se trouve à droite et utilisez la clé pour l'ouvrir. Prenez alors une autre clé et un afficheur.

Sortez ensuite de la chambre, avancez tout droit et passez devant les escaliers. Tournez ensuite à droite puis suivez le tapis vert et entrez dans la chambre à coucher bleue qui se trouve à gauche. Regardez à droite près de la fenêtre pour trouver une lettre. Regardez ensuite à gauche pour trouver un autre coffre et un téléphone. Utilisez la clé avec le coffre et activez le haut parleur du téléphone. Vous devez trouver un code à quatre chiffres. Quand vous appuyez sur les boutons du téléphone les voyants du coffre s'allument. Le premier chiffre à taper correspond au premier voyant, le deuxième chiffre au deuxième voyant et ainsi de suite. Le voyant s'allume en vert quand le chiffre et correct et en rouge s'il est incorrect. Si le chiffre et correct mais qu'il n'a pas été activé dans le bon ordre le voyant clignote en vert. Vous disposez de cinq essais pour trouver le code sinon ce dernier se change pour les cinq essais suivants. Appuyez alors sur les boutons par ordre d'élimination et essayez de bien rétablir l'ordre des chiffres pour ouvrir ce coffre. Prenez alors la carte magnétique et la lettre. Revenez ensuite à l'étage inférieur.

Etage inférieur

Revenez à l'atelier et allez vers la porte qui possède un système de verrouillage. Insérez la carte magnétique dans la fente et lisez la lettre de Margaret qui se trouve dans votre inventaire. Elle mentionne le deuxième nom de Duncan qui est Walter. Entrez ce nom pour ouvrir la porte de la petite chambre.

Vous ferez face à un autre coffre. La clé se trouve au dessus de coffre, derrière une vitre. Vous devez déplacer les plaques qui obstruent le chemin de celle portant la clé. Déplacez ensuite cette dernière vers la sortie qui se trouve à droite. Prenez la clé et lisez la lettre qui se trouve à droite, sur le fauteuil. Revenez ensuite dans le musée.

Approchez-vous de l'écran bleu qui se trouve du coté de la porte qui mène à l'atelier. Les symboles du dollar, de l'euro, du yen et de la livre sont marqués dessus. Vous devez placer ces signes dans un ordre bien précis. Ces signes se trouvent dans un grand carré. Divisez ce carré en quatre petits carrés et placez dans chacun de ces petits carrés les quatre signes monétaires. Donc dans chaque carré il faut avoir un dollar, un euro, un yen et une livre.

Allez ensuite à l'écran bleu qui se trouve face à celui que vous aviez utilisé. Cette fois, vous devez déplacer la case blanche sur les bleues pour les faire disparaitre. Vous prouvez sauter une case et vous déplacer verticalement et horizontalement. Les déplacements en diagonale sont interdits. Faites disparaitre toutes les cases pour réussir cette épreuve.

Allez ensuite au troisième écran bleu. Ouvrez votre inventaire et lisez la note sur laquelle se trouve le code à entrer. Tapez ce code sur le clavier de l'écran. L'écran change d'affichage et un autre clavier apparait. Des flèches entourent ce clavier. Appuyez sur la flèche gauche de la série des flèches qui se trouvent en haut. Appuyez ensuite deux fois sur la flèche de droite de cette même série. Appuyez ensuite deux fois sur la première flèche de la série de flèches qui se trouvent à droite. Enfin appuyez sur la troisième flèche de cette même série. Un mécanisme se fixera sur le plafond pour déverrouiller une porte au 1er étage.

1er étage

Allez vers la salle avec la table de snooker et entrez par la porte qui se trouve à droite. Allez en direction du coffre qui se trouve à gauche et lisez la note accrochée dessus. Vous devez alors transmettre les lettres du nom " Sarah " en chiffres en utilisant un clavier de téléphone appartenant à Duncan et qui diffère des autres claviers. Le S correspond au chiffre 8, le A au chiffre 6, le R au chiffre 2 et le H au chiffre 5. Le code est donc le 86265. Entrez ce code dans le coffre et prenez la valve.

Tournez à droite vers le coffre suivant et placez l'afficheur dans on emplacement, en bas du coffre. Essayez de déchiffrer les chiffres qui ne sont pas complets sur l'afficheur d'en bas. Entrez ensuite le code 8796 avec le clavier pour ouvrir le coffre. Prenez la clé et allez vers les escaliers. Avant de les atteindre tournez à droite pour trouver une porte.

Placez la valve sur la porte entre les autres valves. En partant du haut vers le bas, numérotez les valves de 1 jusqu'à 5.

Tournez la valve 1 quatre fois. Tournez ensuite la valve 3 trois fois. Enfin tournez la valve 5 sept fois. Entrez, tournez à gauche et montez à l'échelle vers le grenier.

Le grenier

Avancez vers le mur où se trouve un panneau derrière une grille. Utilisez le levier qui se trouve dans votre inventaire et placez-le à droite pour ouvrir la grille. Vous devez enfoncer six cases sur le damier qui est devant vous. Les cases enfoncées ne doivent pas être sur la même ligne, colonne ou la même diagonale. Enfoncez les cases pour obtenir une nouvelle clé. Allez ensuite vers le coffre qui se trouve dans le grenier.

Ici, vous devez joindre les tuyaux pour former un circuit fermé. Une fois le coffre ouvert, prenez la plaque sur la quelle sont marqués des chiffres et des lettres. Revenez ensuite au 1er étage.

1er étage

Allez jusqu'au couloir avec le tapis vert et avancez. Entrez dans la deuxième porte à gauche et approchez-vous du coffre. Placez la plaque nommée " carré de Polybe " sur le coffre ensuite examinez-le. Il y a une série de chiffres inscrits en haut du coffre, au-dessus des cadrans. Utilisez les chiffres par paires avec le carré de Polybe. L'intersection entre la lige 3 et la colonne 4 donne la lettre O. Continuez sur la même lancée avec les autres paires de chiffres pour obtenir à la fin les mots ; one two six five. Tournez alors les quatre cadrans pour obtenir ces chiffres 1265 et ainsi ouvrir le coffre. Emparez-vous d'une nouvelle clé semblable aux trois précédentes qui sont dans votre inventaire.

Revenez ensuite au couloir, passez les escaliers et allez à la chambre violette. Allez à gauche vers la porte équipée de deux verrous. Ouvrez cette première porte pour trouver une deuxième juste derrière elle. Utilisez les deux autres clés pour l'ouvrir et entrez.

Tournez à gauche pour trouver le dernier coffre dans lequel se trouve le testament. Pour trouver le code du coffre, vous devez observer les plaques qui se sont éparpillées dans le manoir. Il y en une dans le coffre de la salle qui se trouve à gauche de la fontaine. La deuxième est sous la lumière de la cave. La troisième est au 1er étage, sous le vase qui se trouve au bout du tapis vert. Et la quatrième se trouve dans le grenier, sur la chaise verte qui se trouve à droite. Sur chaque plaque vous trouverez les fragments des numéros qui forment le code. Associez ensuite ces parties pour obtenir le code. Le code exact est le 3528. Ouvrez alors le coffre et prenez le testament.

Le richissime Duncan Walter Adams vous confie la tache de choisir son héritier parmi la liste. Vous pouvez vous faire une idée sur les héritiers et leurs personnalités en lisant les lettres qui se trouvaient dans le manoir. Vous pouvez aussi garder toute la fortune de Duncan pour vous-même. A vous de faire votre choix pour finir le jeu.

Sakura Wars : So Long, My Love

© NIS America / Red Entertainment 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Voici la liste des codes à saisir depuis la section Free & Easy Day in N. Y. du menu principal.

852522557628	Image : Tenue de combat de Anri
387320906328	Image spéciale de Anri
549261464578	Image : Tenue de combat de Diana
920600052288	Thème Cameratron de Diana
568847967928	Image : Constellation de Diana
523727163208	Image spéciale de Diana
877612097778	Image : STAR de Diana
518389656658	Image : Tenue de combat de Gemini
947450159208	Thème Cameratron de Gemini
944925190808	Image : Constellation de Gemini
906469455778	Image spéciale de Gemini
348454871888	Image : STAR de Gemini
894242894788	Image : Tenue de combat de Cherry
339440309088	Image spéciale de Cherry
353900640358	Image : Tenue de combat de Ratchet
920647752778	Thème Cameratron de Ratchet
372791149508	Image : Constellation de Ratchet
398210448078	Image spéciale de Ratchet
586007382288	Image : Tenue de combat de Rosita
941972000458	Thème Cameratron de Rosita
550477481278	Image : Constellation de Rosita
534317683958	Image spéciale de Rosita
815174772808	Image : STAR de Rosita
557999132708	Image : Tenue de combat de Cheiron
941289225808	Thème Cameratron de Cheiron
573139331788	Image : Constellation de Cheiron
599659935628	Image spéciale de Cheiron
303394573128	Image : STAR de Cheiron
314851924428	Image : Tenue de combat de Subaru
920607847078	Thème Cameratron de Subaru
507581627458	Image : Constellation de Subaru
500031328588	Image spéciale de Subaru
891702293658	Image : STAR de Subaru
361160100008	Image spéciale de Sunnyside
364684015878	Image : Tenue de combat de Taiga
322934212158	Image spéciale de Taiga
920649063088	Image : Taiga en costume de Petitmint

Sam & Max : Saison 1

© The Adventure Company / Telltale Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Ce jeu d'aventure en six épisodes met en scène les deux policiers free-lances les plus déjantés du jeu vidéo en les faisant évoluer dans un univers qui ne l'est pas moins... En effet, oubliez les principes et lois qui régissent notre monde, car les personnages que vous rencontrerez et l'environnement que vous pourrez explorer correspondent aux normes du n'importe quoi... Ce ne sera pas pour nous déplaire, car les énigmes garderont une certaine logique dans leur résolution, à partir du moment où vous acceptez le fait que l'humour est omniprésent ici. Les commandes sont on ne peut plus simples : cliquez dans une direction pour faire avancer Sam et Max, puis utilisez les objets sur des personnages ou d'autres items en les sélectionnant simplement à partir de votre inventaire, représenté par une boîte en carton en bas à gauche de l'écran de jeu. Cette solution traite de la marche à suivre obligatoire pour terminer les épisodes, mais sachez d'une part que vous n'êtes pas toujours contraint d'effectuer les actions dans l'ordre indiqué, et que d'autre part vous aurez de nombreux éléments à observer par vous-même, ceci rajoutant une bonne dose de fun à cet opus !

Episode 1 - Choc culturel

Commencez par récupérer le gant de boxe sur le rebord de la fenêtre et la boule de bowling au pied de l'armoire à dossiers, puis ouvrez la porte du placard sur la droite pour découvrir le fromage situé derrière. Malheureusement, ce n'est pas du gruyère. Sortez donc votre gros flingue, puis tirez sur le fromage pour qu'il ressemble au gruyère demandé par Jimmy, puis emparez-vous d'une part. Placez-la devant le trou de souris, puis lorsque viendra le moment de dialoguer, choisissez plutôt de faire parler Max en utilisant n'importe quelle phrase. Le rat va alors se plaindre d'avoir une migraine. Choisissez maintenant de faire parler Sam au sujet du mal de crâne, puis Jimmy avouera avoir des vertiges. Sélectionnez enfin Max pour qu'il le menace de le mettre à sécher, et sortez du bureau après la cinématique.

Partez maintenant sur la droite pour parler à Specs qui est en train de taguer le mur, puis après avoir épuisé les dialogues, entrez dans l'escrocmarché de Bosco juste à droite. Parlez-lui du terroriste nain, puis dites ensuite "Je crois qu'on y est", avant de demander à acheter quelque chose. Demandez-lui ce qu'il a, et ce qui se trouve derrière le comptoir pour qu'il vous parle ensuite du lance-grenades lacrymogènes. Demandez-le lui pour qu'il vous rétorque qu'il vous en coûtera 10 000 dollars. Suite à la conversation, parlez à Whizzer sur la gauche, puis récupérez une cassette gratuite de Bo-zyeux et le fromage sur la table de promotions après avoir épuisé tous les dialogues. Cliquez ensuite sur la porte de la salle de bains de gauche. C'est Max qui va y aller, ce qui incite alors Whizzer à s'y rendre tout de suite après. Profitez du fait qu'il laisse son panier libre pour rapidement lui mettre le formage à l'intérieur, puis observez la séquence.

Sortez du magasin pour vous diriger sur la gauche, jusqu'à votre voiture, la Desoto. Avant de l'utiliser, prenez la peinture en bombe qui se trouve sur la voiture de derrière, puis montez dans la Desoto. Dites à Max que vous allez coller une amende à un criminel fortuné, puis il va s'ensuivre une séquence dans laquelle vous devrez percuter tout d'abord l'arrière d'une voiture, tirer ensuite sur un des feux arrière de celle-ci, puis utiliser le mégaphone pour lui dire de se ranger. Donnez-lui le motif du feu arrière explosé et vous repartirez avec 10 000 dollars. Retournez devant votre bureau en cliquant sur l'icône située en bas à droite. Filez ensuite à l'escrocmarché pour donner les 10 000 Dollars à Bosco et vous recevrez le lance-grenades lacrymogènes. Sortez puis rendez-vous alors chez Sybil, dans le bâtiment situé sur la gauche.

Epuisez les sujets de conversation avec cet imposteur, puis allez délivrer la vraie Sybil en ouvrant la porte du placard. Epuisez les dialogues avec cette dernière, puis utilisez ensuite le lance-grenades sur Peepers, suivi rapidement après du gant de boxe. Suite à la séquence, allez vous occuper de Specs en utilisant la peinture en bombe sur le tag situé à gauche des escaliers menant à votre bureau, puis rentrez-y ensuite. Regardez par la fenêtre de gauche, puis jetez la boule de bowling sur Specs. Retournez ensuite le réveiller, puis il vous reste à aller à l'escrocmarché pour cliquer sur Whizzer afin de le réveiller également. Une séquence de poursuite va se déclencher et vous devrez éviter les projectiles en vous déplaçant sur la droite et la gauche jusqu'à être assez près du camion et ainsi lui tirer dans un des pneus. Une fois ceci fait, suivez la séquence.

Vous voici arrivé à la cachette de Brady. Prenez un formulaire d'admission, puis reprenez ensuite votre voiture pour aller au bureau et retournez chez Sybil. Montrez-lui le formulaire et retenez les trois symptômes dont parle Sam, en sachant qu'ils diffèrent selon les parties. Commencez par faire le test des taches d'encre, puis donnez les réponses qui correspondent au premier symptôme (qui portera soit sur l'argent, soit sur la célébrité). Ainsi, si le symptôme énoncé par Sam était en rapport avec l'argent, répondez "Nom d'une pièce posée sur les yeux d'un mime mort". S'il était en rapport avec la célébrité, répondez "Sharon Stone tenant un Razzie Award". Pour les quatre questions suivantes, donnez les réponses à propos du 4x4, de l'oncle Louis, des éléphants, puis de la carte bleue. Si votre symptôme est en rapport avec la célébrité, alors vous donnerez les réponses au sujet des pigeons, de l'autographe, des albinos, puis de la tache blanche.

Passez ensuite au test des associations libres. Votre deuxième symptôme correspond à une réaction violente soit vis-à-vis des dentistes, soit envers les coiffeurs. Lorsque Sybil prononcera un mot en rapport avec votre symptôme (ex : "couronne", "fraise", etc... Pour le dentiste, ou "peigne", "séchoir", etc... Pour les coiffeurs), sortez votre arme pour essayer de lui tirer dessus, ce qui dénotera effectivement une réaction violente. Si le mot n'a aucun rapport, dites-lui ce que vous voulez parmi les choix proposés.

Il vous reste maintenant à passer à l'analyse de vos rêves. Votre troisième symptôme doit porter sur le désir inconscient de voir les autres vieillir, ou bien sur le fait de marier votre mère. Dans votre rêve, vous voici dans le bureau. Cliquez sur le personnage marqué d'un "?", puis répondez "Max" si votre symptôme porte sur la vieillesse ou sur "Toi" s'il porte sur votre mère. Cliquez ensuite sur la boîte de donuts de couleur mauve placée sous la fenêtre pour répondre "Un gâteau d'anniversaire" dans le cas de la vieillesse, ou bien "Un gâteau de mariage" dans le cas de votre mère. Une fois le formulaire rempli, rejoignez le foyer Brady avec la Desoto. Une fois là-bas, placez le formulaire dans le lecteur situé sous le singe afin de franchir la porte de droite, puis vous vous retrouverez au magasin de Bosco suite à la cinématique.

Vous voilà hypnotisé et contraint de livrer des cassettes à n'en plus finir... En passant à proximité de la tranche de fromage sur la table de promotions, cliquez dessus pour vous en emparer et ainsi vous faire cogner par le gant. Vous vous retrouvez alors dans un rêve où vous devrez faire disparaître toutes les têtes de Brady qui se trouvent dans la pièce. Commencez par ôter le cintre situé au-dessus de la télé, puis étant donné que vous vous trouvez juste sous la tête de Max qui flotte en hauteur, sortez donc votre gros flingue pour tirer sur le panneau de sens unique situé contre le mur à droite de la porte d'entrée. Ceci vous permet d'attraper la tête de Max, et il vous reste ensuite à la prendre de l'inventaire pour la placer sur son corps, à la place de la tête de Brady. Appuyez ensuite sur l'interrupteur situé juste à droite de la porte d'entrée pour arrêter le ventilateur et effacer une nouvelle tête. Ouvrez enfin la porte du placard de droite pour rapidement utiliser la pompe à vélo et faire ainsi grandir Jimmy, qui ne fera qu'une bouchée de ce Brady en forme de fromage.

Vous reprenez conscience chez Bosco, puis suite à la conversation, sortez du magasin pour aller trouver Sybil. Demandez-lui de l'aide pour qu'elle vous remette le diagramme du casque. Vous aurez besoin de l'aide de Bosco pour créer cet objet, mais il vous faudra tout d'abord faire un arrêt à votre bureau pour récupérer le cintre au-dessus de la télé, car il en aura besoin pour faire antenne. Remettez-lui le diagramme suivi du cintre et vous obtiendrez le casque anti-hypnose. Montez dans la Desoto pour rejoindre le repaire de Brady.

Suite à la séquence, cliquez sur les trois petits en train de se battre, puis choisissez "Devenez... Brady Culture !". Cliquez à nouveau sur ces derniers pour sélectionner cette fois "Adorez... Moi !". Cliquez une nouvelle fois sur la bande pour enfin choisir "Attaquez... Moi !". Observez la séquence finale.

Episode 2 - Situation : Comédie

Suite à la séquence introductive, commencez par sortir pour rejoindre le magasin de Bosco à droite, puis discutez avec lui de tous les sujets afin d'en savoir plus sur les PO-2-BB, puis demandez-lui ce qu'il a à vendre. Il vous proposera de la mousse à raser et parlera de sa dernière invention : le modulateur de voix chimique, qu'il cédera pour pas moins d'un million de dollars. Prenez la mousse à raser sur la table de promotions de droite, puis Jimmy viendra vous la voler. Sortez puis dirigez-vous sur la gauche pour prendre votre Desoto et poursuivre les rats (choisissez la proposition "Sus aux rats"). Il va s'ensuivre une course-poursuite où vous devrez utiliser votre revolver en tirant sur leur voiture. A chaque fois que vous leur tirez dessus, ils esquivent sur le côté opposé. Il va falloir les faire tomber dans le trou situé devant un des panneaux placés au centre de la route. Calculez donc bien votre coup, puis tirez de manière à ce qu'ils se décalent en direction du panneau au centre et qu'ils chutent, vous permettant de récupérer la bombe de mousse à raser.

Remontez ensuite dans la Desoto pour rejoindre cette fois le studio télé. Parlez de tous les sujets avec la productrice, jusqu'à lui demander de passer l'audition. Elle va tout d'abord demander à Sam de jouer un chien enragé. Utilisez donc la mousse à raser sur Sam, puis elle demandera ensuite à Max d'exprimer le chagrin. Utilisez alors votre lance-grenades lacrymogènes sur Max, puis la productrice sera convaincue. Passez donc la porte de sitcom pour retrouver la productrice derrière et discuter avec elle, pour commencer ensuite à tourner. Pour valider la scène, voici la marche à suivre : emparez-vous de l'assiette sur la table de droite, puis ôtez l'abat-jour pour ensuite le poser sur la tête de la vache. M. Featherly entre alors en scène et vous devrez rétorquer que la vache est votre cuisinier. Placez l'assiette sur la bouse de vache, puis dites la réplique "Milbouz devash". Une fois conquise, la productrice valide la scène et vous en donne une copie.

Allez jeter un oeil derrière la porte de "la nouvelle tarte" sur la gauche, pour y trouver la bande à bubulle. Max faisant partie du jury, il vote contre la prestation de Peepers, contrairement aux deux autres. Parlez avec la productrice en épuisant les dialogues, puis discutez ensuite avec les deux autres membres du jury, à tour de rôle. Discutez également avec Peepers sur la droite, puis récupérez les paroles de ce dernier à sa droite. Retournez maintenant sur le plateau du sitcom, puis passez par la porte du jeu télé, à droite du décor (par laquelle est entrée la poule durant le tournage de la scène).

Vous rencontrez ainsi Hugh Bliss. Demandez-lui qu'il vous fasse un tour, puis choisissez la couleur verte. Demandez-lui ensuite une photo, puis cliquez sur le podium gauche du plateau télé après avoir quitté la conversation et suivi la séquence. Répondez n'importe quelle proposition, car elle produira le même effet : Hugh quitte le plateau. C'est le moment pour remplacer ses fiches laissées sur le côté par les "Paroles de peepers" de votre inventaire. Retentez le jeu en cliquant à nouveau sur le podium de gauche et en répondant : "Non", puis récupérez un million de dollars en bons d'achats.

Allez ouvrir la porte du talk-show sur la droite du plateau et vous parlerez à Myra. Demandez-lui si vous pouvez entrer, puis elle vous demandera des preuves de votre célébrité. Donnez-lui dans un premier temps votre enregistrement du sitcom, puis revenez plus tard, lorsque vous aurez obtenu le reste. Revenez donc sur le plateau du sitcom, puis passez l'autre porte de droite, menant à l'émission culinaire. Parlez avec la productrice, puis cliquez ensuite sur le pot pour commencer l'émission. Dites que vous allez confectionner un gâteau. Utilisez n'importe quels ingrédients pour ensuite cliquer sur le four en bas à gauche et récupérer le gâteau. Rejoignez le plateau du sitcom, puis celui de la nouvelle tarte, pour finalement sortir du studio par la porte de gauche.

De retour dans votre quartier, allez rendre visite à Sybil, sur la gauche. Après avoir discuté, remettez-lui la photo prise avec Hugh, puis allez au magasin de Bosco. Avant de rentrer, récupérez un exemplaire du "Alien love triangle Times" au niveau du présentoir jaune. Donnez ensuite les bons d'achats à Bosco pour recevoir le modulateur de voix chimique et utilisez les condiments à gauche du magasin sur le gâteau de votre inventaire. Repartez au studio avec la Desoto.

Vous voici donc de retour sur le plateau de "La nouvelle tarte".
Eliminez Whizzer en lui donnant le gâteau au ketchup et il ne restera plus que deux juges. Utilisez le modulateur de voix sur vous (Sam), puis cliquez sur le micro pour commencer à interpréter une chanson dont vous choisirez les paroles (peu importe). Ceci aura pour effet de briser les verres des lunettes de Specs, puis il reconnaîtra votre talent, au même titre que Sam, ce qui vous permet d'obtenir le contrat d'enregistrement. Retournez ensuite parler à Myra, à droite du plateau de jeu de Hugh Bliss. Demandez-lui comment être invité, puis remettez-lui alors le contrat d'enregistrement ainsi

que le tabloïd. L'émission va commencer, et vous devrez parler de l'ours. Parlez à Myra au sujet de "La nouvelle tarte", puis après votre prestation ridicule, utilisez le modulateur de voix sur Sam et cliquez sur le Banjo. Parlez ensuite à Myra de la photo du "Times", puis dites-lui que d'autres personnes sont impliquées. Citez la vache Bessy et suivez la séquence de fin.

Episode 3 - La taupe, la mafia et le nounours

Examinez le trou de souris de Jimmy pour récupérer en face de l'entrée un as de pique, puis sortez ensuite du bureau par la porte de gauche. Une fois dehors, partez sur la droite pour observer au bout de la rue les distributeurs de tabloïds, de journaux et de chewing-gums. Entrez ensuite dans le magasin. Parlez à Bosco en apprenant des infos sur le SDA-BT 2 et essayez de vous le procurer, puis après avoir épuisé les dialogues, sortez du magasin pour retourner à gauche et rendre visite à Sybil. Après lui avoir parlé, jetez un oeil à la caméra située au-dessus du cactus de gauche, puis sortez. Prenez ensuite votre voiture pour vous rendre au casino.

Epuisez les dialogues avec Lovey Bear, puis regardez la vitrine du sandwich à viandes de gauche, avant d'aller actionner le bras du bandit manchot pour déclencher une petite séquence. Allez ensuite parler au garde qui se tient devant l'ascenseur et qui ne laisse passer que ceux qui détiennent le mot de passe. Observez la machine Whack Da Ratz pour y insérer ensuite un jeton, après avoir lu les règles sur le panneau. En remportant la partie, c'est-à-dire en ayant tiré sur au moins 20 rats orange, vous gagnerez un magnet souvenir. Parlez enfin au croupier pour ensuite discuter avec Léonard et engager une partie contre lui. Vous ne pourrez gagner. Il mise ses 10 millions lorsqu'il sait qu'il a la carte la plus forte et vous perdez. Lorsqu'il pense avoir une carte faible, il se couche. Quittez la partie un instant et allez observer le nez de clown brillant au-dessus de l'entrée du casino, pour ensuite y coller l'as de pique trouvé précédemment au bureau. Revenez jouer contre Léonard, puis vous remporterez cette fois 10 millions de jetons. Sortez maintenant du casino pour retourner chez Bosco et lui prendre l'appareil miniature, qui n'est autre qu'un cafard, contre vos 10 millions de jetons.

Retournez au casino pour utiliser le cafard sur le garde et rejouez ensuite au bandit manchot afin de faire apparaître à nouveau le patron. En récupérant le cafard sur le mur, il vous apprend ce fameux mot de passe, puis en le donnant au garde, vous pourrez gagner l'arrière-salle. Chuckles vous propose de devenir membre de la mafia des jouets. Répondez-lui "Ca semble bien". Demandez-lui alors qui intimider, qui refroidir et que récupérer. Il vous donne ainsi des nounours à disposer sur la table à l'entrée du magasin de Bosco, vous demande ensuite de tuer Sybil, puis enfin de récupérer un sandwich à la viande originelle. Finissez la conversation, puis regardez les moniteurs sur la droite avant de sortir de la pièce. De retour dans la salle de jeux, remarquez que le bras du bandit manchot a disparu, et que la vitrine de sandwich à la viande est vide, puis quittez le casino.

Allez donc maintenant au magasin de Bosco pour lui demander comment fonctionne le SDA-BT 2 et lui parler de la mafia des jouets. Pendant qu'il scrute à la fenêtre avec ses jumelles, collez le magnet gagné au casino sur la caméra de surveillance de gauche, puis placez ensuite l'ours en peluche sur la table avec la nappe à carreaux rouges et blancs. Vous venez de remplir la première mission du contrat. Rendez-vous maintenant chez Sybil pour lui parler, puis une fois les dialogues épuisés, observez la webcam sur le cactus de gauche. Prenez la tasse de Sybil, puis repartez au magasin de Bosco. Utilisez alors celle-ci sur le distributeur de condiments à gauche de la pièce pour ensuite retourner chez Sybil et replacer la tasse sur le bureau (en cliquant avec sur Sybil). Utilisez ensuite votre arme pour tirer sur la tasse et observez la séquence. Mission accomplie. Reste maintenant à s'occuper du sandwich à la viande. Pour ce faire, retournez à votre bureau, puis vous verrez Léonard en train de parler à Jimmy. Après avoir épuisé les dialogues avec Léonard et que Sam ne saura plus quoi dire, passez à Max et cliquez sur la phrase au sujet du pistolet à amorces. Vient ensuite le jeu des "Ta mère est tellement ... que ...". Sam connaît uniquement le début des phrases, tandis que Max lui, ne connaît que la fin. C'est parti, sélectionnez comme suit :
"Ta mère est tellement moche ... Que quand elle va à la banque ils coupent les caméras".
"Ta mère est tellement bête... Qu'elle dit "merci" à l'horloge parlante".
"Ta mère est tellement vieille... Qu'elle visse son chapeau".
"Ta mère est tellement ridée... Qu'on la prend pour un code-barre".
"Ta mère est tellement maigre... Qu'elle tricote sans aiguille".

Léonard avoue ensuite que le sandwich se trouve dans le bandit manchot du casino.

Après avoir récupéré le bras, vous sortez du bureau. Direction : le casino. Replacez le bras sur le bandit manchot, puis actionnez-le pour récupérer le sandwich. Après les différentes séquences, vous vous retrouvez en voiture, poursuivi par les hommes de Ted I Bear. Tirez sur une enseigne suspendue en hauteur pour les écarter de la route, puis une fois de retour dans le bureau de Ted I Bear, passez par la porte dont l'accès est interdit. Suite à la nouvelle scène, tirez sur Max avec le pistolet à amorces. Une fois que Ted I Bear retourne dans son bureau, emparez-vous du tournevis situé sur la table de gauche, puis utilisez-le sur la machine du bandit manchot d'à côté. Il en tombe une boîte vocale. Récupérez-la pour aller la placer dans le récipient au niveau duquel se sert le bras mécanique jaune. C'est alors qu'un nounours modifié sera créé, puis il vous restera à aller le ramasser pour ensuite le montrer à Ted I Bear. Tirez enfin le levier qu'avait actionné Max pour observer la séquence finale.

Episode 4 - Abraham Lincoln doit mourir !

Suite à la séquence introductive, récupérez le gant de boxe au bord de la piscine, puis allez parler à l'agent secret qui se trouve devant la Maison Blanche. Epuisez les dialogues, mais il vous refusera l'accès au bâtiment. Cliquez sur le téléphone situé à droite de l'entrée pour que Sam mémorise le numéro, puis retournez au bureau avec la Desoto. Une fois de retour dans votre quartier, dirigez-vous à droite pour parler à Hugh Bliss et lui demander notamment d'effectuer un tour de magie. Profitez alors de sa disparition temporaire pour vous emparer du panneau de livraison gratuite, puis entrez dans l'escrocmarché de droite. Epuisez les dialogues avec Bosco pour apprendre qu'il vend du sérum de vérité pour la modique somme de 100 millions de dollars. Après avoir fait le tour des dialogues, sortez du magasin pour rejoindre celui de Sybil, sur la gauche. Parlez avec elle de sa reconversion en agence matrimoniale, puis demandez à remplir un dossier afin de trouver votre âme soeur. Répondez ce que vous voulez aux questions, puis terminez la discussion afin de rejoindre maintenant votre bureau.

Utilisez le téléphone pour appeler la Maison Blanche et dites-lui de ne pas quitter. Sortez du bureau pour prendre la Desoto et rejoindre la Maison Blanche. Vous pouvez maintenant franchir la porte du bâtiment puisque cet idiot d'agent est toujours en train d'attendre au téléphone. Après la petite séquence, allez parler au président en épuisant les dialogues, puis parlez à son garde du corps, qui n'est autre que Chuckles. Ouvrez ensuite la porte de la salle de guerre sur la droite, et vous serez jeté dehors. Retournez voir le président après l'entrée de Whizzer, puis discutez avec ce dernier. Dites ensuite au président que vous êtes prêt à traduire, puis au moment venu, donnez la réplique "Qu'est-ce qu'il faut faire pour avoir à boire, ici ?". Sélectionnez ensuite "Où est la salle de guerre ?", puis lorsque Chuckles et Whizzer partiront, utilisez le gant de boxe sur le président. Suivez la séquence, puis cliquez ensuite sur Lincoln pour engager un débat présidentiel qui opposera ce dernier à Max.

Epuisez tous les sujets de conversation, et remarquez que Lincoln observe une fiche à ses pieds. Allez ensuite changer la fiche en cliquant deux fois dessus, puis recommencez le débat et vous ferez ainsi chuter les sondages. Récupérez un tract de campagne de Lincoln à ses pieds, puis retournez dans votre quartier avec la Desoto. Allez observer les affiches situées derrière votre voiture et emparez-vous de l'une de gauche. Retournez à la Maison Blanche pour placer tout d'abord sur les fiches de Lincoln le panneau de livraison gratuite récupéré au début de l'épisode. Abordez le problème des déchets pour faire encore un peu chuter les sondages. Placez maintenant l'affiche récupérée derrière la Desoto, puis abordez le problème du programme fiscal. Il chute encore un peu plus dans les sondages. Utilisez ensuite votre matériel d'écoute miniature sur Lincoln et suite à son discours, n'oubliez pas de récupérer le cafard au bas du micro, avant de rendre visite à Sybil.

Placez-y le tract de Lincoln dans le boîtier du service de rencontres, puis elle vous remettra son numéro de téléphone. Rentrez au bureau pour appeler Sybil en utilisant le cafard sur le téléphone. Répondez successivement, "Moi, Abraham Lincoln, je suis cet homme", "Cette date sera marquée d'une pierre blanche pour les siècles à venir", "Je me tiens ici, sur les marches de la Maison Blanche", puis "L'heure est venue d'agir". Suivez cette séquence, où Max sera élu président des Etats-Unis !

Entrez dans la Maison Blanche puis emparez-vous du ruban des ministres sur le bureau. Regardez le calendrier et le gros livre de budget national, puis allez parler à l'agent se tenant devant la salle de guerre. Il refuse de vous laisser entrer. Donnez-lui le ruban en le nommant ministre de ce que vous voulez, puis placez le post-it du calendrier sur le 26 avril. Retournez lui parler des vacances et il libérera le passage vers la salle de guerre. Vous ne pouvez ouvrir cette porte qu'en temps de guerre ! Il vous faut alors rejoindre le magasin de Sybil.

Epuisez les dialogues, mais elle refusera pour le moment de prêter sa machine de datation au Carbone 14. Retournez à la Maison Blanche pour cliquer sur le livre de budget et voir qu'a maintenant été ajouté le magasin de Sybil en tant que site historique. Cochez sa case pour lui donner une somme d'argent colossale, puis retournez ensuite à son magasin pour récupérer l'appareil de datation au Carbone 14.
Allez ensuite à l'escrocmarché de Bosco, pour parler à nouveau avec lui de tous les sujets disponibles, puis utilisez l'appareil de datation au Carbone 14 sur les saucisses de gauche. Il est temps de retourner à la Maison Blanche pour cocher la case du magasin de Bosco, nouvellement apparu dans le livre de budget national. Revenez ensuite chez Bosco pour lui parler à nouveau et acquérir le sérum de vérité, qui n'est autre qu'une bouteille de vodka.

De retour à la Maison Blanche, parlez aux trois compères que vous connaissez bien maintenant en épuisant pour chacun la discussion, puis donnez la vodka à Whizzer. Regardez maintenant cette séquence mémorable ^^. Entrez ensuite dans la salle de guerre, puis effectuez un tour d'observation de la pièce, jusqu'à vous placer devant l'ordinateur de visée. Lancez donc un missile sur l'Antarctique, puis effectuez une mise à feu sur les cibles suivantes pour observer le résultat, y compris sur le magasin de Bosco. Suite à cela, retournez voir ce dernier à l'escrocmarché, puis récupérez la balise placée derrière la caméra qui retransmettait les images de Bosco sur l'ordinateur de visée (la caméra est située à droite de la pièce. Cliquez sur le panneau de soldes).

Sortez enfin de l'escrocmarché pour remonter dans la Desoto et partir à la poursuite de Lincoln. Utilisez la balise en l'envoyant sur Lincoln, puis sélectionnez ensuite la Maison Blanche en tant que destination dans les choix situés en bas à droite de l'écran. Reste à vous rendre dans la salle de guerre pour appuyer sur le bouton de mise à feu après avoir sélectionné la balise de Lincoln !

Episode 5 - Reality 2.0

Après la séquence introductive, allez au magasin de Bosco. Epuisez comme d'habitude tous les sujets de conversation, puis parlez ensuite à Jimmy. Etant donné qu'il refuse de vous vendre son canon, il vous faut le récupérer d'une autre manière... Cliquez sur le canon et Jimmy vous tirera dessus. Pendant le court laps de temps où il le recharge, cliquez sur le rat pour que Max le coince à l'intérieur, et vous récupérerez ainsi l'objet. Sortez de l'escrocmarché pour vous rendre chez Sybil, puis utilisez sur elle le canon afin de la sortir de son jeu. Parlez-lui ensuite de tous les sujets disponibles, puis cette discussion vous permettra de vous rendre au magasin de Lefty, qui se trouve à droite du magasin de Sybil, dans le coin du renfoncement où votre Desoto est garée.

Discutez de tous les sujets disponibles avec les ordinateurs, pour les voir vous chanter leur chanson et pour leur demander de jouer à Reality 2.0. Vu que les lunettes de Sybil sont cassées, un des ordinateurs vous fournira une puce pour les réparer, puis donnera des lunettes virtuelles à Max. Retournez alors chez Sybil, puis utilisez la puce sur les lunettes virtuelles posées sur la banquette de droite. Vous voici maintenant connecté à Reality 2.0. Après avoir inspecté les lieux et parlé à Sybil, sortez du magasin pour trouver Tatie Biotique sur votre gauche. Epuisez les sujets de conversation avec elle, puis entrez dans le magasin de Lefty, baptisé "Salle de contrôle" dans ce monde. Appuyez sur le bouton de l'ordinateur le plus à droite pour désactiver les pop-up et ainsi pouvoir maintenant vous emparer du "Jack in the box" situé à vos pieds en sortant du magasin.

Dirigez-vous sur la droite du quartier pour parler au magicien d'internet et qu'il vous remette un kit de peinture arc-en-ciel, puis rentrez dans la boutique virtuelle de Bosco. Epuisez tous les sujets de conversation, puis votre objectif sera maintenant de récupérer ces 5 pièces d'or. Pour ce faire, retournez à la salle de contrôle, puis cliquez sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade avec le cafard informatique de votre inventaire. Vous avez désormais la capacité de sauter ! Allez donc récupérer les 3 pièces d'or situées entre le magasin de Sybil et la Desoto, puis sautez jusqu'au panneau publicitaire placé sur le toit du même magasin en cliquant sur le "épée +2" mais il sera coincé. Revenez à la salle de contrôle pour reprendre le cafard informatique et le placer sur le 3ème ordinateur en partant de la gauche. Vous voilà maintenant plat comme une crêpe, à la manière d'un Paper Mario !

Entrez chez Sybil et cliquez sur la porte du placard de droite pour que Sam glisse dessous et récupère une nouvelle pièce d'or. Retournez à la salle de contrôle pour maintenant placer le cafard sur le premier ordinateur en partant de la gauche. Avec votre taille minuscule, rejoignez votre bureau. Etant donné que vous ne pouvez pas grimper sur les marches trop hautes, revenez à la réalité en cliquant sur les lunettes situées en bas à droite de l'écran, puis montez

dans votre bureau. Là, remettez vos lunettes, puis entrez dans le trou de souris pour récupérer la dernière pièce d'or. Revenez récupérer votre cafard informatique dans la salle de contrôle, puis allez au magasin virtuel de Bosco pour lui échanger vos 5 pièces d'or contre l'épée longue. Rendez-vous maintenant à gauche de la salle pour cliquer sur la machine à sludgies bleue, sous l'enseigne "Spawn point". Utilisez le gant de boxe ou l'épée sur la gelée bleue qui vient d'en découler, puis un combat va débuter. Vous avez l'initiative. Choisissez d'attaquer avec un objet et sélectionnez l'épée longue pour finalement remporter le combat et récupérer ainsi la gelée bleue.

De retour dans la salle de contrôle, replacez le cafard sur l'ordinateur en forme de borne d'arcade pour acquérir une nouvelle fois la capacité de sauter. Remontez alors sur le toit de Sybil pour utiliser la gelée bleue sur l'épée +2. Inutile d'espérer vaincre Tatie Biotique pour le moment, tant que vous n'avez pas encore de protection. Retournez donc une fois encore à la salle de contrôle pour reprendre le cafard et cliquez directement sur l'ordinateur le plus à droite, afin de réactiver les pop-up, puis utilisez une des armes de votre inventaire sur Tatie Biotique. Dans le combat qui va suivre, elle aura l'initiative. Utilisez donc le "Jack in the box" comme moyen de défense afin de bloquer son attaque, puis utilisez ensuite votre épée +2 en guise d'attaque.
Vous remportez le combat, ce qui vous permet d'accéder à la boîte à lettres.

Direction : le magasin de Bosco, mais dans le monde réel cette fois-ci. Emparez-vous des jumelles sur le comptoir alors qu'il est hypnotisé, puis revenez en mode virtuel. Frappez-le avec l'épée +2, puis il sera remplacé par un Bosco contrôlé par l'IA. Retournez alors dans le monde réel, puis demandez à Bosco de vous vendre son arme biologique. Elle vous en coûtera un milliard de dollars et vous ne les possédez pas pour le moment. Dites-lui ensuite de regarder derrière lui. Profitez de ce court instant pour utiliser sur lui les jumelles et trouver son mot de passe tatoué. De retour dans le monde virtuel, approchez de votre Desoto pour effectuer quelques modifications avant de vous rendre à Bancolavadero.com (où l'accès à la banque vous sera refusé si vous vous y rendez maintenant). Utilisez votre kit de peinture arc-en-ciel pour peindre la voiture comme suit : le capot en bleu, le milieu en rouge et l'arrière en pourpre. Ces trois couleurs correspondent aux initiales de la plaque minéralogique du véhicule (BRP).

Rendez-vous alors à Bancolavadero.com et accédez à la banque. Déverrouillez le carré correspondant au compte de Bosco en donnant le mot de passe "bosco", puis vous pourrez ensuite modifier le flux de l'argent en cliquant sur les icônes de falsification des comptes et en faisant en sorte que tout l'argent se retrouve sur le compte de Bosco. De retour à la réalité, allez voir Bosco pour qu'il vous remette son arme biologique, qui n'est autre qu'un mouchoir plein de glaires ! Beuark ! Retournez ensuite dans Reality 2.0 pour aller placer la maladie informatique dans la boîte aux lettres que gardait Tatie Biotique, puis observez la séquence.

Vous voici dans un jeu textuel auquel vous devrez donner les réponses suivantes :
"Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Aller à l'est", "Prendre", "Prendre le magasin Bosco", "Aller", "Aller à l'ouest", "Aller", "Aller au nord-ouest", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco", "Utiliser le magasin Bosco sur le lac de mièvrerie", "Aller", "Aller au sud-est", "Aller", "Descendre", "Utiliser", "Utiliser le magasin Bosco vomitif", "Utiliser le magasin Bosco vomitif sur la présence", "Prendre", "Prendre le respect pour les créatures vivantes", "Aller", "Monter", "Utiliser", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes", "Utiliser le respect pour les créatures vivantes sur l'internet". Suivez la séquence finale.

Episode 6 - La face éclairée de la Lune

Après avoir atterri, ou plutôt "aluni" sur la Lune, observez les alentours, puis dirigez-vous sur la droite pour entrer dans le centre touristique et magasin de souvenirs lunaires, après avoir parlé avec Harry La Taupe. Regardez le présentoir du fond pour observer la cuillère tordue dans la vitrine et Sam finira par la voler. Observez le graphique du plan de Hugh Bliss pour hypnotiser le public, puis donnez la vitrine contenant la cuillère à Max avant de quitter le magasin et de vous faire fouiller. Partez plus à droite pour trouver l'entrée de la bulle de tranquillité gardée par Siphon, puis épuisez les dialogues avec ce dernier. Il vous explique que seuls les prismatologues de niveau rouge peuvent passer cette porte. Demandez à faire une analyse spectrale et il vous refusera l'accès pour le moment, en vous remettant la licorne, qui vous permettra d'analyser votre niveau de prismatologie.

Il est temps de regagner la Terre en Desoto (si si !) pour vous rendre chez Bosco. En discutant avec ce dernier, vous apprenez qu'il a à vendre un générateur de tremblements de terre, pour la coquette somme de 100 millions de dollars.

Suite à la conversation, placez la licorne dans le four micro-ondes de gauche, puis sa corne virera au rouge. Quittez l'escrocmarché pour rejoindre votre bureau et récupérer le cintre sur votre télévision, puis filez chez Sybil pour discuter un peu avant de repartir pour la Lune.

Remettez la licorne à Siphon, puis vous accéderez à la bulle de tranquillité. Parlez avec Lincoln pour apprendre qu'il possède un talisman de gastrokinésie, mais qu'il l'a avalé. Etant donné qu'il avoue avoir un faible pour Sybil, proposez-lui de l'aider en appelant cette dernière et dites-lui les répliques suivantes : "Détends-toi, poupée", "Femme, vous êtes fine comme le renard", puis "On va se faire une partie de hockey à deux". Suite à cela, Lincoln va régurgiter le talisman. Utilisez-le alors sur Max pour qu'il vomisse à son tour la vitrine contenant la cuillère tordue. Allez ensuite parlez avec les quatre ordinateurs pour apprendre qu'ils possèdent un talisman et qu'ils sont en train de créer une I.A. imbattable. Demandez à tester le jeu, et vous devrez perdre pour leur prouver que leur système est au point. Attention, la machine est tellement nulle qu'il semble même plus facile de gagner que de perdre ^^! Suite à votre cuisante défaite, les ordinateurs vont vous narguer et vous pourrez obtenir le talisman de vision à travers le plomb.

Sortez de la bulle de tranquillité pour vous diriger vers le module lunaire et utiliser le cintre sur le sas de celui-ci. Vous pouvez alors utiliser la vitrine contenant la cuillère sur le moteur-fusée situé sous l'appareil. Démarrez à nouveau ce dernier en cliquant dessus avec la clé du module, cela aura pour effet de détruire la vitrine. Vous pourrez alors récupérer le talisman tordeur de cuillères.

De retour dans la bulle de tranquillité, allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel situé au centre de la pièce, puis observez à travers cette porte en plomb en utilisant le talisman de vision. Ouvrez ensuite la porte en utilisant le talisman tordeur de cuillères sur l'applique qui soutient la boule de bowling. Vous voici dans la salle de Hugh Bliss. Suite à la cinématique, vous devrez vous charger de retrouver les trois parties manquantes de Max. De retour dans la pièce principale de la bulle de tranquillité, vous trouvez un des doubles de Max. Allez utiliser le talisman tordeur de cuillères sur la cuillère-fourchette géante qui se trouve à gauche du double de Max, puis approchez-vous de ce dernier pour qu'il se mette à vous tirer dessus. Attendez qu'il saute dans le wagon du grand huit pour tirer avec votre gros flingue sur le bouton vert permettant son activation. Max récupère finalement sa main et une partie de sa personnalité.

Allez maintenant parler à Philo Pennyworth, le poulet qui se trouve à droite. Il n'arrive pas à faire son tour de magie et ne peut donc pas vous l'apprendre... Ressortez pour trouver un autre double de Max, mais ne vous en souciez pas pour le moment. Revenez plutôt sur Terre en Desoto, puis allez trouver Jimmy sur le parcmètre en vous dirigeant sur la droite. Utilisez le talisman tordeur de cuillères sur le parcmètre, puis revenez sur la lune pour parler à nouveau à Pennyworth. Il réussit cette fois son tour et vous obtenez son chapeau. Rentrez une fois de plus sur Terre pour aller trouver le troisième double de Max à l'escrocmarché. Utilisez le chapeau pour en sortir Jimmy, puis cliquez avec ce dernier sur le clone de Max en train de s'empiffrer.
Cliquez enfin sur le chapeau pour en sortir l'estomac de Max ! Rentrez au bureau pour ouvrir votre placard et trouver Léonard. Si vous ne l'aviez pas fait auparavant, cliquez d'abord dessus pour apprendre que Max lui a donné à manger l'acte de propriété des Etats-Unis. Utilisez donc sur Léonard le talisman de gastrokinésie pour récupérer le papier et filer chez Sybil.

Parlez avec elle et Lincoln, puis utilisez l'acte de propriété sur Sybil et elle vous l'achètera pour 100 millions de dollars. Allez trouver Bosco pour lui remettre l'argent et vous obtiendrez enfin le générateur de tremblements de terre. Il est temps de revenir sur la Lune pour mettre un terme à toute cette affaire !

Utilisez le générateur de tremblements de terre sur le clone de Max qui va ainsi se retourner sur le ventre. Récupérez la queue de Max pour qu'il redevienne complètement lui-même et allez prendre l'ascenseur arc-en-ciel de la bulle de tranquillité. Suite à la cinématique, nos deux compères se retrouvent dans une situation délicate. Commencez par utiliser le talisman tordeur de cuillères sur le talisman de magicien posé sur la cuillère en hauteur, puis cliquez sur ce même talisman de magicien à partir de votre inventaire. Après la séquence, vous voici maintenant coincé dans une caisse, prêt à vous faire couper en deux ! Utilisez alors à nouveau le talisman de magicien, et les places seront une fois de plus inversées. Commencez à scier la caisse, puis vous vous retrouvez ensuite dans le module lunaire. Utilisez le talisman de magicien. Dans cet aquarium, faites une fois encore usage de ce talisman et dès que vous vous déplacerez, vous reviendrez à la case départ, sur la roue tournante. Utilisez... Le talisman du magicien ! Vous voilà dans la caisse, à deux doigts de vous faire couper en deux. Inversez les rôles une fois de plus grâce au même talisman, mais cliquez cette fois avec la scie sur le module lunaire. Sortez de l'aquarium avec le talisman, puis utilisez la clé du module

lunaire sur ce dernier. Observez la séquence finale...

Sam & Max : Saison 2 : Au-Delà du Temps et de l'Espace

© Atari / Telltale Games 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Episode 1 : le père noël est une enflure

Bureau de Sam & Max

Après la discussion entre Sam et Max, un robot géant arrive et essaye de détruire votre immeuble pour vous tuer. Sortez alors de votre bureau et parlez à ce robot. Proposez-lui de lui poser une question. Demandez-lui ensuite s'il est venu pour les vacances.

Quand il se tourne et commence à réfléchir, revenez à votre bureau, approchez-vous de la fenêtre et retirez le remontoir du robot pour le désactiver. Revenez dans la rue pour connaitre l'identité de la personne qui vous envoie ce robot ; il s'agit du père noël.

Pôle nord

Avancez et parlez aux trois garçons de la bande à Bubulle. Demandez-leur pourquoi ils n'entrent pas. Ils vous informent que le père noël a pété les plombs et qu'il tire sur tout ce qui bouge. Entrez alors dans l'atelier du père noël et parlez au lutin qui se trouve à gauche du sapin de noël.

Ses larmes servent à arroser le sapin mais il est très gai et n'arrive pas à pleurer. Dites-lui que vous pouvez le faire pleurer. Dites-lui ensuite que le père noël n'existe pas pour y réussir. Prenez ensuite son arrosoir, la poupée de Betty la boxeuse et le labyrinthe le plus nul du monde qui se trouvent devant le sapin.

Sortez de l'atelier et allez à gauche où se trouve la plante en forme d'étoile et arrosez-la pour qu'elle grandisse et atteigne le cheminée.

Utilisez cette plante pour entrer dans la salle du père noël. N'alertez pas ce dernier et inspectez le parchemin qui se trouve à droite de la cheminée. Vous découvrez que le père noël est possédé par un démon. Vous devez alors trouver le moyen de l'exorciser à l'aide des figurines des quatre cavaliers et la chanson du gentil démon. Le disque de cette chanson se trouve sur l'armoire de gauche, donc prenez-le. Quittez la salle, allez vers votre voiture et choisissez de rentrer au bureau.

Rue du commissariat

Allez à droite vers le garage Pimp le car. Demandez aux F.L.I.C.S de customiser votre voiture et choisissez le style cavalier de la mort qui est le seul style disponible. Pour gagner la customisation vous devez réussir l'épreuve de conduite.

Cette épreuve consiste à écraser un nombre indiqué de poupées vaudou pendant le temps imparti.

Vous devez écraser en tout 30 poupées. Restez alors sur le bas coté à droite ou à gauche pour tomber sur de nombreuses poupées à écraser. Evitez de rouler sur les tremplins et ne ratez aucune poupée pour réussir cette épreuve et obtenir la figurine du cavalier de la mort sur votre voiture. Vous pouvez refaire l'épreuve pour gagner d'autres objets optionnels mais qui ne sont pas utiles pour le déroulement de l'histoire.

Allez ensuite vers votre voiture et prenez la figurine du cavalier installé sur le capot. Allez ensuite au restaurant de Stinky à la recherche du deuxième cavalier.

Parlez-lui et demandez ; on gagne quoi au quiz-tionnaire ? Demandez ensuite à participer à ce jeu. Avant de remplir votre feuille de réponses qui se trouve sur la table vide, à gauche, allez voir la tête d'Abraham. Dies-lui que vous pensez que la réponse est B. Sybil choisira la bonne réponse tandis que le cafard répondra toujours par D. il ne vous reste alors que la réponse C. les concurrents vont répondre en commençant par Abe ensuite Sybil et enfin le cafard. D'après Stinky qui triche, toutes leurs réponses sont fausses. Répondez ensuite à la question avec le dernier choix qui reste. Pour ne pas dévoiler sa tricherie Stinky vous déclarera vainqueur et vous donnera la figurine du cavalier comme récompense.

Sortez du restaurant et allez vers le robot qui se trouve à gauche de votre immeuble. Parlez au rat Jimmy deux-dents. Il refuse de vous donner la figurine du cavalier qu'il a gagné dans un tournoi de boxe. Vous devez alors la gagner à la loyale. Utilisez pour cela la poupée Betty la boxeuse.

Vous devez battre deux rats avant d'accéder à la finale contre Jimmy deux-dents. La tactique dans les combats et la suivante ; si le rat lève son poing droit vous devez esquiver à gauche et quand il lève son poing gauche esquivez à droite. Frappez directement après chaque esquive pour toucher votre adversaire. Une fois devant Jimmy, méfiez-vous de sa droite qui peut vous mettre KO d'un seul coup. Après votre victoire, vous gagnez la figurine comme trophée.

Il ne vous reste qu'une seule figurine de cavalier à trouver. Allez alors vers le magasin de Bosco. Regardez en haut pour trouver la radio du paquet montrant la figurine du cavalier qui se trouve à l'intérieur.

Parlez avec Bosco à propos du paquet qu'il trouve du mal à ouvrir et qu'il ne vous laisse pas toucher.
Vous devez trouver un moyen pour distraire Bosco et subtiliser la figurine. Quittez le magasin et allez à l'atelier du père noël.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et utilisez l'ordinateur vert. Sélectionnez la montre comme cadeau. Ramassez ensuite les étiquettes et utilisez l'une d'elles pour envoyer le colis à Bosco.

Rue du commissariat

Revenez chez Bosco qui a déjà reçu son colis. Pendant qu'il va détruire ce nouveau colis, volez la dernière figurine du cavalier. Prenez ensuite la direction de l'atelier du père noël pour finaliser l'exorcisme.

Pôle nord

Entrez dans l'atelier et allez vers le poteau qui se trouve à gauche puis placez les cavaliers tout autour.

Examinez ensuite l'ordinateur rouge et la caisse gluante. Allez au tourne-disque vert et placez le disque de la chanson du démon. Le disque est rayé et vous devez chanter les paroles manquantes. Répétez alors ces paroles dans cet ordre ; Comme de la gelée gélatineuse, dans le Manitoba du sud, au démineur et enfin présence multinationale erratique.

L'exorcisme ne marche qu'à moitié puisque Sam et Max ont oublié de lire ce qui est écrit au dos du parchemin. Maintenant le démon extraterrestre, appelé Présence multinationale erratique, qui possédait le père noël est libre et pourchasse ce même père noël. Entrez alors dans la salle du père noël et ouvrez son coffre pour prendre la bouteille des esprits.

Trois esprits de noël sortent de la bouteille. Celui du passé, celui du présent et le dernier appartenant au futur. Sortez alors de l'atelier du père noël. Vous devez réparer vos gaffes lors des noëls passé, présent et futur. Commencez par celui du présent. Prenez la boule de la zone d'assainissement de la neige et entrez dans le vortex qui vous mène au restaurant de Stinky.

Après la cinématique, utilisez la boule de neige avec la famille du cafard pour les faire fuir et rendre la joie à votre ami le

cafard. Quittez ensuite l'endroit par le vortex.

Entrez dans l'atelier du père noël et utilisez l'ordinateur vert pour commander un bain de pied. Utilisez ensuite une étiquette pour l'envoyer à Stinky. Allez ensuite à son restaurant et récupérez la chaussette qui se trouve sur le comptoir. Revenez à l'atelier et entrez dans la salle du père noël. Placez la chaussette dans le fourre-chaussettes pour obtenir une chaussette pleine de charbon.

Sortez de l'atelier et allez à gauche vers le vortex du futur. Vous trouvez Sam et Max du futur coincés au milieu de la lave. Sortez alors du vortex et allez vers le traineau. Placez la chaussette avec le charbon dans la chaudière du traineau et entrez dans le vortex du futur. Elle vous sera utile pour venir en aide à Sam et Max du futur. Quittez ensuite le vortex du futur.

Allez ensuite devant l'atelier et entrez dans le vortex du passé. Vous assistez à une dispute entre Jimmy deux-dents et sa femme. Vous devez l'aider à retrouver son gant porte bonheur. Allumez la télé pour faire sortir la femme de Jimmy. Quand elle rentre, placez le labyrinthe devant sa porte e ouvrez la télé. Quand elle sort, elle sera piégée dans le labyrinthe.

Portez-la avec vous et passez le vortex. Revenez à la rue du commissariat où Jimmy s'apprête à sauter dans le vide. Montrez-lui alors sa femme pour qu'il descende la retrouver. A ce moment Sam lui piquera le gant. Revenez au pole nord, passez le vortex du passé et donnez le gant à Jimmy deux-dents.

Quittez enfin ce dernier vortex. Vous avez maintenant les trois esprits de noël à vos cotés. Utilisez-les contre le démon extraterrestre pour qu'ils le transforment en un plat de gélatine. Le père noël imprudent mangera cette gélatine et perdra la boule encore une fois. Il commence à vous tirer dessus et vous oblige à vous mettre à couvert près de l'ordinateur vert.

Sortez votre arme et tirez sur l'interrupteur pour arrêter l'avion juste au dessus du trampoline. Utilisez ensuite l'ordinateur vert puis tirez sur le canon pour qu'il envoie sa boule dans l'avion. Tirez encore une fois sur l'interrupteur pour remettre l'avion en marche.

Tirez une dernière fois sur l'interrupteur quand l'avion est au dessus du dauphin qui se trouve derrière le père noël. L'avion laissera tomber la boule du canon sur le dauphin qui la fera rebondir sur le père noël. Ce dernier finit dans la caisse gluante qui sera par la suite envoyée très loin.

Félicitations ! Vous avez sauvé Noël et terminé le premier épisode de cette saison.

Episode 2 : Bermuda blues

Rue du commissariat

La ville est en désordre et un portail inter-dimensionnel en forme de triangle poursuit Sybil et absorbe tout sur son passage. Ignorez-le pour le moment et allez au magasin de Bosco.

Parlez à Bosco pour découvrir que le triangle rouge est le triangle des Bermudes. Demandez ensuite comment vous pouvez lui parler.

Il vous informe alors que pour arrêter ce triangle il vous faut un octogone rouge. Le seul octogone qui se trouve dans le coin est le panneau de stop accroché au mur du restaurant de Stinky.

Allez voir Stinky et demandez le plat du jour. Prenez alors le sandwich au granit et allez prendre le panneau de stop qui se trouve à gauche. Revenez ensuite à la rue, attendez que le triangle passe devant vous et lancez-lui le panneau de stop pour qu'il s'arrête. Après que Sybil et Abe soient passés par ce triangle, sautez en compagnie de Max dans ce triangle.

Ile de Pâques

Vous atterrissez alors dans une ile tropicale appelée ile de pâques. Parlez avec les têtes Maoï qui vous informent que la prophétie du volcan détruira tout. Votre mission alors est de sauver l'île.

Sybil et Abe piqueniquent tranquillement sur l'île qui a l'air paisible. Avancez vers l'ancienne grotte sous-marine secrète gardée par le bébé Hoffa.

Il vous interdit l'accès pour le moment. Continuez votre chemin à gauche jusqu'au bar Tiny Tiki où se trouvent les bébés. Parlez-leur et prenez le verre Tiki qui se trouve sur le bar et le maillet qui se trouve par terre.

Approchez-vous du bébé Glenn Miller qui se trouve à gauche et qui prépare le tube de l'été. Pour cela, il a besoin d'un sifflet de train et d'une mélodie. Proposez votre aide et revenez à votre rue.

Rue du commissariat

Allez vers le garage Pimp le car et demandez à essayer le nouveau jeu de conduite de réalité augmentée pour gagner le klaxon. Vous devez cette fois écraser les cornemuses tout en évitant de rouler sur les accordéons. Prenez alors la route et foncez. Vous remarquerez qu'en fin de compte, il n y a pas beaucoup d'accordéons à éviter.

Essayez alors de ne pas rater les cornemuses pour enfin gagner le défi et le klaxon. Vous pouvez refaire la course pour gagner d'autres objets optionnels et inutiles pour le déroulement de l'aventure. Revenez ensuite à l'île de Pâques.

Ile de Pâques

Revenez au bar Tiny Tiki et donnez le klaxon à Glenn Miller. Prenez ensuite votre verre et allez le remplir d'eau auprès du distributeur qui se trouve à gauche du comptoir. Revenez à Glenn et versez l'eau dans la bouilloire. Rien ne se passe puisque le feu n'est pas au point. Revenez alors au distributeur et remplissez votre verre cette fois avec le Feu du pacifique. Versez cette boisson sur le feu pour bouillir l'eau. La bouilloire commence à siffler et génère le son que cherchait Glenn. Comme récompense, il vous donne une Conque avec son tube.

Revenez ensuite à la zone des têtes Maoï. Frappez le gong gris qui se trouve à gauche pour ouvrir un petit triangle. Allez ensuite à droite et frappez le gong qui se trouve près de la fontaine de jouvence pour ouvrir un autre triangle. Allez vers la tête centrale et faites lui écouter le morceau de Glenn qui se trouve dans la Conque. Cette tête commencera à siffler.

Allez rapidement vers la tête qui se trouve à gauche et donnez-lui le sandwich au granit. Il ne pourra pas le manger puisque sa bouche est enterrée, alors il se mettra en rogne et un nuage sombre se formera au dessus de sa tête. La tête centrale sifflera sur le nuage qui passera par le triangle et se retrouvera sur la fontaine. Un éclair jaillira du nuage qui tuera les piranhas qui se trouvaient dans l'eau. Utilisez alors votre verre pour le remplir et allez voir bébé Hoffa.

Ce dernier refuse d'être servi par un amateur. Vous devez alors passer l'épreuve de serveuse. Allez vers le bar et utilisez le plateau de serveuse obtenu par Hoffa avec la machine Surfmania. Vous devez maintenir votre équilibre sans faire tomber le biberon du plateau tout en évitant ceux lancés sur vous. Penchez-vous en avant ou en arrière pour remettre le biberon au centre du plateau et tenez le coup jusqu'à la fin de l'épreuve.

Revenez ensuite à la fontaine de jouvence et remplissez votre verre. Revenez à Hoffa qui acceptera cette fois d'être servi par vous. Après la disparition de Hoffa, vous avez accès librement à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Parlez aux chimpanzés marins et choisissez Trêves de mensonge dans le dialogue.

Prétendez ensuite que Max est le véritable prêtre. Vous devez réaliser les trois prophéties pour arriver à convaincre ces créatures. Allez ensuite à droite et frappez le gong doré. Observez la stalactite en forme d'oreille puis ramassez

l'escargot à bave rouge et prenez la boule de bowling qui se trouve au centre. Allez ensuite à gauche près de l'épave de l'avion et saisissez le guide touristique.

Revenez à l'ile et frappez le gong gris qui se trouve entre les deux têtes. Revenez voir les chimpanzés et dites-leurs que les pieds vont consacrer Max. Allez ensuite à droite et utilisez la conque avec le petit triangle des Bermudes. En écoutant la chanson, la statue bougera ses pieds et la première prophétie sera accomplie.

Restez dans la grotte et allez à gauche pour utiliser la radio de l'avion. Choisissez la fréquence 7175 et parlez à Bosco. Choisissez dans le dialogue ; Nous observons votre planète, pour faire peur à Bosco. Dirigez-vous ensuite vers le magasin de ce dernier.

Rue du commissariat

L'escromarché de Bosco est désert puisque ce dernier a quitté les lieux. Prenez une Banang et rendez-vous au restaurant de Stinky. Allez vers le jukebox et lancez l'escargot sur le gong qui se trouve au dessus du jukebox. Utilisez ensuite votre flingue pour tirer sur le gong et faire apparaitre un triangle des Bermudes. Passez par ce triangle pour revenir à l'île.

Ile de Pâques

Allez vers la fontaine de jouvence et remplissez le verre. Buvez ensuite l'eau de la fontaine pour vous transformer en petits Sam et Max. Revenez alors au restaurant de Stinky. Demandez le plat du jour et prenez le sandwich au basalte.

Allez ensuite à l'ile pour récupérer votre forme originale. Allez vers la tête qui se trouve à droite et donnez-lui le sandwich au basalte. Parlez-lui pour qu'elle commence à rire et fasse trembler l'île. Revenez ensuite à la grotte.

Ancienne grotte sous-marine secrète

Allez vers la stalactite en forme d'oreille qui est tombée et prenez-la. Placez-la sur la coquille qui se trouve à gauche pour réaliser la deuxième prophétie. Utilisez ensuite la Banang sur l'urne de cérémonie pour accomplir la troisième prophétie.

Montez dans la capsule qui vous emmène jusqu'au bocal du spectre de monsieur Spatule. Une fois en haut, utilisez le levier puis appuyez sur le bouton d'urgence. Revenez en bas et ramassez la couronne de chaussette et le médaillon du grand prêtre. Trempez ce dernier dans la bave d'escargot rouge et quittez la grotte.

Ile de Pâques

Repérez le gong qui se trouve sur l'ile lointaine contenant le volcan et tirez dessus. Allez ensuite vers le gong gris qui se trouve à droite de la tête de droite. Utilisez le médaillon sur le triangle pour sauver l'ile et terminer cet épisode.

Episode 3 : Les démons de minuit moins le quart

Rue du commissariat

Après le flash back, sortez du bureau pour enquêter sur les attaques de zombies. Allez ensuite chez Sybil. Parlez avec elle et demandez-lui comment fonctionne le Roteur d'âmes. Rendez-vous ensuite chez Stinky et demandez-lui si vous pouvez emprunter sa lampe de bronze. Prenez l'ampoule de la lampe et quittez le restaurant.

Allez vers le garage Pimp le car et parlez avec vos amis de la zombie-fabrik. Vous devez ensuite passer une autre épreuve de conduite dans la réalité augmentée pour gagner la super antenne. Vous devez distribuer des CD aux zombies qui se trouvent dans la ville.

Lancez les CD avant d'être au niveau des zombies pour ne pas rater votre cible. Distribuez tous les cd pour gagner

cette épreuve et la super antenne. Vous pouvez encore une fois effectuer cette épreuve pour récupérer d'autres objets.

Allez ensuite vers votre Desoto et choisissez Stuttgart comme destination.

Stuttgart

Avant d'entrer dans le château, allez à droite et fouillez la tombe pour prendre le cerveau. Revenez à l'entrée du château gardée par l'agent Siphon qui vous en interdit l'accès. Vous devez faire la queue et attendre votre tour. Pour distraire les zombies qui sont devant vous, placez le cerveau trouvé sur la gargouille qui se trouve en haut. Entrez ensuite dans le château.

Château de Jürgen

Parlez à Jurgen et de la source de son pouvoir. Il contrôle les zombies grâce à son " Style ". Epuisez ensuite le dialogue et défiez Jurgen avec une chanson gothique. Les paroles à choisir sont dans l'ordre ; le compte Cryptevent Von Krèvemort, le baron Angoiss Von Kauchemar, on va vous saigner..., on vit dans la douleur..., parce que tout se finit...

Après votre prestation, Jürgen sautera sur Max pour sucer un peu de sang et retrouver la forme pour contrer votre style. Après cette première tentative de briser le style de Jurgen, allez vers le bar (à gauche) et prenez la bouteille d'eau. Allez ensuite vers le cercueil et lisez le poème écrit dessus. Allez à la cabine du DJ et entrez puis appuyez sur les boutons qui désignent les mots suivants ; mort, spécule, néant et lettres pour ouvrir le cercueil précédent.

Entrez par ce cercueil pour vous retrouver à l'étage.

Placez l'ampoule UV sur le projecteur et revenez en bas. Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur le quatrième bouton pour changer de chanson et inciter Jurgen à danser. Il passera alors sous le projecteur équipé de la lampe UV et se fera bruler. Il se fait ridiculiser devant ses zombies et c'est la première attaque contre son style qui fonctionne.

Sortez ensuite du château et ramassez les cigarettes à l'ail qui se trouvent dans la poubelle. Prenez ensuite votre Desoto en direction du studio de télévision.

Studio de télévision

Placez les cigarettes à l'ail dans le sac et parlez à la productrice. Commencez ensuite le tournage de l'épisode. Revenez à votre voiture et partez cette fois à votre bureau. Utilisez la bouteille d'eau avec l'urne de cérémonie située derrière la télé près de la fenêtre. Demandez à Max de bénir cette eau pour avoir de l'eau bénite dans une bouteille. Revenez ensuite à Stuttgart.

Stuttgart

L'agent Siphon vous interdit d'entrer avec des objets dangereux donc mettez l'eau bénite dans la poubelle et entrez dans le château.

Château de Jurgen

Jurgen qui est fan de la série télévisée, fume des cigarettes à l'ail comme le héros de sa série. Il a du mal à se tenir debout et son style prend un sérieux coup puisque les zombies ne sont plus trop convaincus par Jurgen. Quittez ensuite le château.

Prenez la bouteille d'eau bénite et faites que Max la boive. Ce dernier a une auréole au dessus de la tête. Vous devez maintenant faire vite avant que cette auréole ne disparaisse. Laissez la bouteille dans la poubelle et entrez.

Défiez Jurgen dans un duel de rimes et demandez à Jurgen de prendre la parole. Ce dernier sautera sur Max pour sucer un peu de sang et reprendre ses forces. Sauf que cette fois Max est rempli d'eau bénite ce qui affaiblira davantage Jurgen qui prendra la fuite par la cheminée. Poursuivez alors votre ennemi. Ce dernier vous piègera et vous

tuera grâce à sa machine.

Vous incarnez maintenant Sam et Max sous forme de zombies. Parlez à Lincoln qui traine près du cimetière et entrez ensuite dans le château. Passez par la cheminée pour vous retrouver dans le laboratoire de Jurgen. Allez à droite et prenez le coupe-boulon. Examinez ensuite le livre d'alchimie et regardez le portrait de Jurgen. Lisez ensuite le poème qui se trouve derrière le portrait puis allez près du monstre et utilisez le levier pour lui insuffler la vie.

Parlez avec le monstre et dites-lui que vous avez la femme parfaite pour lui. Vous devez ensuite placer les objets qui serviront d'organes pour le monstre. Convainquez-le ensuite d'aller avec vous voir Sybil.

Rue du commissariat

Allez chez Sybil qui fait un questionnaire au prétendant pour choisir son futur époux. Choisissez la question trois sur son bureau. Allez ensuite toucher le coeur de chocolat pour énerver Harry la taupe qui répondra à Sybil par une insulte. Cette dernière le vire de son bureau. Prenez alors le coeur en chocolat et quittez le bureau.

Entrez chez Stinky pour affronter la main de Jesse James. Placez-vous à gauche pour que la main se décale à droite. Cliquez sur la main pour qu'elle tire et recule en arrière grâce au recul du pistolet. Elle finira alors dans le gâteau et s'immobilisera. Prenez la main et sortez du restaurant.

Allez vers votre Desoto et utilisez le coupe-boulon pour enlever la super antenne. Prenez ensuite la direction de Stuttgart et entrez dans le château de Jurgen.

Château de Jurgen

Allez vers la cabine du DJ et appuyez sur les boutons qui indiquent les mots suivants ; Abysse ; rasoirs, douleur et parents. Récupérez le cerveau de Lincoln qui se trouve à droite. Entrez ensuite dans le nouveau passage qui se dévoile derrière la bibliothèque.

Commencez par coller la super antenne sur la prise de courant et activez l'interrupteur. Placez le coeur de chocolat dans l'alambic pour le transformer en coeur en or. Récupérez ce coeur et placez-le dans le monstre. Placez aussi le cerveau de Lincoln dans le monstre. Placez ensuite la main de Jesse James et rendez-vous chez Sybill en amenant le monstre.

Rue du commissariat

Choisissez les trois questions sur le bureau de Sybil qui aura un coup de foudre pour le monstre. Prenez alors le Roteur d'âmes et quittez les lieux.

Château de Jurgen

Revenez au laboratoire pour que l'âme de Sam entre dans le corps de Max et vice versa. Jurgen passe alors à l'attaque... ou presque. Il prépare son attaque et vous laisse le temps de trouver une riposte. Utilisez alors le Roteur d'âmes sur le monstre et allez vers la machine située à gauche.

Utilisez le levier du suceur d'âmes. Entrez rapidement dans la machine pour vous faire tuer une deuxième fois. Cette fois, vous débarquez dans le monstre. Allez à gauche et prenez un pieu pour le planter dans le coeur de Jurgen. Félicitations ! Vous avez sauvé la ville de l'attaque des zombies et terminé cet épisode. Le problème est que votre ami Bosco a disparu.

Episode 4 : Rencontre des trois mêmes types

Escromarché

Vous débutez l'aventure dans le magasin de Bosco. Sautez par-dessus le comptoir et ramassez la mini-tête de Moaï. Examinez ensuite le digicode et lisez le message griffonné qui se trouve au dessus du digicode. Sautez par-dessus le comptoir pour sortir et prenez à gauche. Placez la mini-tête de Moaï dans la machine à rayons X et récupérez la radio.

Allez vers le comptoir et placez la radio sur l'écran qui se trouve en haut. Vous récupérez alors le code du digicode. Allez une seconde fois derrière le comptoir et entrez le code pour désactiver les lasers de la porte des toilettes.

Entrez dans les toilettes et ouvrez la porte du cabinet. Examinez les bouteilles de vin et prenez celle qui est ouverte et qui s'est transformée en vinaigre. Observez le gros tonneau de bicarbonate de soude ensuite tirez dessus. Versez le vinaigre dans le tonneau pour provoquer une explosion qui défoncera le toit. Un vaisseau viendra alors vous enlever.

Vaisseau spatial

Vous retrouvez Bosco dans le corps d'une vache. Une erreur spatio-temporelle à provoqué cette anomalie et vous devez réparer cette faute. Parlez au système central du vaisseau et épuisez le dialogue. Mettez-le ensuite en mode " injurieux ", cela vous sera utile pour la suite des évènements. Vous devez alors utiliser la carte temporelle de Bosco située à gauche de l'ascenseur pour aller dans le passé et retrouver la mère de Bosco.

Escromarché (passé)

Parlez à la mère de Bosco et épuisez le dialogue. Vous ratez votre tentative de corriger l'erreur temporelle puisque Mama Bosco est tombée amoureuse de Max et n'utilisera plus la machine à bébés. Allez ensuite à gauche et prenez l'appareil de datation au carbone modifié. Utilisez cet appareil sur Sam, Max et la mère de Bosco pour obtenir des cartes temporelles. Allez près de la machine à bébés et prenez les tubes à échantillons.

Entrez ensuite dans les toilettes et retirez le bouchon de la bouteille de vin. Sortez et revenez au vaisseau puis utilisez la carte temporelle de la police free-lance intergalactique.

Bureau de Sam et Max (futur)

Parlez avec le Max du futur et parlez surtout de Stinky et son super-adhésif. Grace à sa fortune, cette dernière contrôle presque tout dans le futur. Utilisez ensuite la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant.

Restaurant de Stinky (passé)

Parlez à grand père Stinky et utilisez le tube d'échantillon sur le gâteau. Allez vers l'arcade de jeu et parlez aux petits Sam et Max. Sam à besoin d'une intelligence artificielle pour parfaire son jeu. Prenez ensuite le tournevis qui se trouve à droite de la borne d'arcade. Allez à droite où se trouve la vitrine contenant une lettre et dévissez-la pour récupérer cette lettre. Utilisez ensuite la carte temporelle du bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Parlez avec l'agent Siphon à propos de mama Bosco. Posez-lui ensuite des questions sur son travail et demandez-lui de vous faire un brevet. Répondez " Bitume 13 " pour la question sur l'ingrédient secret. Demandez à ce ensuite qu'il crache dans le tube à échantillons. L'agent Siphon refuse catégoriquement. Donnez-lui la lettre du président pour qu'il crache ce qu'il a bu sur le coussin. Utilisez le tube à échantillon sur le coussin.

Utilisez un autre tube sur l'enveloppe qui a atterri sur le bureau. Avant de partir, utilisez l'appareil de datation sur l'agent pour récupérer une autre carte temporelle puis empruntez l'ascenseur pour revenir auprès de mama Bosco. Placez les tubes à échantillons du président et de l'agent Siphon dans la machine à bébé et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Bosco a repris sa forme mais il est encore transparent puisque sa mère est encore amoureuse de Max. Utilisez alors la carte temporelle de Stinky pour vous rendre au restaurant. Mais avant de partir au restaurant et si vous ne l'avez pas

encore fait, changez le mode du système central en " injurieux ".

Restaurant de Stinky (passé)

Allez vers pépé Stinky et montrez-lui le brevet. L'intelligence artificielle de l'ascenseur tombera alors par terre. Donnez cette IA au petit Sam pour qu'il termine son jeu. Le petit Max décide alors d'aller à la fête de l'école. Utilisez enfin la carte temporelle de Bosco.

Escromarché (passé)

Mama Bosco change d'avis à propos de Max et décide alors d'utiliser la machine à bébé ce qui corrige l'erreur temporelle et redonne à Bosco son corps. Revenez alors au vaisseau pour rencontrer ce dernier.

Vaisseau spatial

Entrez par la porte qui se trouve à droite et parlez aux trois Mariachis. Le vieux Pedro vous informe qu'il ne quittera son poste que lorsqu'il connaitra l'heure de sa mort et qu'il aura la réponse à la question qui de l'oeuf ou de la poule est arrivé en premier. Revenez à la salle précédente et prenez la carte temporelle de la nouvelle tarte.

Utilisez-la pour rejoindre les studios et parlez à Sam et Max du passé. De retour au vaisseau, utilisez la carte du bureau de Sam et Max et non pas celle de la police free-lance intergalactique.

Bureau Sam et Max (futur proche)

Prenez la télécommande de Betty la boxeuse qui se trouve sur le bureau de Max et vous récupérerez un oeuf. Placez ensuite le bouchon sur la maquette du volcan. Parlez avec l'agent Siphon qui vous efface la mémoire à la prononciation de l'enquête spatio-temporelle.

Utilisez ensuite l'ascenseur et la carte temporelle de la police free-lance intergalactique. Prenez la rubrique nécrologique annonçant la mort de Pedro accrochée au tableau et revenez au vaisseau.

Vaisseau spatial

Parlez au vieux Pedro et montrez lui la date de sa mort. Allez ensuite à gauche et utilisez l'imprimante pour enlever le ruban d'encre. Revenez ensuite à la salle centrale du vaisseau et demandez une carte temporelle au système central. Prenez-la et utilisez-la avec l'ascenseur.

L'origine de l'univers

La carte temporelle vierge vous amène à l'origine de l'univers. Mr Featherly est sur place, ceci indique que la poule est apparue avant l'oeuf. Utilisez l'oeuf avec Mr Featherly pour amener ce dernier avec vous. Revenez ensuite au vaisseau.

Vaisseau spatial

Utilisez Mr Featherly avec le vieux Pedro pour qu'il quitte le vaisseau. Encore deux Pedros à chasser du vaisseau, revenez à l'ascenseur et allez au bureau ovale.

Bureau ovale (passé)

Allez au calendrier et déplacez le mémo sur le vendredi 6 septembre. Allez vers l'agent Siphon et demandez-lui s'il s'agit de sa date d'anniversaire. A la prononciation du mot anniversaire par Siphon, l'un des Mariachis débarque et commence à chanter. Utilisez l'ascenseur pendant qu'il est occupé pour le laisser sur place.

Vaisseau spatial

Parlez à Sam et Max du passé et dites-leur qu'ils ont besoin d'une cabine téléphonique temporelle. Conseillez-les d'aller voir l'agent Siphon dans le futur pour qu'il les aide. C'est ce même agent qui a la capacité d'effacer la mémoire. Quand Sam et Max du passé reviennent, commencez votre tour d'arnaque. Dites à Sam et Max du passé qu'ils ont besoin d'un tournevis puis donnez-leur le tournevis. Prenez en échange le contrat d'enregistrement. Donnez ensuite ce contrat au dernier Pedro qui se trouve dans le vaisseau pour qu'il le quitte.

Revenez ensuite à la salle du broyeur d'âmes pour essayer de sauver votre ami Bosco. Allez à droite et utilisez le bouton pour déployer la passerelle. Revenez à la console de gauche et appuyez sur le bouton Suck.

Utilisez ensuite l'échantillon de goudron sur les contrôles temporels, cette action arrêtera le temps. Foncez vers le cadavre de Bosco et montez dessus pour atteindre le triangle des Bermudes. Traversez ce triangle pour terminer cet épisode mais l'histoire continue.

Episode 5 : Quoi de neuf, Belzébulle ?

Les Egouts

Vous atterrissez devant la porte de l'enfer qui se trouve dans les égouts, sous votre bureau. Parlez à Mr Featherly et à Harry la Taupe qui est devenu Harry la mort. Pour accéder à l'enfer vous devez obtenir un jeton pour embarquer sur le train. Allez à droite et montez à l'échelle pour sortir dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez au fantôme de mama Bosco qui a laissé son jeton dans l'appartement et ne peut pas l'atteindre puisque l'escalier est détruit. Allez alors à droite et parlez à Jimmy deux-dents. Donnez-lui l'IA pour que le robot se réveille. Parlez à ce dernier qui vous informe que ce dernier peut être contrôlé par la télécommande de Betty la boxeuse. Regardez alors en haut et cliquez sur la fenêtre pour recevoir la télécommande et donnez l'oeuf à l'autre Sam, à la fenêtre. Utilisez la télécommande pour bouger le robot vers la fenêtre de l'appartement de Bosco qui se trouve au dessus du magasin.

Récupérez alors le jeton et revenez aux égouts. Donnez le jeton à Harry et montez dans le train pour l'enfer.

L'enfer

Vous trouvez Jurgen à la réception et il refuse de vous laisser voir Satan. Entrez alors dans les bureaux de l'enfer. Parlez à la présence multinationale erratique, à Hugh Bliss et à Brady culture. Prenez le passe qui se trouve près de ce dernier et allez à droite pour entrer par la grande porte.

Salle de Sam et Max

Cette salle renferme tous les dossiers de ceux qui sont morts à cause vous, directement ou indirectement. Utilisez le passe et entrez dans le diorama du théâtre où se trouve Bosco.

Diorama du théâtre

Bosco se tient sur scène tout nu pendant que sa mère, Sibyl et Pedro le regardent. Il s'agit de l'enfer de Bosco et vous devez le sortir de là. Parlez-lui puis prenez la bouteille de protoxyde d'azote qui se trouve à droite. Quittez ensuite ce diorama.

Salle de Sam et Max

Utilisez la bouteille de protoxyde d'azote sur le diorama de la rue. Utilisez votre passe pour rejoindre ce diorama.

Diorama de la rue

Vous êtes à bord de la Desoto dans les rues de la ville. Montez sur le trottoir et attendez l'arrivée d'une rampe pour appuyer sur la bouteille de protoxyde d'azote et sauter sur la rampe. Vous vous retrouvez dans le diorama du théâtre. Votre action va distraire les démons qui regardent Bosco. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

L'âme de bosco et de la Desoto sont sauvées mais restent encore prisonnières de la salle. Jetez un coup d'oeil sur le bureau pour voir Satan qui commence à s'agiter. Toutefois, il refuse toujours de vous parler. Revenez à la salle et entrez dans le Diorama de l'usine de jouets.

Diorama de l'usine de jouets

Parlez au lutin et aidez-le ensuite à concevoir un nouveau jouet. Choisissez les options suivantes pour réussir le jouet voulu ; " Torse nu... ", " Tronçonneuse ou n'importe quel choix ", " il a de l'acide à la place du sang ".
Une fois le jouet conçu, quittez ce diorama.

Diorama du père noël

Le père noël est condamné à être entouré de bébé-démons. Vous devez alors le débarrasser de ces bébés pour sauver son âme et indirectement celle du lutin qui fabrique les jouets. Tirez alors sur le cadeau qui renferme le jouet fabriqué par le lutin.

L'acide fera peur aux bébés qui quitteront la salle. Quand ils reviennent par la bouche du tuyau à cadeaux ils tomberont dans le trou. De cette manière, ils ne pourront plus hanter le père noël qui sera libre ainsi que son lutin. Revenez ensuite à la salle.

Salle de Sam et Max

Jetez encore un coup d'oeil pour voir Satan s'en prendre à Hugh Bliss pour la baisse du rendement de l'enfer. Utilisez ensuite le passe et allez au diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Allez à gauche et prenez la biographie de Stinky. Pépé Stinky et condamné a être dans l'ombre de la jeune Stinky pour l'éternité. Vous devez alors l'aider à s'en débarrasser. Revenez alors à la salle de Sam et Max.

Salle de Sam et Max

Harry la taupe a laissé un casier ouvert. Fouillez-le et prenez le dossier de Jimmy deux-dents. Quittez ensuite l'enfer pour vous rendre au garage Pimp le car.

Rue du commissariat

Timmy le fils de Jimmy est sur son lit de mort mais ce dernier ira au paradis puisque son dossier est vide. Vous avez besoin de ce Timmy en enfer et il faut changer son dossier contre celui de son père mais pas sous les yeux de Harry. Allez alors chez Sybil et tirez une balle dans la tête du monstre. Harry rapplique pour prendre son âme mais le monstre n'en a pas. Revenez vite vers Timmy et changez son dossier pour l'envoyer en enfer. Revenez alors en enfer et passez dans le diorama de l'émission culinaire.

Diorama de l'émission culinaire

Parlez au petit Timmy qui vous répondra avec enthousiasme ce qui fera rappliquer Hugh Bliss qui annulera l'émission. De cette manière, vous sauvez l'âme de Pépé Stinky. Sortez ensuite de ce diorama.

Bureau de l'enfer

Satan est furieux du rendement mais cette fois il accepte de vous parler. Il propose un contrat à Sam qu'il signe. Il sera envoyé alors dans son enfer personnel. Prenez la scie qui se trouve sur le bureau de Max. parlez ensuite avec Max à travers le trou et donnez-lui le passe pour qu'il vous rejoigne.

Revenez ensuite au bureau de l'enfer pour rencontrer les vrais dirigeants de l'enfer ; la bande à Bubulle. Parlez avec eux pour connaitre leur plan diabolique. Revenez ensuite à la rue du commissariat.

Rue du commissariat

Satan est alors chassé de l'enfer et se trouve près de votre bureau. Fouillez dans ses affaires et prenez la chaine en trombones, la liste des courses et le paquet de Ouiches.

Allez ensuite vers le garage Pimp le car pour retrouver Specs. Il veut battre les F.L.I.C.S dans un concours de musique. Vous pouvez aussi passer une épreuve de conduite inutile pour le déroulement de l'histoire.

Quittez le garage et allez à la fissure qui se trouve entre votre immeuble et l'escromarché. Utilisez la chaine de trombone sur la fissure pour attraper un jeu vidéo. Revenez au garage et placez ce jeu sur Chippy pour qu'il batte Specs dans le concours musical. Rendez-vous ensuite chez Stinky.

Restaurant de Stinky

Prenez une bouteille de cidre située sur le comptoir et parlez à pépé Stinky qui a besoin de la biographie de Stinky. Donnez-lui la biographie pour transformer ce dernier en gâteau. Pépé Stinky a des remords et veut redonner son corps à sa petite fille. Il a besoin d'une cote de porc, allez donc à l'escromarché.

Escromarché

Utilisez la bouteille de cidre avec la glacière ensuite utilisez la scie sur le monstre pour prendre une des cotes. Revenez au restaurant de Stinky.

Restaurant de Stinky

Utilisez la cote de porc avec le gâteau pour retrouver la forme originale de Stinky. Cette dernière refusera l'offre de Whizzer le deuxième enfant de la bande à Bubulle. Allez ensuite voir Sybill.

Bureau de Sybill

Le dernier membre de la bande essaye de l'envouter et jusqu'à maintenant il a réussi. Sortez alors du bureau et allez dans la rue.

Rue du commissariat

Parlez à Timmy et demandez-lui le véritable nom de Peepers. Son nom est censuré par Hugh Bliss. Revenez alors en enfer et remplacez la liste qui se trouve à coté de Hugh Bliss par la liste des courses de Satan que vous possédez déjà. Revenez ensuite voir Timmy qui vous donnera le nom de Peepers.

Bureau de Sybil

Revenez au bureau et appelez Peepers par son vrai nom ; Kiki Macouille. Le nom réveillera Sybil de son envoutement et Peepers, vaincu, quittera les lieux. Revenez ensuite aux bureaux de l'enfer.

Bureaux de l'enfer

Tirez avec votre flingue sur la cloche du camion à glace pour faire apparaitre la première partie du symbole sous la bande à Bubulle. La cloche attirera la présence multinationale erratique et révèlera une autre partie du symbole qui se

forme sous la bande à Bubulle.

Allez ensuite prendre une glace dans le camion et allez au bureau de la présence multinationale erratique pour prendre sa tasse de café. Prenez ensuite la bougie qui se trouve à gauche de la bande à Bubulle puis allez vers la fontaine d'eau et mettez la glace, la tasse de café et l'échantillon de goudron pour obtenir un gâteau. Mettez ensuite la bougie sur le gâteau et donnez-le à la bande de Bubulle.

Félicitations ! Vous avez débarrassé le monde de cette bande maléfique et vous avez terminé le jeu.

Samba de Amigo

© Sega / Gearbox Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MARCHE NUPTIALE

Terminez le mode Love Love en jouant soit contre un autre joueur soit contre le CPU, et accédez au stage bonus pour débloquer la chanson "Wedding March".

DÉBLOQUER TOUS LES BONUS (VERSION JAPONAISE)

A l'écran titre, appuyez sur les boutons suivants pour débloquer tous les bonus : 1, 1, 1, B, A, 1, 1, 1, B, A.

DÉBLOQUER TOUS LES BONUS

A l'écran titre, appuyez sur les boutons suivants pour débloquer tous les bonus : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A**.

Samurai Shodown Anthology

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SAMURAI SHODOWN VI

Incarner l'arbitre (mode Versus)

Appuyez sur la touche + de la Wiimote à l'écran de sélection des personnages.

SAMURAI SHODOWN V

Jouer avec Poppy

Placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite** puis validez avec n'importe quel bouton.

SAMURAI SPIRITS ZERO

Jouer avec Poppy

A l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur Galford et faites : **Droite, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Droite**, et appuyez ensuite sur n'importe quel bouton.

Samurai Warriors 3

© Koei / OMEGA Force 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES UNIQUES

Les 4èmes armes de chaque personnage sont uniques. Vous pouvez les obtenir en complétant tous les objectifs tactiques du mode Histoire en Difficile pour chaque personnage. Pour débloquer les armes uniques des personnages qui n'ont pas de mode Histoire, vous devez jouer en mode Libre.

MONTURES SECRÈTES

Matsukaze

Trouver les 54 tanukis Murasame Castle en difficulté Normal.

Ours

Trouver les 54 tanukis Murasame Castle en difficulté Nightmare.

PERSONNAGES CACHÉS

Aya

Terminer les scénarios de Kenshin Uesugi et Kanetsugu Naoe.

Masanori Fukushima

Terminer les scénarios de Kiyomasa Kato et Mitsunari Ishida.

Takamaru

Trouver 33 tanukis Murasame en difficulté Normal.

Samurai Warriors : Katana

© Koei 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DIFFICULTÉ CHAOS

Terminez toutes les missions avec un rang S.

5ÈME CAMPAGNE

Cette campagne bonus ne se débloque que si vous obtenez un rang S sur l'ensemble des missions du jeu ou un classement Argent sur chaque campagne.

EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES POUR LES OBJETS

3ème emplacement

Boostez toutes vos stats au maximum dans le premier scénario.

4ème emplacement

Boostez toutes vos stats au maximum dans le deuxième scénario.

5ème emplacement

Boostez toutes vos stats au maximum dans le troisième scénario.

Scarface : The World is Yours

© Vivendi Universal Games / Radical Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Mettez le jeu en pause, puis allez dans l'écran Cheats du sous-menu afin d'entrer l'un des codes suivants.

666999	Bacinari
AMMO	Munitions max
BLACK	Costume noir
BLUESH	Costume bleu
BUMMER	Stampede
DONUT	Cop Heat augmenté
DOZER	Bulldozer
DUMPER	Dumptruck
FLYSTRT	Cop Heat diminué
FPATCH	Remplir la jauge de balles
GOBALLS	Gang Heat augmenté
GRAYSH	Costume gris et lunettes noires
HAWAII	Tenue Hawaii
HAWAIIG	Tenue Hawaii et lunettes noires
MARTHA	Chager l'heure de la journée
MEDIK	Plein d'énergie
NOBALLS	Gang Heat diminué
OLDFAST	Coureur Antique
RAINY	Pluie
SHAZAAM	Tonnerre
TBURGLR	Voiture réparée
TUNEME	Musique "The World is Yours"
WHITE	Costume blanc
WHITESH	Costume blanc avec ombres

Scooby-Doo! Opération Chocottes

© Warner Interactive / Torus Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX COSTUMES

Ces codes sont à saisir dans la section dédiée du menu Bonus.

1585	Costume égyptien pour Scooby-Doo
2839	Ceinture noire de karaté pour Daphnée
3726	Costume de natif américain pour Shaggy
4826	Armure de chevalier pour Fred
6588	Tenue de pirate pour Velma

SD Gundam G Generation Wars

© Namco Bandai

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCUPÉRER LE RAISER SYSTEM

Collecter 123 OP pendant les missions pour obtenir le Raiser System.

Secret Files 2 : Puritas Cordis

© Deep Silver / Keen Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PC.

Le frère Matthew a été intercepté par un commando. Mais le parchemin recherché n'est plus en sa possession. Le document est maintenant entre les mains de Monseigneur Parrey. Seul William Patterson, un spécialiste en cryptologie et enseignant à l'université de Cambridge, saura le déchiffrer. En attendant, il faut le mettre en lieu sûr.

Université de Cambridge - Monseigneur Parrey

La bibliothèque

Lisez le parchemin et la lettre dans votre inventaire. Il y est fait mention de fin du Monde et d'un prophète appelé " Zandona ". Pour s'assurer que le parchemin arrive entre les mains de Patterson, insérez le document dans le livre posé sur le bureau. Prenez le livre et dissimulez-le dans le rayon de gauche de la bibliothèque. Utilisez votre trousseau de clés pour entrer dans le secrétariat.

Le secrétariat

Observez l'agenda des conférences qui est affiché sur le mur, à droite de la pièce. Il faut s'assurer que Patterson aura le livre avant Forrester. Déplacez la conférence de Patterson sur un autre créneau horaire disponible et déplacez l'intervention de Forrester sur le créneau 7.30-9.00 AM, pour que Patterson puisse récupérer le livre en priorité.

En quittant le secrétariat, Monseigneur Parrey est intercepté, et meurt dans une chute de plusieurs mètres.

Quai d'embarquement à Hambourg - Nina

Nina téléphone à son père. Au moment d'embarquer, un homme aborde Nina puis s'éloigne. Mais il est renversé par un chariot élévateur. Nina monte à bord du bateau et va directement dans sa cabine, grâce à sa carte magnétique.

Sur le bateau de croisière - Nina

La cabine de Nina

Vous vous apercevez que votre valise a été échangée par erreur avec celle d'un certain Patterson. Ramassez l'unique patin à roulettes. Rendez-vous à la réception.

La coursive

Vous être interpelé par un " frimeur " qui prêche sa théorie de fin du Monde.

La réception

Appuyez sur la sonnette pour faire venir le Steward. Vous venez de casser la sonnette ! Mais surtout vous souhaitez retrouver votre valise. Vous apprenez que M. Patterson est l'individu qui a été écrasé sur le quai. Le passager présent sur le pont vous aborde et cherche des renseignements sur Patterson.

La cabine de Nina

Après une bonne nuit, quelqu'un frappe à la porte.

La coursive

Vous récupérez votre bikini, fixé sur la rambarde de l'échelle. Dans l'inventaire, lisez la note qui y est accrochée. Apparemment, un plaisantin joue à cache-cache avec votre valise ! Quel rapport avec l'espace intersidéral ?

La réception

Il y a un petit manège qui ressemble à un OVNI ; c'est justement un objet intersidéral. Il lui manque une roulette pour se déplacer. Placez le patin à roulettes dessous et faites rouler l'OVNI au-dessus de la fenêtre. Il y a peut-être un message caché sous l'OVNI ?

La coursive

La partie inférieure de la fenêtre est sale. Il faut nettoyer la vitre. Prenez le passage vers les chambres 4 et 5. Lisez l'article sur le journal disponible sur la console. Il y est fait mention de l'assemblée générale des Nations Unies, à propos des récentes catastrophes naturelles. Attrapez la rame qui est fixée sur le mur. De l'autre bord, récupérez la lampe-torche. Regardez le tableau de l'Arche de Noé. Passez par la porte ouverte, au fond de la coursive.

La laverie

De nombreux équipements y sont en place : vapeur d'eau, lave-linge, distributeur de savon et sonnette. Mais il n'y pas encore d'interaction possible. Remontez sur le pont principal et sortez pour aller jusqu'au bar situé à l'arrière du bâtiment.

La plage arrière (bar et piscine)

Récupérer le seau à glace qui est posé sur le bar ; ainsi que la couverture en laine, disponible à côté de la chaise longue. Remplissez le seau avec de l'eau prélevée dans la piscine. Le complément de lavage se trouve dans la laverie.

La laverie

Déposez le seau rempli d'eau, sous le distributeur de savon. Associez dans l'inventaire, le seau d'eau savonneuse avec la couverture et la rame pour obtenir les ustensiles de nettoyage au complet.

La coursive

Utilisez le kit de nettoyage sur la surface inférieure de la fenêtre sur laquelle est disposé l'OVNI. La lucarne est maintenant propre, mais opaque. Utilisez votre lampe-torche pour découvrir le second message du jeu de piste. Il est indiqué que votre valise se trouve à l'arrière du bateau. Le tableau de l'Arche de Noé est peut-être la clé de cette énigme ? Regardez le tableau de plus près jusqu'à le récupérer. Au dos, est collée une image.

La laverie

Approchez le tableau de la vapeur pour décoller l'image : c'est une photo de Max, votre ex-petit ami. Max a la jambe dans le plâtre, il devrait aller voir un docteur.

La coursive

Traversez la coursive et faites glisser la photographie sous la porte de l'infirmerie.

L'infirmerie

C'est un jeune garçon qui a organisé ce jeu de piste, lorsqu'il a trouvé votre valise.

La coursive

En retournant à votre cabine, vous entendez une voix à l'intérieur. Vous êtes assommée lorsque la porte fracasse votre tête.

L'infirmerie

Vous vous réveillez à l'infirmerie, en compagnie du docteur.

La salle à manger

Le commandant et Mlle Jordan rédigent le document de l'assurance. Mais c'est un gros mensonge. Après cette altercation, le commandant vous demande de retourner dans vos cabines respectives.

La cabine de Nina

Votre sac à main à disparu ; par contre, votre valise est maintenant disponible dans le placard. Récupérez-y un peignoir, une casquette de base-ball et des chaussettes rouges. Il faut retrouver le voleur de votre sac à main, Mlle Jordan n'est pas étrangère à tout cela.

La réception

En passant devant la réception, vous parlez au membre d'équipage, à propos de la disparition de votre sac à main. Quelle relation y a-t-il entre votre sac et la valise de Patterson ?

La plage arrière (bar et piscine)

Discutez avec le barman. Il semble être, lui aussi, persuadé de la fin du Monde ! Parlez des clés (cartes magnétiques) disposées sur le comptoir. A cette occasion, vous apprenez que le barman n'est pas physionomiste. Cela pourrait être un avantage, le moment venu. Abordez Mlle Jordan pour essayer de la faire parler de votre sac à main. Il serait intéressant de faire un petit tour dans sa cabine.
Mais comment récupérer sa clé qui doit être sur le bar, gardée par le barman ? Peut-être en se déguisant ? Sur le bar, récupérez la bouée de sauvetage, des cure-dents et un CD utilisé comme dessous de verre. Détachez le poster fixé sur le poteau. De l'autre coté de la piscine, parlez au " flambeur ". Il souhaite de la crème solaire. Vous récupérez le tube vide de crème solaire.

La réception

En rentrant, vous êtes abordé par le passager mystérieux qui semble en connaître d'avantage sur ce qu'il se passe à bord. Il vous invite à dîner le soir. Récupérez dans le bol sur le comptoir des patates au massepain. Passez à gauche.

La salle de restaurant

Sur TV1, vous assistez au sermon d'un membre de la secte Puritas Cordis, qui prêche pour la purification des hommes, avant la fin du Monde. De l'autre côté de la porte, il y a le portrait d'un acteur insignifiant et un cadre vide. Prenez le bouquet de roses et le décapsuleur qui sont posés sur des tables. Rendez-vous à la laverie pour préparer votre déguisement.

La coursive

Devant la laverie, un autre passager attend quelque chose. Parlez-lui. Il s'appelle Fen Li et attend son linge. Abordez le sujet du linge. En fait, il attend le signal sonore.

La laverie

Utilisez votre carte magnétique sur la cloche, pour en retirer la sonnette. Remplissez le tube de crème solaire vide avec du savon, au distributeur. Enfin, récupérez le bout de tissu qui traîne sur le panier à linge.

Parlez à Fen Li et abordez le sujet de la sonnerie qui est cassée. Mais il est très têtu. Au final, il retire son linge de la machine. La place est libre pour y mettre votre linge. Dans la machine, déposez le peignoir et les chaussettes rouges (insistez une seconde s'il le faut). Lancez la machine. Après quelques temps, vous récupérez un peignoir mouillé et déteint à cause des chaussettes rouges mouillées. Comme le sèche-linge est en panne, il faut trouver un autre moyen. Sortez et montez sur le pont supérieur.

Le pont supérieur (passerelle)

En haut de l'échelle qui monte au pont supérieur, il y a une ventilation d'air chaud. Déposez le peignoir et les chaussettes mouillées. Maintenant, votre peignoir rose est prêt à l'emploi.

La plage arrière (bar et piscine)

Dirigez-vous près de la piscine et donnez le tube rempli de savon au " macho ". Maintenant qu'il s'est tartiné de savon et qu'il bronze, profitez du moment pour lui prendre ses lunettes de soleil.

Dans votre inventaire, associez le tissu et la bouée de sauvetage pour obtenir un faux chapeau non terminé. Puis, associez les roses pour obtenir un faux chapeau. Ajoutez-y la paire de lunettes pour obtenir un costume non terminé. Enfin, ajoutez le peignoir rose et le déguisement est prêt. Equipez-vous de cet accoutrement et parlez au barman. Demandez-lui la clé de votre cabine. Il faut connaître le numéro de cabine de Mlle Jordan ! Le réceptionniste a ce genre d'informations.

La réception

Il n'y a plus de sonnette pour appeler le steward. Déposez la cloche de sonnette récupérée dans la laverie sur le boulon qui dépasse du mur, près du comptoir de la réception. Utilisez le décapsuleur pour faire tinter la nouvelle sonnette. Demandez-lui le numéro de cabine de Mlle Jordan. Donnez le poster au steward pour qu'il le range dans le casier de Mlle Jordan. Utilisez le CD comme miroir sur le comptoir, pour connaître le numéro.

La plage arrière (bar et piscine)

Rendez-vous au bar et mettez le costume. Demandez au barman la clé de la cabine n°2.

La coursive

Entrez dans la cabine de Mlle Jordan, grâce à la carte magnétique n°2.

La cabine n°2

Récupérez votre sac qui est sur le lit. Quelqu'un frappe à la porte ! Vous vous cachez sous le lit. Un homme est entré ; il converse au téléphone puis s'en va sans avoir trouvé ce qu'il cherche. Ramassez le magazine qui traîne au sol. Il est temps de demander des explications à Mlle Jordan.

La plage arrière (bar et piscine)

Abordez Mlle Jordan. Elle veut un verre de Bloody Mary pour tout vous dire. Demandez au barman la confection du cocktail. Donnez-le à Katarina. Finalement, elle s'étouffe et est conduite à l'infirmerie. Allez au restaurant pour votre

rendez-vous à dîner avec le passager de la chambre n°5. Quand tout-à-coup, par le hublot, vous apercevez le docteur se battre et tomber à l'eau. Vous racontez votre histoire au commandant. Finalement, vous allez vous coucher.

Le roof extérieur du pont inférieur (hublots des cabines)

Le lendemain, en vous rendant au hublot de la chambre n°5, vous apercevez un homme assis sur la couchette avec une perruque. Rendez-vous à la passerelle.

Le pont supérieur (passerelle)

Parlez au capitaine de ce que vous avez constaté. Il faut des preuves pour le convaincre.

La réception

Rencontrez Feng Li à la réception pour apprendre qu'il est à la recherche de stars pour les photographier. Demandez-lui de vous prêter un de ses appareils photographiques, mais il refuse.

La salle de restaurant

Déposez la photo de George Rooney dans le cadre vide.

La réception

Parlez à Feng Li de la présence de George Rooney à bord. Il vous suit sur le roof extérieur pour prendre une photographie de la pseudo-star. Mais l'homme dans la cabine est de dos. Il faut trouver une astuce pour qu'il se retourne.

La plage arrière (bar et piscine)

Le jeune Oscar joue du bongo. Parlez au barman qui écoute de la musique avec son MP3 pour échapper au bruit de la percussion des bongos. Parlez au jeune homme pour essayer de le faire changer d'activité. Rien à faire !

La salle de restaurant

Ramassez la feuille d'aluminium qui traîne par terre. Parlez au " macho " qui trône devant ses maquettes " monuments ". Il organise une tombola. Il faut construire une réplique d'un monument. Dans votre inventaire, disposez les patates au massepain dans la feuille d'aluminium pour obtenir des pommes de terre en robe des champs. De même, enveloppez les cure-dents dans de l'aluminium et associez le tout pour reproduire l'Atomium. Donnez la maquette au passager, pour récupérer la boule de loterie n°27.

La plage arrière (bar et piscine)

Donnez la boule de loterie à Oscar pour qu'il arrête de jouer du bongo. Récupérez le lecteur MP3 qui est sur le bar.

La réception

Déposez le casque du MP3 sur le microphone de la réception pour faire bouger l'homme mystérieux de la chambre 5. Maintenant, parlez à Feng Li pour qu'il accepte de prendre une photographie de Rooney.

Le pont supérieur (passerelle)

Montrez la photographie du faux docteur au commandant.

L'infirmerie

Après un passage dans la cabine n°5, vous découvrez le cadavre de Mlle Jordan, à l'infirmerie. Des coups de feu ont retenti.

Le pont supérieur (passerelle)

Le capitaine a été abattu ! Un hélicoptère survole le bâtiment pour récupérer le barman qui vous tire dessus avec son arme. Un tsunami approche du navire...

Pendant ce temps en Indonésie (1ère partie) - Sam et Max

Le campement

Max, l'ex-petit ami de Nina arrive sur l'île pour effectuer un reportage photos sur la célèbre archéologue, Sam Peters. Alors que l'équipe d'archéologues, étudie un temple antique, les choses tournent mal. De nombreux incidents successifs surviennent et les deux collègues de Sam disparaissent. Pendant la nuit, elle est kidnappée et le campement est détruit par une explosion. Heureusement Max s'en sort sans égratignure. Quel rôle joue la secte Puritast Cordis dans cette affaire ?

Le temple - Sam

Sam est enfermée dans une cage et surveillée par un garde. Il faut indiquer votre position à Max. En haut de la cage, récupérez un tube de bambou avec un câble. Dans la coupe de fruits qui est disposée au pied de la cage, prenez trois oranges. Dans votre inventaire, confectionnez un scooter orange en associant le câble et les trois oranges. Ajoutez sur le scooter le tube de bambou pour obtenir une construction mobile. Enfin, ajoutez la fusée sur la construction pour obtenir un lance-fusées mobile. Déposez le lance-fusées sur la passerelle en pente pour amener la fusée dans le feu et la déclencher.

Le campement - Max

Max remarque le feu de détresse au-dessus du temple. Commencez par recueillir dans les décombres, tout ce qui est utilisable : une plume de paon (près du totem), le drapeau bleu, une clôture et un tube de bambou (sur la gauche du campement), les documents " liste des planètes " et " traduction " (devant la tente), un casque d'ouvrier (sous la table), un beignet emballé, un ballon de baudruche, une cannette de bière et des bâtons fluo (dans le sac à dos de Sam), des piquets de tente (dans les débris de la tente), la théière (près du feu), des fleurs rouges (sur l'hibiscus).

Dans la rivière, sur son nénuphar, une grenouille attend paisiblement de voir passer une proie ; peut-être des mouches ? Les poissons remontent la rivière, en sautant hors de l'eau pour remonter la cascade. Il faudra peut-être en attraper un ? Les feuilles du jardin de Sam ont été dévorées par les limaces. La clôture n'a pas été efficace. Sur son arbre attend le petit singe qui accompagne Sam lorsqu'elle va au temple. En essayant de trouver le temple par la jungle, le petit singe avance trop rapidement. Il faut trouver un moyen pour le suivre. Frappez l'arbre d'un coup de pied pour faire tomber une papaye. Donner la papaye au petit singe ne le fera pas ralentir. Pour le suivre, il faudrait que le singe laisse une trace derrière lui, une sorte de marqueur déposé sur ses mains.

Remplissez la théière d'eau de la rivière. Ajoutez-y les fleurs rouges et déposez le tout sur les braises du feu du campement. Après quelques minutes, vous récupérez du thé à l'hibiscus qui pourrait servir de teinture rouge. Dans votre inventaire, plongez la papaye dans la bouillie rouge pour obtenir une papaye rouge. Donnez la papaye rouge au petit singe pour qu'il ait les mains rouges. Enfoncez-vous dans la jungle.

Le temple - Max

Le garde vous bloque le passage, il faut rester discret. Près de l'arbre, ramassez des baies blanches. Revenez vers l'arrière du temple. Un essaim d'abeilles est fixé sur le temple. Des lucioles virevoltent sous l'ombre des arbres. Une toile d'araignée est tendue entre les arbres. Une plante étrange qui pue la charogne semble attirer les mouches. Prenez la Rafflesia attrape-mouches. Allez dans la cour du temple et déposez la plante qui pue près du garde. La plante est

trop loin pour incommoder le garde de son odeur. Avec les piquets de tente, poussez la plante juste derrière le garde qui finit par s'asseoir sur un autre tronc d'arbre. Récupérez la Rafflesia. Maintenant, attrapez la plante gobe-mouches de Vénus. Retournez sur l'arrière du temple.

La porte du temple n'a pas de poignée ! Une pierre porte des inscriptions ; un texte étrange que vous ne comprenez pas. Lisez les notes laissées par Sam. Avec la liste des planètes, vous savez que " Vénus, la déesse de l'amour, est tout en haut ". L'inscription sur la porte du temple a été traduite par Sam. Sur la pierre, il y a 6 trous qui doivent servir pour les offrandes. La nature des offrandes et l'ordre doivent être indiqués dans le texte.

- Honorez la déesse qui règne sur tout (Vénus en haut avec la plante gobe-mouches)
- Avec ses êtres rayonnants (les lucioles)
- Et son oeil toujours ouvert (la plume de paon)
- Elle domine ses sujets : le muet (poisson silencieux comme une carpe)
- Et le sans-abri (une limace)
- Et cependant, ils ne peuvent s'en prendre qu'à eux-mêmes, pour leur triste état
- S'ils n'étaient pas aussi nombrilistes, alors ils pourraient voir les richesses à leurs pieds : l'or de la Reine (miel doré).

Pour dégager les abeilles de leur essaim, retirez le beignet de son emballage et déposez-le dans le trou du pilier du temple afin d'attirer ces dernières.
Maintenant, prenez une partie d'alvéole remplie de miel doré : rayon de miel.

Détruisez la toile d'araignée et déposez le drapeau bleu sur la branche qui surplombe afin d'empêcher l'araignée de revenir à cet endroit. Quittez ce lieu puis revenez pour récupérer les lucioles prisonnières dans la nouvelle toile d'araignée. Récupérez le drapeau bleu. Retournez au campement.

Le campement - Max

Déposez la cannette de bière dans le jardin de Sam. Ouvrez-la pour attirer les limaces. Près de la rivière, déposez la Rafflesia sur la pierre plate. Les mouches sont attirées et la grenouille vient s'en régaler. C'est l'occasion de l'attraper. Dans votre inventaire, associez la clôture et les piquets de tente pour obtenir une clôture renforcée. Plongez le tout dans la rivière pour faire sauter le poisson. Accrochez le drapeau dans la branche d'arbre qui surplombe la rivière. Vous récupérez très rapidement un poisson. Sur la cannette de bière, attrapez la limace. Il est temps de placer les offrandes dans la dalle du temple.

Le temple - Max

Déposez, dans les alvéoles de la dalle et de haut en bas, les objets suivants : gobe-mouches de Vénus (niche du haut), lucioles (niche de gauche), plume de paon (niche de droite), poisson (niche de gauche), limace (niche de droite) et rayon de miel (niche du bas). La porte du temple s'ouvre.

Quelque part en mer du nord, dans le bateau chaviré - Nina

La passerelle

Le passager est pris au piège sous une poutre en acier. Il ne pense qu'à récupérer une lettre qui a été glissée dans votre poche par Patterson sur le quai à Hambourg. Ramassez le buste qui traîne entre les papiers éparpillés. Observez la photo de la cérémonie du baptême du navire qui se trouve dans le cadre renversé. Une date est inscrite : 07-avr-75. Impossible d'ouvrir les tiroirs du classeur à dossiers sans un code. Utilisez le code suivant 7475, correspondant à la date du baptême du Calypso. Ouvrez le tiroir juste au-dessus du pupitre à code afin de l'utiliser comme marchepied. Grimpez jusqu'à l'écoutille qui se trouve au-dessus. Mais il faut s'assurer que le compartiment n'est pas inondé. Utilisez le buste pour frapper sur le panneau. Cela sonne creux. Maintenant il est possible de grimper.

La réception

Ramassez la tige en métal. Dans les documents éparpillés au sol, récupérez votre billet et une lettre mystérieuse. Remplissez d'eau l'un des bongos, à partir du jet d'eau de la brèche. Remarquez qu'une chaîne tombe de l'écoutille menant à la salle des machines. Redescendez à la passerelle.

La passerelle

Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " avant toute ". La chaîne descend jusqu'à la poutre en acier. Enroulez la chaîne autour de cette dernière. Insérez la tige en métal dans les anneaux de chaîne pour l'arrimer à la poutre. Manoeuvrez le levier des commandes machines sur la position " arrière toute ". Le passager est dégagé de son fardeau ! Placez le bongo vide près du tuyau percé où se trouve de l'huile. Versez l'eau contenue dans le bongo plein dans le trou du tuyau pour récupérer de l'huile dans l'autre bongo. Versez de l'huile sur l'écoutille colorée en jaune et noir afin de pouvoir l'ouvrir. Plongez avec le passager.

Perdue sur la côte - Nina

Vous arrivez à rejoindre la côte avec le passager. Mais il est en état d'hypoglycémie et finit par s'évanouir. Il faut trouver un aliment énergétique à base de sucre. De nombreux objets sont éparpillés sur la plage, au pied d'un éboulement de terre, certainement provoqué par le tsunami. Ramassez un maximum d'équipements qui sont dispersés sur la plage : ouvrez la valise de Nina et récupérez des vêtements secs ; ramassez des galets près des vagues ; une roue de cycle ; un gilet de sauvetage dans la caisse ; une feuille de métal ; une batterie de voiture près du rocher ; non loin un harpon ; une boîte à outils près de l'épave ; une lance à incendie ; une mallette au pied de l'éboulement ; un sac à main ; un portemanteau ; et un râteau.

Une trousse médicale est en équilibre en haut de la falaise. Associez dans votre inventaire le sac à main et les galets pour avoir un objet lourd, facile à lancer. Projetez le sac à main rempli de galets sur la trousse de secours. Vous récupérez la trousse médicale et deux seaux vides. Regardez ce qu'il y a dans la trousse de secours : des bandages. Ouvrez la mallette pour récupérer des documents et une barre de chocolat. Le passager n'est pas en condition pour mâcher quoi que ce soit en ce moment. Il faut lui trouver quelque chose à boire. Sur la plage, il y a un tonneau rempli de liquide inflammable. Il faut faire chauffer de l'eau pour ramollir la barre en chocolat. Pour allumer le feu dans le tonneau, il faut une flamme. Utilisez le harpon sur le poteau électrique afin de réaliser un marchepied. Pour ouvrir la boîte à outils utilisez dans votre inventaire de l'acide de la batterie. Grimpez au poteau électrique pour en couper l'alimentation. Déposez les documents à l'extrémité du câble haute tension. Remontez au poteau électrique pour créer une étincelle et allumer les documents. Avec le râteau et la feuille de métal, fabriquez une pelle artisanale. Utilisez la pelle sur le petit feu pour acheminer les documents enflammés jusqu'au tonneau. Maintenant, un bon foyer brûle dans le tonneau. Pour remplir un des seaux en eau de mer, il faut l'envelopper dans les bandages, pour filtrer le liquide. Dans votre inventaire, associez le seau d'eau et le portemanteau. Déposez-les au-dessus du feu. Jetez la barre chocolatée dans le seau. Vous obtenez de l'eau chocolatée. Donnez le liquide obtenu au passager.

Le Vicaire David Korell vient de Berlin ; il enquête sur les sectes dont Puritas Cordis... Il mentionne la prophétie de " Zandona " qui prédit une série de désastres, avant l'apocalypse. Une lettre contenant des informations est passée de mains en mains : soeur Elise, frère Matthew, Monseigneur Parrey, Pr Patterson et maintenant Nina. Il faut rejoindre Gatineau où se trouve la clé de ce mystère. Le Vicaire vous aide à passer de l'autre côté de l'épave.

Ramassez le sac à dos, se trouvant au pied de la falaise. Il y a une carte du nord de la France à l'intérieur. Il manque la roue avant de la moto pour pouvoir la déplacer. Dans votre inventaire, enveloppez la lance incendie autour de la roue de cycle pour obtenir une roue de tuyau. Ajustez la nouvelle roue sur la moto. Déplacez la moto près du bateau. Avec les outils de votre boîte, détachez le moteur de la moto pour le fixer sur le bateau. Utilisez le gilet de sauvetage sur le bateau, pour surélever ce dernier. Fouillez dans les éboulements de la falaise avec votre pelle, pour récupérer une pale de ventilateur. Fixez la pale de ventilateur sur le moteur du bateau pour improviser une hélice. Avec de l'acide de batterie, ouvrez la valise qui traîne sur la plage. Vous trouvez un appareil photo numérique et un costume sec. Donnez le costume au Vicaire pour qu'il se change. Rejoignez-le de l'autre côté de l'épave.

Prenez une photographie du panneau indicateur de direction, planté en haut de la falaise. Maintenant, observez la carte de votre inventaire ; il y est indiqué la ville de Gatineau. Parlez au Vicaire de Gatineau avant de repartir en mer et de remonter la Seine vers Gatineau.

Pendant ce temps en Indonésie (2nd partie) - Sam et Max

Le temple - Max

Il fait sombre dans le temple. Posez le casque d'ouvrier sur Max. En face, il y a un panneau de contrôle avec 3 rangées de boutons. Il faut sélectionner un bouton par rangée ; il y a donc trois boutons à sélectionner. Les symboles représentés sur les boutons, correspondent aux symboles présentés sur la liste des planètes. Sur la droite, il y a une peinture murale. Des traits de couleur sont dessinés ; cela ressemble à des symboles superposés comme ceux présentés sur la liste de planètes. Il n'est pas évident de les reconnaître sans les dissocier. Un éclairage de couleur fera l'affaire. Déposez sur la lampe du casque le ballon de couleur verte et regardez le symbole qui se distingue sur la peinture murale : Vénus. Changez de filtre et déposez le drapeau bleu sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Neptune. Pour fabriquer le filtre rouge, il faut plonger le film alimentaire du beignet dans la théière, contenant la bouillie rouge. Déposez le film alimentaire rouge sur la lampe du casque. Le symbole qui apparaît correspond à Junon. Revenez face au panneau de contrôle ancien et enfoncez dans l'ordre les trois boutons correspondant à la hiérarchie divine : Vénus, Junon et Neptune. Une paroi coulisse laissant apparaître l'envers du visage de la statue du temple.

Il est maintenant possible de diriger Max ou Sam en sélectionnant l'icône dans la barre d'inventaire.

La cour du temple - Sam

Demandez au garde de vous donner un fruit. Il refuse et vous provoque en mangeant le fruit demandé.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et transmettez à Sam, par le trou formant la bouche de la statue, les baies blanches et le tube de bambou.

La cour du temple - Sam

Sélectionnez Sam et avec le tube de bambou, aspirez une framboise, contenue dans la coupe de fruits. Dans votre inventaire, déposez une baie blanche dans la framboise. Vous obtenez une framboise empoisonnée. Jetez le fruit dans la coupe. Demandez au garde de vous donner une framboise. Les effets du poison sont très rapides.

Le temple - Max

Sélectionnez Max et déposez dans les yeux de la statue, les bâtons fluo rouges. Mais ce n'est pas suffisant pour le faire fuir. Déposez maintenant la grenouille dans la bouche de la statue. Ça y est !

La cour du temple - Max

Une fois Sam libérée, vous ramassez la clé tombée par le garde en fuyant. Elle permet d'ouvrir la seconde porte, à l'intérieur du temple. Derrière se trouve une bombe prête à faire sauter le bouchon du volcan. La fuite du danger se termine aux pieds de deux soldats de la secte. Vous êtes fait prisonnier.

Les ruines de Gatineau - Nina

Les fouilles

Arrivé dans les fouilles de Gatineau, vous devez chercher tout ce qui concerne un Saint, selon les indications de la lettre de soeur Elise. Le Vicaire vous remet un croquis. Parlez au géomètre de ses activités et de ce que vous recherchez. Gatineau va devenir un parc d'attractions. Des archéologues ont peut-être manqué quelque chose de capital ? Partez découvrir le site de Gatineau.

Le snack

Pour en apprendre davantage sur l'histoire de Gatineau, regardez le panneau d'informations et sélectionnez le thème de la conférence. Une petite trappe est vissée. Elle doit renfermer le système de haut-parleur. Ramassez le verre en carton et une feuille d'aluminium qui traînent par terre. Il n'y a personne dans la fourgonnette. Prenez un biscuit chinois dans le bol du snack et mangez-le. Le biscuit contient un proverbe chinois, inscrit sur un message enroulé. Prenez-en un autre pour découvrir le message suivant. Finissez le bol pour obtenir les 4 proverbes.

Le parking (entrée du site)

Une enseigne volumineuse indique que c'est l'entreprise " Lazare Construction " qui va réhabiliter le site. A droite de l'enseigne est fixée une représentation en plastique d'une grosse pierre. Récupérez le miroir qui est accroché à la vitre de la roulotte. Sur la petite table au pied de la roulotte, empruntez un couteau de poche, un niveau à bulle avec un pointeur laser intégré, un câble électrique et un sac de linge. Deux véhicules sont garés le long de la chute de terre. Poursuivez le chemin, jusqu'à la statue.

La statue

Le Vicaire vous rejoint. La statue représente un Saint. Son bras tendu indique la voie à suivre selon la lettre d'Elise. Pendant que le Vicaire déchiffre l'inscription, posez le niveau à bulle sur le bras de la statue et suivez le rayon laser.

Le parking (entrée du site)

Le rayon laser est interrompu par le poteau indicateur. Comme ce dernier n'est pas démontable, il faut repositionner le rayon de telle façon qu'il soit aligné avec le bras de la statue. Faites pivoter le panneau indicateur, dans l'axe du faisceau (3 fois par la gauche). Récupérez le niveau à bulle sur la statue et revenez le placer sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon est maintenant bloqué par la camionnette du snack. Le commerçant est revenu ; parlez-lui. Il doit rester sur la zone du chantier, tant qu'il y a un ouvrier sur place. Sinon, il devrait payer une amende. Donc, il attend que le géomètre parte avec sa Jeep. C'est le seul moyen de dégager le snack. Retournez voir le géomètre.

Les fouilles

Parlez au géomètre de sa Jeep. Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau d'éboulement.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le panneau de parking puis, posez le panneau d'éboulement sur le piquet.

Les fouilles

Parlez au géomètre à propos de sa voiture, stationnée devant le panneau d'éboulement, sous la chute de terre. Cela ne suffit pas à faire déplacer la Jeep.

Le parking (entrée du site)

Avec votre couteau de poche, dévissez le faux rocher de l'enseigne publicitaire de " Lazare Construction ", puis déposez-le dans l'épave, sous la chute de terre.

Les fouilles

Parlez à nouveau au géomètre de son véhicule mal stationné. Mais il ne changera pas d'avis, sauf si son horoscope l'y

incite.

Le snack

Donnez le message " Si vous négligez l'avertissement et ignorez l'infortune de votre voisin, la ruine s'abattra sur vous " au Chinois pour qu'il fabrique un nouveau biscuit. Quelques minutes plus tard, vous récupérez un biscuit chinois frais.

Les fouilles

Donnez le biscuit au géomètre pour qu'il prenne conscience du changement d'augure de son horoscope. Parlez-lui de sa Jeep pour qu'il la déplace enfin.

Le snack

Maintenant que le géomètre a déplacé sa voiture, faites croire au Chinois qu'il a quitté le chantier. Une fois la place libérée, le rayon laser s'éteint, les piles sont à plat ! Avec votre couteau de poche, ouvrez la trappe du panneau d'informations pour récupérer les piles.

Le parking (entrée du site)

Attrapez le niveau à bulle et dans votre inventaire, changez les piles. Reposez le niveau à bulle, sur le panneau indicateur.

Le snack

Le rayon laser est stoppé maintenant par le panneau d'informations. Pour détourner le rayon, enroulez le câble électrique autour du miroir et fixez ce dernier sur le crochet de la grue. Remplissez le petit sac de linge avec de la terre, prise au sommet d'une taupinière. Déposez le sac rempli de terre sur le miroir suspendu au crochet. Placez la feuille d'aluminium sur la taupinière, située sous le panneau d'informations. Le rayon laser est maintenant braqué sur les ruines.

Les fouilles

Avant de s'éteindre à nouveau, le laser pointait sur les décombres. Pour déplacer les lourdes pierres, il faudrait un équipement mécanisé de chantier. Demandez au géomètre de vous aider. Il ne fera rien sans y trouver un intérêt réel. Enroulez le gobelet en carton d'une feuille d'aluminium, et dissimulez le nouvel objet dans les décombres de pierres. Indiquez au géomètre la présence d'une coupe en argent sous le tas de pierres. Le géomètre va tout mettre en oeuvre pour la récupérer et dégager, par la même occasion, l'entrée des fondations du château.

La cave à vin

Encastré dans le mur se trouve un mécanisme avec 3 roues. Les 3 trous doivent être alignés. Le bouton de droite fait tourner les 3 roues simultanément ; celui du centre fait tourner les 2 roues (celle d'en haut et celle de gauche) ; enfin le bouton de gauche fait tourner la roue de gauche. Commencez par positionner au centre du dispositif le trou de la roue de droite en appuyant sur le bouton de droite. Localisez le trou de la roue du haut en appuyant sur le bouton du centre. Et positionnez le trou de la roue de gauche en appuyant sur le bouton de gauche. La superposition des 3 trous permet de découvrir une cache contenant une chevalière en or.

Regardez de plus près le panneau en bois qui est en haut du tonneau. Il y a des boutons encastrés dans le panneau, mais tout est bloqué. Déposez la chevalière dans la fente, se trouvant à gauche du panneau de bois. Les boutons du panneau sont maintenant sortis. Le Vicaire vous rejoint et vous informe de ses découvertes. La statue représente Saint Austrebert de Rouen. Sur le panneau de bois, il faut enfoncer les boutons dans l'ordre pour former le nom AUSTREBERT. Il n'y a qu'une seule combinaison.
Le tonneau s'ouvre et vous ramassez une lettre adressée au Cardinal Coubertin à Paris. Elle révèle que le prophète Zandona et sa secte Puritas Cordis ont réduit Gatineau en cendres. Il faut aller aux archives secrètes du domaine du

cardinal pour anticiper les prochains actes de Puritas Cordis.

Un château en France - Max

Max est le prisonnier de Pat Shelton. Ce dernier souhaite identifier Nina d'après une photographie.

Paris - Nina

Les ruines des archives secrètes

Il ne reste que quelques murs des archives secrètes. Une pierre bleue " roi blanc " est coincée dans le pilier, dessertissez-la ; mais sous votre poids, la dalle s'effondre et vous tombez dans une cave, décorée d'une pierre sculptée d'un emblème. Certaines lettres peuvent pivoter, mais vous n'avez aucun indice. La grosse porte en pierre ne peut pas être ouverte à mains nues. Appelez à l'aide, pour qu'on vienne vous chercher. Un clochard vient vous sauver, en glissant jusqu'au fond du trou un banc de bois. Le clochard est assez cultivé et vous renseigne sur les archives du Cardinal Coubertin. Un exécuteur testamentaire du nom de Michel a servi le Cardinal jusqu'à sa mort en 1663 ; il est lui-même décédé 10 ans plus tard. Il est enterré dans le cimetière. Récupérez dans le tas de compost une bougie rouge et un piquet. Il faut retrouver la tombe de ce Michel.

Le cimetière

Pour naviguer dans les allées du cimetière, il faut connaître la personne recherchée.

Année de l'enterrement : 1670, soit dix ans après la mort du Cardinal.
Classe sociale : pauvre.
Age du défunt : vieux, car il a bien plus de 40 ans.
Situation de famille : femme ! C'est la raison pour laquelle Michelle était toujours emmitouflée, non reconnaissable. Seul le Cardinal connaissait son identité.

Sur la pierre tombale " Michelle de Saint-Maillefert / 1605-1673 " est sculpté. Les lettres " S ", " a " et " f " sont inclinées. Cette inclinaison doit être reproduite sur la pierre se trouvant dans la cave des ruines.

Les ruines des archives secrètes

Positionnez les lettres " S ", " a " et " f ", comme indiqué sur la pierre tombale. Il y a 3 " S " à faire pivoter. Le passage s'ouvre. Il y a une autre pièce, de l'autre côté du gouffre. Sur le palier qui surplombe le gouffre se trouve une vieille carte correspondant à la France d'aujourd'hui.

Il y a une légende :

" Le roi était dans une terrible situation. Il devait se retirer en Provence, mais l'avenir s'annonçait sombre. La jacquerie s'étendait au nord, et les renforts de Navarre, qui venaient de traverser la frontière, étaient bloqués à l'est par une vaste forteresse. Cependant, son puissant adversaire restait à observer le spectacle depuis ses domaines de Bretagne ". Une mosaïque tapisse le sol. Elle est constituée d'un plateau 4 x 4, supportant des pierres ; mais il en manque 5. La pierre bleue " roi blanc " s'insère parfaitement dans les orifices. Il faut sûrement en trouver 4 autres. Retrouvez le clochard et parlez-lui de la mosaïque. Il vous apprend que les pierres issues des ruines ont servi à reconstruire des bâtiments après la guerre.

Une carte s'inscrit dans votre inventaire pour faciliter vos déplacements.

Le pont

Parlez au balayeur. Il refuse de balayer sous la pluie de l'autre côté du pont. Fouillez dans le tas de feuilles pour

récupérer une pièce de 5 cents et une tétine. De l'autre côté du pont, sous la pluie, le sol est vraiment sale. Remarquez la présence de deux canards sur la Seine. Rendez-vous à la station de métro.

La station de métro

Engagez la conversation avec le passant. C'est un Italien ; il attend ses amis. La voiture de sport rouge est la sienne. Elle a une vilaine égratignure sur le capot. Entrez dans la station aérienne. Remarquez au plafond la peinture qui s'écaille. Il faudra la faire tomber pour savoir s'il s'y dissimule une pierre bleue. Il y a aussi une fontaine à sec. Ramassez l'ours en peluche qui traîne au bout du quai. Sur la façade du kiosque, récupérez le panneau. Il y a un distributeur de chewing-gums, mais vous n'avez pas assez de monnaie pour en acheter. Ramassez le parapluie en mauvais état, avec un embout pointu. Sur le mur se trouve le pupitre de commandes de la fontaine, mais il n'y a pas d'eau. Essayez de relancer le mécanisme de l'horloge, mais elle s'arrête aussitôt. Regardez au travers du cadran de l'horloge par le trou du vitrail. Déposez sur la grande aiguille la bougie pour déclencher l'alarme de la voiture. Remontez le mécanisme de l'horloge. Lorsque l'alarme se déclenche, les amis de Rossi passent en voiture et se trompent d'itinéraire. Par la même occasion, le véhicule passe dans la flaque d'eau sur le pont et éclabousse le balayeur. Vous suivez Rossi jusqu'au parc public.

Le parc public

Ramassez le journal situé sous le banc. Il est écrit que les naufragés du Calypso ont été sauvés. Il y a aussi une publicité de la secte Puritas Cordis. Sur la gauche, ramassez un hula-hoop et une balle de tennis. Parlez au clochard qui est sur le banc. Il a besoin de nourriture pour arrêter de boire. Il vous indique que le zoo va ouvrir ses portes et qu'il y a dans le parc une fontaine à souhait.

Le zoo

Regardez la statue et ramassez la bouteille de vernis à ongles rouge qui se trouve à côté. Récupérez la cannette de soda, localisée sous le banc de gauche. Parlez au gardien du zoo. Il vous indique qu'il y a bien une pierre bleue dans l'enclos des crocodiles. Quant aux baguettes, elles servent à nourrir les canards. Vous ne pourrez en prendre une que lorsque les canards seront là. Prenez le chemin vers le bassin des crocodiles. La pierre bleue est visible sur le côté du socle où se trouve justement un crocodile. Sur la pancarte explicative, il est précisé que le crocodile défend son territoire, en émettant des vibrations sous l'eau. Ramassez par terre une corne qui sert à imiter le cri des canards (utilisez la corne sur Nina pour émettre un son). Sur la droite se trouve l'enclos des éléphants. Ramassez la boîte vide de cacahuètes. Il y a un nid d'oiseau abandonné sur la branche de l'arbre. Traversez le zoo jusqu'à l'enclos des singes. Dans l'enclos se trouvent une boîte de cacahuètes pleine et un ballon. Mais le singe ne veut rien savoir. Retournez voir le gardien. Il vous apprend que le singe est un cancre et qu'il imite sous l'effet d'une baguette d'entraînement. Placez-vous face à la cage des singes et montrez au singe le piquet. Il réagit aussitôt. Placez le cerceau Hula-hoop dans la fissure et déposez le piquet dans le trou. Positionnez la cannette sur le piquet. Passez dans le cerceau. Le singe fait de même avec son pneu. Jetez la balle de tennis sur la cannette. Le singe fait de même avec la boîte de cacahuètes. Ramassez-la. Près de l'enclos aux éléphants, jetez la boîte de cacahuètes dans le nid. L'éléphant bouscule l'arbre qui s'effondre dans l'enclos des crocodiles. Pour éloigner le crocodile de son piédestal, jetez l'ours en peluche dans l'eau du bassin. Pour distraire le crocodile, démarrez le moteur de l'embarcation. Grimpez sur l'arbre tombé pour récupérer la pierre bleue " tour noire ".

Le parc public

Il faut maintenant attirer les canards jusqu'au zoo. Placez-vous dans le parc public et appelez ces derniers à l'aide de la corne.

Le zoo

Placez-vous près du bassin des crocodiles, pour appeler à nouveau les canards. Maintenant que les canards sont arrivés, parlez au gardien du zoo et récupérez une baguette de pain. Trempez la baguette dans le bidon de lait pour la ramollir.

Le parc public

Donnez la baguette détrempée au clochard. En contrepartie, vous récupérez la bouteille d'alcool. Parlez à Rossi. Il est complètement déprimé. Parlez-lui de la fontaine aux souhaits. Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Mais le miracle n'a pas eu lieu. La voiture de Rossi est toujours rayée. Récupérez votre pièce.

La station de métro

Utilisez votre vernis à ongles sur la voiture pour effacer la rayure sur le capot. Ramassez la bougie rouge, si ce n'est déjà fait.

Le pont

Maintenant que le balayeur est trempé, il a nettoyé l'autre côté du pont. La pierre bleue est apparente. Utilisez le parapluie pour extraire la pierre " pion noir ".

Le parc public

Jetez la pièce de 5 cents dans la fontaine. Cette fois-ci, Rossi retrouve sa voiture en meilleur état.

La station de métro

L'égratignure est presque partie. Avec un peu plus d'argent, le résultat sera peut-être meilleur. Rossi part jeter 10 cents dans la fontaine.

Le parc public

Allez récupérer les deux pièces de monnaie de 10 cents et de 5 cents.

La station de métro

Mettez 10 cents dans le distributeur de chewing-gums pour obtenir une boule de gomme.

La prison du poste de police

Observez les cellules de dégrisement. L'une d'elles renferme une pierre bleue. Parlez à la policière, à propos des cellules. Mais il faut être " bourré " pour y accéder ! Afin d'éviter de vous faire enfermer dans la mauvaise cellule, il faut enfoncer le chewing-gum dans la serrure de la première cellule. Puis, buvez une bonne rasade d'alcool et parlez à la policière pour qu'elle pratique un prélèvement d'alcoolémie. Profitez que vous êtes seule, pour déposer de l'alcool dans la seringue de prélèvement sanguin. L'analyseur est formel, vous êtes à 3,7gr/litre ! Vous êtes finalement enfermé dans la bonne cellule. Récupérez le ballon crevé et la cuillère. Utilisez celle-ci sur la pierre bleue pour la dégager. Mais ce n'est pas assez discret. Demandez à l'autre prisonnier de jouer de l'harmonica. Mais, il vous pose une devinette :

Le premier chiffre est entre 1 et 5 ; ce chiffre n'est pas représenté dans la cellule. Il y a une porte, deux lits, trois crochets et quatre pieds de chaise. La solution est donc 5.
Le deuxième chiffre est impair et retient Nina en cellule. Il y a 9 barreaux à la fenêtre.
Le troisième chiffre permet de se dresser, sans pouvoir marcher.
Il y a 4 pieds de chaise et les deux pieds de Nina ; soit 6 pieds.

Pendant que le tôlard joue de l'harmonica, descellez la pierre bleue " roi noir " avec la cuillère. Frappez à la porte pour sortir.

Le parc public

Allez à la fontaine pour remplir le ballon d'eau.

La station de métro

Déposez l'eau contenue dans le ballon, pour remplir la fontaine de la station. Commandez les jets de la fontaine, à partir du pupitre de contrôle. Les nombreux jets n'atteignent pas le plafond de la station. Il faut boucher plusieurs trous, pour augmenter la puissance des jets restants. Colmatez des trous de la fontaine avec la bougie et la tétine. Activez à nouveau la fontaine. L'eau a rincé la peinture du plafond. Utilisez le parapluie, pour faire tomber la pierre bleue " cavalier blanc ".

Les ruines des archives secrètes

La lecture de la légende de la carte permet de placer les pierres bleues au bon endroit. Il y a une correspondance entre les régions de la carte et les 16 emplacements sur l'échiquier.

- Le roi devait se retirer en Provence : déposez le " roi blanc " sur Provence.
- La jacquerie s'étendait au nord : déposez le " pion noir " sur Dauphiné.
- Les renforts de Navarre : déposez le " cavalier blanc " sur Navarre.
- Etaient bloqués à l'est par une vaste forteresse : déposez la " tour noire " sur Toulouse.
- Son puissant adversaire observe le spectacle depuis la Bretagne : déposez le " roi noir " sur Bretagne.

La bibliothèque secrète du Cardinal

Une passerelle descend du plafond et permet d'accéder aux archives secrètes du Cardinal Coubertin. Le Vicaire vous rejoint. La traduction du livre, rédigé en latin, explique les origines de Puritas Cordis. La prochaine cible de Puritas Cordis est l'assemblée générale des Nations Unies à New York. Pat Shelton et son sbire mettent un point final à vos investigations. Vous êtes prisonnier de la secte.

Un château en France - Max et Nina

Les geôles - Max

Ramassez la pomme qui traîne dans la paille. Lancez cette dernière sur la pince à ordures pour la faire tomber. Vous récupérez la pince à ordures. Avec la pince, attrapez la porte du fourneau.

Le centre de commandement - Nina

Vous êtes conduit devant Pat Shelton et retrouvez, par la même occasion, Nina. Pat Shelton vous dévoile ses plans. Quelle que soit la réponse de Nina, Max sera sauvé de la balle par la porte métallique du fourneau qu'il porte sur lui.

L'arrière-cour - Max

Récupérez le vase qui se trouve sur la tombe du chien et la pelle, le long du mur. Remarquez les empreintes correspondant à un itinéraire de patrouille. Utilisez le passage.

Le passage couvert - Max

Parlez à Nina à travers les barreaux de la geôle.

Les geôles - Nina

Appelez le garde par la porte. Le garde n'est intéressé que par le football. Vous vous plaignez du froid, mais le garde jette un oeil au thermomètre et constate une température de 20°C.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pelle sur la souricière, pour récupérer un morceau de fromage. Passez par la fenêtre, pour entrer dans la réserve.

La réserve - Max

Sur les étagères, récupérez un spray-glacé, un polaroïd et deux sacs de toile. Sur la machine à coudre, ramassez une console de jeu. Au-dessus, fixé au mur, récupérez un cintre. Allumez la télévision, mais l'image est brouillée. Utilisez le cintre en guise d'antenne TV. Ressortez par la fenêtre et traversez l'arrière-cour, jusqu'à la cour centrale.

La cour centrale - Max

Un garde surveille la porte des geôles. Sur l'angle du mur se trouve un thermomètre. Utilisez le spray-glacé sur celui-ci, pour faire chuter la température à 8°C.

Les geôles - Nina

Appelez une nouvelle fois le garde par la porte. Vous vous plaignez encore du froid, et le garde constate qu'il ne fait que 8°C. Il vous remet un capuchon noir, identique à celui des membres de la secte.

Le passage couvert - Max

Utilisez la pince à ordures pour récupérer le capuchon porté par Nina. Revêtez le capuchon pour vous confondre avec les autres membres de la secte.

La cour centrale - Max

Parlez au garde. Il ne s'intéresse qu'au foot et à la soupe au fromage. Utilisez le polaroïd pour photographier les symboles étranges gravés sur le banc. Ramassez une poignée d'ail pour la soupe.

La réserve - Max

Déplacez la télévision sur le lutrin, orientez-la vers la fenêtre et allumez-la.

L'arrière-cour - Max

Utilisez la pelle pour briser ce qui reste de la niche calcinée du chien. Récupérez les débris dans un des sacs pour obtenir un sac de charbon de bois.

La cour centrale - Max

Parlez au garde jusqu'à ce qu'il s'en aille faire sa ronde et qu'il reste scotché devant l'écran de télé.

Les geôles - Max

Il faut ouvrir la grille de la geôle. Mais vous ne connaissez pas le code de déverrouillage. Donnez la photo des symboles à Nina, mais il fait trop sombre pour distinguer ce qui est gravé sur le banc. Dans votre inventaire, associez la photo et la console de jeu pour bénéficier du rétroéclairage. Donnez le tout à Nina pour qu'elle déchiffre les symboles : " Blanche Neige ... football ... diable ". Il faut rapprocher ces informations de la rangée de livres et des magazines de la réserve : " Blanche neige et les 7 Nains " ; " 666 - le chiffre du diable " et " football - 11 amis ". Sur le clavier, entrez le code : 711666.

La réserve - Max

1.Cachez Nina dans l'autre sac de toile. Déposez le charbon de bois dans le sac de Nina.

La cour centrale - Max

Un autre garde est maintenant posté devant la porte du centre de commandement. Discutez avec lui. Montrez-lui le sac contenant Nina et le charbon de bois. Vous entrez dans le cellier.

Le cellier - Nina

Récupérez sur les étagères un vieux casque, des mouchoirs en tissu et une bouteille de vin. Ramassez quelques morceaux de charbon. Il vous est impossible de passer de l'autre côté de la cave, sans être remarqué par le perroquet. Donnez les mouchoirs en tissu à Max pour qu'il confectionne une toile.

La réserve - Max

Utilisez les mouchoirs en tissu sur la machine à coudre, pour obtenir un drap.

L'arrière-cour - Max

Retournez dans l'arrière-cour, pour donner le drap à Nina. Donnez aussi à Nina les ingrédients pour la soupe au fromage : ail et fromage. Et passez-lui la pince à ordures et le vase.

Le cellier - Nina

Dans votre inventaire, associez la pince à ordures avec le drap. Déposez le drap sur la cage du perroquet. Récupérez les médailles d'or accrochées sur le mur, près de la cage. Mettez du charbon dans le fourneau pour allumer le foyer. Associez dans votre inventaire le casque avec l'ail, le fromage et le vin. Déposez le casque contenant la soupe sur les plaques du fourneau. Transférez une partie de la soupe dans le vase. Donnez les médailles d'or et le vase rempli de soupe à Max.

La cour centrale - Max

Donnez le vase de soupe au fromage au garde. Il se dirige vers la geôle pour déguster sa soupe.

Les geôles - Max

Il vous est impossible d'approcher le bouton d'alarme, tant que le garde est à proximité. Cachez les médailles en or dans la paille des cellules. Parlez au garde des lueurs dans la paille. Profitez de l'occasion pour déclencher l'alarme.

Le centre de commandement - Nina

Pour éloigner Pat Shelton du pupitre de contrôle, jetez-lui le reste de la soupe brûlante. Appuyez sur le bouton vert et inscrivez des chiffres au hasard pour modifier la fréquence radio. Appuyez sur le bouton mauve pour désactiver le système d'alarme. Appuyez sur le bouton rouge pour lancer la procédure d'autodestruction. Il faut un code à 7 chiffres. Remarquez l'existence d'un combiné téléphonique à touches. A chaque chiffre correspondent plusieurs lettres. Convertissez le nom du prophète " ZANDONA " en numérique : 9152551. Vous retirez la carte magnétique du lecteur pour éviter que Pat Shelton ne désactive le processus.

Dans la suite de l'action, Nina changera automatiquement d'étage pour éviter les balles tirées par Shelton. Au niveau inférieur, ramassez le bidon d'huile. Il est obturé pas un bouchon rouillé ! A gauche du pupitre de contrôle, passez le bidon par la fenêtre pour qu'il se retrouve criblé de balles. Versez l'huile du haut de l'escalier. Basculez la statue dans l'escalier pour bloquer l'accès.

Max arrive en hélicoptère pour sauver Nina de l'explosion. Tous deux profitent de vacances bien méritées.

Secret Files : Tunguska

© Deep Silver / Keen Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Berlin

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Le scientifique Vladimir Kalenkov a disparu sans laisser aucune trace. Sa fille Nina part à sa recherche.

Le bureau de Kalenkov est sans dessus dessous. Les classeurs ont été vidés de leurs dossiers. Sur la table, vous récupérez un morceau de pierre. Il y a une lueur rougeâtre à l'intérieur ! Appelez la police avec le téléphone du bureau. Mais l'opératrice refuse de déclencher des secours dans de telles circonstances ! Un flacon de verre est posé sur la machine d'analyse des échantillons de pierre. Récupérez-le. Vous ramassez aussi un bol en porcelaine qui se trouve sur la paillasse au centre de la pièce. La carte fixée au mur derrière l'écran d'ordinateur présente un bout de Sibérie. Cet endroit semble intéresser le père de Nina. Le carreau de la vitrine de pièces est brisé. A l'intérieur, vous remarquez un compartiment vide ; il manque une pièce dans l'un des logements. La note punaisée près des compartiments, indique sous forme d'énigme, la façon dont doivent être rangées les pièces. Le radiateur sous la fenêtre est tiède. La valve du radiateur permet d'évacuer l'air contenu dans le circuit d'eau. Par terre, vous ramassez une photographie déchirée que vous placez dans votre journal. Apparemment, lors de l'une des expéditions de votre père en 1958, il y avait une seconde personne, mais qui ? Et pourquoi la photo a-t-elle été déchirée ? Le certificat du prix de l'académie des sciences Russes est encadré et fixé au mur. A côté, se trouve une photographie du mariage de vos parents. Votre mère est décédée depuis. Quittez le bureau du Professeur et avancez vers celui d'où jaillit une musique très bruyante.

Le musée, le couloir du 1er étage

Lisez l'affichette fixée au mur à droite de la porte. Elle porte le nom de Max Gruber. Frappez à la porte, mais la musique couvre largement l'appel. La porte est fermée de l'intérieur. Récupérez un morceau de plante Aloé Véra. L'eau gargouille dans les radiateurs du couloir. Quelques informations sans importance traînent sur le tableau d'affichage. Juste à droite, se trouve une boîte à fusibles. Elle est fermée. Dirigez-vous vers la sortie pour atteindre le hall d'exposition des dinosaures.

Le musée, le hall d'exposition

Au centre, trône un Tyrannosaure. Sur l'angle du mur de gauche, il y a un plan d'évacuation, mais il n'est pas à jour suite aux travaux de rénovation du musée. A côté du présentoir, figure la liste des employés du musée. A l'opposé, il y a une lampe pour éclairer la salle d'exposition. Dirigez-vous de l'autre côté du musée vers le Tricératops. Vous pouvez discerner le bruit d'une personne effrayée ! Regardez de plus près le piédestal de la statue du Tyrannosaure. Il y a une porte secrète. Ouvrez-la. Vous découvrez Eddy, complètement paniqué. Il dit avoir vu des formes sous des capes noires ! Il court se réfugier dans une autre pièce du musée. En regardant bien par terre, où se trouvait Eddy, il y a une clé. Récupérez-la. Un diagramme présente la théorie de disparition des dinosaures.

Le musée, le couloir du 1er étage

Il faut maintenant rencontrer Max. Une idée consiste à mettre sa musique en sourdine en coupant l'alimentation électrique. Avec la clé d'Eddy, allez ouvrir la boîte à fusibles et coupez le jus.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Vous faites connaissance avec Max. Vous lui expliquez la situation mais pour l'instant, il n'a pas d'éléments de réponse à vos interrogations.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

En retournant dans le bureau de votre père, vous rencontrez l'inspecteur Kanski. Vous expliquez la situation. Mais l'inspecteur insinue des hypothèses désobligeantes. Vous vous séparez en mauvais termes.

Le musée, la rue d'en face

Max compatit et vous souhaite bonne nuit. L'entrée du musée est encadrée par deux statues représentant des sauriens. Une banderole de présentation est disposée au-dessus de l'entrée pour annoncer le contenu de l'exposition. Au pied de l'échafaudage, vous ramassez un éclat jaune en verre d'une des lampes du chantier de rénovation. Utilisez votre trousseau de clés pour ouvrir la selle de votre moto. Récupérez votre téléphone portable et vos lunettes de soleil. Enjambez votre deux-roues pour rentrer à la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Quelqu'un est là ! Soudain vous êtes lâchement assommée d'un coup de poing. Une fois remise de vos émotions, explorez la demeure de votre père. Les classeurs ont été fouillés, le cambrioleur a sûrement trouvé des dossiers intéressants. En regardant de plus près le bureau, vous ramassez un crayon, une part de pizza et une salière. Le radiocassette est hors d'usage ; de plus, il n'y a pas de cassette dans le lecteur.
En tapotant sur le clavier de l'ordinateur, vous bloquez le système sur le mot de passe ! Mais quel est-il ? Il y a probablement un indice non loin. Les notes punaisées sur le mur n'apportent rien d'intéressant. Par terre, aux pieds de l'armoire se trouve un baladeur. Ramassez-le et récupérez les piles qu'il contient. L'intérieur de l'armoire ne renferme rien d'important. Prenez le livre qui se trouve dans le tiroir posé sur le lit. Ouvrez-le pour découvrir qu'il renferme en son centre, un petit coffre. Ce dernier est verrouillé par une serrure ! Il n'y a rien d'autre sur le lit. Approchez-vous de l'aquarium ; il y a une clé plongée dedans, mais la grille vous empêche de l'attraper. Enfin, soulevez le coin gauche du tapis. Un trou dans le plancher permet de distinguer un objet. Mais l'espace est trop restreint pour passer la main. Sortez dans la cour.

La maison de Vladimir, la cour

Sous la fenêtre de la maison, le treillis a été abîmé. Le voleur est sûrement passé par là. En fouillant la poubelle, vous récupérez un gant en caoutchouc et un rayon de roue de vélo. Dans un coin de la cour, vous récupérez une poignée d'un seau rempli d'eau. Prenez la pompe à air qui se trouve sur le vélo. Dans la caisse du garage, vous ramassez un adhésif double face et un tube de colle. Plusieurs mégots sont éparpillés par terre autour de la plaque d'égout. Entrez dans la maison.

La maison de Vladimir, l'étage

Grâce au rayon de la roue de vélo, vous réussissez à attraper une cassette audio coincée entre les lattes du plancher. Déposez la cassette dans le lecteur et écoutez le message enregistré. C'est un code ! "Sur la voiture le premier et le dernier, de l'entrée au souterrain un quart des trous et ensuite les gardiens de mon oeuvre". Cela fait 4 informations à trouver. C'est juste ce qu'il faut pour débloquer le mot de passe de l'ordinateur. En réfléchissant bien, il faut regarder la plaque d'immatriculation de la voiture et noter le premier (2) et le dernier chiffre (3). La grille d'égout comporte seize trous. Le quart représente 4. Les gardiens de l'oeuvre de Vladimir sont les 2 statues qui encadrent l'escalier du musée. Le code doit donc être : 2342. Entrez le code sur le clavier de l'ordinateur. Cela fonctionne ! Lisez les e-mails sur le moniteur de Vladimir. L'un d'eux est adressé à Oleg. Le sujet est Tunguska. Votre mère aurait payé de sa vie, pour avoir sous-estimé des individus. Mais de quoi s'agit il ? Il faut rencontrer Oleg. Il n'y a plus rien à faire ici. Retournez en moto au musée.

Le musée, la rue d'en face

Sur le banc qui borde le musée, une petite fille est endormie. Faites les présentations. Lisa a passé la nuit sur le banc à cause de son vélo et de l'appareil photo de son père qui se sont cassés dans une course-poursuite, lorsque des hommes en noir et sans visage sont apparus ! Le pneu est crevé. Récupérez la chambre à air crevée sur le deux-roues. Gonflez la chambre à air avec la pompe à air. Il faut maintenant trouver le trou.

La maison de Vladimir, la cour

Allez plonger la chambre à air dans le seau rempli d'eau. Le trou est repéré. Enduisez le gant en caoutchouc avec de la colle. Appliquez le gant collant sur la chambre à air. La chambre à air est réparée.

Le musée, la rue d'en face

Remontez la chambre à air sur le deux-roues et annoncez à Lisa que son vélo est réparé. Lisa vous remet son appareil photo cassé. Logez les piles dans l'appareil. En regardant les photographies enregistrées, vous remarquez un symbole étrange sur les robes noires. Est-ce une secte ? Rendez l'appareil photo à Lisa. Pour vous remercier, elle vous donne son porte- bonheur : un aimant en forme de hamster. Retournez dans la maison de votre père.

La maison de Vladimir, l'étage

Utilisez l'aimant sur la paroi de l'aquarium pour récupérer la clé. Avec cette clé, ouvrez le coffre contenu dans le faux livre. Vous obtenez le carnet d'adresses de Vladimir ainsi qu'une petite note. Cette dernière dévoile une inscription LA-60-AK-19-AL. Il y a aussi la description d'un diadème supportant trois pierres précieuses : émeraude, rubis et améthyste. En lisant le carnet, vous trouvez l'adresse d'Oleg. Rendez-vous chez lui.

La maison d'Oleg, côté rue

Dès votre arrivée, vous remarquez la cabine téléphonique jaune. A côté, par terre, traîne un sac en plastique. Ramassez-le. Approchez-vous du porche. Appuyez sur la sonnette de la maison. Les présentations sont brèves, la porte vous est claquée au nez ! Une chatière traverse la porte d'entrée et une gamelle est posée sur le perron. Oleg doit avoir un chat. Contournez la maison en prenant le chemin sur la gauche.

La maison d'Oleg, le jardin

Un manche en bois est posé le long du mur. Prenez-le. Regardez au travers de la vitre entre les lamelles de store relevées. Oleg est au téléphone. Vous aimeriez bien entendre sa conversation. Une autre gamelle traîne à même le sol de la cuisine. Au fond du jardin, sur une petite palissade, est fixé un tuyau d'arrosage. En revenant côté rue, vous apercevez le chat de la maison.

La maison d'Oleg, côté rue

Approchez de l'entrée. Le chat attend sa pitance. Déposez dans sa gamelle la part de pizza. Profitez-en pour assembler votre téléphone portable avec le ruban adhésif. Fixez l'ensemble sur le dos du chat. Le dictaphone du cellulaire est en marche. Le meilleur moyen d'être sûre que le chat retourne à la cuisine pour pouvoir enregistrer la conversation téléphonique d'Oleg, est qu'il aille boire dans son autre gamelle. Versez la salière dans la gamelle du chat. Il se précipite comme prévu à la cuisine. Entrez dans la cabine téléphonique publique pour faire vibrer votre portable supporté par le chat. Mais ce dernier trouve la mauvaise idée de sortir et de grimper dans l'arbre. Lors de son ascension, le téléphone portable se décroche et se coince sur une haute branche. Pour le récupérer, vous allez fabriquer une épuisette improvisée. Assemblez la poignée avec le sac en plastique. Fixez le manche dessus pour obtenir une épuisette. Tendez la perche jusqu'à la branche pour récupérer le téléphone portable. L'enregistrement ne permet pas de comprendre grand-chose. Mais il est encore question de Tunguska. Max sait peut-être quelque chose sur le sujet ?

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max ne rentrant que tardivement, vous en profitez pour vous reposer. Quatre heures après, vous expliquez vos péripéties à Max. Il vous apprend que Tunguska est le site d'une catastrophe à la suite d'une chute de météorite ou

d'autre chose ! Vladimir a fait une expédition en Russie, à Tunguska en 1908. Le code LA-60-AK-19-AL correspond à la référence d'un diadème. Max vous le remet. Eddy et Lisa ont vu les mêmes hommes en tunique noire. Mais où est passé Eddy ? Profitez de l'absence de Max pour regarder de plus près le Totem. Il y a une sorte d'oeil rouge incrusté dessus. Utilisez le rayon sur le Totem pour récupérer une bille rouge. Ouvrez le réfrigérateur et prenez un sac de plâtre et un flacon d'acide. Le diadème devrait être surmonté de 3 pierres précieuses, la bille rouge pourrait faire office de rubis. Mais la bille ne tient pas dans l'orifice du diadème. Il faut trouver un moyen de le coller ou le sertir. Peut-être que le plâtre ferait l'affaire. Il faut le mélanger avec de l'eau et de l'huile végétale pour obtenir la consistance voulue. Déposez le plâtre dans le bol en porcelaine. Ajoutez le morceau de plante graisseuse. Allez faire couler de l'eau par la purge du radiateur du bureau de votre père pour obtenir du mastic. Versez le mastic sur le diadème et déposez la bille rouge. Super, ça marche ! Il manque les deux autres pierres : émeraude et améthyste. La couleur verte de l'émeraude peut être obtenue en assemblant l'éclat jaune trouvé dans la rue avec les lunettes de soleil bleues de Nina. Placez maintenant les deux lentilles au reflet vert sur le diadème. Enfin, placez le morceau de pierre dans le flacon. Videz le flacon d'acide dedans. Vous voilà en possession d'une améthyste. Déposez la pierre sur le diadème. Même si les pierres de remplacement ne sont pas très belles, cela devrait faire l'affaire. Au dos de la note est précisé que "le diadème illuminera la vraie princesse...". Il faut trouver une source de lumière. Allez dans le hall d'exposition.

Le musée, le hall d'exposition

Déposez le diadème sur la seule lampe fixée au mur. Le faisceau lumineux résultant s'étire jusque sur le plan du musée, révélant le chiffre 8 marqué à l'encre invisible. Mais où se trouve la salle 8 ? Max arrive juste à ce moment. Vous apprenez que les objets stockés dans la salle 8 sont justement chez Max le temps de la rénovation de la salle. Max vous donne deux articles sur Tunguska. L'un parle de la catastrophe, l'autre d'une étrange découverte.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Les objets de la salle 8 sont répartis dans les rayonnages et dans les caisses. Vous trouverez des vases, un bouclier et un masque. Sur la relique fixée au mur, est incrustée une pièce qui fait partie du lot se trouvant dans la vitrine du bureau de Vladimir.

Le musée, le bureau de Vladimir Kalenkov

Déposez la pièce dans le compartiment vide. Il faut maintenant trouver une bonne répartition des pièces pour respecter les consignes données par la note : "Il ne doit y avoir aucune répétition dans les rangées horizontales, verticales et diagonales".
Voici une des solutions possibles :

A	C	D	B
B	D	C	A
C	A	B	D
D	B	A	C

Un compartiment secret s'est ouvert sous la vitrine. De nombreux documents tombent en votre possession. Apparemment, Vladimir a participé à deux expéditions secrètes à Tunguska en 1958 et 1977. Son collègue Perez est mort au second voyage. Le dossier comporte également une lettre d'une organisation irlandaise, mais les pages sont vierges.

Le musée, le couloir du 1er étage

L'inspecteur Kanski surgit en vous menaçant d'une arme. Oleg l'abat par derrière et vous avoue connaître votre père. Ils ont effectué l'expédition de 1958 ensemble. Il se pourrait que Vladimir soit dans un train en partance de Moscou pour la région de Tunguska.

Chapitre 2 : Moscou

Oleg vous met en contact avec un dénommé Sergei. Pour pénétrer dans la zone militaire où se trouve le train, un garde

a été acheté. Mais celui-ci est arrêté et remplacé. Vous vous retrouvez seule aux abords de la gare militaire.

La gare militaire, la rue

Dans la rue qui longe le mur d'enceinte de la zone surveillée par les militaires, se trouve une voiture en très mauvais état. Un cric rouillé la maintient en équilibre. Juste à côté, en farfouillant dans le tas de débris, vous trouvez un écrou et un objet non identifiable en forme de lance-pierres. Au beau milieu de la rue, un ouvrier travaille au-dessus d'une bouche d'égout. Entamez la conversation. Cet ouvrier est un joueur de loterie depuis 20 ans. Il rêve du gros lot avec tous les numéros dans le bon ordre. Son numéro de loterie est le : 8-5-6-5-4-9. Il dit aussi n'avoir jamais vu autant d'activité et de militaires. Un train est en préparation de chargement pour aller vers Novossibirsk. Plusieurs scientifiques doivent embarquer ! Vous profitez que l'ouvrier est concentré sur son travail pour prendre dans la sacoche sa boîte à pain. La boîte renferme un pain au beurre et un élastique. Impossible d'accéder à l'égout tant que l'ouvrier est là. De même, la barrière et le tuyau en caoutchouc ne peuvent pas être ramassés. A l'angle du bâtiment, deux briques jonchent le sol. Ramassez-les. Disposez les deux briques pour soutenir la voiture et récupérez le cric. En vain, car la manivelle ne fonctionne pas à cause de la rouille. Utilisez dessus le beurre du pain pour graisser la mécanique. Vous récupérez le cric. Lisez l'affiche de publicité fixée au mur. Dirigez-vous vers l'entrée latérale de la gare.

La gare militaire, le poste de garde

L'accès par la porte aurait dû se faire sans difficulté ! Une tour de guet surplombe la zone et scrute avec son projecteur. Le factionnaire en poste a été remplacé. Demandez au sergent Yushin des renseignements. Le soldat Solotov a été arrêté par le FSB (service de sécurité fédérale). Il ne veut pas se séparer de son journal. Votre charme ne suffit pas ! De nombreux mégots sont écrasés près du poste de garde. Ramassez un galet parmi les cailloux qui traînent sur la chaussée. Un bon moyen d'arrêter la lecture du sergent est de lui couper l'éclairage. Fabriquez une fronde avec l'objet non identifiable et l'élastique. Logez le caillou dans l'élastique et visez la lampe du poste de garde. Yushin laisse tomber son magazine. Récupérez-le. Dessus sont inscrits les numéros du tirage spécial : 3-5-6-5-4-9. Un seul mauvais numéro. Avec le crayon, falsifiez les numéros gagnants. Avant de partir, parlez à Yushin des mégots. Il vous offre une cigarette. Retournez voir l'égoutier.

La gare militaire, la rue

Donnez le magazine à l'égoutier. Comblé de joie d'avoir gagné à la loterie, il rentre immédiatement chez lui. Prenez la barrière pour obtenir deux barres de fer et une bande de barrière et ramassez le tuyau. La voie est libre pour descendre dans les égouts.

La gare militaire, les égouts

L'eau des égouts empeste. Ramassez la boîte d'allumettes qui traîne à vos pieds. Le puits de lumière indique que vous êtes passée de l'autre côté du mur de la gare, dans la zone contrôlée par les militaires. Il n'y a rien à récupérer dans le tas d'ordures. Le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique sert à l'évacuation des eaux usées. Essayez d'ouvrir la lourde porte de sécurité. Vous arrivez seulement à l'entrebâiller. Utilisez le cric pour dégager la porte. Franchissez la porte.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Des tonneaux renferment des déchets toxiques. Une plaque peinte en rouge est visible au sol. Une vanne permet l'ouverture et la fermeture du tuyau d'évacuation des eaux usées. Un répartiteur assure l'orientation des rejets de la gare. Des barreaux manquent à l'échelle qui remonte en surface. Utilisez les barres de fer pour monter à l'échelle. En vain. Elles sont trop longues. Allez demander à Yushin de leur donner une forme courbe.

La gare militaire, le poste de garde

Donnez les barres de fer à Yushin. Vous obtenez des tiges d'acier tordues. Retournez dans la gaine technique.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Disposez les tiges d'acier tordues sur les montants de l'échelle. Montez.

La gare militaire, les hygiènes

Il semble que vous n'êtes pas toute seule dans ce local ! Des bruits proviennent d'un des WC. Jetez un oeil sous la porte battante et parlez à l'occupant. C'est le conducteur du train. Il a perdu la clé de sa locomotive dans la canalisation : pas de clé, pas de train ! Il a peur des représailles du FSB. Vous n'obtenez pas plus d'informations sur le convoi. Empruntez le passage.

La gare militaire, la salle de repos

Deux soldats discutent dans la salle de repos. Le soldat Romanova est une accro de cigarette. Il est strictement interdit de fumer dans les bâtiments, comme c'est indiqué par les panneaux. Une assiette contenant quelques pièces est disposée sur le bout du banc. Allumez votre cigarette avec les allumettes et déposez-la sur le rebord de l'assiette. Romanova se fait remonter les bretelles, mais au moins, la voie est libre. Divers objets sont disposés dans cette salle : un distributeur d'aliments, un samovar pour faire le thé, une corbeille à ordures vide. Ouvrez le premier casier personnel. Récupérez dedans une radio, une enveloppe, un bas et un uniforme. La transformation est radicale ; une vraie petite militaire. Quelques photos personnelles sont affichées dans le casier. La radio porte le numéro 15. Il y a des ordres de déploiement à l'intérieur de l'enveloppe. Un appel sonore est diffusé dans toute la base pour l'embarquement dans le train. Le second casier est fermé par un verrou à 5 chiffres. Poussez la porte suivante.

La gare militaire, le hangar

Les deux hommes en noir du FSB montent la garde devant une porte. Ils ne sont pas aimables. Le hangar est surveillé par plusieurs caméras. Une grue surplombe la salle pour déplacer les conteneurs lourds et l'équipement militaire. Avancez sur le quai d'embarquement.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Au bout du quai, un char embarque sur le train ! Ce voyage d'exploration n'a pas encore révélé tous ses secrets. Parlez au soldat en faction devant la porte du train. Il faut un laissez-passer pour monter dans le train. Apparemment Solotov, le contact de Sergei, a passé un sale quart d'heure dans la salle d'interrogatoire du FSB. Vous demandez au soldat de faire un appel pour le conducteur de train. A cette occasion, vous enregistrez que 17 est le numéro de poste du factionnaire et 48 celui du poste central. Il faut à tout prix récupérer cette fichue clé de locomotive.

La gare militaire, les hygiènes

Peut-être qu'en purgeant le collecteur des hygiènes, la clé va réapparaître ? Commencez par fixer le tuyau de chantier au robinet du lavabo. Déposez l'autre extrémité dans la rigole de la pissotière. Faites couler l'eau du robinet. Descendez dans la galerie technique des égouts.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Au travers du hublot du répartiteur, vous apercevez la petite clé convoitée. Si vous ouvrez la vanne maintenant, la clé coulera dans le torrent des égouts.

La gare militaire, les égouts

Déposez le bas sur le tuyau qui débouche à côté de la porte métallique. Fixez-le solidement avec la bande de chantier.

La gare militaire, la gaine technique des égouts

Ouvrez la vanne du collecteur d'évacuation. La clé est poussée jusque dans le bas. Récupérez le bas avec la clé.

La gare militaire, les hygiènes

Rendez au conducteur de train le paquet complet. Voilà une bonne chose de faite. Il faut maintenant récupérer un laissez-passer. Celui de Solotov ferait l'affaire. Mais il est sûrement encore enfermé dans la salle gardée par les agents du FSB. Peut-être que le sergent Yushin sait quelque chose ?

La gare militaire, le poste de garde

Parlez au sergent Yushin des agents du FSB. Il vous révèle leur nom.

La gare militaire, la salle de repos

Trouvez un endroit tranquille pour contacter le poste central. Utilisez le poste radio en précisant le numéro d'appel : 15. Demandez le numéro 48. Faites appeler les deux agents. La voie est libre vers la salle d'interrogatoire.

La gare militaire, la salle d'interrogatoire

Approchez-vous de Solotov, il a été torturé. Vous récupérez sa plaque de militaire. Elle porte le numéro matricule 31545. Dans la salle, vous remarquez les traces de sang. Une seringue et une batterie ont servi à torturer le soldat.

La gare militaire, la salle de repos

Entrez la combinaison du casier de Solotov. Récupérez le laissez-passer qui était préparé à votre intention au nom de Nina Perkova. Il est temps d'embarquer dans le train.

La gare militaire, le quai d'embarquement

Présentez le laissez-passer au factionnaire.

Chapitre 3 : Le Transsibérien

Le train, le compartiment de la garnison

Le paysage défile au travers de la fenêtre. Impossible de savoir où le train se trouve. Un soldat dort à poings fermés, la tête posée sur son sac. A l'intérieur, il y a un médicament à base d'huile de castor. Mais vous ne pouvez l'atteindre sans risquer de réveiller son propriétaire. Des fusils mitrailleurs sont rangés et verrouillés sur leur rack. Prenez la bouteille de jus d'orange et le sachet de fruits secs. Sur la cloison, est fixée une carte stratégique de la région de Tunguska. L'interrupteur permet d'allumer la lampe du wagon. Elle est d'une faible puissance, mais risquerait quand même de réveiller le soldat. Entrez dans la cuisine.

Le train, la cuisine

Il y a une boîte d'oeufs à côté de la table de cuisson. Une grande casserole attend que l'on y dépose des aliments. Récupérez le pot de miel d'acacia sur le plan de travail. Le menu et le programme sont affichés du côté intérieur de la porte. Changez de compartiment.

Le train, le compartiment des scientifiques

Le scientifique est assis derrière son bureau. Il est accompagné d'un assistant qui s'affaire sur ses expérimentations. La conversation avec le premier sera vite écourtée ! Adressez-vous alors au laborantin. Mais il ne faut surtout pas stresser le Dr. Il lui faut du pain et de la confiture ! Chacun a sa manière de résoudre son stress. Sur le petit bureau de l'assistant, se trouvent des échantillons en pot et un équipement d'analyse. Sur la cloison opposée, est fixé un grand tableau noir où sont inscrites de nombreuses formules chimiques. Un incinérateur repose sur un petit guéridon. Il est relié à une prise électrique qui traîne au sol. Enfin, sur le grand bureau central, il y a une panière avec du pain blanc.

Prenez-en deux tranches. Traversez la salle et passez par la porte du fond.

Le train, la coursive

Dans la coursive, une porte de type bureau est fermée. Utilisez l'interphone. Le correspondant ne souhaite pas être dérangé ! La lampe a perdu son globe. Démontez l'ampoule de 100 watts. La dernière porte est entravée par un gros cadenas. Retournez dans le compartiment de la garnison.

Le train, le compartiment de la garnison

Faites un échange des ampoules entre celle à 25 watts et celle à 100 watts. Allumez l'éclairage du compartiment. Retournez voir le soldat assoupi après quelques instants. Son sac est maintenant accessible. Empruntez le flacon d'huile de castor. Allez réaliser la confiture en cuisine.

Le train, la cuisine

Pour réaliser une bonne confiture, déposez dans la casserole : le jus d'orange, les fruits secs, le miel et l'huile de castor qui servira de laxatif. Etalez le tout sur une tranche de pain blanc. Vous obtenez un pain blanc à la confiture laxative ; de quoi immobiliser une personne aux toilettes pendant un certain temps. Allez porter ce festin au scientifique.

Le train, le compartiment des scientifiques

Donnez la tranche de pain à la confiture au Dr Lesniak. Il est maintenant de très bonne humeur. Abordez maintenant son assistant. Il fait des analyses sur les effets des radiations sur les plantes. Mais, vous n'en saurez pas plus, sans l'accord de son chef. Discutez donc avec le Dr Lesniak. Au moins, vous apprenez qu'il y a d'autres scientifiques à bord du train. La liste est tenue par le Pr Sidorkin. C'est le directeur scientifique de l'expédition. Son bureau est celui qui donne dans la coursive. A ce moment, le laxatif contenu dans la confiture fait son effet. Le Dr Lesniak se précipite vers les toilettes. Il ne reste plus que l'assistant. Il faut trouver un moyen de le faire partir aussi. Allez remplir la bouteille d'eau au robinet de la cuisine et videz-la sur la prise électrique de l'incinérateur. Les fusibles ont sauté. L'assistant va les remplacer. Prenez deux pots et sortez les échantillons de plante. Mélangez les deux échantillons et remettez le tout dans l'un des pots. Déposez l'échantillon de plante en pot sur le petit bureau. Euréka, l'échantillon a passé le test de la combustion. Le Pr Sidorkin et le Dr Lesniak arrivent pour authentifier la découverte. Le moment est bien choisi pour fouiller dans le bureau du Pr Sidorkin.

Le train, le bureau de Sidorkin

Lisez le livre ouvert sur le bureau. Des données ont été volées par des terroristes ou une secte. Les documents se trouvant à côté, sont incompréhensibles pour un novice. Le classeur est dédié à Tunguska, mais vous n'avez pas assez de temps pour tout lire. Les notes scotchées sur l'écran indiquent que le coffre renferme tous les documents importants. Dans la coupelle, il y a une fourmi géante, hors norme ! A cet instant, l'un des agents du FSB vous surprend la main dans le sac.

Le musée, le bureau de Max Gruber

Pendant ce temps à Berlin, Max engrange les informations.
Il a évité de se retrouver nez à nez avec l'inspecteur Kanski. La société indiquée en en-tête du courrier, appartient à Ken Morangie. Des informations sont marquées avec de l'encre sympathique. Il faut rencontrer ce Morangie.

Le train, la soute à bagages

Un molosse est enfermé dans sa cage. Il préfère la partie de gauche où se trouve un bout d'os. Le plan indique quand et à quelle fréquence le chien doit être nourri. Récupérez la laisse de chien. Au milieu du compartiment se trouve une glacière remplie de morceaux de viande. Prenez l'un des steaks juteux. La porte donnant sur l'extérieur est fermée. Un bouton et des indicateurs de température se trouvent sur la cloison. Au fond de la soute, il y a un aspirateur industriel. La trappe est fermée, il faudrait un levier pour l'ouvrir. Peut-être que l'os ferait l'affaire ? Déposez le steak dans la partie

droite de la cage. Le chien l'avale trop rapidement pour que vous puissiez attraper le bout d'os. Récupérez un autre morceau de viande. Pour ralentir le fauve, enfermez le steak dans le pot, puis déposez ce dernier dans la partie droite de la cage. Il devrait être occupé pendant un moment. Attrapez le bout d'os dans la partie gauche de la cage. Avec l'os, ouvrez la trappe de l'aspirateur et récupérez un sac d'aspirateur. Prenez aussi le tuyau et le tube. Inspectez le sac pour récupérer une touffe de poils et une barrette. Regardez l'écoutille située au plafond. Elle est fermée. Confectionnez un grappin avec le tuyau et la laisse. Brisez le carreau de l'écoutille et lancez le grappin pour pouvoir grimper sur le toit du wagon.

Le train, le toit du wagon

Il y a deux conduits d'aération qui surplombent le compartiment des scientifiques. La fenêtre ne peut pas être ouverte de l'extérieur. Déposez la touffe de poils dans le conduit de droite et raccordez les deux conduits, grâce au tuyau d'aspirateur. Avec le chauffage, les poils vont dégager une mauvaise odeur. Si l'opération est correctement effectuée, le Pr Sidorkin ouvre la fenêtre de son bureau. Récupérez le grappin et déposez-le entre les deux cheminées. Descendez par la laisse jusque dans le bureau.

Le train, le bureau de Sidorkin

Arrachez le crâne du squelette. Ouvrez le tiroir du bureau à l'aide de la barrette. Prenez la statue. Il y a trois autres statues disposées sur leur piédestal. La logique voudrait que la quatrième soit déposée à la place du vase. Maintenant il faut faire pivoter les quatre statues pour présenter le même profil que celui du portrait de Lénine. A cet instant, un pan de la bibliothèque s'ouvre et permet l'accès à une salle de torture.

Le train, la salle de torture

Il y a un grand tableau de marine qui trône dans cette salle de torture. Une trappe sans poignée est fixée au mur ! Sur la chaise de torture, récupérez le livre. Ce livre devrait être rangé dans le rayonnage sur les pirates, dans le bureau du professeur.

Le train, le bureau de Sidorkin

Placez le livre sur l'étagère de la bibliothèque, supportant la collection de livres sur les pirates. Un mécanisme se déclenche immédiatement. Le bruit provient de la salle de torture.

Le train, la salle de torture

La trappe est maintenant ouverte, dévoilant une niche. Mais elle est vide. Déposez le crâne à l'intérieur. Le tableau pivote, dévoilant un coffre muni d'un code digital. L'objectif est d'éteindre toutes les lumières. En cliquant sur l'une des lampes, les lampes adjacentes changent d'état (allumé ou éteint). En numérotant les lignes de bas en haut et les colonnes de gauche à droite, appuyez sur les lampes : (4,4) ; (3,3) ; (3,2) ; (1,2) et (1,1). Vous avez accès à des tonnes d'informations sur les membres de l'expédition. Vladimir n'est pas inscrit sur les listes ! Un rapport Kalenkov signifie l'existence de fragments d'origine extraterrestres. Une explosion sur la voie provoque le déraillement du train avant que vous n'ayez terminé de lire les documents...

Le musée, le bureau de Max Gruber

Max est prévenu par Oleg de l'accident de train. Nina est maintenant dans un hôpital militaire en Sibérie.

Chapitre 4 : Sibérie

L'hôpital, devant la grille

Max et Oleg arrivent à l'entrée de l'hôpital. Les grilles de l'enceinte sont fermées. Utilisez l'Intercom et donnez des arguments pour entrer dans l'hôpital. Le gardien ne laisse passer que les médecins ou les mourants ! Pourquoi ne pas

faire passer Oleg pour un blessé ? Sur le banc de l'abri de bus, il y a un sac en toile. Ramassez-le. Un arbuste rempli de petites baies rouges se trouve entre le mur d'enceinte et l'abri. Cueillez-les. Ecrasez les baies rouges sur le sac de toile. Donnez le sac sale à Oleg pour simuler une main coupée. Plus personne ne répond à l'Intercom. Regardez sur l'ambulance, il y a un numéro de téléphone : 03112. Utilisez votre téléphone portable pour demander de l'aide. Max profite que la grille soit ouverte pour s'introduire dans l'établissement.

L'hôpital, dans la cour

Une lampe illumine l'entrée de la cave. Mais la porte est bien fermée. Dans le conteneur, se trouvent tous les déchets de l'hôpital. Récupérez les pinces de chirurgien qui reposent sur le bord de la benne. Vous remarquez le tuyau de conduite des eaux usées qui pénètre dans le mur de l'étage supérieur. Avancez dans le passage vers l'entrée principale de l'hôpital. L'ambulance militaire est stationnée dans la cour. Une parabole satellite est fixée sur le rebord de la fenêtre. S'introduire par l'entrée principale n'est pas une bonne idée. En retournant vers la porte de la cave, vous remarquez sur le sol, une ombre en forme de clé. Elle est projetée à partir de la lampe murale. Récupérez la clé brûlante à l'aide des pinces de chirurgien. Utilisez la clé pour ouvrir la porte de la cave.

L'hôpital, la cave

Ce local sert d'archive et de stockage. Des bouteilles reposent sur les étagères. Un dictaphone gît sur le brancard. Ecoutez l'enregistrement mais, les piles se déchargent trop vite. Un fauteuil roulant cassé a été abandonné. Regardez les dossiers médicaux dans le classeur ouvert. Vous apprenez que Perez, l'explorateur qui a travaillé avec le père de Nina, a séjourné dans cet hôpital. Les patients révèlent tous des troubles psychiques. Dans cet établissement, des expériences médicales sont faites sur des humains ! Le corps de Perez a été transféré à Cuba, dans le service du docteur Nicole Charleroi. C'est une nouvelle piste. Récupérez le ventilateur qui traîne sur le meuble. Passez la porte suivante.

L'hôpital, la salle d'autopsies

L'aspect de la salle est lugubre : un drap ensanglanté recouvre une "forme" sur la table d'opération ; au pied, un seau est rempli de sang et des compresses jonchent le sol. Récupérez un flacon d'ammoniac posé sur l'étagère, près de la porte. Ramassez le stéthoscope qui se trouve sur la seconde table d'opération. Empruntez la seringue et le scalpel qui traînent sur le rebord de l'évier. Des radiographies sont affichées sur les écrans lumineux. La porte du fond, laisse entendre des voix. Pour discerner les paroles, utilisez le stéthoscope sur la porte. Deux gardes discutent. L'un regarde la télévision, mais il a des problèmes de réception à cause de l'antenne satellite. Franchissez la porte maintenant.

L'hôpital, le hall d'entrée

Le gardien est de dos, en train de regarder un match de football à la TV. Vous remarquez la lourde porte de sécurité sur votre gauche. Elle est tenue ouverte par une petite cale. Aucune action n'est encore possible, sans éveiller les sens du gardien. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Utilisez le stéthoscope sur le tuyau des eaux usées. Nina est à l'autre bout, endormie d'un sommeil de plomb. Pour la réveiller, versez de l'ammoniac dans le tuyau et utilisez le ventilateur pour faire remonter les vapeurs dans la cellule de Nina. A partir de maintenant, vous pouvez jouer avec Max ou Nina indifféremment (présence d'une petite icône en bas à droite de l'écran).

L'hôpital, la cellule (Nina)

La porte est bel et bien fermée. Récupérez le tissu sur le matelas, ainsi que le bol. Regardez de plus près la chaise, elle n'a plus qu'un pied ; mais il est impossible de le retirer. Dans le mur formé de briques, il y a un bord tranchant. Utilisez le tissu sur le bord pour obtenir du fil. Au pied du mur, ramassez la petite pierre. Enfin, regardez le trou de rat. Ce dernier doit être bien blotti au fond du trou. Combinez le fil et la petite pierre. Utilisez la pierre attachée dans le trou d'évacuation. Maintenant, vous pouvez échanger de petits objets entre Max et Nina.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez le scalpel à Nina par le tuyau.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez le scalpel sur le pied de chaise, pour le récupérer. Avec le scalpel, lacérez le matelas pour obtenir un cube de mousse. Transférez le pied de chaise et le cube de mousse à Max.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Essayez d'occuper le garde en déréglant la position de l'antenne satellite. Mais l'homme va trop vite et vous n'avez pas le temps de traverser le hall d'entrée de l'hôpital. Utilisez les pinces de chirurgien sur l'antenne satellite pour ralentir le dépannage. Rendez-vous dans le hall d'entrée.

L'hôpital, le hall d'entrée (Max)

Puisque le garde est de l'autre côté de la porte de sécurité, en train de réparer l'antenne, il serait facile de l'enfermer ; mais, il donnerait quand même l'alerte. Pour réduire ce type au silence, vous pouvez confectionner une sarbacane en associant la seringue et le pied de chaise. Récupérez la bouteille d'anesthésiant qui se trouve à la cave et trempez-y l'aiguille de la seringue. La sarbacane est maintenant empoisonnée. Retirez la cale de la porte et utilisez la sarbacane sur le judas de la porte. La voie est libre. Regardez de plus près le panneau d'affichage qui se trouve dans le coin TV. Récupérez une punaise. Regardez dans le bol ; il y a de la soupe de fromage. Un rat en ferait son affaire en un rien de temps ! Trempez le bloc de mousse dedans. Vous obtenez une éponge de mousse pleine de fromage. En montant les escaliers, vous tombez sur le deuxième garde. Il faut trouver un moyen de s'en débarrasser. Retournez dans la cour.

L'hôpital, dans la cour (Max)

Transférez à Nina l'éponge pleine de fromage ainsi que le pied de chaise.

L'hôpital, la cellule (Nina)

Utilisez la fibre qui reste du tissu avec l'éponge pour fabriquer un appât. Associez le pied de chaise et le bol pour obtenir un piège à rat. Enfin, associez le piège et la mousse pour finir la confection du piège à rat avec appât. Déposez le tout devant le trou à rat. Quelques instants plus tard, vous attrapez le rat convoité. Transférez le rat par le trou d'évacuation.

L'hôpital, devant la porte de la cellule (Max)

Retournez derrière le deuxième garde et lâchez le rat près de lui. La voie est libre. Enduisez la punaise d'anesthésique et déposez celle-ci sur la chaise du garde. Une fois endormi, fouillez le garde pour trouver la clé de la cellule. Ouvrez la porte de la cellule. Max et Nina se retrouvent.

L'hôpital, sur le terrain d'aviation

Max, Nina et Oleg sont réunis. Mais, l'alerte est donnée sur la base militaire. Nina qui est recherchée, prend la Jeep pour s'enfuir, tandis que Max et Oleg partiront par avion lorsque les décollages seront à nouveau autorisés.

Chapitre 5 : Région de Tunguska

Tunguska, le campement

Nina arrive près du campement où son père menait ses expéditions à Tunguska. Un renne paît près de l'abreuvoir vide. Juste à côté, un tonneau est rempli d'eau. Retirer le fausset provoquera l'épandage du liquide. Fouillez l'intérieur de la

Jeep. Vous aviez déjà récupéré une boîte d'allumettes avant de prendre la route. Un tas de déchets et d'ordures traînent au plancher ! Ramassez le sachet de Ketchup. Prenez la trousse de premiers soins. A l'intérieur, se trouve une bouteille de Vodka ; le remède local. Récupérez la pelle qui est attachée à l'arrière du véhicule. Le long de la hutte, repose une caisse en bois. Elle est trop lourde pour l'emporter. Sur l'arbre, l'écorce s'écaille. Utilisez la pelle sur l'arbre pour récupérer un gros morceau d'écorce. A l'endroit de la plaie effectuée sur le tronc d'arbre, il y a de la résine qui suinte. Déposez l'écorce sur l'abreuvoir et retirez le fausset du trou du tonneau pour remplir le récipient. L'animal profite de l'aubaine pour boire. La fourrure du renne est douce. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Vous rencontrez un vieil homme malade (Ewenke), il a besoin d'un traitement. Prenez la tasse en fer-blanc qui se trouve sur le rondin de bois. Prenez aussi la cuillère en bois qui est sur le meuble. Sur ce même meuble, trône une sorte de casse-noisettes en forme de statue. Le vieil homme ne veut pas que vous l'emportiez. Ramassez le grill rouillé qui enjambe le foyer. Le feu n'a pas totalement détruit les bouts de parchemin. Il est possible de prendre les morceaux sans les anéantir complètement. Il faut les restaurer avant. Une paire de ciseaux est pendue sur le poteau de bois de l'étagère. Des pompons sont pendus au plafond. Récupérez une des ficelles. Sortez de la hutte.

Tunguska, le campement

Pour restaurer le parchemin, il faut lui appliquer un fixateur. Remplissez la tasse d'eau puisée dans l'abreuvoir. Récupérez dans la tasse, de la résine dégoulinant du tronc d'arbre. Avancez et dépassez l'arbre. Au centre de la clairière, se trouve un trou dégageant une vapeur brûlante pestilentielle. Déposez le grill au-dessus. Puis, faites chauffer la tasse. En chauffant, l'eau et la résine se sont mélangées et forment une colle liquide. Récupérez la tasse pleine de colle. Reprenez le grill. Autour, une gentiane et un plan de tomates poussent sur le sol aride. Utilisez la pelle pour déterrer la gentiane. Quant au pied de tomates, il est presque mort. Ramassez la pierre pointue qui gît par terre, non loin du plan de tomates. Retournez près de la hutte et fracassez la caisse en bois avec la pelle. Ramassez les morceaux de caisse. Utilisez la pierre pour aiguiser la paire de ciseaux. Cette dernière, maintenant aiguisée, vous permet de couper une touffe de poils de renne. Avec la ficelle, confectionnez une belle touffe de poils. Puis, assemblez le tout sur la cuillère en bois, pour obtenir une brosse. Entrez dans la hutte.

Tunguska, la hutte

Trempez la brosse dans la tasse, pour l'enduire de résine. Utilisez la brosse avec de la résine sur les bouts de parchemin, au coeur du foyer. Le document reconstitué est une recette de médicament. Donnez la recette à Ewenke. Le vieil homme vous donne une fiole. Plongez la fiole dans l'abreuvoir pour la remplir de 5 unités de source de vie. Déposez la fiole devant le casse-noisettes et pressez-y le bulbe de gentiane pour récupérer 2 unités de racines de larmes. Reprenez la fiole et versez-y du Ketchup pour ajouter 1 unité de sang de la nuit. Enfin, versez de la Vodka pour intégrer les 3 unités de résidus d'intoxication. Le mélange de tous les ingrédients est réalisé. Il faut maintenant "prendre le médicament avant qu'il ne s'unisse au vent" ? Cela peut vouloir dire qu'il faut faire chauffer le liquide jusqu'à l'état de vapeur et le boire immédiatement. Déposez les morceaux de caisse, au centre du foyer. Déposez le grill par-dessus, ainsi que la fiole. Allumez le foyer avec les allumettes. Récupérez la fiole avant que le liquide ne s'évapore et donnez-la à Ewenke. Le vieil homme va beaucoup mieux. Il vous reconnaît grâce à votre ressemblance avec Vladimir. Il vous indique le chemin vers la zone interdite.

Tunguska, la zone interdite

Des marais bordent la petite maison. Entrez à l'intérieur.

Tunguska, la maison

Un projecteur 8mm trône au milieu de la pièce. Il est hors d'usage sans énergie, mais semble resté en bon état. Ramassez un vieux chiffon qui traîne sur la commode en piteux état. Regardez de plus près le piédestal sur lequel est placée une boussole. Des petites tiges de métal sont apparentes aux quatre coins cardinaux. Un bouton est disponible au centre. Regardez au fond de la cheminée. Il y fait noir. Ramassez une feuille d'aluminium qui traîne dans les cendres. Ramassez des éclats de verre sur le sol. Sortez de la maison et faites-en le tour.

Tunguska, la zone interdite

Un générateur se trouve sous la cabane. Il n'y a plus de fioul dans son réservoir. Une bobine forme une excroissance du générateur. Cela produit un champ magnétique lorsque la bobine est traversée par un courant. A côté, se trouve un vieux réservoir d'eau. Récupérez une lampe à pétrole fixée sur le montant de la cabane et un tuyau d'arrosage posé sur le chariot de la citerne. Poursuivez votre marque sur le chemin. Vous traversez un affluent du fleuve Tunguska. Une épave de camion est plantée au beau milieu de la nature ! Regardez la jante de plus près. Vous récupérez deux petits écrous. Placez le tuyau sur le réservoir et déposez la bouteille de Vodka pour la remplir de diesel. En allant jusqu'au bout du chemin, il se termine en haut d'un gouffre. Le fleuve chute de plusieurs dizaines de mètres à cet endroit. De l'autre côté, trône la station de recherches de Tunguska. Elle a même sa piste d'aviation. Retournez près du générateur et versez-y le contenu de la bouteille. Il démarre ! Rendez-vous à l'entrée de la maison. Avec le chiffon, nettoyez les carreaux de la fenêtre. Entrez dans la maison.

Tunguska, la maison

Regardez une nouvelle fois au fond de la cheminée. Pour décrasser la paroi, il faut imbiber le chiffon du pétrole contenu dans la lampe à pétrole. Déposez la lampe pour éclairer le volume intérieur de la cheminée, puis nettoyez la paroi avec le chiffon. Maintenant que la suie est retirée, des chiffres apparaissent sur la pierre : 7 1/2, 3, 10 1/2 et 6. Ces chiffres peuvent correspondre à quatre positions de l'aiguille de la boussole, en considérant un tour complet fractionné en douze heures. Regardez la boussole et ajustez les écrous sur les tiges en métal. Ils sont parfaitement adaptés mais rien ne se passe. L'aiguille doit être attirée par un champ magnétique. Retournez près du générateur.

Tunguska, la zone interdite

Déposez les deux écrous sur la bobine du générateur en fonction, pour les magnétiser. Rendez-vous face à la boussole.

Tunguska, la maison

7 1/2 correspond à la position Sud Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du bas et de gauche. 3 correspond à la position Est. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige de droite. 10 1/2 correspond à la position Nord Ouest. Il faut donc placer les deux écrous sur les tiges du haut et de gauche. 6 correspond à la position Sud. Il faut donc placer un seul écrou sur la tige du bas. Une fois les quatre combinaisons effectuées dans l'ordre, un compartiment secret s'ouvre au-dessus de la cheminée. A l'intérieur, vous trouvez des vieux documents concernant l'expédition 1958. Les fragments de pierre trouvés sur le site sont évalués d'origine extraterrestre. Les recherches sont par la suite interdites ! Il y a aussi une bobine de film. Déposez cette dernière sur le projecteur. L'ampoule est morte, il faut trouver un autre moyen d'avoir de la lumière. Assemblez le morceau de verre avec la feuille d'aluminium. Déposez le tout sur le projecteur pour réfléchir les rayons de soleil. Le film présente l'accident de Perez. Que s'est il passé ? Puis une explosion retentit !

Tunguska, la zone interdite

La station de recherches présente un trou béant dans ses murs. A ce moment, deux silhouettes dans leur robe noire, apparaissent et font de la télépathie. Les soldats russes les font fuir. Nina échappe à ces poursuivants en empruntant le véhicule, puis Max et Oleg la sauvent grâce à un passage d'avion au ras du sol.

La piste de Tunguska s'arrête ici. Nina décide de partir à Cuba à la recherche de Manuel Perez, tandis que Max s'intéresse à la piste irlandaise, sur les traces du biologiste Ken Morangie. A ce niveau du jeu, il est possible de continuer l'aventure soit à Cuba soit en Irlande. L'ordre n'a aucune importance.

Chapitre 6 : Cuba

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien de l'asile. Il ne connaît pas de Perez. Le chevalet présente une toile encore blanche. Il faut aller à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Discutez avec l'infirmière et demandez-lui où se trouve Perez. Vous apprenez que Massimo Gartuzo, le milliardaire, est propriétaire de l'asile et le Dr Charleroi dirige cet établissement. L'infirmière souhaite être élue maire ! Il lui manque 120 signatures pour pouvoir se présenter aux élections. Un poster décore le pilier du hall. Récupérez un magazine rangé sur le présentoir. Le passage fermé par une grille, derrière le comptoir, n'est autorisé qu'au personnel. Passez derrière le présentoir et rencontrez un patient qui monte un château de cartes. Discutez avec le malade. Il est inquiet à cause des tremblements de terre qui affectent son château de cartes. Dans la salle, se trouvent les toiles du gardien, une photocopieuse, un tourne-disque, des peluches et une liste d'emprunts. Récupérez la paire de lunettes qui traîne sur le petit meuble. Sortez à l'extérieur.

L'asile, l'arrière-cour

Prenez le passage sous le porche. Discutez avec l'ouvrier qui fait sa pause. Il a peur de travailler dans cet endroit. Il a peur du Dr Charleroi. Il reprend son travail, dès que de la fumée noire sort de la cheminée. L'heure est précise, elle correspond au retour de la vieille dame. Par contre, il n'a jamais entendu parler de Perez. Le marteau piqueur de l'ouvrier traîne sur le sol de la cour. Le conteneur au fond de la cour est rempli de linge sale. Juste à côté, il y a un tas de bois. Récupérez une bûche. Il y a des haut-parleurs fixés en hauteur sur les murs. A côté de la porte fermée, lisez les deux notes. L'une fait mention des silhouettes en robe noire. L'autre concerne le service de lingerie. Le cadre de porte est marqué par des traces de coup de hache. Passez par la porte ouverte au fond de l'arrière-cour.

L'asile, la cuisine

L'hygiène et la propreté laissent plutôt à désirer dans cette cuisine. Des assiettes sales traînent sur la table. A côté, il y a une fourchette à viande. Prenez-la. Des pinces à saucisses et une louche à soupe pendent dans l'égouttoir. Prenez-les. Récupérez un oignon de la grappe qui pend du plafond. La cuisinière a sa porte grande ouverte. Près de la balance, ramassez les petits poids de laiton. Pour faire sortir de la fumée du conduit de cheminée, enfournez la bûche dans la cuisinière, ajoutez le magazine et avec la paire de lunettes, amplifiez les rayons solaires pour allumer le feu. Sortez.

L'asile, l'arrière-cour

De la fumée blanche sort de la cheminée. Discutez avec l'ouvrier qui est toujours en pause.

L'asile, la cour

Discutez avec le gardien pour le convaincre de faire le portrait de l'infirmière Sabrina. La toile pourra servir d'affiche de campagne électorale. Pour ce faire, il lui faut de la peinture noire et il faut que le modèle arrête de se déhancher trop rapidement. Allez récupérer dans la cuisinière une bûche carbonisée avec les pinces à saucisses. Cela servira de fusain pour réaliser le portrait. Puis, allez à l'accueil.

L'asile, l'accueil

Déposez les poids sur le disque, pour ralentir le tempo. Maintenant, les conditions sont bonnes pour exécuter le portrait.

L'asile, la cour

Donnez la bûche carbonisée au gardien, en guise de peinture noire. Cela fera l'affaire. Une heure plus tard, l'oeuvre est réalisée. Vous avez gagné un portrait emballé.

L'asile, l'accueil

Allez présenter la toile à Sabrina. Mais, il lui faudra plusieurs copies pour faire une campagne d'affichage. Il est pour

l'instant impossible d'accéder au photocopieur à cause du château de cartes. Le tremblement de terre pourrait bien venir du marteau piqueur.

L'asile, la cuisine

Allez déposer le sac plastique dans la cuisinière. L'ouvrier reprend aussitôt son travail, car de la fumée noire sort du conduit de cheminée. Dans ce vacarme, le château de cartes s'écroule. La voie est libre jusqu'au photocopieur.

L'asile, l'accueil

A la photocopieuse, effectuez des copies de tableau du portrait de Sabrina. Prenez l'ours en peluche blanc qui est rangé dans le rayonnage. Remettez les affiches de campagne à Sabrina. Elle vous laisse passer dans le couloir des cellules.

L'asile, les cellules

La tête sculptée augure d'une angoisse permanente dans cet asile. Entrez dans la cellule du fond. Elle est vide ! Vous trouvez un article de journal, coincé derrière le lit. Des griffures sont présentes sur le mur. Des taches de sang sont visibles sur le carrelage. Des carreaux de céramique sont tombés du mur. Une caméra de surveillance est fixée au plafond. Il n'y a rien de plus. Allez prévenir l'infirmière que Perez a disparu.

L'asile, l'accueil

Discutez avec Sabrina. Elle appelle le gardien Ramon. Il semble maîtriser la situation. Pour accéder à la salle de contrôle vidéo, il faut passer par la porte de l'arrière-cour.

L'asile, l'arrière-cour

Ramon s'occupe du linge des cellules. La porte se referme derrière lui sans possibilité de l'ouvrir de l'extérieur. Ramon va sûrement repasser. Pour bloquer la gâchette de la porte, associez le portrait de Sabrina avec la fourchette à viande. Fixez le tout sur le cadre de la porte. Ramon effectue son manège et la porte se referme. Mais cette fois-ci, vous pouvez entrer dans la salle de contrôle.

L'asile, la salle de contrôle

Tout de suite sur la droite, se trouve un vieux coffre à l'ancienne. Il doit y avoir un indice concernant la combinaison du coffre. De l'autre côté de la salle, il y a un tableau représentant un pirate unijambiste. Il y a un chat sur une épaule, un perroquet sur la tête du chat et une araignée tout en haut ! Dans le journal de Nina, un indice est noté pour l'ouverture du coffre : "regardez bien l'image et notez en particulier le nombre de jambes". Soit pour un unijambiste : 1 ; pour le chat : 4 ; pour le perroquet : 2 et pour l'araignée : 8. Ouvrez le coffre avec la combinaison 1428. Il y a une cassette vidéo concernant Perez. Introduisez la cassette dans le magnétoscope. La vidéo présente l'évasion de Perez, aidé de Ramon. A ce moment, Ramon entre dans la salle et explique le danger, les expériences humaines ! Il finit par croire en votre bonne intention et vous amène dans la cachette où se trouve Manuel Perez.

La plage

Manuel Perez est prostré dans une grotte. Essayez d'établir le contact avec Perez. Impossible de comprendre ce qu'il raconte ! Peut-être qu'en lui donnant de quoi écrire ? Retournez à l'asile.

L'asile, l'arrière-cour

Récupérez le portrait déchiré de Sabrina.

L'asile, la cuisine

Récupérer une bûche carbonisée dans la cuisinière avec les pinces à saucisses.

La plage

Donnez le portrait et la bûche à Perez. Il dessine un symbole étrange sur la toile.

Chapitre 7 : Irlande (Max)

Le PUB, la route

Max s'est arrêté en moto à un PUB irlandais. Il pleut à verse, un panneau routier indique que la route est abîmée. Un drapeau flotte à l'entrée du PUB. Prenez-le. Par terre, le tableau d'inscription du menu est vide ! De l'autre côté de la route, un panneau publicitaire fait la promotion de promenades en bateau vers les îles. Empruntez-le. Un escalier en bois descend vers la rive. Entrez dans le PUB.

Le PUB, la salle

Le feu de cheminée donne dans toute la pièce. Il n'y a qu'un seul client, avachi sur une table. Face à lui, traîne un gobelet. Prenez-le. Engagez la conversation avec l'aubergiste. Il vous apprend que Ken Morangie vit sur une île. Vous remarquez une clé fixée par un clou sur le pilier du bar. Quittez l'auberge.

Le PUB, la rive

Au bas de l'escalier, vous rencontrez un pêcheur bien imbibé d'alcool. Des bouteilles vides jonchent le sol. Discutez avec lui. Il connaît Morangie et il est prêt à vous prêter sa barque, moyennant un peu de whisky. Le tonneau de poisson est bien rempli. Le pêcheur vous offre un de ses poissons. La porte qui se trouve sur le quai, est le cellier du PUB. Son propriétaire garde précieusement la clé du cadenas. Avant de remonter, ramassez la pierre qui est par terre et remplissez le gobelet d'eau de mer.

Le PUB, la salle

Pour réveiller le client endormi, il faut lui préparer un bon repas de poisson. Déposez le poisson sur le panneau publicitaire et mettez le tout au-dessus du feu de cheminée. Pour retirer le mets parfaitement cuit, il faut prendre la plaque avec un chiffon humide. Vous avez trois possibilités pour mouiller le drapeau : verser le contenu d'eau de mer du gobelet, tremper le drapeau directement dans l'eau de mer ou étendre le drapeau sous la pluie, sur le panneau routier. Présentez le poisson frit au client. Mais il veut du citron ! Demandez au barman, si par le plus grand des hasards, il n'en a point. Profitez-en pour obtenir du whisky. Mais c'est peine perdue ! Il y a une solution pour récupérer des fruits et légumes : attendre le passage du livreur. Allez déposer le drapeau humide sur le panneau de circulation routière et revenez attendre dans le PUB.

Le PUB, la route

Après le dérapage bruyant du camion, allez récupérer un citron dans la caisse, tombée au milieu de la route. Retirez le drapeau humide qui couvre le panneau de circulation.

Le PUB, la salle

Rapportez le citron au barman pour qu'il le découpe. L'aubergiste reste un moment avec son client. Il a quand même l'oeil sur sa clé ; impossible de la retirer de son clou. Déposez le gobelet rempli d'eau de mer dans la cheminée. Après évaporation de l'eau, récupérez le gobelet et le sel au fond du gobelet. Versez le sel dans le gobelet du barman. Sel et whisky ne font pas bon ménage. Lorsque la voie est libre, décrochez la clé. Rendez-vous au cellier.

Le PUB, la rive

Profitez de votre passage pour remplir à nouveau le gobelet d'eau de mer. Ouvrez la porte du cellier, avec la clé du barman.

Le PUB, le cellier

Au-dessus de l'établi, récupérez une bouteille de whisky. L'établi possède un étau, cela pourra servir plus tard. Prenez la torche, posée sur son support. Au fond du cellier, il y a une collection de tonneaux. Remarquez qu'il y a une planche de bois clouée sur le montant.

Le PUB, la rive

Donnez la bouteille de whisky au pêcheur. Il vous laisse la possibilité d'emprunter sa barque. La traversée se passe bien. Le château de Morangie se dresse sur son île déserte.

Le château, la cour

Lord Morangie est blessé et prisonnier au fond du puits. Il y a un accès par une porte secrète qui donne directement du château vers le fond du puits. Mais le Lord ne connaît pas ce passage. A côté du puits, une épée est plantée dans la roche. Prenez-la. Sur la fenêtre, il y a un vieux volet branlant. Enlevez-le de ses gonds. Remarquez qu'en haut du conduit de cheminée, il y a un couvercle en forme de casque de chevalier. Trois entrées s'offrent à vous : à droite, vers la crypte, au centre, vers la salle de réception et à gauche, vers la galerie desservant une chambre et la salle de tortures.

Le château, la salle de réception

Au beau milieu de la salle est planté un fauteuil. Ce n'est pas un rangement normal ! Face à la cheminée, il y a un petit tabouret. Mais le feu n'a pas crépité depuis longtemps. L'horloge indique une mauvaise heure, mais le pendule bat toujours la mesure. Enfin, un tableau de Lord William Morangie est fixé au-dessus du bureau. Le Lord est harnaché de sa parure de chevalier avec épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague. Un chandelier est suspendu au centre de la pièce. Montez à l'étage.

Le château, le balcon

Quelques livres sont rangés sur l'étagère. L'un d'entre eux, raconte que William Morangie n'a pas obtenu les funérailles liées à son rang. Il a été enterré dans un sarcophage, avec l'amulette familiale. Il hante les galeries du château ! Des lames sont bien disposées dans la vitrine. Prenez les fers de lance. Un levier est disposé sur la cloison. Son action permet de dérouler la chaîne de fixation du chandelier. Prenez la lampe à huile qui traîne sur la commode près de l'escalier.

Le château, la galerie

Au bout de la galerie, récupérez le fil qui pendouille au bougeoir. Entrez dans la chambre.

Le château, la chambre

Un lourd rideau orne le mur du fond. Il cache un passage sombre ! Le bout du passage est obstrué par plusieurs grilles successives. Un grand lit à baldaquin trône au centre de la chambre. Regardez de plus près dans la commode. Vous récupérez une pièce en or. Quelques tableaux ornent les murs de la salle. Et enfin, une statue est massivement plantée dès l'entrée. Elle représente à coup sûr un Morangie. Il y a une forte similitude avec le tableau de la salle de réception. Il ne lui manque plus que les ustensiles des chevaliers (épée, bouclier, casque, jambières, médaille et bague). Déposez l'épée sur la statue, pour voir ce qu'il se passe. Un bruit mécanique surgit du passage secret. La première grille s'est soulevée. Il faut probablement déposer l'ensemble des ustensiles sur le chevalier, pour dégager entièrement le chemin. Déposez alors le volet sur la statue, en guise de bouclier. La seconde grille du passage secret s'est soulevée. Poursuivez l'exploration du château vers la salle des tortures.

Le château, la salle des tortures

La salle est agrémentée d'une "vierge de fer", aux pointes bien aiguisées, d'un chevalet, d'un foyer et d'une cage. Récupérez la chaîne en fer qui est pendue sur le mur d'entrée. Prenez aussi les pinces qui reposent sur l'étagère du fond.

Le château, la crypte

Le cercueil des Morangie est bien scellé et recouvert d'une pierre massive. Versez l'huile de la lampe dans la rainure, autour du caveau. Prenez votre torche et allumez-la à l'aide de celle fixée au mur. Mettez le feu à l'huile répandue sur le sarcophage. La cire a fondu et laisse apparaître une petite ouverture. Il faut trouver un élément qui pourra pénétrer dans cet orifice. Retournez au niveau du foyer de la salle de tortures.

Le château, la salle des tortures

Avec la torche, allumez le feu dans le foyer. Prenez la pièce en or avec la pince. Déposez le tout dans le foyer brûlant. Récupérez la pince et enfoncez la pièce ramollie sur une des pointes de la "vierge de fer". Vous obtenez une pince avec anneau en or chauffé à blanc. Trempez la pince et l'anneau dans le gobelet rempli d'eau. Cet anneau en or sera parfait pour ornementer la statue du chevalier.

Le château, la chambre

Déposez l'anneau en or sur la statue et empruntez le passage secret. Le pont-levis est descendu, permettant d'accéder à la niche, située dans le mur. Récupérez une petite clé. C'est peut-être celle du caveau ?

Le château, la crypte

Utilisez la clé pour ouvrir le caveau. Récupérez l'amulette qui se trouve autour du cou du squelette. Associez le fil et l'amulette pour faire un pendentif. Il manque encore un casque (il faut récupérer le couvercle en haut du conduit de cheminée) et les jambières. Retournez en barque du côté du PUB.

Le PUB, la route

Vous remarquez qu'une partie de la gouttière du PUB est tombée par terre. Ramassez-la.

Le PUB, le cellier

Avec la pince, arrachez la grande planche du support des tonneaux de whisky. Elle est trop grande pour être transportée. Il faut la découper. Déposez les fers de lance sur l'étau. Sciez la planche, sur les pointes aiguisées. Maintenant, la planche est transportable. Retournez au château.

Le château, la salle de réception

Pour récupérer le couvercle du conduit de cheminée, il faut l'éjecter par l'intérieur. Déposez la planche en équilibre sur le tabouret. Placez la pierre à l'extrémité de la planche qui se trouve dans la cheminée. Montez à l'étage et actionnez le levier du chandelier. La pierre est alors projetée dans le conduit et expulse le couvercle dans la cour.

Le château, la cour

Ramassez le couvercle de la cheminée qui traîne par terre près du puits.

Le château, la salle des tortures

Pour réaliser les jambières, il faut séparer les deux morceaux de gouttière. Déposez la gouttière sur le chevalet et récupérez les deux morceaux de gouttière.

Le château, la chambre

Déposez les derniers éléments d'attirail sur la statue : couvercle et gouttière. En ce qui concerne l'amulette avec son fil, sa longueur ne suffit pas. Il faut assembler l'amulette et la chaîne en fer. Déposez l'amulette et sa chaîne autour du cou de la statue. Les six éléments sont maintenant en place.

Le château, le passage secret

Traversez le passage secret, les quatre grilles sont hissées, le pont-levis abaissé et la porte ronde débloquée. Vous rencontrez Lord Morangie.

Lord Morangie reconnaît le symbole tracé par Perez. Il y avait le même sur les fragments trouvés à Tunguska. De retour à Berlin, Max reçoit un appel téléphonique de l'inspecteur Kranski. Ils se donnent rendez-vous, à l'entrée du musée. Kranski est retrouvé mort et Max disparaît, kidnappé au passage d'une voiture.
Oleg confie à Nina qu'il a des doutes sur la franchise de Max, sa disparition est étrange. Nina poursuit sa quête et se rend sur la piste de l'Himalaya.

Chapitre 8 : Chine

Lisez les notes du Dr Evans. Il y fait mention de pouvoirs étranges de la tribu des Dzopa. A la fin des notes, il y a un dessin : plusieurs points sont reliés entre eux par des traits. Un disque bleuté se différencie des autres points.
Dans la paroi de la grotte, trois trous forment un triangle, pointe vers le bas. Récupérez le crâne de yak et le piquet de bois qui sont plantés au milieu de la grotte. Le piquet a le diamètre des trous. Poursuivez le chemin, jusqu'à la cascade. Des bas-reliefs sont gravés dans le roc. Un gros rocher est posé par terre. Utilisez le piquet pour le faire basculer au fond de la cascade. L'évacuation du bas étant bouchée, l'eau monte au ras du sol. Repêchez le sac qui flotte dans l'eau. Dans le sac, il y a un os. Il a une extrémité en forme de clé. Enfoncez l'os dans le trou du bas. Il reste coincé, mais un grondement indique que quelque chose a bougé.
Effectivement, le bas-relief a laissé la place à un dégagement. Entrez dans la pièce suivante. Regardez les symboles marqués sur les parois. Un bas-relief représente l'accident de Tunguska. Sous l'immense tête sculptée directement dans le roc, il y a une ardoise de pierre. Sur celle-ci, est représentée une grille de 8 lignes et 5 colonnes. 1 pion rouge et 11 pions blancs sont disposés dans des encoches. Cela vous rappelle le dessin qui se trouve dans les notes du Dr Evans. Reproduisez ce dessin en déplaçant les pions blancs, aux bons emplacements.

```
X
X
   X  0  X
      X
      X
      X
   X     X
X           X
```

Une fois le puzzle effectué, une trappe s'ouvre au niveau de la bouche de la tête. Il s'y trouve un disque de pierre. Oleg surgit à ce moment et assomme Nina. Vous vous réveillez dans une baignoire ! L'endroit est frigorifique.

Chapitre 9 : Antarctique

La station, salle des douches

Une baignoire immense est disposée dans cette pièce. Mais l'eau ne coule pas, tout est congelé ! La glace a envahi le sol et les canalisations. Une caméra est fixée au-dessus de la baignoire ; il est impossible de l'atteindre, sans disposer d'un marchepied dans la baignoire. Ramassez le débouchoir qui se trouve sur le rebord des douches. Prenez aussi du papier hygiénique, à partir de l'enrouleur près de la porte. Franchissez la porte.

La station, l'atelier

Vous trouvez une foreuse, en état de marche. Prenez tout ce que vous pouvez dans l'armoire : pince, silicone, et un objet non identifié. Prenez aussi la plaque de métal qui se trouve à côté de l'étau. Regardez de plus près l'incubateur où se trouvent des oeufs. Il faut une combinaison pour l'ouvrir. Attrapez la clé qui repose dans son coffret, à côté de la porte. Utilisez-la pour ouvrir la porte, mais la serrure est complètement gelée. Placez l'objet non identifié dans l'étau, pour tordre ses extrémités. Coincez la clé dans le bout de métal tordu. Déposez la plaque sur le plateau de la foreuse. Démarrez la foreuse. Cela provoque des étincelles. Déposez les feuilles de papier hygiénique, sur la plaque et actionnez la foreuse. Les papiers prennent feu. Passez la clé (pincée dans le morceau de métal) au-dessus des flammes, pour la faire chauffer. Utilisez la clé tiède pour ouvrir la porte. La voie est libre.

La station, le puits

Un clavier numérique fait face à une porte, au centre du puits. Il doit servir à commander une passerelle. Il vous manque la combinaison. Des pointes en métal entourent la pièce centrale, pour la protéger des ondes radio. De part et d'autre, se trouvent un ascenseur et un monte-charge. Dirigez-vous vers le passage d'où sortent des lueurs rougeâtres. C'est une salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Au travers des hublots de la salle, vous surprenez Oleg, Sergei et le Pr Charleroi poursuivre leurs expériences. Le panneau de contrôle est trop compliqué pour toucher au moindre bouton de commande. Un écran géant est relié aux multiples magnétoscopes. Mais, il n'y a aucune cassette. Une armoire contenant des produits dangereux est ouverte. Vous récupérez un pain d'explosif. Quittez la salle et traversez la passerelle qui contourne le puits.

La station, salle de chargement

La machine de commandes des pompes et du chauffage est hors service. Cela explique qu'il ne peut pas y avoir d'eau dans la baignoire. Le monte-charge est bloqué. L'interrupteur est inopérant. Sur la plate-forme, un sac est déchiré. Il a laissé couler du sel sur le sol. Empruntez la canne à pêche qui repose le long des rambardes. Il fait trop froid dehors, pour sortir dans cette tenue. Il faut trouver un équipement adapté. Remontez les escaliers jusque dans le puits.

La station, le puits

Utilisez la canne à pêche au-dessus du monte-charge. Vous récupérez un paquet contenant des vêtements d'hiver. Recommencez la pêche, une seconde fois. Vous obtenez un sac de linge. Maintenant, vous pouvez sortir de la station.

L'Antarctique, l'entrée de la station

La station de recherches est plantée au milieu de nulle part ; tout est recouvert de neige. Il y a quelques équipements lourds de déneigement. Une forêt d'antennes occupe une grande partie de la surface disponible. Ramassez le seau qui est perdu sous les flocons de neige. Passez devant le chasse-neige.

L'Antarctique, le glacier

Un pingouin monte la garde en couvant un objet. Il lui faudrait un vrai oeuf ! Une crevasse s'est formée dans le glacier. Un corps inanimé gît au fond sur une corniche. Le précipice est très profond. Un panneau d'avertissement balise le précipice. Prenez-le et placez l'explosif dans le trou. L'explosion a créé un passage pour descendre dans la crevasse. Fouillez le cadavre. Vous récupérez une amulette en forme de tête, comme celle rencontrée en Chine. Il y a aussi un briquet et le journal du Dr Charleroi. Le document évoque les travaux sur le cerveau humain. La dernière page parle de Vladimir et Nina ! Quittez cet endroit et passez devant l'entrée de la station.

L'Antarctique, le baleinier

Un immense bateau tueur de baleines est prisonnier des glaces. Son harpon de proue semble puissant. Sur le pont, un

tonneau contient de l'huile de baleine. Une veste est suspendue sur la cloison de la passerelle. Dans sa poche, vous récupérez un flacon d'alcool. Impossible de retirer le bouchon ! Une marque d'un trou dans la glace est très visible. Il faudrait une pioche ou du sel pour l'ouvrir à nouveau. Un sac de sel se trouve sur le monte-charge de la station. Le seul moyen de le récupérer est de défoncer la plate-forme. Déposez le sac de linge dans le tonneau d'huile pour l'imbiber. Retournez en haut du puits de la station.

La station, le puits

Lâchez le sac de linge trempé dans l'huile au-dessus de la plate-forme. Profitez de votre passage à ce niveau de la station, pour récupérer l'oeuf dans l'incubateur.

La station, l'atelier

Déposez le débouchoir sur la vitre de l'incubateur et découpez le verre, à l'aide du diamant incrusté sur l'amulette. Vous récupérez un oeuf. Déposez le flacon d'alcool sur le plateau de la perforeuse et actionnez-la. Vous obtenez un bouchon de liège et un flacon vide. Retournez vers la sortie.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Remplissez votre seau de sel à partir du tas qui se trouve au pied du monte-charge.

L'Antarctique, le baleinier

Déposez le sel sur le trou prédécoupé. Il faudra un peu de temps avant que la glace ne se retire. Faites un aller-retour dans la station, pour que le trou soit à nouveau ouvert. Vous ne prendrez rien avec la canne à pêche sans appât. Associez le briquet et la canne pour pêcher. Après un court instant, vous ramenez un petit poisson.

L'Antarctique, le glacier

Donnez le poisson au pingouin. Pendant qu'il est distrait à manger, échangez votre oeuf avec ce qui se trouve dans son nid. Vous récupérez un objet métallique, en forme d'oeuf. Cet objet possède les dimensions pour l'introduire dans la machine des pompes et du chauffage.

L'Antarctique, l'entrée de la station

Déposez l'objet en forme d'oeuf dans le tableau de commandes des pompes. Tout fonctionne. L'eau des canalisations doit être décongelée.

La station, salle des douches

Commencez par boucher le trou d'évacuation de la baignoire, avec le bouchon de liège. Ouvrez le robinet pour remplir la baignoire d'eau. Allez retirer l'objet en forme d'oeuf du tableau de commandes des pompes et revenez. L'eau est maintenant congelée. Récupérez la cassette VHS de la caméra qui surplombe la baignoire. Dirigez-vous dans la salle de contrôle.

La station, salle de contrôle

Introduisez la cassette VHS dans le magnétoscope. A ce moment, le grand patron, Massimo Gartuso, arrive dans la salle d'expérimentations. Ouvrez votre carnet de notes et regardez de près la photographie du clavier numérique. Le code utilisé est : 2513.

La station, le puits

Entrez le code 2513 sur le pupitre. La passerelle se met en place. Franchissez-la.

La station, le vieux poste de contrôle

Un écran radar est au centre de la salle. Il détecte la présence d'un avion au-dessus de la région. Pour être secouru, il faut attirer son attention. Prenez une fusée de détresse et des allumettes dans la caisse sur le sol. Tous les équipements électroniques semblent obsolètes. Sortez à l'extérieur pour utiliser la fusée.

L'Antarctique, le baleinier

Associez la fusée aux allumettes. Mais, rien ne se passe, car la fusée est mouillée. Trempez la fusée dans le tonneau d'huile de baleine. Déposez-la sur le harpon. L'avion vous a localisé. Ce sont les retrouvailles avec Max. Mais, les personnes mystérieuses en robes noires sortent de l'avion. Max est obligé de s'expliquer.

La station, le puits

Les membres de la secte sont partis faire exploser l'émetteur de la base. L'ascenseur du puits est remis en fonction. Mais, une fois de plus, Max et Nina sont séparés. Empruntez l'ascenseur qui mène dans les sous-sols.

La station, les sous-sols

Un grand radiateur recouvre une partie du mur. Il est complètement froid. Une stalactite descend du plafond tant il fait froid ici. Utilisez le panneau récupéré sur le glacier pour faire tomber la stalactite. La vanne ne peut plus être manoeuvrée, faute de volant de commande. Une des caméras de surveillance filme aussi le sous-sol. C'est votre seul moyen de communication avec Max. Il y a du monde derrière la grosse porte ronde. Il vaut mieux ne pas entrer. Passez par la porte du fond.

La station, l'entrepôt

Un bidon de produit chimique est entreposé sur l'étagère. Son contenu ne doit pas entrer en contact avec de l'eau, car la réaction serait catastrophique. C'est au moins un premier élément pour détruire la base. Retirez la clé anglaise qui retient le couvercle du bidon. Accrochez la stalactite à la chaîne qui pend du plafond. Poussez le glaçon et coincez-le entre les tuyaux froids près de la porte. Lorsque la glace fondra, le balancier heurtera le bidon qui ira se briser sur le mur de glace. Au contact de l'eau, tout explosera. Ramassez l'écrou par terre sous la stalactite. Il faut maintenant réchauffer les tuyaux.

La station, les sous-sols

Placez la pince en forme de bras de levier, sur la vanne pour dégripper la tige. Fixez l'écrou sur la tige de vanne. Associez le panneau et la clé anglaise pour obtenir une clé allongée. Utilisez celle-ci pour ouvrir la vanne. Maintenant, le radiateur gargouille. Il faut l'alimenter en eau du poste de contrôle où se trouve Max.

La station, l'entrepôt

Sur le panneau de danger, il est inscrit "pas d'eau". Déposez une bonne couche de silicone et récupérez l'empreinte, avec l'inscription "pas d'eau".

La station, les sous-sols

Présentez l'empreinte devant la caméra pour que Max puisse lire l'inscription. Max rétablit l'alimentation en eau de la zone. Mais le radiateur ne chauffe toujours pas. Présentez le briquet devant la caméra. Max rétablit le chauffage. Mais, Oleg vous fait à nouveau prisonnière.

La station, la salle d'expérimentation

Vous rencontrez Massimo, mais il faut partir au plus vite, avant que la chaleur du collecteur d'eau ne fasse fondre la

stalactite. Terminez la conversation avec Massimo. Vous apprenez qu'il ne faut pas de radiation parasite pour valider l'expérience. Donnez l'objet en forme d'oeuf à Oleg. Jetez le téléphone portable sur la machine centrale. Cela provoque une alarme sur les panneaux d'affichage. Orientez la caméra de contrôle sur la grue pour faire comprendre à Max votre moyen d'évasion. L'explosion de la station est inévitable.

Tout est bien qui finit bien, Nina retrouve son père qui a été protégé tout ce temps par la secte. Ne ratez pas le bêtisier en fin de générique.

Secret of Mana

© Square Enix / Squaresoft 2008

ASTUCES AU DERNIER NIVEAU

Vaincre le demon Mana et tous les autres boss

N'hésitez pas à gagner de l'expérience en refaisant le niveau en cours plusieurs fois. Par exemple dans le dernier niveau, allez le plus loin possible et revenez en ville sauvegarder. Vous monterez de niveau en niveau très rapidement.

Avoir les dernières sphères

Arpentez le dernier niveau plusieurs fois. En tuant certains ennemis, vous obtiendrez les sphères, et des armes plus puissantes.

Sega Superstars Tennis

© Sega / Sumo Digital 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Alex Kidd

Terminer la mission 1 dans le niveau Alex Kidd.

Amy Rose

Terminer la mission 2 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

Gilius

Terminer la mission 1 dans le niveau Golden Axe.

Gum

Terminer la mission 12 dans le niveau Jet Set Radio.

Meemee

Terminer la mission 8 dans le niveau Super Monkey Ball.

Pudding

Terminer la mission 1 dans le niveau Space Channel 5.

Reala

Terminer la mission 2 dans le niveau NiGHTs.

Shadow The Hedgehog

Terminer la mission 14 dans le niveau Sonic The Hedgehog.

NIVEAUX SECRETS

Terrain Alex Kidd

Réussissez le défi "Get A High Score!" dans le niveau Space Harrier.

Terrain Golden Axe

Réussissez le défi "Speed Rings" dans le niveau Sonic the Hedgehog.

Terrain NiGHTS

Réussissez le défi "Monkey Ball Keep Up" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Outrun

Réussissez le défi "Hit Justice Shots" dans le niveau Virtua Squad.

Terrain Puyo Pop Fever

Réussissez le défi "Doubles Match" dans le niveau Super Monkey Ball.

Terrain Space Harrier

Réussissez le défi "Tournament Singles" dans le niveau Space Channel 5.

Terrain Virtua Squad

Réussissez le défi "Hit The Big Zombies!" dans le niveau Curien Mansion.

TOUS LES COURTS

Golden Axe

Réussir toutes les missions de Super Monkey Ball.

NiGHTS

Réussir le match en double sur le niveau de NiGHTS.

OutRun

Réussir le match en double sur le niveau d'OutRun.

Sonic The Hedgehog

Réussir le match en simple sur le niveau de Sonic the Hedgehog.

TOUTES LES BALLES

Puyo Pop Fever

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Puyo Puyo Fever.

Space Harrier

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Space Harrier.

Virtua Squad

Terminer la mission "Get A High Score!" sur le niveau Virtua Squad.

Sengoku Basara Samurai Heroes

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PERSONNAGES

Chosokabe Motochika

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Saika Magoichi.

Fuma Kotaro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Sanada Yukimura.

Honda Tadakatsu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Shimazu Otani.

Maeda Keiji

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Date Masamune.

Mori Motonari

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tsuruhime et Chosokabe.

Oda Nobunaga

Trouver toutes les routes cachées.

Oichi

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Fuma et Maeda.

Otani Yoshitsugu

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Ishida Mitsunari.

Shimazu Yoshihiro

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Kuroda Kanbe.

Tsuruhime

Terminer le mode Sengoku Drama Emaki avec Tokugawa Ieyasu.

TENUES ALTERNATIVES

Terminer le mode Story avec un personnage en particulier pour débloquer sa deuxième tenue.

DIFFICULTÉ EXTRÊME

Pour débloquer le mode de difficulté maximum, vous devez terminer le jeu en Difficile.

DÉBLOQUER ODA NOBUNAGA

Terminez le scénario de Oichi puis recommencez une partie en suivant le parcours vert. Suivez Tenkai lorsque vous arrivez au niveau de Kobayakawa, éliminez Tenkai et terminez le parcours. Ensuite, reprenez un personnage dont vous avez déjà fini le scénario et cherchez un passage secondaire qui mène au niveau Honnoji. Terminez-le pour débloquer Oda Nobunaga en tant que personnage jouable.

Shining Force

© Sega 2007

PERSONNAGES À ENRÔLER

Gong

Au chapitre 1, partez pendant la première bataille (en mourant ou en sortant de la zone) pour accéder à la map et allez vers la petite maison à l'est de la forteresse ennemie. Sur la gauche, à l'extérieur de la maison, vous trouverez Gong.

Gort

Au chapitre 1, après la mort du roi. Lui parler à la taverne.

Anri

Au chapitre 2, après le combat du désert, entrez dans la tour au-dessus de la bibliothèque et parlez à Anri.

Arthur

Au chapitre 2, une fois arrivé à Manarina, et après avoir récupéré l'Orb of Light, montez les escaliers nord-est et allez voir Arthur qui se joindra à vous.

Domingo

Au chapitre 2, dans la ville où se trouvent Anri et Arthur, passez la porte au nord-ouest dans la bibliothèque et examinez la machine. Domingo vous rejoindra ensuite au chapitre 4 après que l'oeuf ait éclos (vous devez parler à l'homme qui se trouve à gauche de l'enclos de Guntz lorsque vous êtes de retour à Pao pour qu'il réchauffe l'oeuf).

Diane

Au chapitre 3, parlez-lui dans la salle du trône avant la première bataille.

Kokichi

Au chapitre 3, après la première bataille, passez la porte la plus au sud-ouest, descendez les escaliers, puis inspectez la machine avant de sortir. Assistez à l'essai de Kokichi (vol raté). Il vous rejoindra ensuite au chapitre 4 quand la caravane de Pao se retirera.

Zylo

Au chapitre 3, rapportez la Moon Stone à l'alchimiste pour qu'il crée une Lunar Dew, puis utilisez-la sur Zylo dans la prison au nord-ouest.

Pelle

Au chapitre 3, terminez la bataille contre le Laser Eye pour que Pelle vous rejoigne.

Guntz

Au chapitre 4, il attend dans l'enclos de Pao après la bataille contre le général Elliott.

Earnest

Au chapitre 4, il vous rejoint dès que vous entrez dans la forteresse ennemie.

Jogurt

Au chapitre 4, trouvez-le à Pao derrière la table du prêtre. Vous devez cependant lui avoir parlé au chapitre 1 (il se trouve là où était Gong).

Musashi

Au chapitre 7, après être sorti du château et avoir été mis en prison, allez au nord-ouest et examinez la note à côté de la maison.

Hanzou

Au chapitre 8, fouillez le buisson dans lequel se trouve une fleur. Il se trouve près de l'entrée de la ville.

BONUS DE DÉPART

Lancez une nouvelle partie en entrant **SEGA** comme nom de joueur. Vous démarrerez avec 13 HP au lieu de 12, et 9 Mp au lieu de 8.

Shining in the Darkness

© Sega / Climax Entertainment 2007

RENOMMER LES PERSONNAGES

A l'écran du choix du nom du personnage principal, saisissez un nom de 5 lettres puis déplacez le curseur d'un cran vers la droite et vous pourrez changer le nom du deuxième personnage. Cette astuce fonctionne pour tous les personnages.

Shiren the Wanderer

© Atlus / Chunsoft

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DONJONS OPTIONNELS

Blacksmith Stove

Terminez l'aventure principale et examinez le fourneau du forgeron.

Dragon Veins

Terminez l'aventure principale et examinez le rocher Yotsume.

Karakuri Inn

Terminez l'aventure principale et examinez le rocher Yotsume.

Mysterious Dungeon

Terminez l'aventure principale et parlez avec le WIS Staff dans la taverne.

Shrine of Mystery

Terminez l'aventure principale et parlez avec le WIS Staff dans la taverne.

Shockman

© Hudson Soft / Winds Co 2007

SOUND TEST

Après la séquence de fin, lorsque vous voyez apparaître à l'écran le message "To be continued", maintenez Select et appuyez sur Haut ou Bas pour écouter les musiques du jeu.

Shrek le Troisieme

© Activision / Amaze Entertainment 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

10 000 PIÈCES D'OR

Sur l'écran des cadeaux, appuyez sur : Haut, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche.

COSTUMES

Ces codes sont à entrer sur l'écran du menu.

Tenue secrète 1

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

Tenue secrète 2

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

MODES DE DIFFICULTÉ

Ces modes plus difficiles sont à acheter dans la boutique des cadeaux depuis le menu principal. Le mode Charming vaut 15 500 pièces et le mode Grimm vaut 1 500 pièces.

Silent Hill : Shattered Memories

© Konami / Climax 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE DE KONAMI

Appuyez sur la touche 1 de la Wiimote, allez dans la section Indices, cliquez sur Appels téléphoniques et notez le numéro qui apparaît sur le téléphone de Harry. Composez ce numéro pour appeler le service de Konami. On vous répondra qu'on ne peut pas vous aider parce que vous vous trouvez dans Silent Hill.

FIN OVNI

Pour débloquer cette fin, vous devez photographier 13 OVNI cachés dans le jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Accident de voiture

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version PS2.

Après la scène cinématique du début, vous vous retrouvez devant un psychiatre et vous devez remplir un formulaire. Cochez les réponses qui vous décrivent, confirmez la réponse de la dernière question au docteur et commencez l'aventure. Les réponses du formulaire auront un effet direct sur les scènes et la fin du jeu.

La cour

En vous relevant de l'accident de voiture, suivez le chemin en face et grimpez par-dessus la clôture. Essayez de vous familiariser avec les touches, ouvrez la porte verte devant la clôture et entrez dans le garage.

Avancez, ouvrez une autre porte à droite et sortez dans le couloir. Avancez jusqu'au croisement, prenez à gauche et entrez dans la pièce suivante. Avancez, ouvrez une autre porte à gauche et avancez jusqu'à la porte suivante. Vous devez d'abord déverrouiller la porte pour pouvoir l'ouvrir. Pour cela, regardez la serrure de plus près, tirez sur la vis rouge bloquant la serrure puis tirez le pêne.

Sortez, avancez à droite puis à gauche et choisissez d'entrer dans l'un des deux commerces (le tailleur ou le magasin de location de vidéos).

Le magasin de vidéos

Descendez les marches et entrez dans le magasin. Écoutez l'enregistrement audio sur le comptoir, essayez d'ouvrir la porte en face mais elle est bloquée. Allez donc à gauche du comptoir, ouvrez la porte et entrez dans une pièce remplie d'ordinateurs. Examinez le moniteur de la caméra de surveillance, tournez le bouton à gauche vers 3 et appuyez dessus pour déverrouiller la porte. Enfin, ouvrez-la et sortez.

Le tailleur

Si vous entrez dans le magasin du tailleur, montez à l'étage et enlevez les vêtements des mannequins pour trouver la clé de la porte. Prenez la clé, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage. Avancez, ouvrez la porte suivante et escaladez la clôture. Examinez le chariot rouge (à gauche), saisissez la canette au milieu et tournez-la pour trouver une clé. Prenez-la, ouvrez la porte du fond et entrez.

A présent, vous pouvez entrer dans le bar de droite ou le restaurant de gauche. Peu importe l'endroit que vous visiterez, votre téléphone sonne à l'intérieur et ce dernier devient disponible.

Le bar

Si vous entrez au bar, repérez une petite armoire près de la porte d'entrée et ouvrez-la. Récupérez le premier souvenir " Phare d'hivers " près de la cible des fléchettes, mettez-le en stock et sortez.

Le resto

Ouvrez le placard au-dessous du four à micro-ondes, récupérez le souvenir et sortez.

A présent, faites machine arrière et revenez dans le jardin. Regardez la balançoire sur votre gauche, prenez le téléphone et photographiez-la. Ecoutez le message qui en résulte, grimpez par-dessus la clôture et ouvrez la porte suivante.
United Fruit cake
Soucoupe n°1 : En avançant dans cette zone, repérez une soucoupe volante près du lampadaire et prenez-la en photo. Retournez au magasin vidéo. Avancez, repérez la télévision, interagissez avec elle et découvrez ainsi le premier objet hanté.

En sortant du magasin, vous recevez un appel de Cheryl puis les rues se transforment. Avancez à droite jusqu'à la voiture dont l'alarme sonne et entrez par la porte d'en face.

1er Cauchemar

Après la courte scène dans le couloir, courez et sautez par-dessus la première clôture. Si les créatures vous attaquent, appuyez rapidement sur la touche qui s'affiche à l'écran pour les repousser.

Repérez un autre rebord bleu sur votre gauche et escaladez-le. Sautez par-dessus un autre rebord, prenez la porte de droite et avancez dans le corridor. Franchissez une autre porte, avancez dans un autre couloir et faites tomber les obstacles près du mur. Ensuite, ouvrez la porte sur votre gauche, descendez dans un bassin vide, prenez la fusée de détresse et allumez-la. Enfin, ouvrez la seconde porte, suivez le chemin rectiligne le long du corridor et courez jusqu'à la porte de sortie.

Chapitre 2 : La Forêt

En sortant du cauchemar, vous revenez chez le psychiatre et vous devez répondre à un autre questionnaire. Ensuite, colorez comme bon vous semble la maison sur le papier et regardez la scène qui suit.

La forêt

Après la scène cinématique, vous vous retrouvez dans une voiture de police. Lorsque l'agent sort pour jeter un coup d'oeil sur l'intempérie, mettez-vous sur le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le second souvenir " le paquet de cigarettes ". Ensuite, déverrouillez la porte et sortez.

Suivez le chemin en face du véhicule, sautez par-dessus la clôture qui est à gauche et avancez jusqu'à la cabane d'en face. Examinez le téléphone public à gauche de la cabane et entrez. Ouvrez la boite à pharmacie à droite de l'entrée,

prenez la clé qui s'y trouve et utilisez-la pour ouvrir la porte suivante.

Maintenant, suivez le chemin de la forêt, repérez une grande tour sur votre gauche et atteignez-la. Ouvrez le panneau au milieu, récupérez le souvenir " eau glacée " à l'intérieur et sortez votre téléphone. Activez le GPS, partez vers le sud-est de la tour et repérez un objet hanté sur un arbre. Continuez vers le sud-est, repérez la porte et sautez par-dessus.

Station de pompage

Entrez dans la station de pompage, traversez les longs couloirs et repérez une échelle qui mène vers la surface. Avant de sortir via cette échelle, suivez le chemin d'un petit corridor à droite, repérez les barres métalliques et prenez une photo pour découvrir le message audio.

En sortant de la station de pompage, avancez à droite et découvrez le sac de couchage hanté.
United Fruit cake
Soucoupe 2 : Continuez vers l'Ouest jusqu'à la petite cabane au bord de la mer. Entrez, regardez dans le coin en haut à droite, repérez la soucoupe et prenez-la en photo.

Ensuite, rebroussez chemin et partez à gauche vers Orion Lodge.

Entrez dans la cabane d'Orion Lodge, ouvrez une seconde porte à droite et repérez une boite sur le mur droit. Ouvrez-la récupérez le souvenir " lame mobile " et sortez par une autre porte à gauche.
United Fruit cake
Soucoupe 3 : En avançant à gauche, repérez une soucoupe sur les tonneaux près du mur, prenez-la en photo et continuez votre quête.

Ouvrez la porte suivante à gauche et accédez à la seconde section de l'Orion Lodge. Ouvrez le tiroir d'un élément dans le coin, prenez le souvenir " torche brisée " et sortez par la porte suivante.

Prenez une photo du fantôme sur la table de droite, ignorez la porte qui est à droite et revenez en arrière. De retour dans la zone inférieure du Lodge, suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un pont. Ignorez-le et partez à gauche, repérez un crâne de Cerf accroché à un arbre et découvrez ainsi un message caché. Ensuite, sautez par-dessus le ruisseau et partez à gauche jusqu'à la cabane suivante.

La porte est verrouillée. Allez à gauche de la porte, examinez le portefeuille sur les palettes et prenez la clé à l'intérieur. Entrez dans la cabane, avancez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez le fantôme d'un enfant puis sortez.

2ème Cauchemar

Rebroussez chemin jusqu'à la cabane d'Orion Lodge, entrez, ouvrez les deux premières portes et suivez le chemin.

Sautez par-dessus les creux, grimpez au rebord, prenez une fusée et descendez. Partez à droite, suivez le chemin des rails, grimpez au rebord et entrez par la porte de droite. Suivez le chemin jusqu'à à la porte suivante, continuez sous une étagère et prenez la porte qui est à droite pour sortir dans la forêt. Suivez le chemin le long de la forêt jusqu'à ce que vous atteigniez une cabane isolée à l'ouest de la carte.

Dans la cabane, approchez-vous de la statue glacée de l'homme à gauche et écoutez le message audio. Repérez le son émis par le piano, approchez-vous du sofa et utilisez-le. Appuyez dans l'ordre sur les touches suivantes : verte, mauve, jaune, jaune et bleue. Reproduisez la mélodie, obtenez un second message audio et déverrouillez ainsi la porte arrière.

Sortez par cette porte, suivez le chemin de la forêt et entrez dans la cabane suivante. Passez par Woodland Lodge, traversez la cabane suivante puis montez les marches pour atteindre une autre cabane et trouvez la sortie devant un grand pont.

Maintenant que le cauchemar est fini, traversez le pont et suivez le chemin vers la gauche. Repérez une voiture à gauche, photographiez le fantôme assis sur le siège droit et écoutez le message audio.
Par la suite, ouvrez le coffre arrière et récupérez le souvenir " Beauté épinglée ".

Suivez le chemin jusqu'à la cabane, grimpez par la fenêtre et sortez par la porte suivante. Avancez tout droit, passez par la brèche dans le grillage et sautez par-dessus un autre grillage, plus loin. Avancez jusqu'au terrain de football et répondez au téléphone.

Chapitre 3 : L'école

De retour au bureau du psychiatre, répondez à son questionnaire par vrai ou faux puis choisissez votre meilleure journée d'école.
United Fruit cake
Soucoupe 4 : Dans le terrain de Football, regardez entre les poteaux du but et photographiez la soucoupe.

Lorsque vous reprenez le contrôle d'Harry, allez à gauche des gradins et entrez dans le petit chemin près de la clôture. Repérez une fenêtre sur le mur de l'école (à droite), ouvrez-la et prenez la clé sur l'étagère. Revenez quelques pas en arrière, ouvrez la porte dans la petite entrée et accédez ainsi à l'école.

Avancez dans le corridor, ignorez l'armoire à gauche et sortez par la porte de droite. Avancez à gauche en sortant, approchez-vous de l'affiche sur le mur et découvrez le message caché.

Fastfood

Ensuite, poursuivez votre chemin à droite et entrez dans le fastfood. Entrez, avancez à droite et découvrez l'objet hanté sur la table.

Ensuite, partez au fond du resto et entrez dans la cuisine. Allez d'abord à gauche, repérez la serviette accrochée et approchez-vous-en pour découvrir le message. Allez à droite, ouvrez le frigo et récupérez le souvenir " ma parfaite fille en plastique ". Ensuite, montez les escaliers qui sont à l'arrière et sortez par la porte.
United Fruit cake
Soucoupe 5 : Repérez une soucoupe au-dessus du toit, à gauche, et prenez-la en photo.

Sautez par-dessus le vide, entrez par la porte suivante et atteignez une autre pièce. Repérez une petite boite en forme de coeur à gauche, ouvrez-la et prenez le souvenir " Etouffé à jamais " qui se trouve à l'intérieur. Poursuivez dans l'immeuble, descendez les marches et photographiez le fantôme sue le sofa. Enfin, rebroussez chemin jusqu'à la cuisine du restaurant et sortez par la porte qui est à gauche des marches, près du frigo que vous aviez ouvert plus tôt.

Sautez par-dessus la clôture, approchez-vous de la voiture bleue et découvrez un autre message audio.

Ensuite, approchez-vous de la fenêtre qui se trouve à l'extrême gauche du mur et observez-la de plus près. Enlevez les vis, soulevez la fenêtre et entrez.

Ouvrez la porte d'en face, avancez à droite et prenez une photo du fantôme près du placard. Ensuite, allez de l'autre côté de la pièce, ouvrez l'armoire et prenez le souvenir " Protection divine ".

Sortez par la porte de gauche, avancez à droite dans le corridor et repérez le spectre d'un homme qui s'enfuit. Approchez-vous du banc sur lequel il était assis, découvrez un autre message caché et continuez à gauche vers la porte de sortie.
United Fruit cake
Soucoupe 6 : Approchez de la statue au milieu de la cour, repérez la soucoupe au-dessus de sa tête et photographiez-la.

Descendez dans la cour, avancez à gauche vers le sud et approchez-vous du cartable de lunch sur la table. Lisez le message caché, poursuivez vers l'Ouest et entrez dans le laboratoire chimique.

Laboratoire chimique

Entrez dans le laboratoire chimique, passez la grande porte en face et atteignez ainsi le laboratoire biologique. Repérez une grenouille sur une table d'étudiant, disséquez-la et récupérez le souvenir " Bijou Frigide ".

Ensuite, sortez par la porte qui se trouve à gauche du tableau et remontez les escaliers. Allez à droite ou à gauche et entrez dans le planétarium ou le studio d'art.

Planétarium

Si vous entrez dans le planétarium, touchez le papier sur l'un des sièges à droite et écoutez le message audio.

Ensuite, démarrez le projecteur sur la table et regardez la boule des étoiles de plus près. Faites-la tourner jusqu'à ce que vous aperceviez la petite ourse.

A ce moment, lâchez la boule et éteignez le projecteur pour découvrir un numéro de téléphone. Composez ce numéro pour ouvrir la porte du fond et ouvrez-la pour sortir du planétarium.

Studio d'Art

Si vous entrez dans le studio d'art, déplacez les objets d'art sur la table jusqu'à ce que vous obteniez le numéro de téléphone sur le mur. Composez le 555-8465 pour déverrouiller la porte cachée derrière le rideau rouge et sortez.

Couloir

Descendez les escaliers, prenez à gauche et approchez-vous de la pancarte qui est au fond. Ensuite, revenez sur vos pas, ouvrez le casier n°1037 et récupérez un souvenir " Rose éternelle " à l'intérieur.

A présent, vous devez trouver le code de la porte verrouillée pour pouvoir continuer votre mission. Pour cela, ouvrez tous les casiers qui sont dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez un journal montrant les numéros de deux joueurs de football américain, il s'agit du code.
Tapez 1031 pour ouvrir la porte, sortez vers la cour et dirigez-vous tout droit vers le gymnase.
United Fruit cake
Soucoupe 7 : avant de monter les escaliers qui mènent au gymnase, allez à droite et repérez une soucoupe qui flotte dans les airs.

Montez les marches, approchez-vous du ballon à droite, écoutez le message et entrez.

Gymnase

Entrez dans le gymnase, avancez au fond et regardez la scène qui suit. Après la scène, Michelle vous emmène dans le bureau du directeur et vous devez examiner son ordinateur. D'abord, vous devez trouver le mot de passe en répondant aux questions de sécurité.

Il existe plusieurs indices dans le bureau qui permettent de répondre aux questions :

1-La meilleure équipe de baseball : SHINERS.
2-Quel est mon horoscope : SCORPIO.
3-Le roi des sports : RACQUETBQLL.
4-Le nom de mon fils : OTTO.
5-J'avais dit adieu au célibat, liberté, joie, où : Lieu de mariage : HAWAII.
6-Nom de l'animal domestique : NICKY.
7-Majeure : GEOLOGIE.
8-Pièce de Shakespeare favorite : TWELFTH NIGHT.
9-Nom de mon ex-femme : VALERIE.

Une fois que vous aurez trouvé le mot de passe, une courte scène se déclenche et un autre cauchemar se déclenche.

3ème Cauchemar

Courez tout droit, grimpez aux rebords et entrez par la porte.

Suivez le chemin de gauche, passez sous la brèche et entrez par la porte de droite. Avancez à gauche, entrez par la double porte, prenez à droite et grimpez aux rebords d'en face. Entrez par la porte de gauche, passez la clôture, entrez par la brèche de gauche et poursuivez le chemin jusqu'à la double porte, sur votre droite. Vous arrivez devant la porte de sortie mais elle est scellée par une sorte de sort. Approchez des statues pour recevoir un message audio, écoutez-le puis lisez le second message texte qui arrive.

Donc, revenez en arrière, suivez la lumière rouge à gauche et prenez la première statue derrière la fenêtre en photo.

Ensuite, sortez par la porte à droite de la fenêtre, partez à gauche puis allez tout droit. Sautez par-dessus la clôture et repérez la seconde lueur rouge. Prenez la seconde photo, partez à droite et dirigez-vous au nord-ouest du parking. Grimpez aux rebords, repérez la voiture dans laquelle se trouve le dernier fantôme à photographier et rebroussez chemin jusqu'à la porte scellée. Dès que vous entrez, les statues se brisent et la porte est débloquée.

En sortant, une autre scène se déclenche et vous apercevez Michelle. Suivez-la jusqu'à la boite de nuit Balkan et écoutez la discussion en chemin.

Club de nuit Balkan

Avancez à gauche de l'entrée et franchissez la porte réservée aux personnels. Montez les escaliers et entrez par l'une des portes. La couleur de celle que vous choisissez affecte les scènes qui suivent, mais peu importe elles sont toutes identiques une fois à l'intérieur.

Dès que vous entrez par l'une des deux portes, fouillez les points de recherche et trouvez la clé.
Maintenant que vous avez la clé, revenez dans le club et regardez la scène. Ensuite, restez assis dans la voiture et écoutez la discussion jusqu'à ce que vous atteigniez le pont que vous devez baisser. Montez à l'échelle de droite et entrez dans la salle de contrôle. Ouvrez la boite de maintenance sur le mur et appelez le numéro de téléphone inscrit sur la feuille.

L'appel est coupé puis vous recevez un message audio montrant comment utiliser les leviers du pont. Si le voyant rouge s'allume, activez le levier gauche.

Si le voyant bleu s'allume, activez le levier du milieu. Si le voyant jaune s'allume, déplacez le levier de droite et si le voyant vert s'allume ne faites rien. Dès que le pont est abaissé, revenez vers la voiture.

Après la courte scène, la glace envahit le pont et vous tombez dans l'eau. La portière est bloquée et vous ne pouvez pas sortir. Déplacez-vous sur la banquette arrière, attendez que la voiture touche le fond et récupérez ensuite votre lampe. Ensuite, quelques ennemis arrivent et inscrivent des notes sur les vitres. Revenez vers le siège avant, tournez la radio puis ouvrez la portière pour sortir de ce pétrin.

Chapitre 4 : L'hôpital

Dans le cabinet du psychiatre, placez les photos des personnes dans les cases qui vous semblent juste (la case endormie ou décédée).

L'hôpital

Après que vous en être sorti de justesse, l'agent de police vous sauve la vie et vous emmène à l'hôpital. Soudain, un cauchemar survient et la policière est congelée dans le corridor de l'hôpital. Tournez rapidement la chaise roulante le long du corridor, entrez par la porte et continuez jusqu'à ce que vous tombiez de la chaise.

4ème cauchemar

A ce moment, courez vers la porte d'en face et entrez.

Poursuivez toujours tout droit, dépassez les wagons sur votre gauche et suivez le chemin qui vire à gauche. Sautez par-dessus le vide, prenez la fusée et continuez tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez des wagons sur votre gauche. Passez sous l'un d'eux, courez à droite, remontez le rebord et entrez par la porte de droite. Franchissez une autre porte à droite, suivez le chemin qui mène à gauche et sautez par-dessus le grillage, en face. Suivez le chemin, sautez sur un autre grillage, ignorez la porte en face et partez à droite. Montez les quelques marches, avancez jusqu'à la porte suivante et atteignez ainsi votre point de contrôle.

Approchez-vous de la table d'opération sur votre gauche et lisez les messages. Ensuite, repérez le tableau représentant un coeur humain et obtenez la fréquence de la radio Alchamella. Utilisez la radio sur la table, mettez-la sur la fréquence 101.6 puis regardez un autre tableau contenant une liste de chansons. Selon le message écouté plus tôt, la fille est vraiment gâtée par son père. Par conséquent, composez le 555-8814 pour choisir la chanson Daddy's Girl (la fille à Papa). Enfin, sortez de la pièce et suivez le corridor à droite.

Appartement de Lisa

Une scène se déclenche et vous rencontrez Lisa. Suivez-la jusqu'à son appartement et attendez qu'elle change de vêtements. Ensuite, entrez dans la pièce dans laquelle elle vient de se changer, accédez dans la salle de bain à droite et ouvrez la boite à pharmacie en face. Ouvrez les médicaments, prenez une pilule jaune, prenez le souvenir " Plaisanterie sans fin " sur la table près de la porte puis donnez la pilule à Lisa.

Chapitre 5 : Le centre commercial

Placez les personnages de l'histoire que vous a racontée le docteur selon leur culpabilité et reprenez l'histoire.

A présent, quittez la maison de Lisa et avancez tout droit. Ouvrez la porte métallique et sortez de l'appartement. Avancez tout droit, repérez l'entrepôt sur votre gauche et grimpez par-dessus le grillage.

L'entrepôt

Avancez à gauche de la cour, grimpez sur le conteneur et entrez par l'ouverture dans le mur. Avancez, observez la photocopieuse à gauche et récupérez le souvenir " Fémur synthétique ".

Ouvrez la porte, descendez à l'intérieur de l'entrepôt et montez les marches de l'autre côté. Sortez sur le toit, avancez tout droit vers le Toluca Mall et répondez au téléphone.
United Fruit cake
Soucoupe 8 : Dépassez le Toluca Mall, regardez du côté du pont et repérez la soucoupe.

Lisa ne se sent pas bien. Rebroussez chemin jusqu'à son appartement et regardez la scène qui suit.

5ème Cauchemar

Un autre cauchemar se déclenche, sortez de l'appartement et retournez vers l'entrepôt. Prenez la porte de droite, suivez le chemin, sautez par-dessus le vide puis prenez la porte.

Suivez l'unique chemin jusqu'au bassin vide, prenez la porte d'en face et grimpez aux rebords plus loin. Prenez la fusée, montez les escaliers à gauche et prenez la porte d'en haut. Avancez, prenez la porte à gauche et suivez l'unique chemin jusqu'à ce que vous aperceviez la statue d'un perroquet. Prenez-le en photo car vous en aurez besoin plus tard, franchissez la porte qui est en face du perroquet (celle à gauche), poursuivez jusqu'à une grande cour et prenez la porte sur votre gauche. Descendez les marches, prenez une autre porte à droite et sortez vers la rue. Enfin, trouvez la dernière porte sur votre droite.

Dans la pièce, approchez-vous des statues et écoutez le message audio. A présent, si vous n'avez pas mémorisé les couleurs du bec du perroquet, vous devez le revoir et mémoriser l'ordre des couleurs. Ensuite, observez le distributeur de bonbons de plus près. Agitez d'abord l'urne jusqu'à ce que la bonne couleur apparaisse puis tournez le bouton pour la descendre. Descendez la friandise mauve, la rose, la rouge puis la jaune. Maintenant que vous avez débloqué la porte, sortez et passez sous le grand portail.

Salle d'exposition

Dans le salon d'exposition, avancez à droite, repérez un baril sur lequel se trouve une tasse de café et atteignez-le pour découvrir le message caché.

Magasin d'animaux domestiques

United Fruit cake
Soucoupe 9 : A droite de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Avancez à droite, repérez une petite cage sur l'étagère et ouvrez-la. Récupérez le souvenir " souvenirs non développés ", découvrez le message caché dans la cage du coin droit et sortez par la petite porte à gauche de l'entrée. Suivez le chemin du couloir, prenez la porte suivante et entrez dans le magasin de jouets.

Magasin de jouets

Avancez à droite en entrant, observez le coffre fort de plus près et tournez-le jusqu'à ce que vous entendiez un clic (aux alentours de 70). Ouvrez-le, récupérez le souvenir " Mon Lézard volant " puis allez vers la porte.

Observez le jeu du train à gauche de la porte, actionnez le levier, appuyez sur le bouton et repérez ainsi la clé de la porte.

Sortez, montez les escaliers et prenez la porte. Entrez par la porte suivante et retrouvez l'aire où se trouve le perroquet. Avancez tout droit et découvrez le message caché derrière la balle sur le banc. Ensuite, partez à gauche et entrez dans le magasin de cartes postales à droite ou le salon de coiffure à gauche.

Magasin de cartes postales

Avancez tout droit vers la porte arrière et lisez le message qui arrive. Ensuite, trouvez les cartes postales qui émettent la même mélodie que le message et lisez les numéros inscrits sur la première page pour trouver le code. Composez 2050 sur le clavier, ouvrez la porte et sortez dans le couloir.

Salon de coiffure

Si vous entrez dans le salon de coiffure, approchez-vous des lavabos, tournez les robinets d'eau chaude et la manivelle pour apercevoir le code sur le miroir. Entrez le code 1789 sur le pavé numérique et sortez.

Couloir de sécurité

Avancez dans le couloir, dépassez la porte sur votre gauche et repérez un message caché dans la poubelle. Ensuite, revenez en arrière, prenez la porte que vous aviez dépassée et montez les marches.

Magasin électronique

Entrez dans le magasin, sautez par-dessus le comptoir et repérez un message caché dans le coin droit. Sortez, avancez à gauche, prenez le fantôme sur le banc en photo puis entrez dans le cinéma.

Cinéma

Descendez les marches et approchez-vous du distributeur de jouets, à gauche. Déplacez le curseur à droite puis en haut et récupérez le souvenir " Prométhée moderne ". Ensuite, suivez le corridor à gauche jusqu'à l'amphithéâtre. Descendez les marches, regardez les images qui s'affichent à l'écran et sortez par la porte de gauche.

Sortez, grimpez par-dessus le grillage et allez à droite. Avancez tout droit, repérez une voiture devant un tas de neige et prenez le fantôme situé à l'arrière en photo. Ensuite, poursuivez le chemin jusqu'au bout de la route et entrez dans la boutique d'hypothèque sur votre droite.

Boutique d'hypothèque

United Fruit cake
Soucoupe 10 : A gauche de l'entrée, repérez une soucoupe sur l'étagère et prenez-la en photo.

Approchez-vous de la cabine, tournez la vis à gauche pour libérer la clé puis tournez le cylindre pour l'obtenir.

Ensuite, ouvrez la porte de gauche et entrez dans la cabine par la porte de droite. Ouvrez le petit coffre et obtenez le souvenir " Nous, les Ouroboros ". Enfin, sortez, montez les escaliers et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

6ème cauchemar

D'abord, sortez de la pièce et descendez les longs escaliers jusqu'à ce qu'une scène se déclenche et vous sautez dans le vide.

Après la chute, prenez la direction nord-est de la chaise, référez-vous aux bruits de fond qui augmentent et atteignez une petite lueur qui vous permettra de continuer vers la zone suivante.

De retour vers l'appartement, entrez par n'importe quelle porte, faites attention aux ennemis et courez vers les portes devant lesquelles des lampes sont allumées. Entrez toujours par ces portes, repoussez les ennemis et atteignez ainsi un salon. Suivez le chemin d'un salon à l'autre et poursuivez vers l'avant jusqu'à ce que vous sautiez à nouveau dans le vide.

Dans ce labyrinthe invisible, suivez les bords des murs invisibles grâce à la torche, partez à droite et atteignez le lit.

Dans ce dernier labyrinthe, ouvrez les portes qui possèdent une couche de glace sur le contour et faites attention aux ennemis qui arrivent.

Suivez le chemin de ces portes jusqu'à ce que vous atteigniez le corridor sombre qui mène à la chambre de Cheryl.

Chapitre 6 : Les égouts

Comme à chaque début de chapitre, répondez aux questions du psychiatre puis assemblez les couples selon les paysages des photos.

Voiture de John

De retour chez vous, Michelle et John vous réveillent et vous emmènent en voiture. Après leur dispute, avancez vers le siège avant, ouvrez la boite à gants et prenez le souvenir " La Poésie, aussi précise que la géométrie ". Ouvrez la porte, sortez de la voiture et entrez dans le collecteur d'eau pluviale.

Collecteur d'eau pluviale

Avancez à gauche, entrez dans les égouts et prenez la porte de droite. Suivez le corridor, descendez via l'échelle puis en utilisant les escaliers sur la gauche. Avancez en longeant l'eau, prenez la première entrée à gauche et observez un tuyau de plus près. Tirez sur l'hameçon du poisson, récupérez le souvenir " Amitié " et faites machine arrière jusqu'au chemin principal.

Continuez sur ce chemin, ignorez la deuxième entrée car elle mène au même endroit que précédemment et continuez jusqu'aux escaliers.

United Fruit cake

Soucoupe 11 : Avant de grimper à l'échelle, regardez dans la cavité de droite et repérez une soucoupe derrière les barreaux.

Grimpez à l'échelle, observez la serrure de la porte et tournez la valve pour l'ouvrir. Enfin, ouvrez la porte suivante et grimpez à l'échelle pour quitter les égouts.

Weaver St

Avancez tout droit, prenez à gauche et touchez la carte sur la voiture pour découvrir un autre message audio. Ensuite, entrez dans la cour et repérez la statue d'un indien portant une petite caisse. Ouvrez-la, prenez le souvenir " Souvenirs non immortalisés " et entrez dans le magasin de souvenirs à proximité (porte rouge).

Magasin de souvenirs

D'abord, ouvrez le tiroir de la bijouterie qui est à droite et prenez le souvenir " Un Phare, une clé ". Ensuite, tirez le rideau rouge pour déceler une porte et sortez.

Sandford St

Grimpez par-dessus le grillage et courez à droite. Repérez des jumelles près du lac, tirez le support rouge jusqu'à ce que la lumière apparaisse sur le viseur et prenez le souvenir " Coeur de diamant " dans le boitier jaune qui s'ouvre.

Ensuite, rebroussez chemin et entrez dans le bar d'Annie.

Chapitre 7 : Le parc d'attraction

A présent, placez les images selon leur connotation sexuelle ou non sexuelle et achevez ainsi ce test.

Craig St

De retour au bar d'Annie, prenez la porte et sortez dans la rue. Suivez le chemin de droite, repérez un carton sur le troisième banc et ouvrez-le. Récupérez le souvenir " Dragon " à l'intérieur, traversez la rue et entrez dans le parc d'attraction par la fenêtre de gauche.

Parc d'attraction

Observez le manteau de pompier à droite, ouvrez le col et récupérez la clé de la porte.

Ensuite, sortez, partez d'abord à droite et repérez trois machines à sou sur votre droite. Tirez à trois reprises sur le levier de la machine du milieu, récupérez le souvenir " Eve " puis revenez en arrière.

Allez cette fois à gauche, repérez l'interférence près de l'image souvenir et prenez-la en photo. Ecoutez le message, revenez près des machines à sou, grimpez au rebord en face d'elles et entrez dans le tunnel de l'amour.

Le tunnel de l'amour

Descendez par l'échelle et approchez-vous des statues du bateau du milieu pour découvrir un message caché. Ecoutez-le puis trouvez le fantôme du petit enfant près du coeur sur le mur. Suivez-le près de l'échelle, escaladez-la et revenez sur vos pas pour le trouver à nouveau. Enfin, allez près du premier bateau de cygnes et trouvez-le une dernière fois pour déverrouiller la porte. Allez à gauche du coeur, ouvrez la porte et sortez.

Grimpez par-dessus le grillage, avancez à droite et accédez au quai.

United Fruit cake
Soucoupe 12 : Allez d'abord au quai qui est à gauche, repérez une soucoupe près du lampadaire et prenez-la en photo.

Accédez au quai de droite, montez sur le bateau et entrez par la porte de droite.

Lac

Après la scène, descendez via l'échelle de droite, marchez en direction du phare et répondez au téléphone de Dahlia. Courez toujours vers le phare, regardez le message puis repérez les ennemis qui arrivent. Vous ne pouvez pas les repousser, ni atteindre le phare. Laissez-vous envahir par les monstres pour continuer la mission.

Une fois que vous aurez repris connaissance, nagez vers le phare, regardez le fond si l'occasion se présente et continuez jusqu'à ce que vous épuisiez. Heureusement que l'agent de police vous sauve la vie.
United Fruit cake
Soucoupe 13 : Avant d'entrer dans la clinique, partez à droite vers la rive et repérez une soucoupe qui flotte sur l'eau. Prenez-la en photo puis revenez vers la clinique.

La clinique

Entrez dans la clinique, avancez à droite et repérez un crâne. Ouvrez-le pour récupérer le souvenir " Adam ".

Suivez le couloir au fond et ouvrez la porte pour finir le jeu.

Il existe cinq fins différentes dans ce jeu :
Quatre d'entre elles diffèrent selon les réponses et les choix que vous aurez faits tout au long du jeu.
La dernière peut être activée en finissant le jeu une première fois puis en appelant le numéro 555 - 8325 dès que le téléphone devient accessible.

Fin Normale

Durant cette fin, on voit Harry en train de quitter la maison puis il explique à sa fille que ça n'a rien à voir avec elle.

Pour avoir cette fin : effectuez les actions suivantes :
répondez " Vrai " aux questions n°1, 3, 6 et 7 du formulaire.
Répondez " Faux " aux questions 2 et 5.
Passer plus de temps avec mes amis qu'avec la famille : " Non ".
Le mariage peut durer : " oui ".
Le sexe se gâte après le mariage : " non ".
Evitez les réponses qui reflètent le sexe et l'alcool.

Fin alcoolique

Dans cette vidéo, on aperçoit Harry complètement ivre en train de boire une bière et de s'écrouler devant sa maison.

Pour avoir cette fin :
répondez " Vrai " à la question 2 du formulaire.
A l'école, on vous traite d'Alcoolique : " Oui ".
Regardez les bouteilles d'alcool dans le bureau du psychiatre.

Fin timide

Dans cette fin, on voit un Harry très timide incapable de prendre des décisions et qui est en train de se faire tabasser par sa compagne.

Pour réussir cette fin :

répondez " Faux " aux questions 1, 2 et 3.
Considérez-vous comme une personne réservée : " oui ".
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " non ".
Brute : " Oui ".
Cancre : " Oui ".
Répondez également aux questions qui reflètent l'abstinence, la fidélité et l'asexualité.

Fin Sexuelle

Dans cette fin, on aperçoit Harry le coquin sur un lit, en train de présenter Michelle et Lisa à la caméra.

Pour avoir cette fin :
Répondez " Vrai " à la question 5 du formulaire et " faux " aux questions 3 et 7.
Passer plus de temps avec les amis qu'avec la famille : " Oui ".
Pute : " Oui ".
Vierge : " Non ".
Le mariage peut durer : " Non ".
Mettez " Education sexuelle " dans le tableau de l'école.
Mettez toutes les images abstraites dans la section sexuelle.
Evitez l'alcool.

Fin United fruit case

Une fois que vous aurez terminé le jeu une première fois, sauvegardez votre progression et recommencez. Dès que le téléphone devient disponible dans le jeu, appelez le 555-3825 pour activer les United fruit cake. Ensuite, photographiez les treize soucoupes volantes durant le jeu pour voir la fin United Fruit Cake.

SimAnimals

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PANDA

Lancez le jeu et rendez-vous dans une forêt déjà débloquée. Appuyez sur le bouton 2 de la Wiimote pour mettre le jeu en pause, et allez dans la section permettant d'entrer des codes. Saisissez les codes suivants pour faire apparaître un panda ou un panda roux.

PANDA	Panda
Red Panda	Panda roux

SimAnimals Africa

© Electronic Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

VOIR DES ÉLÉPHANTS ROSES

Vous pouvez repeindre les éléphants du jeu en rose en utilisant le code suivant dans le menu dédié aux mots de passe : `fcwj6w`

ZÈBRES ARC-EN-CIEL

En cours de partie, mettez le jeu en pause et allez dans la section des codes pour entrer le code suivant : **45sbyv**.

SimCity Creator

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX SETS DE CONSTRUCTION

Créez votre ville en utilisant l'un des noms suivants pour débloquer le kit de construction correspondant.

`Kit égyptien`	Nom : Mummy's desert
`Kit grec`	Nom : Ancient culture
`Kit jungle`	Nom : Become wild
`Kit SF`	Nom : Future picture

NOUVEAUX BÂTIMENTS

Opéra

Construire trois musées et trois musées d'art.

Terrain de basket

Construire des courts de tennis, des terrains de base-ball et des aires de jeu.

Usine de recyclage

Construire une zone de décharge.

Grand jardin

Construire quatre petits jardins et avoir une population de 50 000 habitants.

Grand parc

Construire quatre petits parcs et avoir une population de 50 000 habitants.

Lieu de culte

Avoir une population de 4 000 habitants.

Stade

Avoir une population de 350 000 habitants.

Station de TV

Avoir une population de 350 000 habitants.

Lycée

Monter le niveau d'éducation à 75.

Musée d'art

Monter le niveau d'éducation à 90.

Université

Monter le niveau d'éducation à 90.

Musée

Monter le niveau d'éducation à 100.

Station nucléaire

Monter le niveau d'éducation à 115.

Arrêt de bus

Atteindre l'an 1920.

Usine d'énergie a vent

Atteindre l'an 1985.

Usine d'énergie solaire

Atteindre l'an 2000.

Sin and Punishment : Successor of the Skies

© Nintendo / Treasure 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE ISA & KACHI

Terminez le jeu deux fois avec chacun des personnages pour débloquer le mode Isa & Kachi. Dans ce mode, il suffit d'appuyer sur la touche - pour changer de personnage à tout moment.

VARIANTES DE GAMEPLAY

Variante pour Isa

Terminer le mode Tag-Team.

Variante pour Kachi

Terminer le mode Tag-Team.

DEUXIÈME FIN

Terminez le jeu en mode Isa et Kachi pour voir une nouvelle vidéo de fin en rapport avec l'histoire du premier Sin and Punishment.

Skate it

© Electronic Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKATERS PRO

Chris Haslam

Réussir le challenge sponsor Almost en mode Carrière.

Danny Way

Réussir le challenge sponsor Plan B en mode Carrière.

Eric Koston

Réussir le challenge sponsor Lakai en mode Carrière.

Jake Brown

Réussir le challenge sponsor Blind en mode Carrière.

Lucas Puig

Réussir le challenge sponsor Cliche en mode Carrière.

Mike Carroll

Réussir le challenge sponsor Girl en mode Carrière.

Rob Dyrdek

Réussir le challenge sponsor Alien Workshop en mode Carrière.

Terry Kennedy

Réussir le challenge sponsor Baker en mode Carrière.

EQUIPEMENT BONUS

Terminer toutes les missions du mode Story pour débloquer de nouveaux équipements en mode Carrière (tenue squelette).

SNK Arcade Classics Volume 1

© SNK Playmore / Ignition Entertainment 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

THE KING OF FIGHTERS '94

Tenues alternatives

Appuyez sur D lorsque vous choisissez votre équipe ou votre personnage pour découvrir sa tenue alternative.

Activer le sang

Attendez l'affichage de l'écran des High Scores dans la démo d'ouverture, puis appuyez en même temps sur A + D (manette 1) et B + C (manette 2). Validez ensuite avec Start pour activer le sang sur les versions occidentales du jeu.

FATAL FURY

Vraie fin

Terminer le jeu en Normal ou Hard sans utiliser de Continue.

SAMURAI SHODOWN

Personnages cachés

Kuroko
En mode Versus, faites : Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite et A.

Shiki
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Bas, Bas.

Zankuro
Placez-vous sur l'icône de sélection de personnage aléatoire et faites : Bas, Bas, Haut, Haut, Bas, Haut, Haut.

Séisme

Jouez avec Charlotte et faites un Perfect, puis tapez : A, B, A ,C, A, D, Haut, Bas et Gauche.

Jouer avec Amakusa

Choisissez n'importe quel personnage en mode Versus, perdez votre combat puis sauvegardez. Chargez votre partie et

choisissez Charlotte avec la manette 2, puis reprenez la partie. Appuyez sur Start avec la manette 1 durant la phase bonus pour que le second joueur incarne subitement Amakusa.

KING OF THE MONSTERS

Continues illimités

Il suffit de charger une partie sauvegardée pour gagner 3 Continues. L'opération peut être effectuée à l'infini.

ART OF FIGHTING

Jouer avec M. Big

Jouez contre M. Big en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Big soit débloqué en mode 2 joueurs.

Jouer avec M. Karate

Jouez contre M. Karate en mode 1 joueur (appuyez sur Start avec la manette 2), perdez puis relancez la partie pour que M. Karate soit débloqué en mode 2 joueurs.

World Heroes

Remporter 10 médailles pour débloquer le jeu World Heroes.

So Blonde : Retour sur l'Ile

© DTP Entertainment AG / Wizarbox 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Didacticiel

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Wii, mais le cheminement est le même pour les deux versions (Wii et DS).

Vous incarnez Sunny qui assume très bien son statut de blonde. Suivez les indications et ramassez le sac à main de votre héroïne qui se trouve sur le lit.

Allez à droite vers la table de chevet et récupérez le téléphone. Allez ensuite vers le bureau et ouvrez le tiroir pour prendre la batterie de rechange. Ouvrez votre inventaire et combinez la batterie avec le téléphone pour que Sunny appelle sa meilleure copine. Sortez enfin de la cabine.

Chapitre 1 : L'île oubliée

Une fois sur l'île, prenez la gaffe qui se trouve sur le canot de sauvetage. Examinez l'embarcation et récupérez la ration de nourriture qui s'y trouve. Prenez ensuite la noix de coco qui se trouve sur le rocher, en bas de l'écran.

Avancez ensuite à droite, dans la zone suivante. Utilisez la gaffe pour atteindre et faire tomber le sac à main de Sunny qui est suspendu à un arbre.

Ramassez alors le sac à main et le caillou qui se trouve à coté de lui. Avancez vers la source d'eau et utilisez la noix de coco avec cette source pour remplir la coque. Vous pouvez jouer au mini jeu qui consiste à récupérer les gouttes d'eau qui tombent en déplaçant votre personnage à droite et à gauche.

Vous pouvez aussi ignorer ce jeu et remplir directement votre fruit. Allez ensuite à gauche et versez l'eau dans le rocher creux. Combinez ensuite le maquillage et la flaque d'eau pour faire de cette dernière un miroir.

Allez ensuite à l'épave qui se trouve à droite et prenez le drapeau pirate et la ficelle. Parlez ensuite à la personne qui se trouve en haut de la falaise, à droite. Lorsqu'elle vous ignore, revenez à la zone où se trouve le canot de sauvetage.

Utilisez le bout du drapeau sur le crabe pour l'attraper.

Allez ensuite à droite et utilisez le caillou sur le gros coquillage pour récupérer un morceau de coquillage. Combinez-le avec la ficelle pour fabriquer un couteau. Revenez ensuite à l'épave et utilisez le couteau pour couper le cordage et faire tomber le mat de l'épave. Passez sur le mat pour atteindre la plage sombre.

Dans la nouvelle zone, parlez aux deux pirates et épuisez les dialogues. Allez ensuite vers la porte de la grotte de Diablo puis revenez parler aux deux pirates qui vous conseillent d'insister en frappant à la porte. Revenez à la porte de la grotte et frappez jusqu'à ce que Diablo sorte. Parlez ensuite avec ce dernier et accompagnez-le jusqu'au capitaine Le Borgne.

Inspectez les lieux avant l'arrivée de Le Borgne. Parlez avec le capitaine et posez-lui toutes les questions disponibles. Acceptez ensuite de transmettre une lettre au maire, de lui trouver un cadeau et de rapporter son chapeau. Quittez ensuite la cabane et donnez le crabe au chien qui bloque le chemin du carrefour ténébreux.

Avancez dans le chemin de la clairière. Parlez au groupe de pirates qui s'entrainent. Discutez avec eux pour, qu'au final, ils vous attachent à un arbre la tête en bas. Parlez avec la petite bête pour essayer de la convaincre de ronger la corde.

Choisissez alors la deuxième option pour le premier dialogue, la deuxième option aussi pour le deuxième et la première option pour le troisième dialogue. La petite bête rongera la corde pour vous libérer. Si l'animal s'enfuit, vous serez libérée par un tir de flèche anonyme qui coupera la corde. Avancez ensuite dans la jungle et essayez de parler au fantôme avant que Sunny ne tombe dans les vapes.

Chapitre 2 : Nathaniel et le prêtre

Vous incarnez dans ce chapitre Nathaniel qui a vécu sur l'île bien avant l'arrivée de Sunny. Parlez à votre ami Hilary ensuite quittez la maison. Allez vers le mur qui se trouve à gauche de la porte et cachez-y la clé.

Allez ensuite à gauche et suivez le chemin jusqu'au quai. Parlez au prêtre Sébastian qui vient d'arriver. Acceptez son offre ensuite parlez à Sancha. Revenez dans la ville et allez à la place haute où se trouve la banque et parlez au chaman et à son fils.

Faites un tour dans la banque et parlez à Guzman. Revenez ensuite au quai et parlez à Sébastian de l'esprit de l'île. Revenez encore une fois au chaman pour qu'il vous donne une amulette représentant l'esprit de l'ile. Assemblez les pièces de l'amulette avant de l'apporter à Sébastian.

Chapitre 3 : les trois tâches

Vous incarnez cette fois Sunny. Parlez à Maria avant d'aller à la place de la ville basse et allez à la mairie. Parlez à Miss Brown.

Sortez ensuite et allez à la place de la ville haute et parlez à Guzman et à Angelo ; le premier des triplets, qui tient un éventaire. Allez ensuite vers la zone de l'auberge et allez au mur de la maison où Nathaniel à caché la clé. Prenez cette clé et avant d'entrer parlez à Sancha. Entrez ensuite dans l'auberge et épuisez le dialogue avec Vasco. Prenez la bouteille vide qui se trouve sur le comptoir et sortez.

Utilisez maintenant la clé pour entrer dans la maison de Nathaniel. Prenez le seau qui se trouve près de la cheminée et la canne à pêche qui se trouve à droite.

Parlez à la petite bête que Sunny à appelé Max et donnez-lui la ration de nourriture trouvée dans le canot de sauvetage. Il vous donnera alors la carte de l'île. Vous pouvez utiliser cette carte pour aller plus rapidement d'un endroit à l'autre. Sortez de la maison et passez par la porte de la ville qui se trouve à gauche.

Parlez à Bibli qui garde le passage et à Amadeo le deuxième des triplets. Prenez les plumes et combinez-les avec la canne à pêche. Allez sur le pont et essayez de pêcher plusieurs poissons.

Allez à droite pour atteindre le quai et parlez aux pirates. Allez vers la jetée et prenez la cage à homards.

Allez vers Juan qui se trouve à droite et donnez-lui le message de Le Borgne. Parlez enfin à Pablo et quittez la jetée. Revenez à la ville près de la maison de Nathaniel et parlez au dernier des triplets, Enrico. Parlez ensuite à Sancha pour lui vendre les poissons. Passez voir Vasco dans l'auberge pour discuter un peu. Sortez et allez vers l'éventaire d'Angelo. Revenez voir Amadeo et achetez des graines.

Utilisez la carte pour aller au chemin de la jungle et continuez vers clairière où se trouvent des poules. Posez la cage à homards et placez des graines à l'intérieur pour attirer et capturer une poule.

Revenez alors voir Amadeo pour faire une course de poules. En contrôlant la poule, évitez les obstacles ou sautez par-dessus pour terminer la course et gagner des doublons.

Revenez ensuite sur la jetée, approchez-vous de Pablo et essayez de prendre le vernis avant de lui parler. Prenez

ensuite la boite de vernis et le pinceau. Utilisez le premier sur la plaque de métal et allez vers l'auberge. Placez cette plaque sur le plateau pour obtenir un miroir. Parlez encore une fois à Vasco et sortez.

Utilisez la carte pour atteindre la plage sombre et donnez le miroir à Le Borgne. Allez ensuite sur le quai et donnez le miroir à Morgane. Cette dernière vous défie dans un duel de blagues sur les blondes et les brunes.

Pour gagner le duel, choisissez dans les dialogues ; le deuxième choix, le troisième choix, le quatrième, le premier choix et enfin le troisième choix. Revenez voir Le Borgne sur la plage sombre et parlez au fantôme de Nathaniel. Parlez ensuite à Le Borgne avant d'aller dans le placard qui se trouve à gauche. Prenez le verre qui se trouve sur l'étagère ensuite dormez dans le hamac.

Chapitre 4 : Hilary et Diego

Vous incarnez encore une fois Nathaniel. Parlez à Guzman qui vous donne quelques courses à faire. Allez vers la chapelle en passant par la place de la ville basse. Parlez à Anani qui essaye de placer la cloche de la chapelle. Donnez-lui la lettre de Guzman et parlez avec elle.

Vous devez trouver un riche donneur pour aider la chapelle. Allez ensuite vers le quai et parlez au capitaine Alessandro Castillo. Allez ensuite à l'auberge et parlez à Diego, le second du capitaine Castillo. Parlez en même temps à Hilary et à Vasco avant de quitter l'auberge. Parlez à Sancha ensuite regardez son stand pour fabriquer un pendentif. Placez alors les pierres nobles dans les trous respectifs avant que les coccinelles ne les poussent. Retournez voir le capitaine sur le quai pour lui donner le ticket du pendentif et prendre l'or pour la chapelle. Revenez voir Anani et donnez-lui l'or.

Chapitre 5 : Magie et croyance païennes

De retour à Sunny, sortez du placard et parlez à Le Borgne. Allez vers la boutique qui se trouve sur la place de la ville basse et parlez à Olivia. Prenez le chapeau de Le Borgne en payant 10 doublons.

Revenez voir Le Borgne et donnez-lui son nouveau chapeau. Allez à la piste de la jungle où se trouve Maria et parlez-lui. Allez vers l'auberge de Vasco et parlez à miss Brown, à Vasco et à Elvis. Prenez les affiches de ses spectacles qui se trouvent sur la table et quittez l'auberge.

Allez dans la partie haute de la vile et parlez à Angelo. Revenez à la boutique de tissu et parlez à Olivia pour prendre les chutes de calicots. Combinez ces chutes avec le seau. Allez ensuite dans la piste de la jungle pour trouver Max. avec l'aide de Max, ramassez les fruits qu'il fait tomber avant qu'ils ne pourrissent.

Allez ensuite vers la jetée et utilisez le couteau sur l'iceberg pour prendre de la glace. Combinez ensuite le chiffon avec la glace. Utilisez ensuite la gaffe pour piller la glace.

Allez ensuite vers la fosse en passant par la clairière et le carrefour ténébreux. Utilisez la gaffe pour prendre la clé qui se trouve dans les orties.

Parlez aux deux gardes et revenez à la plage sombre. Prenez le vieux chapeau de Le Borgne qui se trouve sur l'arbre, à gauche. Continuez vers le récif noir et entrez par la porte en utilisant la nouvelle clé. Avancez dans le labyrinthe en ramassant les clés qui se trouvent en chemin. Une fois devant la cellule, ramassez le bâton et utilisez-le pour tâtonner l'ombre dans la cellule.

Dès que Le Borgne vous emprisonne dans le placard, utilisez le vers sur le trou de la porte pour espionner la conversation. Regardez ensuite par le trou pour contrôler Max.

Récupérez alors l'os qui se trouve sur le squelette situé à gauche et ouvrez la porte pour Sunny. Dès que vous incarnerez Sunny, regardez le trou qui se trouve en bas à droite pour contrôler Max à nouveau. Passez par ce trou, allez à droite et récupérez le seau puis allez prendre la clé sur la porte. Revenez ensuite dans le trou pour donner la clé à Sunny et l'aider à sortir.

Allez ensuite voir Vasco et donnez-lui le seau plein de fruits. Combinez la glace avec le cocktail aux fruits. Donnez le chiffon à Vasco qui s'en servira comme filtre pour son café. Allez ensuite à la mairie et parlez à Juan. Allez enfin vers la partie basse de la ville vers l'auberge pour rencontrer Vasco qui a besoin de votre aide.

Allez vers la bouche du volcan et parlez à Chemi'n le chaman. Ramassez ensuite le gros coquillage et parlez encore une fois au chaman pour prendre votre lecteur mp3. Combinez le coquillage et le lecteur et montrez-les au chaman pour sauver Elvis.

Chapitre 6 : la colle et les plumes

De retour à Nathaniel, prenez le seau qui se trouve dans le coin gauche, près de la porte. Sortez de la maison et allez près de la banque pour trouver Hilary attaché à un mat.

Vous devez chasser les frelons avant de le libérer. Prenez la culotte qui se trouve dans le coin inférieur, à gauche. Parlez ensuite à Sancha et regardez son stand. Parlez-lui du collier et quand elle l'essaye, prenez le présentoir en Y qui se trouve sur le stand.

Allez ensuite à droite et prenez le gravier qui se trouve dans le chantier de la boutique de tissu. Revenez à la maison de Nathaniel et utilisez la culotte et le clou qui se trouve au dessus de la cheminée pour obtenir un élastique. Combinez alors le support en Y avec l'élastique pour obtenir une fronde. Revenez voir Hilary et chassez les frelons avec cette fronde.

Allez ensuite sur la jetée et parlez à Javier qui vous dit comment dissoudre la colle. Utilisez alors le seau avec l'eau de mer. Revenez chez-vous et versez de l'huile de lampe, qui se trouve dans la jarre, dans le seau.

Allez à l'auberge et demandez du Rhum à Vasco, il coute deux doublons. Revenez voir Hilary et prenez les deux doublons de sa poche. Revenez voir Vasco et achetez le Rhum. Combinez ce dernier avec le seau et utilisez le mélange sur Hilary pour enlever la colle et le libérer.

Chapitre 7 : la nuit de la poésie

De retour à Sunny, allez voir Juan à la mairie pour récupérer les quatre affiches.

Parlez à miss Brown à propos des punaises. Allez alors vers la boutique de tissu et parlez à Olivia qui vous donnera des punaises. Revenez à la mairie et utilisez les punaises avec les affiches pour en accrocher une sur le panneau qui se trouve à droite. Allez ensuite dans la piste de la jungle, parlez à Maria et accrochez une affiche sur l'arbre qui se trouve au fond.

Allez vers le quai et accrochez la troisième affiche sur le panneau situé à droite. Allez enfin à droite de l'auberge et accrochez la quatrième affiche sur le panneau d'affichage. Entrez dans l'auberge et parlez à Elvis.

Allez ensuite vers la chapelle en passant par la piste de la jungle. Parlez à Javier et regardez le tableau qui se trouve au fond.

Montez les escaliers et regardez à travers le télescope. Descendez ensuite et parlez encore une fois à Javier. Regardez ensuite les graffitis qui se trouvent sur le mur à droite et ceux sur le mur à gauche. Lisez ensuite la bible. Vous obtiendrez alors la combinaison du coffre qui se trouve derrière le tableau du fond. Montrez enfin le tableau à Javier.

Quittez la chapelle et allez au village vaudou en passant par la piste de la jungle. Parlez au chef Chemi'n et revenez en ville. Allez à l'auberge pour assister au récital de Juan et aidez Vasco à servir les boissons aux clients.

Chapitre 8 : l'île au trésor

Prenez le colis et le cadeau de la part de Guzman et sortez de la banque. Vous incarnez cette fois Nathaniel. Allez à la partie basse de la ville et parlez à Anani. Allez ensuite à l'auberge et commandez du lait.

Rendez-vous ensuite sur le quai et parlez à Morgane pour lui donner la boite. Parlez à Hilary qui rapplique puis à Morgane à nouveau. Allez à la jetée et parlez à Diablo qui garde le coffre de Le Borgne. Parlez à Juan qui se trouve à droite et regardez le bateau.

Allez vers la ville basse et prenez les prunes chez Sancha. Combinez-les avec le lait puis entrez dans l'auberge et parlez à Vasco à propos de la pelle. Allez alors voir Javier et parlez-lui de la pelle. Revenez à l'auberge, parlez à Vasco ensuite allez à la porcherie pour prendre la pelle. Rentrez chez-vous et cachez la montre entre les livres de la bibliothèque située au dessus du bureau.

Revenez alors vers le quai et donnez le lait à Diablo.

Examinez le coffre et poussez-le sur le bateau. Evitez les obstacles en chemin vers l'île.

Allez à gauche sur la plage et utilisez la pelle pour creuser un trou. Placez le coffre dans le trou et utilisez la pelle pour le boucher. Revenez à votre île et allez vers le récif noir pour mettre la carte du trésor dans le coffre qui se trouve près du navire échoué.

Chapitre 9 : un cadeau du passé

De retour à Sunny, allez à la maison de Nathaniel et regardez sous les livres pour trouver et prendre la montre. Allez ensuite vers le récif noir et ouvrez la porte pour trouver un message de la part de Diablo qui indique qu'il a pris la carte au trésor.

Entrez ensuite dans la maison de Diablo, prenez le bandana situé sur le squelette et ouvrez ensuite le placard pour que Diablo rapplique. Donnez-lui le message trouvé dans le coffre.

Après la conversation, revenez à la maison et prenez la veste qui se trouve dans le placard.

Passez voir Morgane ensuite allez au village Vaudou et parlez au chaman. Visitez ensuite les marais maléfiques. Utilisez la gaffe sur le rocher et passez dessus.

Parlez à Jibaro et prenez les outils.

Allez vers la chapelle et réparez la machine volante. Utilisez-la pour rejoindre l'ile au trésor. Evitez les nuages noirs et les oiseaux pour pouvoir atteindre l'ile.

Une fois sur la plage, prenez la pelle et utilisez la carte au trésor pour trouver l'endroit où creuser. Utilisez la pelle pour creuser et faites sortir le trésor de son trou. Examinez ensuite la statue qui se trouve à gauche et prenez la broche qui se trouve dans le coffre. Placez-la dans creux de la statue puis parlez au gorille Bieke, l'esprit de cette ile. Regardez les morceaux de bois et demandez l'aide du gorille. Utilisez ensuite les outils avec le radeau.

Allez à l'auberge et donnez le pendentif à Morgane. Quand elle vous demande de lui raconter votre histoire, procédez dans cet ordre ; Nathaniel et le prêtre, Hilary et Diablo, la colle et les plumes et enfin l'ile au trésor. Sunny va s'évanouir juste après avoir fini de raconter.

Chapitre 10 : la malédiction

Vous incarnez Nathaniel pour la dernière fois. Prenez les ingrédients et sortez de votre maison. Parlez à Sancha et allez à la banque pour parler à Hilary et à Guzman.

Sortez et parlez au triplet qui tient le stand. Prenez le mortier et le pilon et combinez-les avec les ingrédients. Allez ensuite au village vaudou et parlez à Chemi'n le chaman. Allez ensuite vers la bouche du volcan et descendez vers le temple du volcan (qui se trouve tout en bas). Vous devez appuyer sur les boutons aux couleurs correspondantes en mémorisant l'ordre pour ouvrir la porte. Placez ensuite la poudre magique sur le cercle pour voir Le Borgne arriver et tout saboter. Allez enfin vers le creux de l'oiseau pour contrer Hilary.

Chapitre 11 : les requêtes des fantômes

De retour dans le corps de Sunny, parlez à Morgane, entrez dans la maison de Nathaniel et prenez le livre des sortilèges qui se trouve sur le bureau.

Sortez de la maison et parlez à Morgane puis à Sancha. Allez vers les ruines anciennes de Ku en passant par la piste de la jungle. Le chemin est pour l'instant bloqué. Allez alors voir Jibaro aux marais maléfiques. Prenez les feuilles qu'il vous donne et revenez aux ruines.

Pour ouvrir la porte, commencez par bruler la feuille bleue et la feuille rouge sur l'autel pour obtenir une flamme violette. Brulez ensuite la feuille jaune et la feuille bleue pour obtenir une flamme verte.

Brulez ensuite la feuille rouge et la feuille jaune pour obtenir une flamme orange. Brulez enfin les trois feuilles qui restent pour obtenir une flamme blanche et ouvrir le passage.

Avancez à droite et parlez aux trois fantômes qui apparaissent. Revenez ensuite vers l'autel et brulez votre trousse de maquillage. Revenez à la piste de la jungle et parlez à Maria. Revenez ensuite à la jetée et parlez à Carlo qui garde le coffre.

Prenez la boucle d'oreille et allez voir Javier dans la chapelle. Allez ensuite dans la mairie et demandez du miel à miss Brown. Utilisez le verre sur le pot de miel. Sortez et allez au récif noir. Allez à gauche et utilisez le couteau avec l'arbre. Utilisez ensuite le verre avec l'arbre. Dans l'inventaire, utilisez le couteau pour découper le pinceau.

Revenez ensuite voir Maria et donnez-lui le déguisement pour ressembler à Diablo. Allez à l'entrée de la fosse et parlez à Maria pour qu'elle vous conduise à l'intérieur.

Discutez ensuite avec Juan, Enrico et Reg. Essayez de prendre le marteau qui se trouve près de Reg. Revenez voir Maria et demandez-lui d'assommer Reg. Prenez alors le marteau et revenez à Juan pour que Maria le libère ainsi qu'Enrico. Demandez-lui ensuite de détruire la palissade pour vous.

Entrez dans ce labyrinthe et utilisez les échelles pour atteindre la sortie qui se trouve à droite avant la fin du temps imparti.

Entrez dans le temple du volcan et essayez de prendre la fiole de cristal. Utilisez ensuite le miroir avec la statue de serpent pour réfléchir son laser. Ramenez cette fiole aux fantômes qui se trouvent dans les ruines de Ku. Vous devez résoudre l'énigme suivante pour entrer dans le temple. Appuyez sur le symbole de l'enfant ensuite sur celui du peigne puis celui de la lune et enfin celui de la femme.

Entrez dans le temple et prenez le disque de métal et pour le combiner avec la boite de vernis. Utilisez ce disque avec l'oeil de pierre pour faire apparaitre un chemin. Traversez alors le pont et entrez dans l'arbre où se trouve Max. prenez l'oeil de Le Borgne, parlez à Max et donnez-lui le miroir.

Revenez voir Jibaro aux marais maléfiques et montrez-lui l'oeil de Le Borgne. Allez à gauche des marais et évitez les obstacles pour atteindre le lys blanc.

Revenez aux ruines de Ku et utilisez le marteau contre le rocher volcanique qui se trouve à droite.

Allez ensuite vers la jetée et remplissez la bouteille vide avec de l'eau de mer. Passez voir Chemi'n au village vaudou et revenez aux ruines de Ku pour appeler les fantômes. Entrez encore une fois dans le temple et prenez un morceau de l'arbre de Max.

Retournez enfin voir Jibaro. Placez les ingrédients dans le mortier qui se trouve à droite de Jibaro. Placez ensuite le lys blanc dans le mortier. Prenez enfin le mélange qui a la forme d'une poudre magique et donnez-la à Jibaro.

Revenez en ville, parlez à Morgane et entrez dans la maison de Nathaniel. Prenez la boite en métal qui se trouve sur

l'étagère de droite et mettez dedans l'oeil de Le Borgne.

Entrez dans l'auberge et parlez à Elvis pour qu'il vous donne sa teinture de cheveux. Allez enfin sur le quai pour parler à Morgane et préparer votre stratagème.

Chapitre 12 : un nouveau départ

Après le discours de Le Borgne, donnez-lui la boite en métal qui contient son oeil.

Utilisez ensuite la poudre du sort sur Le Borgne et assistez à la fin du règne de ce dernier.

Félicitations ! Vous avez sauvé l'île et son esprit de la malédiction. Comme récompense, Atabey l'esprit de l'ile vous aide à revenir chez-vous.

Sonic & Sega All-Stars Racing

© Sega 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUS LES PILOTES

Knuckles The Echidna	7 500$
Big The Cat	7 500$
Beat	12 500$
Ulala	12 500$
B.D. Joe	13 500$
Zobio & Zobiko	13 500$
Ryo Hazuki	18 500$
Jacky & Akira	18 500$
Mobo & Robo	25 500$
Pilotes Chuchus	25 500$
Opa-Opa	32 500$
Alex Kidd	32 500$

TOUS LES PARCOURS

Bastion lugubre	5 000$
Arsenal démoniaque	5 500$
Défilé à ressort	6 000$
Autoroute du flipper	6 500$
Souterrain putride	7 000$
Palais perdu	7 500$
Désert du pharaon	8 000$
Colline Rokkaku	8 500$
Montagnes russes	9 000$
Autoroute zéro	9 500$
Route dangereuse	10 000$
Ruine engloutie	10 500$
Fête du bingo	11 000$
Crypte volcanique	11 500$
Cible singe	12 000$
Pont du tonnerre	12 500$

TOUTES LES MUSIQUES

Palmtree Panic (present)	2 500$
Bossa nova of Briny Air	2 500$
Metal screatchin'	2 500$
Carnaval	2 500$
Back 2 Back	2 500$
Into the Dark	2 500$
Party Game 1	2 500$
Sneakman (Toronto Mix)	2 500$
Party Game 2	3 000$
Bum Bum	3 000$
What U Need	3 000$
Can you feel the Sunshine	3 000$
Aura of Dread	3 000$
A Jack-in-the-box!	3 000$
Bingo Highway	3 000$
Funky Dealer	3 000$
Crank the Heat up!!	3 500$
Volcanic Orchestra	3 500$
Ultra Heaven	3 500$
Theme of the Magician	3 500$
Super Sonic Racing	3 500$
A New Day	3 500$
Vamos a Carnaval	3 500$
Let mom sleep (no sleep remix)	3 500$
Windy and Ripply	4 500$
E.G.G.M.A.N. (instrumental)	4 500$
Monkey Race	4 500$
Restoration of Terror	4 500$
Be cool, be wild and be groovy	5 500$
Billy's Courage	5 500$
Mambo de Verano	5 500$
Fly like a Butterfly	5 500$

LES DÉFIS CACHÉS

Remplissez les conditions suivantes pour réussir les défis cachés.

Cat Mania

Utilisez l'attaque All-Star de Chuchu sur Big.

Feel the Magic

Utilisez l'attaque All-Star d'Amy sur Sonic.

Giant Egg

Tuez un corbeau avec l'attaque All-Star de Billy Hatcher.

Sonic Unleashed

Utilisez l'attaque All-Star de Sonic sur le Dr. Eggman.

The Chariot

Tuez 100 zombies du Manoir du Dr Curien avec Zobio et Zobiko.

Top Skater

Effectuez 3 tricks en un seul saut avec Beat sur le circuit de Shibuya Downtown.

Working Man

Utilisez l'attaque All-Star de Ryo sur Jacky et Akira.

Sonic and the Secret Rings

© Sega / Sonic Team 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVEAUX PERSONNAGES

Récupérez le nombre d'âmes de feu indiqué pour débloquer de nouveaux personnages pour le Party Mode :

Shadow	30
Cream	42
Silver	87
Blaze	105

LES AUTRES SONIC

Voici le nombre de médailles d'argent que vous devez réunir pour obtenir les symboles permettant de rendre Sonic plus fort contre certains éléments.

Sonic (ténèbres)	100 médailles d'argent
Sonic (feu)	105 médailles d'argent
Sonic (vent)	110 médailles d'argent

MINI-JEUX À DÉBLOQUER

Voici le nombre d'âmes de feu nécessaires pour débloquer les mini-jeux :

Grande arbalète	06
Bateau pirate	12
Course de canoë	18
Concours de pêche	24
Chevalier squelette	36
Course d'équilibre	48
Piège	54
Grand feu	60
Bazar Mondial	69
Chevaucheurs de ptérodactyles	78
Course de propulseur	96

AUTRES BONUS

Niveau de difficulté "Extrême"
Trouvez 114 âmes de feu.

Niveau "Final X Adventure"
Trouvez 126 âmes de feu.

Sonic et le Chevalier Noir

© Sega / Sonic Team 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGE DU MODE MULTIJOUEUR

Amy Rose

Vaincre le boss de fin.

Blaze

Vaincre Lady Perceval.

Jet

Obtenir 5 étoiles sur Great Megalith.

King Arthur

Trouver les 5 légendes du roi Arthur.

Knuckles

Vaincre Sir Gauvain.

Shadow

Vaincre Sir Lancelot.

Silver

Terminer la mission "Le retour de Lancelot".

Tails

Terminer la première mission au château de Camelot.

PERSONNAGES BONUS (MODE AVENTURE)

Terminer la Passe des Chevaliers pour débloquer Lancelot, Gauvain et Perceval comme personnages jouables du mode Aventure.

FICHES DE PERSONNAGES (GALERIE)

Forgeron/Tails

Faites appel 20 fois au forgeron.

Nimue/Amy

Terminer le niveau Crystal Cave (Rampage) avec 5 étoiles.

Sir Galahad/Silver

Terminer le niveau Knight's Passage (Legacy) avec 5 étoiles.

Sir Gauvain/Knuckles

Terminer le niveau Titanic Plains (battre Sir Gauvain) avec 5 étoiles.

Sir Lamorak/Jet

Terminer le niveau Dragon's Lair (Legacy) avec 5 étoiles.

Sir Lancelot/Shadow

Terminer le niveau Deep Woods (battre Sir Lancelot) avec 5 étoiles.

Sir Perceval/Blaze

Terminer le niveau Molten Mine (battre Sir Perceval) avec 5 étoiles.

MUSIQUE CACHÉE

Pour entendre la musique Seven Rings In Hand (version Crush 40) dans la Galerie du jeu, vous devez trouver les sept anneaux du monde. Ceux-ci sont situés dans les niveaux Legacy.

SOLUTION COMPLÈTE

PARTIE I

Lac brumeux

Mission 1 : Défi spécial

Va au lac brumeux

La première mission est très simple et sert de didacticiel dans le but de vous familiariser avec les commandes. Courez et détruisez les jarres qui se trouvent sur votre chemin. Ramassez les pommes et, quand les cibles apparaissent, détruisez-les et essayez de le faire en réalisant des combos. Continuez ensuite jusqu'à l'arrivée.

Mission 2 : Défi spécial

Obtiens l'épée sacrée

Courez et ramassez les fées jaunes qui remplacent les rings dans cet opus de la série. Détruisez les cibles et glissez sur la corniche. Ramassez les fées et, une fois revenu sur la terre ferme, arrêtez-vous et parez les attaques des sangliers. Continuez ensuite d'avancer et, lorsque vous atteindrez le pont, détruisez les cibles puis parez les attaques des hordes de sangliers. Poursuivez votre route jusqu'à retrouver un dragon.

Attaquez-le pendant que sa tête est posée sur le sol. Quand il relève la tête, écartez-vous de la trajectoire de sa frappe et parez son attaque. Reprenez vos assauts et bloquez ceux de votre ennemi quand il pousse son cri. Continuez en utilisant cette tactique pour faire fuir le monstre. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'arrivée.

Mission 3 : Elimine le boss

Le roi Arthur

Commencez par poursuivre le roi Arthur. Quand il s'arrête, suivez les commandes qui s'affichent à l'écran pour contrer ce boss. Reprenez ensuite la poursuite et éliminez les sbires qui sont sur votre chemin. Affrontez encore votre ennemi principal deux fois et suivez les commandes qui s'affichent pour en venir à bout.

Mission 4 : Défi spécial

Manie l'épée sacrée

Il s'agit d'une mission très simple durant laquelle il vous faut détruire des cibles en chemin et ce pour vous familiariser avec l'épée sacrée. Parez aussi la charge des sangliers et essayez d'enchainer les combos et de vous entrainer sur les attaques sautées.

Château de Camelot 1

Mission 1 : Défi spécial

Va à l'échoppe du forgeron

Avancez et entrez dans le château. Eliminez les ennemis qui se dressent devant vous. Détruisez les barils et les jarres pour récupérer différents objets. Evitez de foncer sur les habitants pour ne pas les blesser et passez entrez les fées bleues qui font office de ressorts et vous propulsent vers l'avant.

Mission 2 : Défi spécial

Finis avec Ame sauvage au sol

Durant cette mission, vous devez suivre les indications qui s'affichent à l'écran pour parfaire votre attaque Ame sauvage. Ramassez les fées rouges pour remplir la jauge de cette attaque spéciale et déclenchez-la contre un groupe d'ennemis pour les éliminer facilement.

Mission 3 : Défi spécial

Finis avec Ame sauvage en vol

Cette mission est similaire à la précédente. La différence réside dans le fait que vous devez appliquer l'attaque Ame sauvage pendant que vous êtes dans les airs. Commencez par ramasser les fées rouges et zigzaguez pour essayer de les prendre toutes. Après le saut, visez vos ennemis et déclenchez l'attaque Ame sauvage. Continuez vos attaques jusqu'à la ligne d'arrivée.

Sombres bois

Mission 1 : Défi spécial

Rencontre la dame du lac

Avancez en évitant les villageois et sautez sur le chariot. Eliminez les ennemis qui essayent de vous atteindre pendant que vous avancer sur cette charrette. Une fois de retour sur la terre ferme, avancez et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Evitez ensuite les obstacles et entrez dans le village. Eliminez les ennemis tout en évitant de toucher les habitants lors de vos combos. Evitez ensuite une autre série d'obstacles pour atteindre l'arrivée.

Mission 2 : Elimine le boss

Sire Lancelot

Restez à distance de votre ennemi et bloquez ses coups quand il vous charge. Utilisez l'attaque sautée téléguidée à plusieurs reprises contre Lancelot. Bloquez ses coups et ripostez avec l'attaque sautée tout de suite après. Répétez cette action jusqu'à sa défaite totale.

Mission 3 : Chaos

Elimine 50 ennemis

Commencez par ramasser les fées jaunes pour obtenir une petite assurance au cas où vous subissiez un coup. Ensuite, continuez à avancer en éliminant les ennemis. Evitez les pièges qui se trouvent en chemin et marchez sur les cibles au sol pour faire apparaitre des fées jaunes. Ramassez-les, continuez votre massacre et ne ratez aucun ennemi jusqu'à l'arrivée.

Mission 4 : Donneur de Rings

Donne 80 Rings aux villageois

Commencez par ramasser les Rings. Eliminez les ennemis sans vous faire toucher (car vous risquez de perdre des Rings que vous aviez ramassés). Repérez ensuite les villageois qui sont sur le chemin et qui vous font un signe de la main. Approchez-vous d'eux et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour donner 20 Rings à chaque villageois. Continuez d'avancer et répétez cette action jusqu'à distribuer 80 Rings ou plus.

Château de Camelot 2

Mission 4 : Défi spécial

Aide les villageois

Avancez et coupez le fi de l'arbalète. Glissez ensuite sur la corde et sautez pour récolter les Rings. Une fois dans le château, avancez en éliminant les ennemis. Détruisez les portes et essayez de ne pas blesser les habitants.

Mission 5 : Donneur de Rings

Donne 80 Rings aux villageois

Commencez par ramasser les Rings. Eliminez les ennemis sans vous faire toucher. Repérez ensuite les villageois qui vous font signe de la main. Approchez-vous d'eux et appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent pour donner 20 Rings à chaque villageois. Ramassez un maximum de Rings car, juste avant l'arrivée il y a plusieurs villageois à qui vous pouvez offrir les anneaux. Donnez alors 80 Rings ou plus et atteignez l'arrivée.

Plaine titanesque

Mission 1 : Atteins l'arrivée

Franchis la ligne d'arrivée

Avancez, ramassez les Rings et éliminez le premier ennemi géant. S'il vous attrape, suivez les touches qui s'affichent sur l'écran pour vous libérer de sa prise. Avancez ensuite et affrontez les nouveaux ennemis équipés de lances. Sautez pour éviter leurs piques et éliminez-les avec des coups sautés. Evitez ensuite les mines en chemin et éliminez deux autres géants. Une fois dans la grotte, éliminez les trois ennemis et escaladez le mur. Tuez ceux qui apparaissent près du sommet et montez. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Evitez encore des obstacles et donnez quelques Rings aux villageois qui vous font signe. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à l'arrivée.

Mission 2 : Elimine le boss

Sire Gauvain

Ce boss est plus coriace que le précédent. Pour le battre vous devez bloquer ses coups et le contrer pendant le laps de temps qui sépare ses combos. Ne le laissez pas mener ses enchainements jusqu'au bout, ils peuvent percer votre parade et vous toucher. Soyez patient et utilisez les attaques sautées contre ce boss.

Mission 3 : Entrainement coup parfait

Pour réussir cet entrainement, vous devez déclencher l'attaque Ame sauvage, attendre que l'épée brille et frapper. Commencez par ramasser les fées rouges pour remplir la jauge de l'Ame sauvage ensuite déclenchez votre attaque et ne frappez que lorsque l'épée brille. Répétez cette action jusqu'à atteindre l'arrivée.

Caverne de Cristal

Mission 1 : Atteins l'arrivée

Franchis l'arrivée

Avancez et brisez les cristaux qui se trouvent en chemin pour récolter des Rings. De nouveaux ennemis maniant des arbalètes vous barrent la route, éliminez-les avant qu'ils ne tirent leurs flèches. Utilisez aussi les attaques sautées pour éviter les projectiles lancés et frayez-vous un passage à travers les obstacles et les stalagmites qui tombent sur le chemin. Eliminez les ennemis et passez d'une plateforme à l'autre en détruisant les cristaux. Passez sur les champignons et sautez pour atteindre les plates-formes en hauteur. Evitez les obstacles et éliminez les chauves souris qui risquent de vous ralentir.

Mission 2 : Défi spécial

Aide les villageois
Avancez et éliminez les ennemis jusqu'à arriver devant un point de lumière. Restez dans la lumière et utilisez votre épée pour la refléter sur l'onyx noir et l'exploser dans le but de libérer un villageois. La lumière reflétée peut aussi tuer les

monstres qui s'approchent de vous. Evitez donc les obstacles et dégagez le terrain avant d'entrer dans la lumière. Libérez cinq villageois pour terminer la mission.

Mission 3 : Chaos

Elimine 50 ennemis

Les ennemis se cachent dans les groupes de villageois. Vous devez alors faire attention pour ne pas blesser ces derniers. Vous pouvez obliger les ennemis à vous suivre loin des villageois. Ramassez les rings en chemin et évitez de rester entre plusieurs ennemis pour ne pas être attaqué par tous les flancs.

Plaine titanesque 2

Mission 4 : Donneur de Rings

Donne 100 Rings aux villageois

Avancez et brisez les cubes. Donnez 20 rings au premier villageois et escaladez ensuite le mur pour monter dans la grande machine de guerre en bois. Ramassez les rings et rejoignez les villageois. Glissez ensuite sur la chaine qui mène vers la deuxième structure en bois et récoltez les Rings. Donnez 100 Rings aux villageois avant d'atteindre l'arrivée.

Sombres bois 2

Mission 5 : Atteins l'arrivée

Franchis l'arrivée

Avancez et montez sur le chariot. Repoussez les ennemis qui essayent de vous attaquer. Avancez ensuite en éliminant les ennemis jusqu'au pont. Sectionnez le poteau pour glisser dessus et éliminez les ennemis qui sont sur la rive opposée. Avancez vers un deuxième pont et coupez le poteau. Glissez dessus puis sautez vers le mur et escaladez-le. Continuez ensuite votre route jusqu'à l'arrivée.

Mine en fusion

Mission 1 : Atteins l'arrivée

Franchis l'arrivée

Il s'agit d'une étape assez longue semée de nombreux obstacles. Avancez et éliminez les ennemis. Glissez sur les rails en évitant les wagons. Passez ensuite sur le rebord en évitant les rochers qui tombent. Détruisez les blocs de pierre pour pouvoir passer et glissez ensuite sur d'autres rails puis évitez les wagons en sautant par-dessus. Vous pouvez donner des Rings aux habitants que vous croisez. Une fois dans la montagne, avancez sur les rebords en évitant le magma qui jaillit des fissures. Evitez aussi les aiguilles qui se trouvent près de ces fissures. Continuez ensuite votre route jusqu'à l'arrivée.

Mission 2 : Elimine le boss

Sire Perceval

Contrez les attaques de votre ennemi et oubliez les attaques aériennes quand il place un anneau de feu au dessus de

sa tête. Bloquez ses attaques et ripostez directement après. Attaquez-le jusqu'à le projeter en arrière puis parez ses combos et revenez à l'assaut dès que le boss termine son attaque. S'il bloque vos coups, reculez et mettez-vous en position de blocage pour éviter ses frappes. Gardez cette tactique jusqu'à vaincre votre ennemi.

Mission 3 : Défi glissade

Atteins l'arrivée sans tomber

Avancez et sautez sur les rails. Evitez les wagons en sautant par-dessus et marchez sur le ressort bleu. Continuez à glisser et sautez rapidement par-dessus les wagons qui arrivent à pleine vitesse. Sautez ensuite par-dessus le dernier wagon qui se trouve près de la limite des rails puis bondissez et exécutez une course sautée pour atteindre l'autre rive où se trouve la ligne d'arrivée.

Lointain Avalon

Mission 1 : Elimine le boss

Le roi Arthur

Prenez le roi Arthur en chasse et évitez son attaque de rayon laser en sautant par-dessus. Repoussez ensuite les projectiles qu'il balance sur vous pour remplir votre jauge d'Ame sauvage. Quand il se retourne, éloignez-vous de sa trajectoire pour éviter son attaque de charge ou parez-la. Evitez ensuite la main qui surgit derrière le boss et qui attaque avec une épée. Une fois que votre jauge d'Ame sauvage est pleine, déclenchez l'attaque pour rejoindre le roi Arthur et le frapper. Attendez que l'indication s'affiche sur l'écran et assénez vos coups au bon moment pour ne pas perdre l'initiative et vous faire contrer. Déclenchez ensuite un combo de plusieurs frappes successives avant de reprendre la poursuite. Repoussez les projectiles du roi pour remplir la jauge et attaquez. Soyez attentif au timing pour bien réussir vos attaques et vaincre le roi Arthur. Fin de la première partie du jeu. Regardez le générique de fin et relancez le jeu.

PARTIE II

Passage du Chevalier

Mission 1 : Contre la montre

Atteins l'arrivée dans les temps

Courez, ignorez les premiers ennemis et ne les éliminez que si vous êtes obligé de le faire. Evitez les obstacles en chemin et descendez dans les canalisations d'eau. Frappez les vagues pour pouvoir passer et continuez votre route. Evitez les obstacles en zigzagant entre eux et sautez sur les barques des villageois pour traverser les bassins. Vous rencontrerez des ennemis volants en chemin, éliminez-les. Ramassez les Rings et passez sur tous les ressorts bleus pour gagner de la vitesse. Courez et vous arriverez au bout avant la fin du temps imparti.

Le chaudron

Mission 1 : Contre la montre

Atteins l'arrivée dans les temps

Avancez, évitez les bâtiments qui s'écroulent en chemin et éliminez ou évitez les ennemis sur la route. Evitez les geysers de feu qui surgissent et ramassez les Rings. Une fois sur le pont, attendez que les flammes s'arrêtent pour sauter vers la rive d'en face. Evitez les ennemis et escaladez le mur. Avancez en zigzagant entre les geysers et les ennemis. Sprintez et escaladez un autre mur. Evitez d'autres flammes et sautez sur la rive d'en face avant de bondir vers la plateforme qui flotte sur la lave. Evitez les geysers et éliminez les ennemis volants jusqu'à atteindre la terre ferme. Avancez et passez dans les geysers d'eau pour prendre des Rings. Escaladez ensuite le mur et allez à droite. Eliminez les ennemis et détruisez les blocs de pierre pour pouvoir monter. Passez ensuite à travers les fées bleues pour gagner de la vitesse et évitez les débris jusqu'à l'arrivée.

Mission 2 : Etape bonus

Seulement 10 coups d'épée

Avancez et évitez les ennemis. Vous ne pouvez utiliser votre épée pour frapper que dix fois. Sautez derrière les ennemis et devant les blocs qui bloquent la route. Reculez un peu et éliminer les ennemis avec un seul coup d'épée pour que les blocs disparaissent. Répétez cette action jusqu'à atteindre l'arrivée.

Forêt profonde

Mission 1 : Contre la montre

Atteins l'arrivée dans les temps

Avancez dans la forêt et sautez pour ramasser les Rings suspendus. Evitez les obstacles et les ennemis et entrez dans le village. Détruisez ensuite les branches d'arbres qui essayent de vous atteindre et éviter les pièges puis ramassez le max de Rings. Passez sur les troncs d'arbres qui servent d'accélérateurs et détruisez d'autres branches. Vous rencontrerez ensuite plusieurs hordes d'ennemis. Eliminez-les et détruisez les jarres qui se trouvent à gauche pour récupérer des anneaux. Avancez et marchez sur les troncs pour éviter les aiguilles des racines. Exécutez des courses sautées pour dépasser les longues séries de racines puis éliminez les ennemis qui se trouvent dans le tunnel pour arriver au bout du chemin.

Mission 2 : Série d'ennemis

Elimine 20 ennemis à la suite

Avancez et éliminez les papillons qui vous entourent pour ne pas confondre les ennemis et les caisses. Ouvrez toutes les caisses et éliminez les séries d'ennemis. Passez le muret et refaites la même chose avec les prochaines caisses en faisant attention à celles qui sont piégées.

Grand Mégalithe

Mission 1 : Contre la montre

Atteins l'arrivée dans les temps

Avancez et sautez par-dessus toutes les araignées. Entrez dans le camp et évitez les lances des ennemis. Traversez la passerelle et éliminez le géant. Courez ensuite et zigzaguez pour éviter les flèches qui se plantent au sol. Evitez les araignées et montez vers la tour. Eliminez les ennemis en chemin et sautez vers une nouvelle zone. Sautez pour prendre les Rings et descendez dans le trou. Avancez dans le couloir en évitant les araignées et détruisez le mur pour passer. Evitez ensuite les obstacles et continuez à détruire les murs pour traverser. Eliminez enfin le géant et passez les murs jusqu'à l'arrivée.

Mission 2 : Défi imbattable

Survis au danger

Ramassez les premiers Rings et avancez en ignorant les ennemis. Evitez les piques qui surgissent du sol et les massues qui descendent du plafond. Eliminez les ennemis volants et sautez par-dessus les autres pour diminuer les risques de vous faire toucher et ce jusqu'à la ligne d'arrivée.

Repère du dragon

Mission 1 : Contre la montre

Atteins l'arrivée dans les temps

Avancez, brisez les cristaux puis sautez pour franchir les petits ravins quand le pont s'écroule. Avancez en ignorant les ennemis en chemin. Eliminez ensuite l'ennemi géant et avancez.
Traversez les fées bleues pour escalader la falaise et éliminez un autre géant. Passez ensuite d'une perche à l'autre et avancez sur le chemin brillant qui apparait. Une fois sur la terre ferme, détruisez les cristaux et éliminez les ennemis. Continuez de sauter sur les plates-formes en faisant attention à ne pas être repoussé dans le vide par vos ennemis.

Mission 2 : Défi spécial

Tueur de Dragon

Avancez, ramassez les Rings et glissez sur le mur. Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre avant que le pont ne s'écroule. Une fois devant le dragon, avancez vers lui en détruisant les cristaux pour ramasser les Rings. Evitez les flammes qu'il crache en se déplaçant à droite ou à gauche. Sautez ensuite sur sa tête et commencez vos combos pour frapper sa corne. Avancez ensuite vers le dragon et évitez les projectiles ainsi que les ennemis qui sont sur le chemin. Frappez sa corne pour passer dans une autre zone. Approchez-vous du dragon et ignorez les ennemis. Frappez sa corne pour qu'il vous projette au loin. Ramassez alors les Rings et approchez-vous de lui puis attaquez le jusqu'à l'éliminer.

Mission 3 : Chaos

Elimine 12 ennemis

Avancez et sautez sur la plateforme centrale pour récupérer des Rings et pouvoir éliminer les ennemis volants. Répétez cette action tout au long du parcours et essayez de ne pas tomber sinon vous recommencerez dès le début.

Château de Camelot 3

Mission 6 : Atteins l'arrivée

Franchis l'arrivée

Avancez jusqu'à entrer dans le château. Evitez facilement les ennemis en sautant par-dessus et ramassez les Rings en chemin avant de traverser le pont. Tuez ceux qui occupent ce pont puis sautez sur les poteaux pour ramasser plus de Rings. Lancez ensuite la flèche de l'arbalète et glissez sur la corde. Sautez pour récupérer les Rings. Refaites la même chose avec l'arbalète suivante puis glissez sur le mur. Evitez les ennemis et glissez sur un autre mur. Avancez ensuite et glissez sur une corde. Traversez enfin le canal pour être catapulté vers l'arrivée.

Sombres bois 3

Mission 6 : Elimine le Boss

Le retour de Lancelot

Lancelot a ajouté de nouvelles attaques à son arsenal. Evitez tous ses tirs ou bloquez-les ainsi que son champ de force. Attendez qu'il s'approche de vous, parez ses trois coups successifs et attaquez-le en utilisant des coups sautés et téléguidés. Répétez ensuite ces manoeuvres pour venir à bout de votre ennemi.

Plaine titanesque 3

Mission 5 : Chaos

Elimine 60 ennemis

Avancez, ramassez les Rings et commencez par éliminer les ennemis. Ne ratez aucun adversaire pour atteindre les 60 têtes avant l'arrivée. Prenez votre temps et ramassez toujours les Rings qui se trouvent entre les groupes d'ennemis.

Caverne de Cristal 2

Mission 4 : Heure de pointe

Atteins le but sans être touché.

Avancez en évitant de toucher les habitants. Avancez avec prudence parce que les villageois n'apparaissent qu'au dernier moment. Evitez-les ou sautez par-dessus pour ne pas les toucher. Evitez aussi les ennemis qui vous gène et éliminez le géant. Enfin, faites attention et essayez de ne pas toucher les habitants qui se trouvent près du panneau d'arrivée.

Sombre Abîme

Mission 1 : Elimine le boss

La reine noire

Le combat contre ce boss nécessite beaucoup de patience et un timing parfait. Commencez par esquiver les projectiles puis, lorsqu' elle replie l'un de ses bras, attendez que la commande s'affiche à l'écran pour l'exécuter et parer son coup. Parez ensuite un deuxième coup pour recharger votre jauge d'Ame sauvage. Lancez ensuite l'attaque Ame sauvage et exécutez un maximum de combos dans un court laps de temps. Esquivez encore une fois les projectiles ennemis et parez ses coups. Evitez aussi les frappes d'épée de la Reine Noire qui succèdent aux coups parés. Lancez ensuite l'Ame sauvage et ruez-vous sur elle. Parez seulement deux coups pour recharger la jauge et passez à l'attaque dès que vous trouverez une ouverture. Quand le boss change de couleur, évitez ses vagues de projectiles et approchez-vous d'elle. Répétez les mêmes actions que précédemment pour vaincre votre ennemi. Félicitations, vous venez de clore le dernier chapitre ainsi que le jeu.

Sonic Riders Zero Gravity

© Sega / Sonic Team 2008

PERSONNAGES

Amigo

Terminez toutes les missions du mode Story.

Billy Hatcher

Terminez toutes les missions du mode Story.

Blaze

Terminez le mode Babylon Story.

Cream the Rabbit

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Eggman

Terminez le mode Babylon Story.

NiGHTS

Terminez toutes les missions du mode Story.

Rouge the Bat

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Shadow the Hedgehog

Terminez le mode Team Sonic's Story.

Silver

Terminez le mode Babylon Story.

AUTRES BONUS

Cinématique d'intro

Commencez le mode Heroes Story.

Démo de Fin

Terminez le mode Babylon Story.

80s Boulevard

Terminez le mode Babylon Story.

90s Boulevard

Terminez le mode Babylon Story.

Equipement Chaos Emerald

Obtenez le rang Extreme sur toutes les missions du mode Story.

Equipement MAG

Terminez toutes les missions du mode Story.

SCR-GP

Terminez le mode Babylon Story.

Mode World Grand Prix

Terminez le mode Team Sonic's Story.

MODE MISSION

Terminez le mode Story dans son intégralité et sélectionnez à nouveau les différents stages pour accéder aux missions.

TOUTES LES COURSES

Astral Babylon

Terminez le mode Babylon Story.

Crimson Crater

Terminez le parcours Crimson Crater dans le mode Babylon Story.

Gigan Device

Terminez le parcours Gigan Device dans le mode Babylon Story.

MeteorTech Sparkworks

Terminez le parcours MeteorTech Sparkworks dans le mode Babylon Story.

Mobius Strip

Terminez le mode Babylon Story.

Nightside Rush

Terminez le parcours Nightside Rush dans le mode Babylon Story.

Security Corridor

Terminez le mode Heroes Story.

Snowy Kingdom

Terminez le parcours Snowy Kingdom dans le mode Babylon Story.

Tempest Waterway

Terminez le parcours Tempest Waterway dans le mode Babylon Story.

Sonic the Hedgehog - Megadrive

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM

FIN SECRÈTE

Terminer le jeu en ayant récupéré toutes les Chaos Emeralds pour découvrir une nouvelle fin.

SOUND TEST ET LEVEL SELECT

Pour effectuer ce code, vous devez utiliser le maniement à la Wiimote tenue horizontalement. A l'écran titre, appuyez rapidement sur **Haut, Bas, Gauche, Droite, puis maintenez A tout en appuyant sur la touche +** de la Wiimote. Un son confirmera la validité de code et vous débloquerez à la fois le Sound Test et le choix du niveau.

Sonic Unleashed

© Sega / Sonic Team 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉPART BOOSTÉ

Dans les niveaux qui se déroulent de jour, il est possible de faire un départ canon. Durant le compte à rebours, agitez la Wiimote juste après le "1" et juste avant le "Go" pour démarrer avec un spindash.

HUB WORLD D'EGGMANLAND

Vaincre le boss de fin et terminer le jeu.

DERNIÈRE MISSION SECRÈTE ADABAT

Collecter la totalité des artworks, musiques, vidéos et documents secrets (hormis la vidéo n°36).

SCÈNE CACHÉE

Après avoir obtenu le rang S pour tous les défis et complété la totalité des missions du jeu, vous débloquerez la toute dernière mission. Terminez-la et collectez l'objet caché pour débloquer une scène secrète (Sonic Omake).

SOLUTION COMPLÈTE

Apotos

Etape 1 : Sautez pour atteindre le Ring d'arrivée

Ces premières Etapes sont des tutoriaux pour vous familiariser avec les commandes de base. Vous devez aussi vous habituer à la vitesse de Sonic. Courez donc et sautez les dénivellations pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Faites des dérapages Soniques

Courez et dérapez pendant les virages. Ces dérapages vous aident à mieux négocier les virages, sans trop ralentir et perdre du temps.

Etape 3 : Effectuez des attaques téléguidées

Courez et sautez sur le tremplin. Quand vous voyez un curseur de verrouillage (rouge) sur un ennemi, exécutez une attaque téléguidée. Vous allez rebondir sur les ennemis et les éliminer un à un. Ce mouvement peut vous aider à accéder à différents endroits pendant votre progression dans les niveaux.

Etape 4 : Mettez les voiles avec le turbo sonique

Courez et ramassez les Rings qui se trouvent devant vous pour remplir la jauge de turbo. Utilisez ensuite le turbo sonique contre les ennemis que vous rencontrez.

Etape 5 : Passez sous les obstacles en glissant

Courez et appuyez sur le bouton indiqué à l'écran pour glisser sous les obstacles. Ceci vous permet de ne pas perdre de temps pendant votre course.

Etape 6 : Evitez les ennemis avec un pas rapide

Courez et maintenez le bouton indiqué enfoncé. Quand un ennemi se trouve sur votre chemin, déplacez le joystick à droite ou à gauche pour l'éviter. Sonic fera des pas rapides sans perdre la trajectoire. Utilisez aussi cette tactique pour ramasser les Rings sur votre chemin.

Etape 7 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Vous devez maintenant utiliser tout ce que vous avez appris pour avancer dans cette étape. Le parcours est celui du tutorial. Ramassez surtout un max de Rings. Vous arriverez enfin à la ville d'Apotos.

Apotos - Etape de jour

Etape 8 : Le temple

Une fois dans la ville, visitez toutes les zones pour finir dans la place de l'église. Discutez avec le prêtre qui vous parle du temple. Acceptez la mission et allez au temple sacré.
Avancez dans le temple et allez à la porte de gauche qui s'illumine. Appuyez sur la touche indiquée, entrez et commencez votre parcours.

Etape 9 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Ramassez les Rings sur votre chemin et utilisez les dérapages soniques pour tourner. Vous aurez aussi besoin de glisser sous les obstacles. Utilisez le turbo sonique contre les ennemis qui se trouvent au sol et enchainez les attaques téléguidées pour les ennemis volants. Utilisez aussi les attaques téléguidées pour atteindre les zones en hauteur et ramassez encore plus de Rings.

Quand vous serez sur le pont, un boss vous prend en chasse. Utilisez les pas rapides pour éviter d'être écrasé par ses bras. Après le saut sur le tremplin, vous vous retrouvez derrière votre ennemi. Sautez et attaquez-le avec les attaques téléguidées pour le toucher. N'oubliez pas aussi de ramasser les Rings pour remplir votre jauge de turbo. Après le dernier saut, traversez le Ring d'arrivée.

Etape 10 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Le parcours est presque le même, mais vous devez être rapide pour ramasser 100 Rings avant la fin du temps imparti. Exécutez toujours les attaques téléguidées contre vos ennemis pour atteindre des zones pleines de Rings. N'exécutez pas l'acrobatie demandée en fin de parcours si vous manquez de Rings. Passez par le chemin normal et sautez grâce au ressort pour atteindre la zone en hauteur et ramasser les derniers Rings.

Apotos - Etape de nuit

De retour dans la ville, visitez à nouveau toutes les zones. Allez vers la terrasse du café pour que l'habitant vous remette un objet, la tablette de la lune. Revenez alors vers le temple sacré pour accéder à une nouvelle zone.

Avancez vers la porte de droite qui s'illumine. Après que Chip ouvre la porte, Sonic se transforme en hérisson-garou. Avancez dans le couloir.

Etape 11 : Courez et sautez

Vous allez apprendre les bases des mouvements de Sonic pendant qu'il est à l'état de hérisson-garou. Courez et appuyez deux fois sur la touche de saut pour faire un double saut et passer les obstacles. Ramassez les Rings et continuez votre route. Dirigez ensuite le joystick deux fois en avant pour courir. Courez ensuite et exécutez un double saut pour dépasser le précipice. Traversez ensuite le Ring d'arrivée.

Etape 12 : Faites des acrobaties avec vos bras

Avancez, tournez à droite et ramassez les Rings. Sautez en bas et allez contre le mur. Exécutez un double saut et appuyez sur la touche indiquée pour allonger vos bras et vous accrocher au rebord. Hissez-vous en haut et sautez en allongeant les bras pour attraper la perche. Balancez-vous et dépassez les obstacles. Accrochez-vous ensuite au poteau et grimpez. Sautez enfin vers le Ring d'arrivée.

Etape 13 : Faites une attaque combo

Enchainez les coups avec vos poings. Alternez entre vos deux bras pour exécuter des combos. Eliminez ensuite les ennemis qui se dressent devant vous.

Etape 14 : Attrapez un objet puis lancez-le

Appuyez sur la touche indiquée pour ramasser la caisse de gauche. Tournez-vous pour vous mettre en face de votre ennemi. Lancez-la ensuite sur l'ennemi de gauche. Ramassez ensuite la caisse de droite et lancez-la sur l'ennemi de droite. Continuez à balancer des caisses sur vos ennemis jusqu'à ce qu'ils arrêtent d'apparaitre.

Etape 15 : Lancez le Were-hammer

Pendant les combats, utilisez vos deux bras simultanément pour exécuter l'attaque spéciale, le Were-hammer. Cette attaque est très efficace, répétez-la donc plusieurs fois pour la maîtriser.

Etape 16 : Ville éclairée par la lune

Avancez et tournez à gauche. Montez la dénivellation et préparez-vous au combat. Utilisez vos coups de poings et enchaînez les combos pour neutraliser les premiers venus. Passez ensuite par la porte d'en face. Avancez et grimpez au poteau central. Sautez vers la porte et ouvrez-la. Ramassez les Rings et descendez la pente. Eliminez d'autres ennemis en chemin en utilisant vos poings. Avancez et montez les marches pour ramasser les Rings. Allez ensuite à droite dans la place du café et neutralisez les ennemis qui surgissent. Allez derrière les caisses et ramassez l'objet. Montez ensuite sur le toit bleu et prenez l'objet bleu.

Continuez ensuite votre route, montez la dénivellation et tournez à gauche. Détruisez les caisses et ramassez l'objet qui se trouve derrière elles. Reprenez votre route et éliminez d'autres ennemis. Montez la dénivellation et avancez. Sautez et accrochez-vous à la perche. Balancez-vous et sautez en avant. Avancez et montez en haut du poteau. Sautez à gauche et avancez de toit en toit. Descendez entre les toits pour ramasser le grand Ring et l'objet puis remontez. Prenez l'objet qui se trouve sous la cloche et continuez à gauche. Sautez devant la porte et ouvrez-la. Ramassez le troisième objet bleu qui vous permettra de débloquer le passage. Avancez et éliminez deux groupes d'ennemis.

Etape 17 : Allée éclairée par la lune

Avancez et détruisez les pots qui se trouvent à droite pour révéler un interrupteur. Marchez dessus pour ouvrir la porte et entrez. Détruisez les pots qui se trouvent à gauche, ramassez la capsule et continuez votre route. Ecrasez ensuite les ennemis qui vous barrent la route. Avancez et ramassez les Rings en chemin. Prenez la capsule qui se trouve à droite après les deux pots. Avancez et utilisez les caisses pour éliminer vos trois ennemis puis reprenez le chemin. Courez et sautez pour passer le gouffre et préparez-vous au prochain combat. Utilisez les caisses contre les ennemis volants et finissez les autres avec vos poings.

Avancez et, avant de monter les escaliers de gauche, allez au fond de la rue. Brisez les pots et ramassez la capsule. Montez ensuite les marches et ouvrez la porte. Ramassez la capsule et continuez votre route en ramassant les Rings. Montez ensuite sur le premier toit et sautez vers celui de droite. Sautez et accrochez-vous à la perche. Tournez-vous et sautez vers la perche d'en haut. Sautez ensuite vers celle de gauche en dirigeant le joystick à gauche. Sautez enfin sur la terrasse. Avancez et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche et descendez sur un autre immeuble.

Ouvrez la porte et ramassez la capsule.
Accrochez-vous ensuite au rebord gauche et montez. Sautez de perche en perche. Avancez, ouvrez la porte et prenez les Rings. Continuez ensuite votre route jusqu'à rencontrer plusieurs ennemis. Utilisez votre Were-hammer si vous êtes encerclé. Avancez ensuite tout droit et ouvrez la porte pour prendre la capsule. Montez les escaliers de droite et sautez de poutre en poutre pour atteindre l'autre rive. Avancez ensuite vers le levier, actionnez-le et montez sur le monte-charge.

Plusieurs ennemis vous attendent en bas. Eliminez-les en vous aidant des caisses qui se trouvent dans la zone. Ramassez aussi les Rings qui se trouvent dans la zone de combat. Allez ensuite à droite. Sautez vers le poteau et glissez jusqu'en bas. Sautez sur la plate-forme gauche et avancez sur le rebord de gauche. Ouvrez la porte et prenez la capsule. Revenez ensuite à la plate-forme centrale et sautez sur le poteau de droite. Glissez ensuite jusqu'en bas. Allez à droite et utilisez les rebords pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 18 : Colline sous les cieux étoilés

Avancez et allez derrière les statues de chiens qui se trouvent à droite et à gauche pour ramasser des capsules. Avancez ensuite et affrontez les ennemis qui bloquent la route. Enchaînez les combos pour venir à bout de ces ennemis. Avancez et détruisez le mur qui bloque la porte. Entrez dans les édifices en ruine et prenez les Rings. Sortez et continuez votre route. Entrez dans le deuxième édifice et prenez le premier objet bleu qui vous permettra d'ouvrir le passage. Entrez ensuite dans le bâtiment de gauche et ramassez la capsule. Allez ensuite entre les piliers se trouvant à droite et prenez la prochaine capsule.

Entrez ensuite dans le bâtiment d'en face et éliminez les ennemis volants en utilisant les caisses qui se trouvent dans la zone. Sortez et détruisez le mur qui bloque la porte des édifices en ruine, à gauche. Eliminez les ennemis qui se trouvent à l'intérieur et avancez. Détruisez un autre mur et brisez les pots pour trouver une capsule. Passez une autre porte qui vous ramène vers l'extérieur. Allez à gauche et sautez par-dessus le mur pour trouver une capsule. Prenez-la et reprenez votre route.

Entrez dans la maison en ruine (celle de droite) et éliminez les ennemis qui surgissent. Prenez ensuite le deuxième objet bleu et les Rings. Sortez et continuez votre route jusqu'à une nouvelle maison. Détruisez le mur qui bloque la porte et entrez. Prenez le troisième objet bleu et sortez. Allez à droite et détruisez les pots pour trouver une capsule. Avancez enfin jusqu'aux escaliers.

Montez et affrontez la horde d'ennemis qui vous attendent en haut. Alignez vos ennemis et lancez les caisses sur eux pour en éliminer un maximum, en même temps. Ramassez ensuite les rings et montez les marches jusqu'au Ring d'arrivée.

Spagonia

Dans le village, allez à la ruelle et parlez à l'assistant qui vous conduira au labo. Vous pouvez visiter le reste du village ou aller directement au laboratoire de Pickle.

Mazuri - Etape de jour

Visitez tous les endroits dans le village pour trouver une fosse mystérieuse. Entrez et sauvez le professeur qui vous briefe à propos de la situation de la planète et comment la sauver. Après la cinématique, revenez à Mazuri et parlez au doyen du village qui se trouve dans l'arbre sacré. Il vous aidera à trouver le temple sacré. Allez vers le temple et avancez vers la porte qui s'illumine (elle est située à droite).

Boss : Egg Beetle
Commencez par ramasser les Rings sur le chemin. Vous devez ensuite éviter les cubes qu'Eggman lance. Quand ils atterrissent, ils se déplacent aléatoirement à droite ou à gauche. Evitez-les en utilisant les pas rapides vers la droite ou la gauche. Quand l'Egg Beetle ouvre ses pinces, c'est le moment d'attaquer. Attaquez votre ennemi avec une attaque téléguidée ou un boost avant qu'il ne ferme ses pinces et vous touche. Quand l'ennemi passe à gauche, il lance des missiles derrière vous. Ignorez les deux missiles qui se dirigent vers le haut et sautez au bon moment pour éviter le troisième missile. Attaquez-le ensuite pendant qu'il ouvre ses pinces. Pensez à ramasser les Rings pour ne pas perdre une vie si vous vous faites toucher. Répétez ces actions jusqu'à la destruction de Egg Beetle.

Revenez ensuite à Spagonia pour voir le professeur. Repartez de suite vers le continent de Holoska.

Holoska - Etape de jour

Baladez-vous dans le village et visitez tous les endroits. Revenez voir la femme qui se trouve à l'entrepôt alimentaire. Elle vous indiquera où se trouve le temple sacré. Entrez dans le temple et allez vers la porte rouge située à gauche. Ouvrez-la et entrez.

Etape 1 : Plongez sur l'ennemi avec un piétinement

Vous allez apprendre une nouvelle technique, très utile contre les ennemis. Avancez, sautez et appuyez sur le bouton indiqué pendant le saut pour piétiner le sol et ouvrir le passage. Avancez ensuite vers le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Avancez et montez dans la luge. Ramassez les Rings sur le chemin et passez sur tous les accélérateurs (surtout celui qui précède le lac). Evitez ensuite les obstacles qui se forment sur votre route. Sautez pour passer au dessus des trous sur le chemin. Dès que Sonic quitte la luge, avancez et piétinez quelques blocs de glace pour avancer dans le passage. Ramassez les Rings sur votre chemin et évitez les obstacles et les mines.

Avancez ensuite et explosez vos ennemis en les piétinant pour ouvrir en même temps les passages sous terrains. Continuez votre route en utilisant l'attaque téléguidée pour éliminer vos ennemis et atteindre les chemins en hauteurs.

Etape 3 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Montez dans la luge et avancez. Sautez pour prendre le Ring qui se trouve après les premiers ennemis. Sautez ensuite pour éviter les gouffres. Une fois sans luge et sur la rampe, sautez avant la fin de celle-ci et exécutez des attaques téléguidées pour éliminer les ennemis et atteindre la zone en hauteur. Continuez ensuite votre route et piétinez les blocs de glace qui obstruent le chemin.

Etape 4 : Ne cassez rien en chemin

Avancez en évitant les blocs de glace. Utilisez les pas rapides et les dérapages pour pouvoir passer entre les différents obstacles. Vous pouvez exploser les ennemis qui bloquent votre chemin. Après le passage sur un accélérateur, freinez pour ne pas détruire un bloc de glace et devoir recommencer dès le début. Continuez votre route jusqu'au Ring d'arrivée.

Spagonia - Etape de nuit

Etape 1 : Allée de Spagonia

Avancez en détruisant tous les barils que vous rencontrez. Descendez ensuite la dénivellation de droite et éliminez les ennemis avec votre Were-hammer. Continuez votre route jusqu'à la porte. Entrez et allez derrière le stand de fruits pour prendre la capsule. Avancez et ramassez les Rings. Une fois que les ennemis apparaissent, commencez par attaquer les deux adversaires volants. Sautez et frappez-les pour les mettre à terre puis finissez-les. Eliminez ensuite les autres ennemis avec vos combos. Prenez la caisse qui se trouve à droite et placez-la sur l'interrupteur gauche pour ouvrir la porte.

Avancez et détruisez les barils et les jarres en chemin. Tournez à gauche et prenez la capsule qui se trouve derrière les caisses. Avance et allez à gauche pour prendre une autre capsule avant de combattre les monstres. Montez les marches puis les escaliers de droite. Montez la dénivellation et avancez. Sautez en haut de la fontaine et prenez le premier objet bleu. Revenez ensuite en haut. Sautez et allongez les bras pour vous accrocher au rebord. Hissez-vous vers le haut. Montez ensuite les deux rebords pour atteindre la capsule qui se trouve à droite et l'objet bleu qui se trouve à gauche. Descendez à gauche sans sauter pour atteindre le troisième objet. Descendez encore et traversez le passage.

Ramassez les rings et éliminez les ennemis. Avancez et actionnez l'interrupteur pour activer l'ascenseur. Montez dessus et avancez dans la nouvelle zone. Allez à droite, au fond de la terrasse, et ramassez la capsule qui se trouve derrière les caisses. Avancez ensuite vers le bord et passez de perche en perche jusqu'à atteindre les toits. Avancez, sautez et allongez les bras pour vous accrocher aux ennemis. Balancez-vous et sautez sur le toit. Avancez en utilisant vos ennemis puis sautez vers le dernier toit. Sprintez et faites un double saut pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Ruelle sombre

Avancez dans la ruelle et sautez pour éviter les aiguilles. Montez les marches et détruisez les barils qui se trouvent en face pour prendre la capsule. Reprenez votre route et éliminez les groupes d'ennemis qui vous rencontrent en utilisant vos combos. Avancez et sautez derrière les caisses qui se trouvent à gauche pour ramasser une capsule. Avancez ensuite à droite. Eliminez encore des ennemis et utilisez les caisses contre eux. Avancez jusqu'au mur d'en face et allongez les bras pour atteindre la perche. Sautez ensuite vers celle d'en haut puis atterrissez sur la terrasse. Ramassez l'objet et descendez.

Avancez et tournez à droite. Passez les deux plaques d'aiguille et ramassez un nouvel objet. Rebroussez chemin et avancez vers d'autres aiguilles. Marchez sur l'interrupteur pour le désactiver et avancez en évitant les scies. Eliminez les ennemis en utilisant les caisses et avancez en évitant d'autres scies.

Avancez et éliminez d'autres ennemis, parmi eux il y a une sorte de mage qui se téléporte d'un endroit à l'autre. Commencez par le neutraliser. Avancez ensuite jusqu'au bout du chemin et actionnez l'interrupteur. Rebroussez chemin en évitant les aiguilles et les scies et montez dans l'ascenseur. Sautez ensuite sur les plate-formes jusqu'à la perche. Balancez-vous et sautez sur le balcon suivant. Sautez vers la capsule et prenez-la. Sautez ensuite de perche en perche jusqu'au toit. Exécutez un double saut pour atteindre l'interrupteur. Marchez dessus pour ouvrir la porte et descendez pour entrer. Avancez vers le Ring d'arrivée pour finir l'étape.

Etape 3 : Grand aqueduc

Avancez jusqu'au bout de la route et détruisez les barils pour trouver un premier objet. Montez ensuite sur le poteau. Avancez et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre la rive de droite. Eliminez les ennemis qui vous attendent et avancez vers un autre ennemi qui vous servira de transporteur. Sautez ensuite vers le deuxième pour atteindre le bord. Allez vers le troisième ennemi qui va vous conduire vers l'objet bleu. Prenez-le et revenez au bord droit. Allez au fond à droite et prenez la capsule. Revenez ensuite à gauche et escaladez le poteau.

Avancez à gauche le long de l'aqueduc et descendez par le dernier ascenseur. Ramassez la capsule et remontez. Avancez à droite et descendez par le deuxième ascenseur. Prenez l'objet bleu et remontez. Descendez ensuite par le poteau et allez à droite. Descendez à un autre poteau, allez à gauche et éliminez les ennemis volants qui gardent l'objet bleu. Remontez ensuite les deux poteaux et poursuivez votre chemin sur l'aqueduc, à droite. Ramassez les capsules et

les Rings en chemin et combattez les nouveaux ennemis. Concentrez-vous sur le mage et puisqu'il se téléporte rapidement quand vous approchez de lui.
Attrapez les ennemis volants et jetez-les sur lui. Eliminez-le en premier sinon il n'arrêtera pas d'invoquer d'autres adversaires. Avancez enfin vers le Ring d'arrivée.

Après la cinématique et pour éliminer les monstres, appuyez rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran. Vous devez combattre plusieurs monstres de la même manière. Si vous ratez une touche le monstre vous attaquera.

Chun-nan - Etape de nuit

Visitez tous les endroits du village pour que l'on vous indique le lieu du temple sacré. Allez ensuite vers le temple et entrez. Avancez ensuite tout droit vers la porte bleue et entrez.

Etape 1 : Temple flottant

Avancez et détruisez la porte d'en face pour récupérer une capsule. Avancez ensuite à gauche et éliminez les nouveaux ennemis. Leur attaque consiste à vous charger pour vous blesser. Eliminez-les alors avant qu'ils ne trouvent le temps de vous toucher. Continuez ensuite votre route et ramassez les Rings. Eliminez un autre groupe d'ennemis et avancez jusqu'au bord du chemin. Sautez sur les rochers et allez vers la capsule qui se trouve à gauche. Allez ensuite à droite pour continuer votre route.

Avancez sur le pont et éliminez les monstres en chemin. Attendez que le premier poteau s'approche du bord et accrochez-vous à lui. Sautez sur le deuxième poteau quand ils s'alignent puis sautez sur le pont. Exécutez un double-saut pour éviter le trou et avancez. Utilisez ensuite l'ennemi pour traverser vers le pont de droite. Prenez la capsule qui se trouve à droite et avancez à gauche.

Avancez vers le poteau qui se trouve au centre et, avant de monter dessus, allez à droite et à gauche pour détruire des jarres et récupérer des capsules. Escaladez ensuite le poteau et sautez sur le toit. Avancez dans le chemin de droite et éliminez les monstres qui gardent le levier. Actionnez ce dernier pour ouvrir la porte de droite. Allez maintenant vers le chemin de gauche. Avancez à droite et sautez de perche en perche jusqu'à la porte. Entrez et allez vers le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Chute du dragon

Descendez par les rochers et avancez. Prenez la capsule qui se trouve dans la cabane de droite et avancez. Ramassez les Rings en chemin. Montez les dénivellations et éliminez les ennemis qui apparaissent en commençant par les deux mages. Avancez ensuite et détruisez les jarres pour trouver une capsule, derrière eux. Prenez-la et avancez à gauche. Evitez les lames et descendez dans le trou. Attendez que les aiguilles se retirent et sautez pour revenir à votre chemin initial.

Avancez et évitez deux autres lames. Prenez ensuite la capsule qui se trouve derrière les deux caisses de droite. Courez ensuite et sautez pour atteindre l'autre partie du pont. Accrochez-vous à l'ennemi de droite qui vous mène vers une nouvelle zone. Suivez le chemin, prenez la capsule et revenez près du pont détruit. Avancez alors à gauche et traversez le pont pour trouver une autre capsule sur la rive gauche. Sautez ensuite de poteau en poteau et accrochez-vous à l'ennemi volant. Sautez sur le poteau puis sur la perche. Balancez-vous et sautez vers les Rings.

Une fois devant les chutes, utilisez l'ennemi volant pour atteindre une capsule puis revenez au point de départ. Suivez le chemin qui mène vers le bas (à gauche) et atteignez une grotte derrière les chutes, contenant une capsule. Prenez-la et suivez le chemin montant à droite. Sautez et allongez vos bras pour atteindre le rebord. Courez ensuite et sautez pour atteindre le rebord suivant. Avancez et escaladez le poteau. Utilisez l'ennemi pour vous transporter sur la plate-forme de gauche. Montez sur un autre poteau et sautez sur la perche. Sautez de perche en perche et escaladez un autre poteau. Accrochez-vous à l'ennemi volant avant de sauter sur un autre poteau. Sautez sur la plate-forme de droite et passez derrière les chutes. Montez un autre poteau qui vous mène en haut des chutes.

Avancez et traversez le tronc d'arbre. Sautez ensuite vers la rive gauche. Avancez vers le feu et prenez le baril.

Lancez-le sur le feu pour l'éteindre et avancez. Entrez par la porte, prenez la capsule située à droite et accrochez-vous à la perche. Sautez vers le rebord d'en haut et affrontez les ennemis. Entrez ensuite par la porte de gauche pour terminer l'étape

Etape 3 : Chemin vers les ténèbres

Avancez en courant et détruisez les jarres sur votre chemin. Sautez par-dessus le gouffre et continuez votre route. Avant d'entrer, sautez vers la perche située en haut de la porte. Sautez sur la corniche, faites le tour et prenez la capsule. Descendez ensuite et vous pourrez entrer par la porte ou continuer votre chemin vers le pont. Entrez par la porte et nettoyez la zone. Avancez et tournez la manivelle pour descendre le pont. Avancez et lancez la caisse sur l'ennemi ventilateur qui vous souffle dessus. Il vous empêche de sauter. Sautez ensuite pendant qu'il étourdi et explosez-le. Faites la même chose avec le deuxième. Traversez ensuite le pont en ruine. Sautez à gauche, prenez la capsule et revenez sur le pont. Avancez et utilisez les ennemis volants pour atteindre le bout du pont.

Avancez en courant et traversez le pont avant qu'il ne s'effondre pour trouver une capsule.
Descendez ensuite et allez à gauche. Eteignez le feu de droite pour prendre une deuxième capsule. Détruisez les jarres qui se trouvent à gauche et prenez une autre capsule. Eteignez ensuite le feu (à gauche) et avancez. Utilisez les perches pour atteindre la rive d'en face. Détruisez les jarres pour obtenir une autre capsule et allez à gauche.

Escaladez les plate-formes jusqu'au pont et avancez à droite. Sautez et accrochez-vous au rebord. Hissez-vous vers le haut et éliminez les ennemis. Montez ensuite les dénivellations et détruisez les jarres en chemin. Sautez sur les plate-formes jusqu'à atteindre le sommet. Avancez et sautez sur la première plate-forme. Descendez ensuite sur celle d'en bas pour récupérer la capsule. Revenez en haut à l'aide de l'ennemi volant et avancez d'une plate-forme à l'autre. Avancez à droite et prenez les capsules en chemin. Accrochez-vous ensuite à l'ennemi volant pour atteindre une plate-forme circulaire où plusieurs ennemis vous attaqueront. Eliminez-les et revenez en compagnie de l'ennemi volant pour tuer celui qui se trouve au dessus de la petite plate-forme. Revenez ensuite à la plate-forme circulaire. Sautez vers les plate-formes d'en face et éliminez l'ennemi. Sautez ensuite sur la grande plate-forme de gauche et affrontez le monstre géant.

Ce monstre est très puissant mais assez lent. Evitez ses coups et allez derrière lui. Placez deux ou trois coups rapides et éloignez-vous avant qu'il ne frappe avec son bâton. Restez toujours loin et laissez-le s'approcher de vous. Contournez-le et attaquez-le par derrière à chaque fois jusqu'à sa défaite. Sautez ensuite vers le Ring d'arrivée.

Boss : Dark Gaia Phoenix
Pour battre cet oiseau géant, il faut utiliser l'eau. Evitez ses tirs et allez sur la plate-forme la plus proche. Attendez qu'il s'arrête de tourner, prenez un baril d'eau et lancez-le sur l'animal. Répétez la procédure si nécessaire. Quand l'ennemi n'est plus en feu, il ira au centre de la cour pour se recharger. Allez alors vers lui et enchainez les combos. Suivez les indications sur l'écran pour causer plus de dégâts à votre adversaire. Répétez cette action jusqu'à la défaite du Phoenix.

Spagonia - Etape de jour

Retournez ensuite à Spagonia pour voir le professeur. Allez vers la ruelle de l'aqueduc et parlez au vieil homme. Allez ensuite vers le temple sacré. Avancez tout droit et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Rejoignez le Ring d'arrivée

Avancez et ramassez les Rings qui sont devant vous. Prenez le chemin de droite à l'intersection. Marchez sur les accélérateurs pour gagner du temps. Utilisez les dérapages quand le virage est très serré. Exécutez les attaques téléguidées pour éliminer les ennemis et pour accéder aux endroits inaccessibles normalement.

Etape 2 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Après le départ, prenez le chemin de droite (qui contient plus de Rings). A la deuxième intersection, prenez à gauche. Continuez votre route et passez sur les accélérateurs pour ne pas perdre de temps. Ne ratez pas les Rings sur le chemin pour en récolter 200 avant d'atteindre l'arrivée.

Chuan-nan - Etape de jour

Visitez toutes les zones du village ensuite allez vers le temple. Entrez, avancez et allez vers la porte de gauche. Ouvrez-la et entrez.

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Courez et éviter de ralentir pendant la traversée des cours d'eau. Utilisez les dérapages dans les virages et passez sur les accélérateurs. Utilisez les pas rapides pour éviter les obstacles. Les attaques rapides sont votre meilleure arme contre les ennemis. Utilisez-les aussi pour passer entre les anneaux qui vous font gagner en vitesse.

Etape 2 : Ramassez les Rings à la vitesse maximum

Courez en ramassant les Rings et appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran pour exécuter l'acrobatie et atteindre une zone pleine de Rings. Si vous arrivez en fin de parcours et que vous êtes en manque de Rings, rebroussez le chemin grâce à l'accélérateur et sautez avec le ressort vers le robot. Détruisez-le et récoltez les Rings de la zone

Etape 3 : Ne cassez rien en chemin

Utilisez les pas rapides pour éviter les jarres qui se trouvent en chemin. Evitez aussi de tomber dans l'eau sinon vous échouez.

Spagonia

Avancez dans le temple et entrez par la porte de droite.

Boss : Egg Devil Ray
Restez toujours devant la navette centrale pour éviter les tirs au laser. Ramassez les Rings en chemin en évitant les attaques. Restez assez proche du vaisseau ennemi. Anticipez les tirs en repérant le chargement du canon avant le tir. Quand la navette centrale n'a plus son bouclier protecteur, attaquez-la rapidement avant qu'elle ne recommence à tirer. Quand la navette vous attaque par le coté, sautez par-dessus les rayons et ripostez dès le début de la poursuite. Refaite ces actions jusqu'à ce que le vaisseau ennemi commence à lancer de nouveaux projectiles. Evitez-les et restez devant la navette centrale. Attaquez-la quand elle perd son bouclier. Répétez ces actions jusqu'à la défaite de votre ennemi.
Revenez ensuite voir le professeur.

Holoska - Etape de nuit

Parlez aux villageois pour pouvoir accéder au temple. Avancez dans le temple et entrez par la porte centrale.

Etape 1 : Champ de neige de l'aurore

Avancez et escaladez la pente. Courez et sautez la dénivellation. Prenez la capsule qui se trouve à gauche et continuez votre route. Utilisez vos poings pour briser la glace qui bloque le chemin. Eliminez ensuite les ennemis et montez sur les plate-formes pour continuer votre route. Accrochez-vous ensuite aux ennemis pour atteindre la zone suivante. Détruisez les deux ventilateurs qui vous empêchent de passer. Avancez et évitez les boules de neige. Eliminez ensuite le groupe d'ennemis en commençant par les mages. Entrez ensuite dans la grotte de gauche pour rejoindre l'arrivée.

Etape 2 : Grand glacier

Avancez, montez les dénivellations et détruisez la glace qui bloque la porte. Accrochez-vous ensuite au rebord pour atteindre le sommet. Utilisez les deux poteaux pour passer et avancer. Sautez ensuite de perche en perche pour atteindre l'autre rive. Utilisez d'autres perches puis écrasez vos ennemis. Accrochez-vous ensuite au rebord droit et hissez-vous. Avancez et éliminez les ennemis en chemin. Utilisez les rebords pour monter au sommet. Avancez et accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre les plate-formes. Sautez d'une plate-forme à l'autre et détruisez les

ventilateurs avec les caisses. Sautez ensuite rapidement sur les plate-formes qui s'écroulent rapidement et rejoignez le Ring d'arrivée.

Etape 3 : Temple de glace

Avancez et détruisez la glace qui bloque la porte. Avancez et sautez par-dessus les aiguilles. Avancez et descendez. Allez à droite et montez vers la capsule. Avancez à gauche et appuyez sur l'interrupteur pour désactiver les défenses. Remontez avec les perches et sautez ensuite de perche en perche pour atteindre la rive de droite. Allez vers l'interrupteur et marchez dessus pour ouvrir la porte. Avancez dans le tunnel et ouvrez la porte suivante. Sortez et sautez de la perche vers le poteau. Sautez à droite et détruisez le ventilateur pour prendre la capsule. Remontez sur le poteau et grimpez jusqu'en haut. Sautez à droite, avancez et sautez sur un autre poteau. Glissez jusqu'en bas, évitez les aiguilles et sautez sur le deuxième poteau. Montez, sautez à droite pour détruire le ventilateur et appuyez sur l'interrupteur. Remontez sur le poteau et sautez vers le chemin le plus haut, à droite. Avancez et sautez au dessus de la porte pour prendre la capsule. Sortez ensuite par la porte.

Détruisez le bloc de glace de gauche pour prendre l'objet bleu. Avancez ensuite à droite, détruisez la glace et montez la dénivellation. Avancez sur la poutre en glace et prenez le deuxième objet. Eliminez les ennemis et avancez vers le troisième objet. Prenez-le et descendez vers la porte pour l'ouvrir. Avancez en brisant les blocs de glace en chemin pour prendre les capsules. Eliminez ensuite les ennemis pour continuer jusqu'au Ring d'arrivée.

Revenez ensuite voir le professeur. Rebroussez chemin jusqu'au village de Holoska et parlez aux villageois. Allez ensuite au temple. Avancez et entrez par la porte de droite.

Boss : Dark Moray
Commencez par détruire les tubes qui refournissent le bouclier du dragon en énergie. Ignorez les autres ennemis qui entourent la plate-forme du dragon. Ne ramassez pas les Rings au début du combat jusqu'à ce que vos points de vie diminuent. Une fois l'ennemi sans bouclier, sautez vers le dragon et restez près de lui en lui assénant un maximum de coups pour détruire l'orbe verte. Eloignez-vous quand le dragon balaie la plate-forme avec son corps. Vous pouvez lui lancer des bonbonnes de gaz pour l'affaiblir. Répétez ces mêmes actions pour les deux autres orbes et détruisez les tubes d'énergie après chaque orbe détruite. Revenez ensuite au docteur qui vous enverra à Shamar.

Shamar - Etape de jour

Parlez au villageois puis avec le professeur. Parlez ensuite à Layla et prenez la tablette. Allez au temple, avancez et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Courez et ramassez les Rings en chemin. Faites gaffe au sable mouvant qui vous dévie de votre trajectoire. Evitez d'être emporté par ces dunes surtout quand il y a un précipice au bord. Utilisez les attaques téléguidées pour éliminer les ennemis qui vous coupent la route.

Etape 2 : Effectuez une course éclair

Avancez en courant et appliquez les indications de Chip pour ramasser les Rings et atteindre la ligne d'arrivée en un rien de temps.

Etape 3 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et détruisez les premiers ennemis avec l'attaque téléguidée. Cette attaque vous permet d'atteindre les endroits en hauteur contenant plus de Rings. Détruisez tous vos ennemis pour pouvoir récolter les Rings nécessaires avant l'arrivée à la fin du parcours.

Etape 4 : Ne cassez rien en chemin

Avancez entre les jarres et freinez si vous vous approchez d'un virage. Faites attention au sable mouvant qui vous pousse vers les jarres. Ignorez ou éliminez les ennemis en chemin et focalisez-vous sur les jarres qui sont nombreuses sur la route.

Etape 5 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et utilisez le boost devant une rangée de Rings pour pouvoir atteindre de nouveaux endroits. Vous pouvez récolter les Rings nécessaire en début de parcours si vous passez entre les anneaux que vous rencontrez. Revenez ensuite au labo du professeur. Revenez dans le village et parlez aux villageois. Allez dans le temple, avancez et entrez par la porte centrale.

Shamar - Etape de nuit

Etape 1 : Ville de sable

Avancez et fouillez les allées de droite et de gauche à la recherche de capsules. Eliminez ensuite vos ennemis et avancez. Montez la dénivellation de gauche pour atteindre et éliminer l'ennemi volant. Descendez ensuite et montez les marches. Sautez à droite et utilisez le poteau pour atteindre la rive d'en face. Avancez en récoltant les anneaux et descendez. Eliminez les ennemis volants et allez dans l'allée de gauche pour prendre la capsule. Allez ensuite à droite et éliminez d'autres ennemis. Allez encore à droite et entrez dans l'allée de gauche. Ramassez la caisse et entrez dans l'allée de droite. Sautez sur la caisse pour atteindre la capsule. Revenez à l'intersection et suivez le chemin des Rings.

Avancez et tournez à gauche pour trouver une capsule. Avancez ensuite jusqu'au bout du chemin et prenez une autre capsule. Suivez le chemin de gauche et éliminez de nouveaux ennemis. Montez les marches et avancez. Affrontez un autre groupe d'ennemis avant de pouvoir rejoindre le Ring d'arrivée. Eliminez le gros monstre bleu et ses acolytes et avancez.

Etape 2 : Rocher érodé

Avancez et éliminez les premiers ennemis. Utilisez ensuite les rebords pour monter et atteindre l'entrée bloquée par les rochers. Détruisez ces rochers, avancez et traversez le pont pour prendre la capsule. Descendez ensuite et continuez votre chemin. Une fois devant le mage, lancez-lui le baril d'eau pour éteindre ses flammes et attaquez-le. Eliminez ensuite les autres ennemis et éteignez le feu pour grimper au poteau.

Sautez ensuite sur la plate-forme de droite et celle de gauche pour récupérer les capsules. Continuez votre chemin en vous accrochant au rebord. Utilisez l'ennemi volant pour atteindre la plate-forme suivante et avancez sur la corniche. Eliminez les deux ennemis qui vous attendent et continuez votre route. Eliminez d'autres ennemis en chemin et montez sur les plate-formes pour atteindre la capsule et le chemin vers l'arrivée. Combattez ensuite deux monstres bleus accompagnés d'autres petites bêtes. Evitez les ondes de choc de ces monstres et éliminez-les en premier. Occupez-vous ensuite du reste des ennemis. Montez enfin sur la plate-forme de droite pour prendre une capsule. Courez ensuite vers l'arrivée.

Etape 3 : Vallée des esprits

Avancez et éliminez les petits monstres qui bloquent votre route. Sautez ensuite de perche en perche pour atteindre la rive suivante. Sautez sur la plate-forme mouvante et sautez à droite pour prendre la capsule. Sautez sur la rive de droite et avancez. Eliminez les ennemis volants et continuez votre route. Détruisez les rochers pour dégager la porte et avancez. Avancez d'une plate-forme à l'autre et éliminez les ennemis qui crachent le feu. Avancez et éliminez d'autres ennemis. Sautez ensuite sur la première plate-forme mouvante. Passez à la deuxième et prenez les Rings situés à droite et la capsule se trouvant à gauche. Passez d'une plate-forme à l'autre jusqu'à la rive. Eliminez les monstres, prenez les Rings et rejoignez l'arrivée.

Etape 4 : Autel de l'oubli

Avancez et ramassez les capsules qui se trouvent à droite et à gauche. Ouvrez ensuite la porte et entrez. Avancez et ouvrez la porte de droite pour libérer les monstres. Eliminez-les et prenez les capsules qui se trouvent dans les autres ouvertures. Suivez ensuite les Rings pour reprendre votre route. Avancez tout droit pour prendre un baril d'eau et revenez vers les flammes pour les éteindre. Avancez pour rencontrer de nouveaux ennemis. Lancez des barils d'eau sur les mages en feu et éliminez-les en premier. Dégommez le reste des ennemis et montez sur la plate-forme de gauche pour atteindre celles qui se trouvent en haut. Utilisez un baril d'eau pour éteindre le feu de gauche et prenez la capsule. Remontez et sautez vers la zone suivante. Appuyez sur l'interrupteur de gauche pour ouvrir la porte et prenez la capsule. Avancez à droite et montez sur la poutre brisée. Utilisez ensuite le rebord pour atteindre la capsule et revenez au point de départ. Prenez avec vous la caisse en métal et avancez à droite. Placez une caisse sur l'interrupteur et une deuxième sur les flammes. Sautez ensuite au dessus de la caisse et entrez par la porte. Avancez et affrontez d'autres monstres en utilisant les barils d'eau. Avancez ensuite vers l'arrivée.

Adabat - Etape de nuit

Parlez au villageois et allez au temple. Avancez et entrez par la porte d'en face.

Etape 1 : Nuit étoilée

Avancez, éliminez les ennemis et allez à gauche. Prenez la caisse avec vous et allez à droite pour la placer sur l'interrupteur. Sautez vers la rive d'en face et entrez par la porte. Prenez la capsule située à droite et avancez pour affronter les ennemis. Neutralisez le mage en premier et occupez-vous du reste. Allez ensuite à gauche et sautez sur les plate-formes quand elles sont abaissées. Sautez ensuite sur la première perche puis en haut pour prendre la capsule. Sautez à gauche et avancez. Escaladez le poteau et sautez à droite pour atteindre une capsule. Revenez ensuite en bas et avancez. Sautez sur la plate-forme puis utilisez la perche pour atteindre le poteau. Montez et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre l'autre rive. Utilisez un autre ennemi et passez de perche en perche sans vous attarder pour ne pas subir les tirs ennemis.

Utilisez ensuite les rebords pour atteindre la plate-forme avec les caisses. Eliminez les ennemis qui apparaissent et prenez la caisse puis placez-la sur l'interrupteur de droite. Placez ensuite la deuxième caisse sur la plate-forme en mouvement et montez dessus pour atteindre la capsule. Suivez enfin le chemin de gauche pour atteindre le Ring d'arrivée.

Etape 2 : Littoral agité.

Avancez et sautez sur les plate-formes en mouvement. Sautez sur la rive gauche où se trouve le levier. Actionnez-le et accrochez-vous à l'ennemi volant pour atteindre la plate-forme centrale. Prenez la capsule et accrochez-vous à un autre ennemi qui vous mène vers deux poteaux. Sautez du premier au deuxième poteau et attendez que la planche passe en dessous de vous pour vous laisser tomber. Accrochez-vous au rebord du pont et montez. Prenez la capsule de droite et allez au poteau de gauche. Descendez sur la planche et attendez de passer près de la capsule pour la prendre. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre le pont. Avancez et éliminez les ennemis qui bloquent la route.

Etape 3 : Jungle profonde

Avancez, évitez les obstacles et accrochez-vous au premier rebord. Allez à droite et prenez la capsule. Descendez, avancez et montez sur le deuxième rebord. Eliminez les ennemis et continuez votre route, à gauche. Prenez la capsule située à gauche et montez grâce aux perches. Eliminez les ennemis et sautez sur les perches pour continuer votre chemin. Avancez sur les arbres et évitez les obstacles. Ramassez les capsules en chemin et traversez les plate-formes qui s'écroulent. Sautez sur celle en mouvement puis accrochez-vous au premier ennemi. Sautez ensuite sur le deuxième et ne vous attardez pas sinon l'ennemi va émettre de l'électricité et Sonic lâchera prise. Eliminez enfin les ennemis qui gardent le Ring d'arrivée.

Etape 4 : Ruines paradisiaques

Avancez et sautez sur le rebord. N'avancez que quand les aiguilles se retirent. Sautez ensuite sur le poteau et avancez

à droite. Actionnez le levier pour faire venir le téléférique. Montez à bord pour qu'il vous mène vers une nouvelle zone. Eliminez les ennemis et sautez sur le téléférique. Sautez ensuite sur la plate-forme centrale et tournez le tourniquet pour placer le téléférique dans le bon sens. Sautez dessus et accrochez-vous aux ennemis volants pour atteindre l'autre rive. Avancez en ouvrant les portes pour prendre les capsules. Eliminez d'autres monstres et sautez d'une plate-forme à l'autre. Allez à droite pour prendre la capsule. Utilisez ensuite les ennemis volants pour atteindre les poteaux. Sautez vers le rebord et hissez-vous. Quand les ennemis arrivent, éliminez-les depuis votre position ou traversez les plate-formes et allez à gauche pour les combattre tranquillement sur la plate-forme. Allez enfin vers l'arrivée.

Shamar

Revenez ensuite à Shamar pour voir le professeur. Parlez au vieil homme et entrez dans le temple. Avancez et entrez par la porte de gauche.

Boss : Dark guardian
Evitez ses coups de poing en sautant à droite ou à gauche puis avancez vers le boss et attaquez-le. Evitez son coup circulaire qui vous étourdit, en restant loin de lui. Quand il se téléporte vers un autre endroit, il lance des attaques de foudre. Evitez les zones qui s'illuminent au sol avant l'impact. Reprenez ensuite la même tactique mais en évitant aussi ses charges. Continuez à le frapper jusqu'à sa défaite.

Revenez ensuite voir le professeur qui vous dit de revenir à l'aube. Choisissez le jour et revenez le voir à nouveau.

Adabat - Etape de jour

Parlez aux villageois et allez au temple. Avancez et entrez par la porte de gauche.

Etape 1 : Atteignez l'arrivée

Courez et évitez les mines sur le chemin. Faites attention, ne tombez pas dans l'eau. Quand vous avancez ou glissez sur l'eau, ne ralentissez pas sinon vous vous noierez. Utilisez les dérapages pendant les virages sur le quai. Evitez enfin les statues qui tombent sur la plage et foncez vers l'arrivée.

Etape 2 : Ramassez des Ring à la vitesse maximum

Courez et évitez de tomber dans l'eau. Passez sur les accélérateurs et alignez-vous avec les Rings pour les ramasser tous. Foncez avec le boost sur les ennemis qui vous projettent vers les Rings. Passez ensuite dans l'anneau pour récolter plus de Rings et foncez vers l'arrivée.

Etape 3 : Contre la montre, courez vers l'arrivée.

Courez et ne perdez pas de temps à récolter tous les Rings. Evitez les mines en chemin et prenez le raccourci sur la plage. Evitez ensuite les ennemis et passez sur le quai. Détruisez les ennemis de couleur rouge qui lancent des missiles et ne ratez pas les check points.

Etape 4 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Courez et utilisez les attaques téléguidées pour atteindre les endroits en hauteur et trouver plus de Rings. Ne ratez pas vos attaques et vous récolterez les Rings nécessaires en un rien de temps.

Revenez ensuite au village et allez aux marais pour parler à l'homme qui va vous aider à assembler la tablette. Revenez au temple et entrez par la porte de droite.

Boss : Egg Lancer
Evitez les tirs du vaisseau en utilisant les pas rapides. Ramassez les Rings en chemin. Quand le vaisseau est sous vos pieds, évitez les rayons verts qu'il lance. Utilisez ensuite le boost pour dépasser la zone avec les rochers qui tombent. Evitez ensuite les projectiles et les rayons du vaisseau. Si vous voulez le frapper, frappez-le pendant que ses pinces

sont ouvertes. Mais c'est assez risqué. Appuyez ensuite rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran pour sauter sur les ressorts et donner un coup violent au vaisseau. Répétez ensuite ces action plusieurs fois jusqu'à l'explosion de l'appareil. Revenez ensuite à Shamar pour voir le professeur.

Eggmanland - Etape de jour

Etape 1 : Rejoignez l'arrivée

Ce niveau est très long et un peu compliqué. Passez sur tous les accélérateurs et évitez de vous approcher des bords pour ne pas finir dans la lave. Utilisez les attaques téléguidées contre vos ennemis et pour atteindre les endroits en hauteur. Si vous n'arrivez pas à passer une passerelle ou un pont, ralentissez pour pouvoir passer sans risques.

Etape 2 : Ramassez des Rings à la vitesse maximum

Ne ratez pas les Rings du début pour ne pas perdre du temps ensuite dans le parcours. Utilisez le boost devant une rangée de Rings pour les récolter tous rapidement. Utilisez l'attaque téléguidée pour avancer dans le parcours tout en ramassant les Rings.

Etape 3 : Contre la montre, courez vers l'arrivée

Courez et ne perdez pas de temps à récolter les Rings que vous avez ratés. Essayez de ne pas sortir de la piste sinon vous recommencerez dès le début de la zone et vous perdez énormément de temps. Passez sur les accélérateurs pour augmenter votre vitesse et n'hésitez pas à utiliser votre boost fréquemment. Ne ratez pas les check points qui vous donnent des secondes supplémentaires (très précieuses à ce niveau du jeu).

Eggmanland - Etape de nuit

Etape 1 : Infiltration

Avancez et détruisez les caisses qui sont devant vous. Détruisez ensuite les parois qui bloquent votre route et ramassez la capsule. Avancez et éliminez vos premiers monstres. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve en haut à gauche pour ouvrir la porte de droite. Placez ensuite une caisse pour atteindre la porte de droite et prenez la capsule. Revenez ensuite à votre chemin initial, courez et sautez vers la perche. Sautez à gauche pour atteindre la rive. Avancez, appuyez sur l'interrupteur et avancez dans l'ascenseur circulaire. Sautez dans la fente du mur pour prendre la capsule pendant que l'ascenseur descende. Eliminez ensuite les ennemis qui vous gênent. L'ascenseur revient en marche et descend encore. Entrez dans une autre fente et prenez une autre capsule. Une fois en bas, suivez le couloir et détruisez toutes les caisses de la zone. Avancez jusqu'au fond et détruisez le plancher pour atteindre une nouvelle zone. Eliminez les ennemis, récoltez les Rings et allez dans le couloir vers l'arrivée.

Etape 2 : L'usine des robots

Avancez et éliminez vos ennemis en commençant par le mage. Avance ensuite sur les tapis roulants et éliminez les trois ennemis en évitant le feu. Sautez sur la nouvelle plate-forme où se trouvent d'autres ennemis. Utilisez les barils d'eau pour éteindre les feux des mages et éliminez-les en premier. Eliminez ensuite le reste des ennemis. Eteignez ensuite le feu avec un baril d'eau et utilisez la perche pour atteindre le sommet. Traversez le tapis roulant et appuyez sur l'interrupteur. Revenez ensuite à la rive droite et prenez avec vous le baril d'eau pour éteindre le feu et continuer votre route. Sautez sur le tapis roulant suivant et appuyez sur l'interrupteur. Ramassez la caisse en métal et sautez sur le tapis roulant à nouveau. Suivez le chemin jusqu'au feu. La caisse fera office de bouclier contre le feu. Une fois sur une nouvelle plate-forme, éliminez les ennemis et utilisez les perches pour atteindre l'arrivée.

Etape 3 : Au-delà de l'usine

Avancez et sautez vers le poteau. Glissez en bas et sautez vers un autre poteau. Passez ensuite de perche en perche

pour atteindre la rive. Avancez en sautant au dessus des pistons. Avancez ensuite et sautez sur le poteau. Sautez ensuite sur la perche. Sautez de perche en perche pour atteindre la rive suivante. Avancez et sautez sur la série de poteaux pour atteindre la perche de droite. Accrochez-vous ensuite aux ennemis volants pour atteindre la plate-forme. Avancez à gauche et éliminez d'autres bestioles. Avancez ensuite et allez à gauche. Appuyez sur le bouton et rebroussez chemin. Entrez par la nouvelle porte. Courez en évitant le piston qui avance derrière vous et ouvrez les portes, en chemin, qui vous mènent à une capsule et au Ring d'arrivée.

Etape 4 : Au point zéro

Avancez et utilisez le rebord et les perches pour atteindre la capsule. Poursuivez ensuite votre chemin. Détruisez les portes et sautez sur le poteau. Montez et ramassez les capsules. Descendez ensuite en bas du poteau et affrontez les ennemis. Continuez votre chemin et grimpez au poteau. Sautez sur la passerelle et avancez. Sautez sur la plate-forme circulaire et éliminez les ennemis. Allez à droite et utilisez les ennemis volants pour atteindre la plate-forme suivante. Eliminez encore d'autres ennemis. Accrochez-vous à nouveau à l'ennemi volant pour atteindre la passerelle. Avancez et ouvrez la porte. Descendez, avancez et accrochez-vous au rebord. Avancez sur les poutres et sautez vers le poteau. Glissez jusqu'en bas et avancez en évitant les aiguilles. Utilisez ensuite les perches pour atteindre une capsule. Sautez en bas et accrochez-vous au poteau. Glissez et arrêtez-vous pour pouvoir sauter à droite. Avancez et éliminez les ennemis pour atteindre l'arrivée.

Boss : Egg Dragon
Evitez les tirs de votre ennemi en vous déplaçant d'un bout à un autre de l'arène. Quand votre ennemi recharge pour un autre tir et s'expose, foncez sur lui et attaquez-le. Répétez ces actions jusqu'à ce que votre ennemi détruise la plate-forme. Ramassez les Rings pendant votre chute vers la plate-forme suivante. Evitez encore les attaques d'Eggman, il utilise aussi des attaques de glace. Attendez le bon moment, entre les tirs, pour vous approcher du boss et le frapper. Evitez encore ses attaques. Dans la nouvelle plate-forme, attaquez le boss avant qu'il ne commence à tirer. Evitez ses frappes de bras avec le double saut et attaquez-le entre les tirs pour l'éliminer.

Eggmanland - Dark Gaia

Boss : Dark Gaia
Au début du combat, vous contrôlez le Gaia Colossus. Observez les bras du boss pour anticiper son attaque et l'esquiver. Frappez directement après son attaque pour le toucher. Répétez ces contres plusieurs fois de suite et reculez quand l'ennemi frappe avec ses deux mains. Quand sa barre de vie se vide, vous passerez une épreuve de vitesse semée d'embûches et d'ennemis. Ramassez les Rings en chemin et évitez les tirs ennemis. Suivez les indications qui s'affichent sur votre écran pour dépasser les obstacles et pour frapper l'oeil du boss.

Courez ensuite sur une autre plate-forme et sautez entre les anneaux pour éviter les obstacles. Appuyez sur les touches qui s'affichent à l'écran et avancez en évitant les tirs ennemis. Après le saut sur la rampe, appuyez sur les touches indiquées pour frapper l'oeil du boss à nouveau.

Une fois sur une autre plate-forme, avancez et évitez les obstacles et les tirs ennemis. Ramassez les Rings et passez entre les anneaux. Utilisez les attaques téléguidées sur les ennemis volants. Après la rampe, appuyez sur les touches indiquées pour frapper la sphère verte située sur la tête du boss.

Maintenant vous vous êtes transformé en Super Sonic et vous faites face au boss. Ramassez les Rings qui flottent pour vous maintenir en vie et pour pouvoir effectuer des attaques spéciales. Esquivez ses coups et appuyez sur le bouton indiqué pour foncer en évitant les obstacles sur son premier oeil. Répétez le même procédé pour le reste des yeux. Restez au centre quand l'ennemi frappe avec ses quatre bras. Ramassez les Rings en suivant leur apparition de haut en bas ensuite de bas en haut. Ils sont nécessaires pour l'activation de vos attaques. Evitez son attaque de météore et attaquez tous ses yeux. Il ne vous reste alors que son grand oeil central. Ramassez le maximum de Rings, attaquez ce dernier oeil en évitant les obstacles en chemin et éliminez le boss. Vous avez réussi à sauver la planète et à terminer le jeu.

SoulCalibur Legends

© Namco Bandai 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARMES 3 ET 4

3ème arme

Terminez les quêtes proposées à partir du chapitre 5.

4ème arme

Atteignez les rangs Paladin, Master et le rang ultime Legendary Hero.

JOUER AVEC LLOYD IRVING

Lloyd Irving, le héros de Tales of Symphonia, est jouable dans SoulCalibur Legends. Pour le débloquer, vous devez débloquer le cinquième chapitre du mode Quest.

LEVIERS ET MÉCANISMES

Si vous avez du mal à actionner certains mécanismes, notamment les leviers dans le manoir et sur le bateau de Cervantes, n'oubliez pas de prendre en compte le sens de vos frappes avec la Wiimote. Un levier incliné à gauche doit être activé en faisant un mouvement horizontal de gauche à droite, et inversement pour les leviers orientés à droite. Une astuce à laquelle on ne pense pas forcément en cours de jeu.

NOUVELLES TENUES

Terminez le jeu une fois pour débloquer de nouveaux costumes pour tous les personnages.

CHOIX DES PERSONNAGES

Pour pouvoir utiliser n'importe quel personnage sur n'importe quelle mission, vous devez avoir déjà terminé le jeu une fois.

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu, vous aurez enfin la possibilité de parcourir librement tous les niveaux de votre choix. De plus, vous conserverez tous les éléments précédemment acquis (armes, costumes, améliorations, rang).

BOSS FINAL

Deux boss s'enchaînent à la fin de SoulCalibur Legends, cette astuce ne concerne que le second boss. Notez que vous pouvez recommencer le combat autant de fois que vous voulez en choisissant Continuer, sans avoir besoin d'affronter à nouveau le premier boss.

La principale difficulté de ce combat vient du fait que vous n'avez que peu d'occasions de toucher votre adversaire. La meilleure opportunité que vous ayez est de le frapper lorsqu'il fonce vers vous après avoir effectué une esquive. Profitez-en pour le frapper avec vos attaques spéciales. Avec un peu de chances, vous pourrez en placer plusieurs à la suite. Notez qu'il ne sert quasiment à rien de le toucher si vous n'activez pas votre pouvoir spécial juste avant.

Lorsque l'ennemi se multiplie et vous attaque avec des tirs éloignés, il est possible de les lui renvoyer. Cela ne le blessera quasiment pas mais vous donnera l'opportunité de faire disparaître ses clones. Si vous renvoyez les trois salves avec succès, vous aurez alors l'occasion de contre-attaquer. Pour cela, il "suffit" d'effectuer un geste dans le même sens que le rayon (horizontal ou vertical). Si vous avez du mal, appuyez sur la touche + pour mettre le jeu en pause au moment où le boss lance son rayon, choisissez le type de balancement de la Wiimote le plus approprié, puis renvoyez cette attaque. Réitérez l'opération pour les trois salves et vous réussirez.

Pour éviter le laser géant, il suffit de sauter par-dessus au bon moment. Les choses se compliquent lorsque les trois clones lancent leur laser en même temps, mais il est tout à fait possible de les éviter. Pour cela, placez-vous en bas à gauche de l'écran, sautez une fois vers la droite, une fois vers la gauche, une fois vers la droite, une fois vers le centre, restez immobile au centre de l'arène puis sautez verticalement par-dessus les trois lasers croisés. De cette manière, vous ne devriez pas vous faire toucher.

Spectrobes Origines

© Disney Interactive / Genki 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RYZA & LEO (MÉTALLIQUES)

A l'écran titre, avant de créer une nouvelle partie, faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite et A**. Lorsque vous commencerez le jeu, vous trouverez des versions métalliques de Ryza et Leo dans votre incubateur. Notez que ce code ne fonctionne pas sur une partie déjà existante.

KOMAINU D'ARGENT

Après avoir battu Krux, allez sauvegarder puis chargez votre partie pour constater qu'un Komainu d'argent a été rajouté dans votre incubateur.

CODES DES CARTES

La machine de saisie des codes de cartes est accessible après avoir visité la quatrième planète. Les codes suivants vous permettent de débloquer des objets, des minéraux et des spectrobes.

Spectrobes

442-333-776	Bombzar
522-415-781	Butobasu
465-149-303	Daidongu
011-235-813	Flamerax
512-139-319	Floralmi
151-422-983	Gorberus
765-109-461	Hikolassa
213-455-891	Mizusar
258-441-816	Optoger
109-871-597	Scarazook
771-128-657	Shakablad
641-831-781	Shimadoros
463-687-502	Spikanor
739-088-169	Totegarda
692-178-309	Yagizora
204-013-462	Zapizor
028-879-227	Zuwakrid

Armes

014-087-331	Hache Galaxy
183-631-190	Blaster Galaxy

134-903-170	Gant Galaxy
334-944-377	Lance Galaxy
679-142-964	Epée Galaxy
329-712-150	Epée Gem
976-777-874	Hache Giga

Minéraux

953-316-291	Minéral de vie

LEOPUBAR & RYGAZELLE (MÉTALLIQUES)

Après avoir récupéré le troisième fragment, assurez-vous que vous êtes avec Jeena et parlez avec le plus gros membre du trio pour qu'il vous permette de vous connecter avec le jeu Spectrobes : Les Portes de la Galaxie sur DS. Vous pourrez alors débloquer deux nouveaux Spectrobes dans votre incubateur : Leopubar et Rygazelle.

KOMAINU D'OR

Pour obtenir le Komainu d'or, vous devez rassembler tous les Spectrobes (fossiles, bébés, adultes et évolués).

Speed Racer : Le Jeu Vidéo

© Warner Interactive / Sidhe Interactive 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CLASSE 4 (MIROIR)

Pour débloquer la classe 4 en mode Championnat, terminez au moins 3ème sur le championnat 9 de classe 3.

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section des codes du menu Options. Vous pouvez les saisir à nouveau pour les désactiver.

Accélération illimitée

B, A, Bas, Haut, B, A, Bas

Adversaires mini

B, A, Gauche, Bas, -, Haut, -

Adversaires pacifiques

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

Adversaires plus agressifs

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

Débloquer les 3 derniers véhicules

1, 2, 1, 2, B, A, +

Gravité lunaire

Haut, +, Haut, Droite, -, Haut, -

Hélium

-, Haut, -, 2, -, Haut, -

Invulnérabilité

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

Monster Truck

B, Haut, -, 2, B, Haut, -

Overkill

A, -, +, Bas, Haut, +, 1

Psychédélique

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

Véhicules de granite

B, Haut, -, +, 1, Haut, +

PILOTES CACHÉS

Vous devez terminer les championnats indiqués avec un rang égal ou supérieur à la troisième place.

Pilotes	Conditions
Booster Mbube	Championnat 6 de classe 2
Colonel Colon	Championnat 4 de classe 3
Delila	Championnat 3 de classe 3
Denise Mobile	Championnat 6 de classe 3
Esther "Rev" Reddy	Championnat 7 de classe 3
Gothorm Danneskjblo	Championnat 2 de classe 3
Grey Ghost	Championnat 3 de classe 1
Kellie "Gearbox" Kalinkov	Championnat 4 de classe 2
Mariana Zanja	Championnat 5 de classe 3
Nitro Venderhoss	Championnat 5 de classe 2
Pitter Pat	Championnat 1 de classe 3
Prince Kabala	Championnat 3 de classe 2
Rosey Blaze	Championnat 1 de classe 1
Snake Oiler	Championnat 2 de classe 1
Sonic "Boom Boom" Renaldi	Championnat 2 de classe 2
Taejo Togokahn	Championnat 1 de classe 2

VIDÉO SPÉCIALE

Pour débloquer cette vidéo, terminez au moins 3ème sur le championnat 8 de classe 3. Vous pourrez alors la visionner dans la section Movies du menu Options.

Spider-Man 3

© Activision / Vicarious Visions 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER-MAN NOIR

Pour obtenir le costume noir, récupérez les 50 symboles d'araignée après avoir terminé l'aventure principale.

MODE ARÈNE

Terminez le jeu pour débloquer le mode Arène (dans le menu des Extras).

COSTUME VERT

Terminez le jeu pour débloquer le costume vert.

Spider-Man : Allié ou Ennemi

© Activision / Next Level Games 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Lorsque que vous vous tenez dans l'hélicoptère de transport, entrez les codes suivants en utilisant la croix directionnelle.

5000 points

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite

Bouffon Vert

Gauche, Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche

Sandman

Droite, Droite, Droite, Haut, Bas, Gauche

Vénom

Gauche, Gauche, Droite, Haut, Bas, Bas

TOUS LES PERSONNAGES

`Black cat`	Terminer le niveau 1 de Tokyo
`Blade`	Terminer le niveau 2 de Transylvanie
`Doc ock`	Le battre au niveau 2 de Tokyo
`Green goblin`	Le battre au niveau 4 de Tokyo
`Iron fist`	Terminer le niveau 3 de l'île Tangaroa
`Lizard`	Terminer le niveau 2 du Caire
`New goblin`	Terminer le jeu
`Rhino`	Le battre au niveau 4 de l'île Tangaroa
`Sandman`	Le battre au niveau 4 du Caire
`Scorpion`	Le battre au niveau 2 de l'île Tangaroa
`Venom`	Le battre au niveau 4 de Transylvanie

COSTUME NOIR

Terminez le second niveau qui se déroule au Népal pour débloquer ce costume. Autrement, vous pouvez aussi terminer le jeu pour passer de la tenue normale à celle-là. Le costume noir améliore la force et la vitesse.

Spider-Man : Le Règne des Ombres

© Activision / Treyarch 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NEW GAME +

Après avoir terminé le jeu une première fois, regardez les crédits de fin défiler jusqu'au bout. Le jeu retourne ensuite au menu principal. De cet écran, sélectionnez "Continuer". Vous retournerez alors à l'écran des crédits. Laissez-les défiler une nouvelle fois et attendez de revenir au menu principal. Sélectionnez encore "Continuer" et vous commencerez alors une nouvelle partie en profitant de toutes les améliorations acquises lors de votre première partie.

JETONS RADAR

Collectez 1000 jetons araignée pour que ces derniers se changent en points rouges sur la carte.

COSTUMES

Armure de Spider-man

Terminer l'acte 2.

Ben Reily

Compléter 25 événements urbains.

Cosmic Spider-Man

Terminer l'acte 1.

Iron Spidey

Récupérer 150 jetons araignée.

Spider Carnage

Eliminer 500 ennemis.

Spider-Man 2099

Compléter 50 événements urbains.

Spider-Man Dimensions

© Activision / Beenox Studios 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES POUR LES COSTUMES

Le costume Iron Spider

Le costume Negative Zone

Le costume Scarlet Spider

Splinter Cell Double Agent

© Ubisoft 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.

MODE ELITE

Pour avoir accès au mode Elite, il vous faut terminer l'aventure solo.

Sports Island

© Hudson Soft 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LES LIGUES

Regular League

Terminer la Rookie League en première position.

Champion League

Terminer la Regular League en première position.

Spyborgs

© Capcom / Bionic Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ARÈNE INFINIE

Pour débloquer ce mode, vous devez terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

MENU DE TRICHE

Obtenir la médaille "Pain Management" pour débloquer le Vampire Mode.

SSX Blur

© Electronic Arts / EA Sports BIG 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Dans les options, allez dans le menu des cheats et entrez un des codes suivants (attention aux majuscules) :

`NoHolds`	Tous les personnages
`ClothShop`	Tous les vêtements
`WildFur`	Costume de Yeti

UTILISER LE BOOST

La jauge de Groove qui augmente lorsque vous enchaînez des tricks ne sert pas seulement à augmenter vos points et placer des übertricks. Vous pouvez également puiser dedans en appuyant sur Z du Nunchuk pour accélérer.

Star Trek : Conquest

© Bethesda Softworks 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DU MODE ESCARMOUCHE

Personnages

Borg	Terminer la campagne Klingon en Facile

Maps

Borg Unicomplex	Terminer la campagne avec les Cardassians
Sha Ka Ree	Terminer la campagne dans le camp Breen
Talos IV	Terminer la campagne avec les Romulans

Vaisseaux

Fédération	Terminer la campagne avec la Fédération
Xindi	Terminer la campagne dans le camp Dominion

Star Wars : Le Pouvoir de la Force

© LucasArts / Krome Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES (COSTUMES)

AAYLA	Tenue de Aayla Secura
ACOLYTE	Tenue d'Asajj Ventress
BENKENOBI	Tenue d'Obi Wan Kenobi
CHOSENONE	Tenue d'Anakin Skywalker
DANTOOINE	Tenues Jedi de cérémonies
DREXLROOSH	Tenue de Drexl Roosh
ECLIPSE	Tenue de Juno Eclipse
GRANDMOFF	Débloquer tous les costumes
HIDDENFEAR	Tenue de Darth Phobos
HOLOCRON	Tenues des Sith
HOLOGRAM	Tenue PROXY
INTHEDARK	Tenue de Shadowtrooper
ITSATWAP	Tenue de l'amiral Ackbar
JEDIMASTER	Tenue de Mace Windu
KLEEF	Tenue de Kleef
KORRIBAN	Débloque l'armure Stalker des Sith
LEGION	Tenue de 501ème Legion
MANDALORE	Tenue du Général Rahm Kota
MARAJADE	Tenue de Mara Jade et nouveau combo
MARISBROOD	Tenue de Maris Brood
MAVERICK	Tenue de Qui Gon Jinn
NERFHERDER	Tenue de Han Solo
NOTIMO	Tenue de Chop'aa Notimo
PALPATINE	Tenue de l'empereur Palpatine
PAUAN	Tenue de Darth Desolous
SCOUNDREL	Tenue de Lando Calrissian
SECURA	Tenue de Twi'lek
SERENNO	Tenue du comte Dooku
SHOCKTROOP	Tenue du Heavy Trooper
SITHLORD	Tenue de Dark Vador
STORMTROOP	Tenue de Navy Commando
T16WOMPRAT	Tenue de Luke Skywalker
TK421	Tenue du Stormtrooper
TOGRUTA	Tenue de Shaak Ti
WOOKIEE	Tenues de Kento
YELLOWJCKT	Tenue de Yavin Luke
ZABRAK	Tenue de Dark Maul

TENUE JEDI

Terminez le jeu une fois avec la fin "Jedi" pour débloquer le costume de Jedi.

CHEAT CODES (GAMEPLAY)

Attention, ces codes désactivent la fonction de sauvegarde.

CORTOSIS	Invulnérabilité (God Mode)
COUNTDOOKU	Combos au niveau max
KATARN	Pouvoir de la force au maximum
LIGHTSABER	Sabre laser optimisé
SPEEDER	+ 1 000 000 points de Force
TYRANUS	Tous les pouvoirs de la Force
VERGENCE	Pouvoir de la Force illimitée

DIFFICULTÉ "SITH MASTER"

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce nouveau mode de difficulté.

Star Wars The Clone Wars : Duels au Sabre Laser

© LucasArts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Kit Fisto

Réussir 9 challenges.

Mace Windu

Réussir 18 challenges.

Plo Koon

Réussir 27 challenges.

Star Wars The Clone Wars : Les Héros de la République

© LucasArts / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SPIDER DROID-JAK

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Gauche, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Gauche et Gauche** pour débloquer une amélioration pour le Spider Droid-Jak.

SABRE LASER ULTIME

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, Haut, Haut, Bas**.

LANCER DE SABRE LASER

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Bas, Haut**. Vous trouverez le lancer de sabre laser parmi les améliorations de combat.

MINI GUN

Mettez le jeu en pause, entrez dans le menu du magasin, allez dans la section des codes et faites : **Bas, Gauche, Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas**. Vous trouverez le mini gun dans le menu de Triche.

GROSSES TÊTES

Mettez le jeu en pause, ouvrez le menu boutique et faites : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Bas, Haut**.

Streets of Rage 2

© Sega 2007

+ D'INFOS FORUM

GUIDE VIDÉO

Strong Bad's Cool Game for Attractive People : Episode 1 : Homestar Ruiner

© Telltale Games 2008

+ D'INFOS FORUM

MODE COBRA

Sur l'écran titre du Snake Boxer 5, faites **Haut, Haut, Bas, Haut et +** pour remplacer Boxer Joe par King Cobra.

Super Castlevania IV

© Konami 2007

+ D'INFOS FORUM

BATTRE LE DERNIER BOSS

A la toute fin du jeu, avant d'entrer dans la salle de Dracula, il y a une passerelle invisible qui mène à de nombreux bonus. Sautez et appuyez vers le haut en partant du côté droit de la pièce, si vous calculez bien, vous toucherez un escalier que vous le pouvez pas voir. Montez jusqu'à l'étage supérieur et récupérez les nombreux bonus.

CODES DE NIVEAUX

N'entrez rien comme nom de joueur, puis composez les mots de passe suivants pour accéder aux différents niveaux.

x = rien
H = Hache
C = Coeur
E = Eau bénite
B = Boomerang (Croix)

Niveau 2
x x x x
E x x x
x x x x
E x x x

Niveau 3
x x x C
E x x x
x x x x
C x x x

Niveau 4
x x x E
E E x x
x E x H
x x x x

Niveau 5
x x x x
E x x x
x x x H
E H x x

Niveau 6
x x x x
E E x x

x E x H
E H x x

Niveau 7
x x x E
E C x x
x C x E
x C x x

Niveau 8
x x x x
E E x x
x E x E
E E x x

Niveau 9
x x x H
E E x x
x E x E
C E x x

Niveau A
x x x C
E C x x
x C x C
H E x x

Niveau B
x x x H
E x x x
x x x H
C C x x

Dracula
x x x E
E E x x
x E x x
x C H

Super Mario Bros. 2

© Nintendo 2007

GUIDE DES NIVEAUX

Niveau 1-1

Raccourcis
-Dans la grotte, ne sortez pas par la porte de droite, mais faites un super saut pour traverser la chute d'eau. Débarrassez-vous de l'énnemi puis cassez le mur avec les bombes. Entrez dans la porte. De l'autre côté, montez sur le mur de gauche et vous arriverez à Birdo.
-Au lieu de rentrer dans la grotte, monter sur un ennemi qui se dirige à droite, lorsque vous serez tout à droite, faites un super saut pour vous accrochez à la liane.
Vies bonus
Lorsque vous entrez dans la caverne, vous y verrez un champignon dans une bulle. Laissez-le et montez. Vous trouverez cinq étoiles ninjas à droite. Ramassez un légume et lancez leur dessus. Si vous parvenez à tous les toucher du premier d'un seul coup, vous gagnerez une vie. Vous pouvez sortir et recommencer autant de fois que vous le désirez.

Niveau 1-2

Raccourci
Sélectionnez Luigi pour ce niveau. Après le tapis volant, rammassez l'ennemi qui saute et déposez-le devant la porte. Montez sur sa tête et préparez un super saut. Lorsque l'ennemi saute, sautez aussi pour atteindre la plate-forme supérieure. Entrez dans la seconde porte pour combattre Birdo.

Niveau 1-3

Warp Zone vers le monde 4-1
Ne rentrez pas dans la porte mais ramassez la potion et placez-la à côté du vase à droite. Entrez dans la porte que vous venez de créer et une fois dans le monde parallele, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 4-1.

Niveau 2-2

Vies bonus
Traversez le niveau jusqu'à la chute de sable. Passez cette partie et vous trouverez une porte. Entrez et faites exploser le mur avec des bombes pour trouver des tas d'ennemis et trois plantes carnivores. Vous trouverez également un POW par là. Jetez-le pour tuer tous les ennemis mais surtout pour gagner une vie. Sortez de cette pièce puis revenez pour reprendre le POW et regagner une vie. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le voulez.

Niveau 3-1

Warp Zone vers le monde 5-1
Dans la deuxième partie du niveau (avec les nuages), laissez-vous tomber le long de la chute d'eau, déportez-vous sur la gauche afin d'attraper une pièce puis mettez-vous au milieu de la chute d'eau. Passez-la porte et ramassez la dixième plante qui est une potion. Jetez-la côté du vase qui est à droite. Entrez dans la porte. Une fois dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors ransporté vers le monde 5-1.

Niveau 3-3

Vies bonus
Allez là où il y a la clé. Prenez la carapace et sortez de la porte. Lancez la carapace puis sautez sur elle. Elle vous emmenera tout en bas. Sautez au dernier moment pour atteindre la dernière plate-forme. LA carapace continuera de bouger et les ennemis arriveront. Ils seront écrasés par la carapace et vous gagnerez plein de vies.
Montez les escaliers et sortez. Tournez à droite, et avancez jusqu'à la première porte en or. Entrez. Tournez à droite et ramassez lePOW. Courez (maintenir avancer + B) jusqu'en bas du couloir. dès que vous voyez les ennemis qui sautent, lachez le POW et continuez de courir pour le suivre jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous gagnerez alors 2 vies supplémentaires. Retournez à la porte tout à droite et entrez. Vous serez alors dehors, en entrant de nouveau vous pourrez recommencer la manoeuvre.

Niveau 4-1

Raccourci
Sélectionnez la princesse pour ce niveau. Dès le début du niveau, montez puis sautezz dans le vide à gauche. Maintenez le bouton du saut enfoncé pour voler jusqu'à une porte secrète. Entrez, escalader à gauche puis courez pour terminer le niveau.

Niveau 4-2

Vies Bonus
Vous trouverez un POW dans ce niveau. Utilisez-le pour tuer les porc-épics. Montez par la plante grimpante et redescendez. Retournez au POW (vous perdrez un peu d'énergie mais pourrez en regagner avec un coeur) et tuez encore les ennemis. Répétez la manoeuvre jusqu'à ce que vous gagniez assez de vies.
Warp Zone vers le monde 6-1
Dans la section des baleines, ramassez la potion et continuez vers la fin de cette section. Vous trouverez nu vase. Jetez la potion devant, entrez dans la porte puis une fois dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 6-1.

Niveau 4-3

Trouver Fry Guy
Sélectionnez la princesse pour ce niveau. Après avoir traverser le lac, vous trouverez un château. N'y entrez pas, mais sautez et maintenez le bouton du saut enfoncé pour atteindre une nouvelle partie du château.

Niveau 5-3

Vies et points infinis
-Trouver l'endroit au vase avec les ennemis qui en sortent. Placez un Champigon Bloquer près du vase en laissant un espace entre le champigon et le vase. Prenez un autre champignon et montez sur le premier. Attendez qu'au moins cinq ennemis se trouvent bloqués dans l'espace et jetez le champignon sur eux. Vous gagnerez alors une vie et des points. Recommencez autant de fois que vous le désirez.
-Dès le début du niveau, ramassez la carapace et jetez-la. Elle restera coincée et pourra tuer toutes les bombes qu'envoie l'oiseau. Vous n'aurez qu'à sautez pour l'éviter. Au bout d'un moment, vous gagnerez des vies avec cette méthode.
Warp Zone vers le monde 7-1
Sélectionnez Luigi pour ce niveau. Juste après la première porte, sautez pour atteindre le vase. Ramassez une potion et jetez près du vase. Entrez dans la porte et une fois que vous serez dans le monde parallèle, entrez dans le vase. Vous serez alors transporté vers le monde 7-1.

Niveau 6-3

Raccourci
Montez à la liane ou entrez dans la porte pour changer de zone. Au lieu de continuer vers la droite, allez à gauche dans

les sables mouvants. Dès qu'il ne restera plus que la tête de votre personnage, commencez à sauter en allant à gauche. Vous arriverez alors à une porte. Entrez. Vous serez maintenant sur les nuages. Traversez cette zone et entrez dans la porte.

Super Mario Bros. 3

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM

TROUVER LES FLÛTES

Premier monde, niveau 3

Avancez jusqu'à ce que vous trouviez un grand bloc blanc sur lequel vous pouvez monter. Baissez-vous et attendez quelques secondes. Au bout d'un moment, Mario le traversera et vous passerez de l'autre côté du décor. A cet instant, il vous faudra courir à toute vitesse jusqu'à la fin du niveau (Mario est derrière le décor) pour trouver un coffre contenant la première flûte.

Premier monde, premier château

Avant d'ouvrir la porte pour entrer dans la pièce dont le plafond descend, débrouillez-vous pour avoir une feuille et être en raton-laveur. Prenez de l'élan et courez depuis la porte vers la gauche en volant à l'endroit où le plafond se termine, volez le plus haut possible pour passer par-dessus le mur. Vous ne verrez plus Mario mais vous pourrez continuer à courir vers la droite jusqu'au coffre contenant la flûte.

Deuxième monde (carte)

Eliminez un ennemi sur la carte pour récupérer un marteau afin de pulvériser le palmier situé en haut à droite de la carte du monde. Derrière est situé un champignon et un frère marteau. C'est en battant le frère marteau que vous gagnerez la troisième flûte.

AVOIR 28 AILES

Finissez le jeu une fois et appuyez sur Start sur l'écran de fin. Vous aurez 28 ailes à la prochaine partie.

Super Mario Galaxy

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

INCARNER LUIGI

Après avoir obtenu les 120 étoiles, revenez à Rosalina sur l'observatoire de la comète et demandez d'affronter Bowser à nouveau. Attendez la fin des crédits pour constater que Luigi est à présent jouable.

121ÈME ÉTOILE

Pour obtenir la 121ème étoile, vous devez d'abord avoir terminé le jeu avec les 120 étoiles et débloqué Luigi. Ensuite, rendez-vous dans la galaxie nouvellement accessible (le festival du début du jeu) et récupérez les 100 pièces mauves pour faire apparaître l'ultime étoile sur la petite planète des étoiles vertes, près du vaisseau.

GALAXIE FINALE

Récupérez 120 étoiles en jouant avec Luigi et battez Bowser pour débloquer la galaxie finale qui correspond au festival d'intro du jeu.

CHARGE CIBLÉE

Après un saut, agitez la Wiimote pour tournoyer en l'air puis appuyez sur Z pour faire une charge qui ciblera automatiquement l'ennemi le plus proche.

DÉPART CANON

Cette astuce fonctionne pour prendre de l'avance lors des courses contre l'ombre de Mario. Durant le compte à rebours, maintenez le stick vers l'avant puis, lorsque le chrono est à 2, maintenez Z pour vous accroupir et, au moment du départ, appuyez sur A pour que Mario devienne jaune pendant quelques secondes et parte en flèche.

PASTÈQUES

Rassemblez 9999 fragments d'étoiles (vous devez les avoir sur vous) pour que toutes les noix de coco soient remplacées par des pastèques.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

A chaque nouvelle console Nintendo son nouveau Mario. La Wii ne déroge pas à la règle et c'est ainsi qu'elle accueille ce Super Mario Galaxy, que l'on pourra qualifier ni plus ni moins comme étant la crème de la crème du jeu de plates-formes. Tout en gardant le meilleur des précédents opus, cette version se targue de posséder un gameplay un peu plus interactif grâce aux fonctionnalités de la Wiimote, qui vous permettront de faire tourbillonner votre plombier préféré et de récupérer les nombreux morceaux d'étoiles éparpillés un peu partout en pointant dessus à l'écran, tout en déplaçant Mario parallèlement à cela. Vous pourrez également, dans la même idée, tirer des morceaux d'étoiles sur les ennemis en les visant avec la Wiimote, indépendamment du fait de contrôler Mario avec le stick du Nunchuck. Mise à part cette nouveauté, les aficionados du genre retrouveront vite leurs marques, en utilisant sauts périlleux, sauts en longueur et écrasements à tout va à l'aide de la touche Z associée à la touche de saut, de la même manière que dans les précédents Mario. Toutefois, en plus de penser " 3D ", il va falloir également penser " 360 degrés ". En effet, en visitant planètes et galaxies, il sera courant que votre héros se retrouve la tête en bas, ou bien à marcher contre un mur, tout ceci sous l'effet de la gravité, un facteur très important tout au long de l'aventure. Un temps d'adaptation plus ou moins long sera requis afin de maîtriser davantage le petit bonhomme moustachu, mais vous verrez que cette vision du jeu a été magistralement exploitée par Nintendo, nous offrant ainsi des niveaux mêlant à la fois ingéniosité et originalité... Sur ce point, bravo messieurs les concepteurs ! La gestion de caméra est de bonne facture et c'est tant mieux, ce qui nous permet d'apprécier le jeu dans les meilleures conditions, en la déplaçant à l'aide de la croix directionnelle de la Wiimote.

Cette soluce vous permettra d'obtenir les 120 étoiles du jeu, recensant chacune des étoiles de chaque galaxie. Notez que certaines étoiles, comme notamment celles que l'on peut acquérir grâce aux comètes, ne sont pas accessibles tout de suite, mais pas de panique, tout vous sera expliqué en temps et en heure dans le jeu, où les Lumas et les Toads vous donneront toutes les informations nécessaires. Bon jeu à tous !

Vous voyez Mario courir joyeusement à travers le château. Il est temps pour vous de contrôler le plombier. Vous pourrez parler à quelques Toads, puis récolter vos premiers fragments d'étoiles (pointez simplement dessus avec la Wiimote). En avançant jusqu'au château, une cinématique se déclenchera bientôt dans laquelle vous verrez Bowser venir kidnapper la princesse (eh oui, comme tous les 15 du mois), mais petite touche d'originalité, il ne fera pas dans le détail cette fois, car c'est tout le château qu'il emportera avec lui...

L'OBSERVATOIRE

Portail Céleste

Etoile 1 - La grande étoile emprisonnée
Mario va alors se réveiller dans un endroit où il va devoir suivre un petit lapin jusqu'à se trouver devant le groupe qui lui demandera de jouer à cache-cache. Après avoir trouvé très facilement les trois lapins (un dans un cratère, un dans un tuyau, puis le dernier dans les hautes herbes), il va vous falloir monter quelques marches pour aller parler à Harmonie, la maman de tous ces Lumas, et également la gardienne de ce portail céleste. Cette dernière va vous remettre le pouvoir de tourbillonner, en agitant la Wiimote. Essayez d'ailleurs tout de suite ce pouvoir sur le bloc de glace à proximité, puis tourbillonnez au niveau de cet anneau étoile pour être envoyé dans l'espace. Vous atterrissez alors sur

une petite planète sur laquelle il va vous falloir récupérer cinq morceaux d'étoiles pour la reconstituer. Ces derniers ne sont pas très durs à trouver et flottent au-dessus du sol, ou bien sont recouverts par la glace. Éliminez les Goombas en tourbillonnant pour les renverser, puis approchez-vous d'eux pour y mettre un coup de pied. Vous pourrez également leur sauter dessus de manière classique, ce qui vous donnera une pièce à la place des fragments d'étoiles. Enfin, vous trouverez une vie sur cette planète, puis rendez-vous sur la planète suivante. Une fois sur celle-ci, il vous faudra délivrer le Luma en récupérant la clé détenue par un Goomba. Après avoir éliminé ce dernier et libéré le Luma, vous aurez accès au tuyau. A l'intérieur, il va vous falloir désactiver la machine, en marchant sur tous les panneaux jaunes afin de les rendre bleus. Une fois ceci effectué, vous obtenez votre première étoile.

Il va s'ensuivre une petite explication avec un Luma, qui vous apprendra où vous vous trouvez, et vous devrez prendre la direction de la Terrasse pour aller faire un tour sur la Planète oeufs.

Etoile 2 - Les pièces violettes du portail céleste
Après avoir ouvert le Grenier, bien plus tard dans l'aventure, vous trouverez la salle de jeu en vous y rendant. Pénétrez-y pour rejoindre la petite tour centrale et pour parler à Harmonie. Un Luma rouge vous mettra ensuite au défi de récupérer les 100 pièces violettes éparpillées sur la planète. Pas de limite de temps ici, ni de difficulté particulière pour trouver toutes les pièces, en utilisant parfois la capacité de Mario volant.

Promenade Sinistre (Goinfre Luma)

Lorsque vous aurez collecté au moins 58 étoiles, un Luma va apparaître à l'extérieur du portail céleste, à côté de la salle de jeu pour être plus précis. Nourrissez-le en lui donnant 1200 morceaux d'étoiles et il se transformera en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - Le roi de la vitesse sur la route spectrale
Entrez dans le tuyau et allez parler au gros Boo après vous être transformé en Mario fantôme. Il veut faire une course. Acceptez, puis prenez de préférence le passage du haut (secouez votre Wiimote) lorsque vous le pouvez, en tâchant d'attraper tous les points interrogatifs. Ceci rendra la tâche un peu plus facile pour remporter la victoire et obtenir l'étoile.

TERRASSE

Planète oeufs

Etoile 1 - Des planètes, des oeufs et Dino Piranha
Sur la première planète, rendez-vous au sommet de la tour de pierre pour trouver un Luma qui vous enverra sur la planète suivante. Une fois arrivé, il vous faudra reconstituer une étoile en allant récupérer les cinq morceaux éparpillés sur ce secteur. Faites attention aux sections marron, car elles vous ralentiront fortement, ce qui vous rendra d'autant plus vulnérable aux rochers. Sur la planète suivante, assommez la plante piranha en lui tirant un fragment d'étoiles après avoir visé avec la Wiimote, puis achevez-la. Ceci aura pour effet de faire pousser une plante sur laquelle il vous faudra utiliser le tourbillon pour atteindre la prochaine planète. Il faudra répéter la même opération ici, en allant assommer la plante piranha, ce qui fera pousser une nouvelle plante qui vous permettra ainsi de rejoindre le prochain secteur. Ici, montez en haut de la structure en béton, puis l'anneau étoile vous enverra sur la planète du premier boss. Profitez du court laps de temps durant lequel vous voltigez dans l'espace pour récupérer avec la Wiimote quelques morceaux d'étoiles supplémentaires. Vous atterrissez au sommet de l'oeuf, ce qui va le fissurer et réveiller le dino. Utilisez alors le tourbillon sur l'extrémité de sa queue pour briser l'oeuf, il vous faudra répéter cette opération trois fois de suite pour venir à bout de ce boss. Laissez-le donc courir vers vous, puis changez brusquement de direction pour vous trouver à proximité de sa queue. Vous ne devriez pas avoir de mal à le battre et donc à récupérer cette étoile.

Etoile 2 - Un appétit cosmique
Au lieu de monter au sommet de la tour comme précédemment, allez plutôt trouver un Luma bleu à l'extrémité du chemin de pierre. Il vous parlera alors du Luma affamé et il vous faudra prendre la route de la prochaine planète sur laquelle vous n'aurez aucun mal à trouver l'anneau étoile figé dans la glace. Celui-ci vous enverra vers un prochain anneau étoile flottant dans l'espace, il vous faudra secouer la Wiimote à cet instant pour que ce dernier vous envoie sur la planète au niveau de laquelle se trouve le Luma affamé. Nourrissez-le en lui donnant des fragments d'étoiles (pointez

le curseur de la Wiimote sur lui puis maintenez le bouton B appuyé). Après lui en avoir donné 100 à manger, celui-ci va se transformer en une planète qui sera d'ailleurs votre prochaine destination. Une fois sur celle-ci, avancez jusqu'à devoir grimper en hauteur, puis lorsque vous vous retrouverez bloqué devant des plantes piquantes, tourbillonnez donc à proximité des bulbes verts pour les heurter et qu'ils frappent ainsi ces dernières. Vous trouverez bientôt une vie et pourrez remonter en sautant de mur en mur. La prochaine planète que vous visiterez sera recouverte d'une capsule de verre. Repérez l'ouverture à briser grâce à un tourbillon, puis glissez-vous à l'intérieur. Ici, la gravité change selon les flèches. Progressez dans ce secteur en récupérant une nouvelle vie, puis vous trouverez un anneau étoile au bout du parcours. Celui-ci vous enverra sur une structure ayant la forme d'une étoile, puis après avoir récupéré les cinq morceaux, il vous faudra utiliser l'attraction engendrée par ces derniers afin de récupérer l'étoile au centre (dirigez-vous vers un morceau, puis changez brusquement de direction vers un autre morceau pour que la trajectoire vous fasse dévier vers l'étoile).

Etoile 3 - La flotte de Poulpoboss
Tournez autour de la planète pour repérer le tuyau orange et engouffrez-vous dedans. Vous voici alors à l'intérieur de la maison. Suivez donc les items pour recréer une musique bien connue, récupérez une vie, puis sortez pour enfin quitter la planète. Sur la suivante, libérez le Toad de la glace, il vous indiquera que les plantes piquantes sont sensibles à la noix de coco. Approchez-vous d'elles avec une noix, puis tourbillonnez contre cette dernière après vous être placé dans l'axe. Éliminez les plantes jusqu'à trouver celle qui cachait un anneau étoile pour quitter la planète. Après avoir atterri sur la suivante, vous devrez répéter l'opération avec la noix de coco, mais en tirant cette fois sur l'ennemi composé de boules superposées. Sautez ensuite sur sa tête pour révéler l'anneau étoile et rejoindre cette fois une petite planète sur laquelle courent deux Chomps. Évitez-les puis entrez plutôt dans le tuyau. Éliminez les ennemis du secteur avec l'étoile arc-en-ciel ou utilisez plutôt cette dernière au dernier moment pour reprendre le tuyau et battre les deux Chomps. Quittez la planète. Une fois sur la suivante, sautez par-dessus les barrières électriques vertes et rejoignez le sommet de la structure en prenant garde aux ennemis.
Brisez la glace pour révéler l'anneau étoile qui vous projettera jusqu'à un navire. Commencez par libérer le Toad de la glace, puis renvoyez leurs projectiles aux deux ennemis d'en face, en tourbillonnant. Une fois que le pont s'est abaissé, rejoignez l'autre navire pour ouvrir la caisse au bout et pour récupérer un champignon qui doublera provisoirement votre réserve d'énergie. Montez ensuite sur la droite pour briser la glace et révéler l'anneau étoile qui vous enverra vers le boss. Ce dernier est également très simple à battre : évitez ses projectiles, mais lorsqu'il vous enverra une noix de coco, tourbillonnez pour la-lui renvoyer. S'il vous la renvoie, reprojetez-la lui à nouveau grâce à un tourbillon. Après l'avoir touchée trois fois, il va se mettre en colère. Répétez alors la même opération trois fois de suite, puis vous remporterez l'étoile.

Etoile 4 - Comète rouge : Des planètes, des oeufs et Dino Piranha (contre-la-montre)
4 minutes. C'est le temps dont vous disposez pour refaire le parcours de l'étoile 1, en sachant que les rochers sur la planète aux 5 morceaux d'étoiles ont été remplacés par des Chomps. Réussissez dans le temps imparti et vous obtiendrez l'étoile.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes des planètes oeufs
Vous aurez 15 pièces violettes à récupérer sur la première planète. 10 autres seront attrapées automatiquement après vous être envoyé vers la planète suivante, puis vous trouverez 15 nouvelles pièces violettes sur celle-ci. En vous envoyant vers la prochaine planète, 10 nouvelles pièces vont croiser votre chemin, et 10 autres seront à ramasser sur la planète d'arrivée. L'anneau étoile du secteur vous renverra alors sur la planète de départ, en vous offrant 10 pièces violettes sur le parcours. Maintenant, empruntez les anneaux étoiles que vous avez pu croiser durant vos envols entre les planètes pour récupérer les 30 dernières pièces violettes.

Etoile 6 - Luigi dans l'amas stellaire des oeufs
Après avoir reçu la lettre de Luigi (vous en serez informé par le facteur Toad plus tard dans le jeu), sélectionnez l'étoile 1 et allez le trouver sur le toit de la maison qui vous fait face, au tout début du niveau.

Royaume des abeilles

Etoile 1 - Envole-toi, Mario abeille !
Vous avez le choix entre deux chemins : l'un va en bas et l'autre en haut. Pour l'instant, prenez celui qui vous mène en haut pour trouver un point d'interrogation. Si vous le touchez, un champignon bizarre apparaîtra sur le chemin du bas.

Rendez-vous à cet endroit pour l'attraper et vous transformer en abeille. Vous pouvez maintenant voler autour des environs, du moment que vous ne touchez pas l'eau ou des ennemis. Volez en hauteur jusqu'à ce que vous rejoigniez un trou, puis glissez-vous à l'intérieur. Vous allez glisser quelque peu en bas, puis devrez sauter et voler au travers, jusqu'à ce que vous trouviez l'anneau étoile. Une fois tous les ennemis éliminés, reprenez une forme d'abeille, puis tourbillonnez près d'une des deux fleurs. Une fois à mi-hauteur, commencez à voler pour prendre la route de la grosse fleur. Utilisez l'anneau étoile plus haut, puis rejoignez l'autre planète. Les abeilles que vous croiserez vous apprendront un des avantages d'être une abeille : vous pouvez adhérer sur les murs couverts de miel. Commencez à grimper. N'allez pourtant pas tout de suite au sommet, mais prenez le chemin de gauche pour récupérer quelques pièces, pour ensuite aller vers la droite et trouver un point d'interrogation qui vous mène vers d'autres pièces. Après avoir récupéré tout ceci, grimpez un peu plus haut pour battre la plante piranha. Montez encore plus haut grâce à la tige apparue pour aller rejoindre la reine des abeilles. Suite à la discussion, reprenez votre forme originelle, éliminez les ennemis, puis transformez-vous à nouveau en abeille. Tout comme vous aviez grimpé le mur de miel, vous pouvez aussi monter sur la reine des abeilles. Trouvez alors les cinq morceaux pour activer un anneau étoile, puis utilisez-le. Ceci vous mènera jusqu'à Toad qui vous remettra une étoile.

Etoile 2 - L'incident de la tour d'observation

Vous allez bientôt remarquer les blocs bizarres qui entourent la place. Lorsque vous les écraserez, en sautant puis en appuyant sur Z, ils vont s'effondrer et laisser quelque chose derrière eux. La plupart du temps, il s'agira de fragments d'étoiles ou d'autres choses meilleures encore. La seconde pierre contient une plante vers laquelle il vous faudra tourbillonner, puis faites de même sur la suivante pour rejoindre les hauteurs (à gauche de là où vous aviez commencé). Vous trouverez des trampolines à cet endroit. Sautez dessus, vous aurez ensuite à choisir entre deux voies, mais ces dernières vous feront aboutir au même endroit.

Vous pourrez alors soit emprunter la tranche de bois vous menant un peu plus haut, ou bien utiliser l'anneau étoile qui vous amènera jusqu'à une chenille. Sautez avec votre arrière-train sur l'interrupteur pour ensuite gagner le pont apparu et poursuivre. Il y a un autre interrupteur après le pont. Quand vous l'actionnez, la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez va tomber. Pas de panique ! Sautez donc de mur en mur pour rejoindre les hauteurs et vous trouver en face d'un petit lac. Placez-vous entre les deux ponts verticaux, puis effectuez des bonds entre ces derniers pour atteindre l'anneau étoile et rejoindre la planète suivante. Il n'y a rien à faire ici, mis à part descendre et sauter pour rejoindre l'autre planète. Poursuivez votre chemin jusqu'au bout et lancez-vous. Le point d'interrogation vous donnera une étoile arc-en-ciel. Après l'avoir récupérée, éliminez les ennemis et sautez dans le trou. Tout en tombant, essayez de récupérer un maximum de morceaux d'étoiles. Après avoir parlé aux abeilles, rejoignez l'autre côté sans prêter attention aux scarabées, puis effectuez des sauts muraux jusqu'en haut. Sautez alors sur l'interrupteur pour activer le moulin, puis utilisez-le pour monter plus haut. Au sommet, vous allez trouver un nouveau scarabée. Pour le battre, attendez qu'il s'approche de vous puis sautez pour écraser le petit scarabée. Le gros va alors se mettre en colère, puis effectuez la même action sur ce dernier pour récupérer finalement l'étoile.

Etoile 3 - Le clan Skarabée contre-attaque

Vous voyez que le niveau est infesté de scarabées. Écrasez-les donc. Lorsque vous gagnez le secteur où vous aviez eu le premier point interrogatif pour l'étoile 1, vous allez vous trouver face à un canon à bulles. Restez en face de lui, et il va s'ensuivre une petite séquence de vol. En utilisant la touche de saut tout en maintenant Z, effectuez un saut en longueur dans la petite grotte plus bas à droite, que vous aviez empruntée pour aller récupérer la première étoile. Lorsque vous arrivez au bout, la reine va vous parler. Utilisez l'anneau étoile, le champignon abeille et gagnez les hauteurs. Vous allez devoir effectuer un combat contre un scarabée. Lorsqu'il s'approche de vous, utilisez une fleur pour monter un peu plus haut et l'écraser. Il va alors se déplacer plus vite, mais ne fera rien d'autre de plus que de voler de haut en bas. Ayez le bon timing pour remporter la victoire, puis emparez-vous de la vie et de l'étoile après l'avoir finalement touché 3 fois.

Etoile 4 - Comète d'ombre : Devance ton double au royaume des abeilles !

Battez votre double dans une course où le premier remportera l'étoile ! Le challenge ne sera pas trop relevé, à partir du moment où vous maîtrisez les sauts périlleux arrière, réalisables en maintenant Z et en appuyant sur A. Utilisez ces sauts en vous plaçant sur les blocs pour rejoindre les parties supérieures et courir jusqu'à l'étoile (attention au miel qui pourrait vous ralentir dans la dernière partie du parcours).

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes du royaume des abeilles

Fouillez le niveau de fond en comble, revenez dans les endroits explorés lors des événements précédents, déplacez la

caméra pour scruter chaque recoin, soyez attentif aux ombres sur le sol pour dégoter des pièces violettes en hauteur, aucune d'entre elles ne devrait vous échapper. Après avoir rassemblé les 100, l'étoile apparaîtra au début du niveau.

Etoile 6 - Luigi au royaume des abeilles
Après que le facteur vous ait donné la troisième photo de Luigi, retournez dans le niveau de l'étoile 1, changez-vous en abeille et montez jusqu'à l'entrée du tunnel derrière la chute d'eau. Tenez-vous sur l'extrémité gauche, puis voletez vers la gauche pour atteindre la plate-forme en hauteur. C'est réalisable sans trop de soucis. Vous verrez Luigi contre l'arbre. Volez pour le toucher et il vous remettra l'étoile.

Défi du surf

Etoile 1 - Bonnes vibrations
Vous allez être accueilli par un groupe de pingouins et devrez parler au chef pour qu'il vous enseigne le surf sur raie. Vous avez juste à pointer la Wiimote à l'écran, puis à la bouger vers la droite ou la gauche en maintenant le bouton A enfoncé. Effectuez ensuite la course, puis en battant le record vous obtiendrez l'étoile.

Dalles réversibles

Etoile 1 - Dalles jaunes, exclusivement !
Ici, il vous faudra tourner toutes les dalles de couleur bleue en jaune, comme vous l'aviez fait précédemment, en sachant que la tâche sera un peu plus ardue toutefois.

Usine de robots

Etoile 1 - Le gros truc à trois pattes
Sur cette planète, trouvez le canon qui envoie des boulets à tête chercheuse. Guidez-en un vers l'anneau étoile emprisonné dans une cage. Lorsque le boulet est sur le point de vous toucher, effectuez un saut périlleux en appuyant sur A tout en maintenant le bouton Z, puis c'est la cage qui sera détruite. Empruntez alors l'anneau étoile pour rejoindre la planète suivante. Bowser Jr va activer un robot géant pour tenter de vous barrer la route. Montez alors au sommet de cette machine en grimpant par l'une des deux jambes, puis laissez ensuite un boulet toucher la structure au milieu. Ceci va faire apparaître plusieurs canons, une barrière entourera l'étoile. La marche à suivre ici est de guider un boulet de manière à ce qu'il touche la barrière, puis de rapidement en guider un autre pour qu'il explose sur la cage. Si vous avez été assez rapide, vous obtiendrez alors l'étoile.

Fabrique de gâteaux (Goinfre Luma)

Après avoir collecté sept étoiles, un Luma va apparaître à l'extérieur de la terrasse. Vous devrez le nourrir avec pas moins de 400 morceaux d'étoiles pour qu'il se transforme en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - A nous les bons gâteaux !
Dans cette course, vous devrez éviter de tomber et de vous faire toucher par les lasers. Le meilleur moyen d'éviter ces derniers est d'effectuer des sauts en longueur au travers. Prenez garde de ne pas tomber lorsque vous atterrissez. Gagnez l'autre côté de la galaxie pour obtenir une nouvelle étoile.

SALLE DE BAINS

Poussière d'étoiles

Etoile 1 - Le sentier des étoiles
Laissez-vous attirer vers l'étoile bleue, puis effectuez la manipulation montrée à l'écran avec la Wiimote. Vous allez atteindre une nouvelle planète. Allez de l'autre côté de celle-ci, puis gagnez la planète suivante, où vous devrez collecter cinq morceaux d'étoiles pour continuer. Vous allez alors apercevoir de gros orbes bleus. Ils réagissent comme les étoiles bleues. Donc servez-vous en pour rejoindre la planète suivante. Éliminez les ennemis puis rejoignez le

sommet pour libérer les Toads. Ils vont alors appeler leur vaisseau, sur lequel il vous faudra sauter. Parlez à Toad, puis gagnez les hauteurs, jusqu'au sommet de l'appareil, pour ensuite quitter les lieux. Collectez les étoiles argentées en vous déplaçant sur les plates-formes qui apparaîtront au moment donné, afin de faire apparaître l'étoile et la récupérer.

Etoile 2 - La charge de la flotte Kamek
Sautez jusqu'à Toad. Parlez-lui si vous le souhaitez, puis allez dans le vaisseau. Prenez garde aux ennemis et actionnez l'interrupteur en secouant la Wiimote. Ceci va abaisser un pont. Les deux créatures d'en face vont vous montrer une route pour atteindre les hauteurs, en sautant et tourbillonnant. Prenez la vie puis détruisez la caisse pour faire apparaître un anneau étoile. Vous trouverez une carapace au sol au niveau du prochain vaisseau. Vous pourrez l'utiliser pour ouvrir des coffres et éliminer facilement le Magi-Koopa. Ouvrez d'ailleurs le coffre à proximité de ce dernier pour faire apparaître un anneau étoile qui vous mènera au prochain vaisseau. Éliminez le Koopa Troopa pour obtenir la carapace. Utilisez-la ensuite pour éliminer les deux monstres et abaisser le pont. Ouvrez les coffres à proximité si vous le souhaitez, puis lancez-vous en hauteur. Vous allez devoir combattre un gros Magi-Koopa. Évitez ses projectiles de couleur rouge ou verte, mais lorsqu'il vous en tirera un vert, tourbillonnez après l'avoir évité pour récupérer la carapace. Renvoyez-lui alors dans la face. Après avoir reçu deux coups de cette manière, elle va faire intervenir deux petits Magi-Koopas. Éliminez-les ou ignorez-les simplement, mais chargez-vous plutôt de donner un troisième et dernier coup au gros Magi-Koopa pour obtenir finalement l'étoile.

Etoile 3 - Les cocons élastiques et Arachnoboss
Parlez à Toad, puis suivez les étoiles bleues jusqu'à ce que vous atteigniez une nouvelle planète. Vous trouverez un Luma sur celle-ci qui vous demandera 50 morceaux d'étoiles, mais ne vous en occupez pas pour le moment. Une autre route s'ouvre à vous : repérez le trou de cette planète pour vous y engouffrer et trouver un anneau étoile. Celui-ci vous enverra alors dans un endroit gelé. Ici, repérez le Toad coincé dans une substance gluante. Visez-le avec la Wiimote, appuyez sur A, ôtez le Toad et sautez à l'intérieur de cette chose gluante, pour poursuivre vers les prochaines substances gluantes. Continuez jusqu'à gagner la toile d'araignée. Rejoignez le centre de celle-ci en vous servant des substances gluantes. Vous allez devoir affronter un nouveau boss. Cette araignée possède cinq trous qui vous envoient de l'acide, mais pour le moment elle n'en utilise qu'un. Le but ici est de frapper l'arrière de l'araignée, puis les trois points rouges. Ceci est possible en sautant dans les substances gluantes de la toile et en vous lançant vers ces points. Après avoir répété l'opération une fois encore, vous n'aurez plus qu'à vous lancer vers l'étoile apparue.

Etoile 4 - Comète rouge : Le sentier des étoiles (contre-la-montre)
Vous avez 4 minutes pour réussir le niveau de l'étoile 1 de cette galaxie si vous voulez espérer obtenir l'étoile.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la poussière d'étoiles
Vous avez 2 minutes pour attraper les 100 pièces sur des plates-formes qui apparaissent au fur et à mesure que vous avancez. L'astuce ici est d'avancer en sauts en longueur, en calculant (facilement après un léger temps d'adaptation) l'endroit où les plates-formes apparaîtront. Attention, le compteur tourne jusqu'à ce que vous récupériez l'étoile...

Etoile 6 - Yo... Yo... Yoshi ?!
Sélectionnez à nouveau le niveau de l'étoile 3, puis arrivé sur la planète en verre, vous trouverez le Luma affamé. Donnez-lui 50 fragments d'étoiles pour qu'il se transforme en planète, en forme de Yoshi. Éliminez alors tous les ennemis de ce secteur pour obtenir l'étoile.

Forteresse rocheuse

Etoile 1 - L'assaut de la forteresse
Après avoir collecté les cinq morceaux bleus, quittez les lieux en atteignant l'anneau étoile apparu grâce à une étoile bleue. Utilisez ensuite le trampoline pour gagner la plate-forme plus haute, puis tourbillonnez sur la vis une fois au sommet, sur la vis, pour la mettre en mouvement. Évitez les boulets et les lasers tout en restant sur la plate-forme, actionnez le bloc interrogatif pour obtenir des morceaux d'étoiles supplémentaires, puis après avoir atteint l'autre côté, sautez sur l'autre plate-forme pour trouver les boulets à tête chercheuse. Attirez-en un vers la grille pour le détruire et obtenir l'étoile maintenant délivrée.

Etoile 2 - L'infiltration de la forteresse

Attrapez un Bob-Omb après l'avoir assommé en tourbillonnant, puis lancez-le vers une cage qui va libérer un anneau étoile, vous permettant de rejoindre la planète suivante. Ici, vous devrez effectuer la même action, mais plus rapidement toutefois. Allez chercher un Bob-Omb sur le côté vert de la planète, puis emmenez-le au niveau du secteur rouge pour l'utiliser sur le Luma emprisonné. Celui-ci va se transformer en anneau étoile, à utiliser sans plus attendre. Vous devez maintenant naviguer à travers un champ de mines en utilisant les étoiles bleues. Soyez prudent et tout ira bien. Le prochain anneau étoile va vous envoyer à la forteresse. Après l'avoir atteinte, entrez dans le tuyau. Utilisez un Bob-Omb pour ouvrir la cage et sautez à l'intérieur. Touchez par deux fois la glace à l'intérieur de laquelle le Luma est emprisonné, il va se transformer en anneau étoile. Visez avec le canon pour vous lancer vers celui-ci et secouez la Wiimote au moment où vous le croisez pour être expulsé ailleurs. Sur cette dernière planète, vous devez amener un Bob-Omb sur la cage qui couvre un canon (une autre contient une vie). Une fois à l'intérieur de ce dernier, il vous faut trouver le bon timing afin de pouvoir atteindre l'étoile. Pas d'inquiétude, vous avez droit à plusieurs essais.

Etoile 3 - La menace Begoman
Ignorez les deux gardes qui viennent d'apparaître, puis suivez les étoiles bleues pour sauter au sommet de la créature et atteindre un anneau étoile. Une fois sur la plate-forme, celle-ci va se déplacer. Évitez les mines, et attendez de pouvoir atteindre la plate-forme suivante. Lancez-vous jusqu'à la prochaine planète. Un Luma est prisonnier dans une cage et vous faites face à une toupie. Envoyez-lui des morceaux d'étoiles pour qu'elle frappe les lasers. Ceci va alors faire disparaître la cage et transformer le Luma en un nouvel anneau étoile. Utilisez-le. La caisse à côté du garde contient un tuyau. Entrez à l'intérieur pour rejoindre une deuxième partie de plate-forme et apercevoir une flèche. Tourbillonnez contre elle pour changer la gravité. Allez ensuite sur la droite pour agir sur la flèche qui s'y trouve. Ceci va une fois de plus changer la gravité, ce qui vous permettra d'aller à gauche une fois encore (prenez éventuellement la vie). Suivez le chemin et entrez dans le tuyau. Sautez par-dessus les lasers que l'ennemi du centre envoie, puis sautez au-dessus pour atteindre l'anneau étoile. Vous serez envoyé de l'autre côté, où vous rejoindrez le niveau inférieur grâce à l'ascenseur. Éliminez ensuite les deux toupies pour désactiver les lasers et ouvrir la porte. Lancez-vous jusqu'à la planète suivante, rejoignez l'autre côté de celle-ci. Vous trouverez un Luma qui vend des objets. Ravitaillez-vous si vous le souhaitez, puis gagnez le sommet pour aller trouver le boss du coin. Celui-ci ne bougera pas tant que les petits ennemis n'auront pas été éliminés. Une fois ceci effectué, le boss va s'approcher de vous. Vous devrez sauter sur sa tête pour la désactiver durant une courte période. Profitez de cet instant pour tourbillonner contre elle et l'envoyer dans les lasers. Après avoir effectué l'opération 3 fois, vous obtiendrez finalement la précieuse étoile.

Etoile 4 - Comète blanche : La menace Begoman (pas de seconde chance)
Un seul point de vie cette fois pour tenter de battre le boss, pas un de plus pour espérer remporter l'étoile !

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la forteresse rocheuse
Dans ce niveau, vous avez à attraper les 100 pièces tout en restant sur la plate-forme mobile et en évitant bien sûr les nombreux obstacles.

Etoile 6 - La décharge de la forteresse
Repartez dans le niveau de la seconde étoile. Avant d'atteindre la deuxième planète, soyez sûr d'avoir en votre possession 30 morceaux d'étoiles. Nourrissez alors le Luma sur la planète suivante pour qu'il se transforme en une nouvelle planète.
Une fois sur cette dernière, vous avez 30 secondes pour détruire toutes les ordures. Envoyez les bombes avec un peu de tactique, puis vous obtiendrez l'étoile.

Etoile 7 - Luigi sous la soucoupe (étoile verte)
Après avoir reçu la deuxième photo de Luigi, choisissez le niveau de l'étoile 1. Au lieu d'aller libérer l'étoile à la fin du niveau, rendez-vous plutôt de l'autre côté de la plate-forme pour libérer Luigi après avoir attiré un boulet. Il vous remettra une étoile verte.

Le défi de la boule

Etoile 1 - L'étrange voyage de la boule étoilée
Vous voici sur une galaxie ressemblant à un " Monkey Ball-like ", où il vous faudra vous déplacer en bougeant la Wiimote dans la direction souhaitée, puis en appuyant sur A pour sauter. Commencez donc par aller tout droit et sautez dans le canon. Éliminez les Goombas et sautez dans le trou. Suivez le sentier pour arriver dans un secteur assez

difficile à franchir. Ici, vous pourrez emprunter les chemins sûrs, ou prendre un risque après avoir frappé le bloc interrogatif et obtenu des fragments d'étoiles. Suivez le chemin en prenant votre temps, puis après un moment, il vous faudra choisir entre deux voies. Celle de gauche est un court passage, mais celle de droite vous demandera de sauter. Roulez jusqu'au trou, l'étoile apparaîtra. Il vous reste à grimper au poteau et à l'attraper.

Limbes

Etoile 1 - Sprint allegro
A chaque fois que vous sauterez sur une dalle, celle-ci va rapidement disparaître. Courez jusqu'à l'autre côté de la planète, sans hésiter à utiliser le saut en longueur (Z maintenu puis A) pour atteindre la fin plus rapidement. Récupérez les pièces au niveau du bloc si besoin, puis utilisez l'anneau étoile. Ici, il va vous falloir obtenir toutes les notes. Une fois ceci effectué, le trou noir va disparaître, faisant apparaître une étoile. Vous parviendrez à l'obtenir en vous plaçant au-dessus et en vous laissant tomber vers elle lorsque la dalle disparaîtra.

Usine stellaire

Etoile 1 - L'assaut de la forteresse de Bowser
Suivez simplement le chemin pour attraper tout d'abord la vie sur votre route, puis quand vous atteindrez un lance-flammes et un Twomp, rejoignez la plate-forme verte de derrière. Elle va se déplacer et vous permettre de continuer. Progressez dans les trois zones de gravité jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme jaune. Continuez de suivre le chemin et d'éviter les obstacles jusqu'à ce que Bowser vous souhaite la bienvenue. Il commencera par tirer des boules de feu qui feront chuter les plates-formes. Rejoignez-le au sommet en passant par la droite pour aller le combattre. Bowser va effectuer des charges au sol, ce qui causera des ondes de choc. Il y a des hublots vitrés autour de la planète. Tenez-vous sur un de ceux-ci pour que Bowser essaie de vous frapper par un saut, puis écartez-vous, ce qui aura pour effet de le faire tomber dans le magma et d'enflammer sa queue. Courez dans la direction opposée de Bowser, puis utilisez le tourbillon pour toucher sa queue lorsqu'il se tournera. Il va alors se mettre à tournoyer, il vous faut le toucher à nouveau en tourbillonnant. Après avoir effectué ceci trois fois, il vous faudra l'achever lorsqu'il tournera une dernière fois autour de la planète.

Astéroïdes aux cocons (Goinfre Luma)

Après avoir collecté 15 étoiles, un Luma va apparaître à l'extérieur de la salle de bains. Nourrissez-le alors de 400 fragments d'étoiles pour qu'il se transforme en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - Les cocons élastiques
Voici encore un niveau assez difficile. Vous devez vous envoyer en avant en utilisant les substances gluantes que vous aviez vues précédemment. Il s'agit d'avoir à la fois le bon timing et la bonne visée. Prenez votre temps, et prenez soin d'aller récupérer la vie et les morceaux d'étoiles que vous pourrez trouver car vous aurez peut-être besoin de vies supplémentaires. La première partie n'est pas très difficile après plusieurs essais, mais après cela, vous devrez naviguer à travers un champ de mines. Suite à ceci, il va vous falloir à nouveau vous envoyer en avant et récupérer éventuellement la vie pour bientôt trouver l'étoile après un certain temps.

CUISINE

Plage saladier

Etoile 1 - Scintillements au fond des mers
Appuyez sur Z pour plonger dans l'eau, puis sur A pour vous déplacer plus lentement. Vous pouvez également tournoyer pour obtenir un léger effet de boost. Vous devrez trouver cinq morceaux d'étoiles dans ce secteur, en sachant qu'un se trouve dans une boîte et un autre dans une huître. Après avoir récupéré les cinq morceaux, utilisez l'anneau étoile apparu au centre pour rejoindre la terre ferme. Attrapez le point d'interrogation, puis suivez le sentier pour un petit raccourci et une vie à récupérer un peu plus haut. Frappez l'interrupteur et prenez le chemin que vous venez de créer. Soyez rapide car le temps est compté. Un autre interrupteur vous attend au bout, puis après l'avoir actionné, sautez de mur en mur pour ensuite frapper la glace deux fois et récupérer l'étoile.

Etoile 2 - L'examen de natation
Ce niveau est assez facile, car vous aurez simplement à trouver le pingouin qui détient la carapace d'or (après avoir parlé au grand pingouin) en tourbillonnant une fois près de lui. Amenez ensuite celle-ci au grand pingouin pour obtenir votre étoile.

Etoile 3 - Le mystère de la grotte aux tourbillons
Lorsque vous parlez au grand pingouin, il vous dira de ne pas heurter le mur fissuré avec une carapace. Faites donc l'inverse en trouvant tout d'abord une coquille verte parmi celles éparpillées au fond de l'eau, puis en l'envoyant contre ce fameux mur. Pénétrez dans cette grotte, ouvrez les boîtes puis actionnez l'interrupteur en l'écrasant pour quitter les lieux. Après avoir atterri, partez vers la gauche, puis vous allez bientôt vous trouver devant un Twomp cubique, après avoir passé un Twomp normal. Tenez-vous debout au moment où sa partie creuse sera contre le sol, il ne pourra pas vous blesser. Une fois qu'il vous a passé, courez et suivez le chemin pour trouver d'autres morceaux d'étoiles. Marchez ou courez de l'autre côté de ces derniers. Ne vous faites pas blesser par l'autre Twomp cubique, puis vous aurez le choix entre suivre le chemin du bas, ou bien aller à droite en premier pour repartir plus bas. Après avoir passé d'autres Twomps cubiques, vous trouverez finalement l'étoile prisonnière de la glace.

Etoile 4 - Comète rapide : Les gardiens du couloir céleste
Il s'agit d'effectuer le parcours de l'étoile 3, sur lequel se déplacent les Twomps. Ici, ils seront deux fois plus rapides, tout comme les plates-formes mobiles. Faites donc deux fois plus attention si vous souhaitez arriver entier jusqu'à l'étoile !

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la plage saladier
Commencez par partir vers le coin gauche de la carte, où vous trouverez une première pièce bien cachée, parmi les 100 à trouver dans le niveau. N'oubliez pas de récupérer la pièce derrière la cascade, allez explorer la partie située au-dessus de celle-ci, puis sautez au sommet des palmiers, tout ceci grâce au pouvoir du ressort. Sachez que vous ne trouverez que 5 pièces violettes dans les profondeurs du bassin, et que vous aurez une pièce à récupérer au-dessus de la tête du grand pingouin. L'étoile apparaîtra face à ce dernier.

Etoile 6 - L'escalade des murs de glace
Recommencez le niveau de l'étoile 3, puis allez récupérer la carapace. Rejoignez ensuite la partie supérieure, au niveau des chutes d'eau et tournez autour. Lorsque vous trouvez un coffre sur la droite, ouvrez-le grâce à la coquille et utilisez l'anneau étoile révélé. Après avoir atterri sur cette planète, il vous faudra attirer cet ennemi vers le point d'interrogation en hauteur et le laisser vous y envoyer. Ceci fera apparaître une fleur de glace. Transformez-vous grâce à celle-ci pour pouvoir marcher sur l'eau. Tenez-vous entre la deuxième et la troisième chute d'eau en partant de la droite, puis sautez de mur en mur pour rejoindre les hauteurs. Une fois au sommet, lancez-vous grâce à l'anneau pour ensuite sauter à nouveau entre les murs d'eau. Utilisez l'anneau étoile, puis une fois de plus, rebondissez contre cette dernière chute pour rejoindre le prochain anneau (vous pouvez l'atteindre en effectuant un salto combiné avec un tourbillon). Ceci a besoin d'être effectué rapidement pour rejoindre le sommet de la planète. Vous avez besoin d'utiliser à nouveau la fleur de glace pour créer un passage afin que le personnage identique à celui du début puisse vous lancer jusqu'à l'étoile. Prenez garde aux plates-formes piquantes sur votre passage.

Galaxie fantôme

Etoile 1 - A la rescousse de Luigi dans le manoir hanté
La route vers le manoir n'est pas très difficile. Ignorez donc ces ennemis trop lents, et quand vous atteignez le couloir vers le château, prenez soin d'éviter le Chomp qui vous barre la route.
Une fois dans le manoir, actionnez l'interrupteur. Tenez-vous ensuite sur les escaliers en vous trouvant dos au fantôme. Il va alors s'approcher, et il faudra qu'il croise la lumière pour être éliminé. Lorsque vous montez les escaliers, un autre fantôme va sortir d'un tableau. Attirez-le vers la lumière pour obtenir une clé. Une fois arrivé au niveau de la porte, celle-ci va alors se déverrouiller automatiquement. Dans la prochaine pièce, il vous faudra récupérer cinq morceaux d'étoiles. Prenez garde aux trous noirs, puis après avoir rassemblé les cinq morceaux, utilisez l'anneau étoile pour vous lancer. Il vous faut sauver Luigi, vous devrez attraper la clé sur votre droite en utilisant les étoiles bleues. Sautez vers la clé en visant ensuite rapidement l'étoile bleue du milieu afin que sa force d'attraction vous ramène au sol. Une fois dans la nouvelle pièce, tentez de lire l'enseigne qui semble écrite dans une langue inconnue. Foncez sur le point d'interrogation à proximité pour vous transformer en Mario fantôme. Lisez la pancarte, qui vous dit que vous pouvez voler en appuyant sur A de manière répétée et qu'en remuant la Wiimote, vous pouvez disparaître pour franchir des

barreaux. Évitez ensuite la lumière (récupérez la vie au niveau du point d'interrogation en hauteur) et passez à travers les barreaux. Evitez à nouveau la lumière, évitez les fantômes et passez au travers des barreaux de la première cellule, à côté de celle de Luigi. Frappez la lumière pour reprendre votre forme originelle et utilisez le trampoline pour atteindre Luigi. Parlez-lui, obtenez l'étoile et quittez les lieux.

Etoile 2 - Course Boo, coupe de l'étoile bleue
Ignorez les ennemis, puis dirigez-vous simplement vers le manoir. Continuez votre route en utilisant les étoiles bleues, puis utilisez l'anneau étoile pour gagner la partie suivante. Parlez au Gros Boo, vous devrez effectuer un sprint. Ce n'est pas difficile, mais il vous faudra peut-être plusieurs essais pour mémoriser le parcours. Il vous faut vous déplacer au travers d'un champ d'étoiles bleues le plus vite possible en tâchant d'éviter les obstacles. Vous trouverez un anneau étoile à mi-parcours à utiliser en guise de raccourci. À partir de là, soyez rapide et vous devriez être capable de finir le parcours avant votre adversaire.

Etoile 3 - Les débris spatiaux et le chef des fantômes
Entrez dans le manoir. Vous allez vous trouver face à des Bomb Boos. Attirez-en un vers la cheminée, puis tourbillonnez pour le faire exploser et pour libérer un chemin. Suivez-le en empruntant ce premier anneau, puis montez de plus en plus haut grâce aux substances gluantes et aux anneaux étoile. Évitez les fantômes et continuez jusqu'au trampoline. Il vous faudra récupérer cinq morceaux d'étoiles bleus dans le but de continuer. Vous allez atterrir bientôt sur une planète " rebondissante ". Vous devrez sauter en hauteur pour atteindre l'anneau étoile tout en évitant d'être touché. Rejoignez ensuite la plate-forme du bas pour affronter un boss. Il va commencer par vous envoyer des rochers qu'il faudra éviter. Tâchez toutefois d'aller récupérer les items résultant de l'explosion des rochers dorés. Tourbillonnez autour des rochers noirs qui se changeront en Bob-Omb, pour les renvoyer à la figure du boss. Après avoir été touché plusieurs fois, il va prendre sa forme réelle. Il vous suffira alors simplement d'attraper un Bomb Boo pour frapper ce fantôme. Prenez garde à ses mains qui essaieront de vous frapper et aux rochers qu'il continue de vous envoyer. Il vous faudra poursuivre avec la même méthode, en mettant tout d'abord une main hors d'état de nuire grâce aux Bomb Boos. Le but est en réalité de toucher son corps 3 fois. Après avoir ôté une main, vous aurez donc plus de facilité à le toucher au corps. Touchez-le encore une fois de plus lorsqu'il aura sa forme originelle pour mettre un terme au combat.

Etoile 4 - Comète blanche : Les débris spatiaux et le chef des fantômes (pas de seconde chance)
Un petit point de vie, c'est tout ce qui vous sera alloué ici dans le but de battre une seconde fois le boss précédent, en utilisant la même tactique. Bon courage.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la galaxie fantôme
Ici, vous avez 1 minute pour récolter 100 pièces violettes parmi les 150 disponibles, tout en vous déplaçant grâce aux étoiles bleues...

Etoile 6 - Une étoile dans les ténèbres
Refaites l'étoile 2, puis au moment où vous serez envoyé dans l'espace à partir du vaisseau, repérez la roche brillante. Tournoyez contre celle-ci pour révéler un anneau étoile. Empruntez-le. Dans le secteur qui va suivre, vous devrez rester sous la lumière pour ne pas tomber de la planète.
Au début, il vous faut une clé pour continuer. La deuxième partie va commencer lorsque vous toucherez le point d'interrogation et que vous poursuivrez votre route le long d'un étroit passage. La dernière partie n'est pas la plus simple, car vous devrez vous frayer un chemin vers le haut du manoir. Si vous vous déplacez trop rapidement, vous allez chuter. Si vous êtes trop lent, vous chuterez également. A la fin, récupérez la dernière clé et l'étoile, parmi une des 4 portes.

Défi de la bulle

Etoile 1 - Contre vents et marais
Parlez aux Toads si vous le souhaitez, puis déplacez-vous d'île en île jusqu'à atteindre une bulle. Vous verrez ensuite Mario du dessus lorsque vous entrerez à l'intérieur. Déplacez le curseur sur l'écran en appuyant sur A pour souffler contre la bulle et ainsi déplacer Mario. Il vous faut trouver cinq morceaux d'étoiles dans cette bulle. Une fois l'anneau étoile reconstitué, appuyez sur Z pour quitter votre bulle et vous lancer vers un autre endroit. Montez dans cette nouvelle bulle et suivez le chemin. Vous allez trouver un premier point d'interrogation après être entré dans le creux de la grosse bûche. Attrapez alors les morceaux d'étoiles avec votre Wiimote et poursuivez. Le deuxième point interrogatif

vous montrera un sentier de pièces. Quand vous aurez atteint l'île, crevez votre bulle. Vous pouvez maintenant prendre la voie facile, comme l'indique la pancarte, ou bien la voie difficile. La vérité est qu'en fait la voie difficile ne l'est pas tant que ça... Actionnez simplement l'interrupteur, sautez dans la bulle, puis prenez le chemin de droite. Vous allez avoir bientôt le choix entre plusieurs chemins, mais ils mènent tous vers l'étoile.

Ile flottante

Etoile 1 - La forteresse flottante
Commencez par plonger dans l'eau et trouvez un des deux canons qui tirent des boulets. Lorsque vous êtes poursuivi par un boulet, faites en sorte qu'il frappe le poids en hauteur qui maintient la surface. Ceci aura pour effet de la surélever, vous permettant de poursuivre dans le niveau. Continuez à nager vers le haut et trouvez les objets flottants jaunes. À leur gauche, vous allez trouver deux murs grillagés. Sautez contre ces derniers pour gagner les hauteurs, ignorez le canon à bulles, attendez que le Twomp s'écarte du passage, puis continuez à grimper contre les murs. Continuez votre route vers la gauche après les 3 Twomps, jusqu'à ce que vous atteigniez un robot. Tenez-vous ensuite sur la valve sur la gauche et tournoyez pour désactiver les aquacanons. Avancez vers le robot et repérez le cercle blanc au sol. Sautez sur la toupie lorsqu'elle est près de ce cercle, puis frappez-la une fois de plus afin d'atteindre la plate-forme en hauteur. Faites tourner la vis en tournoyant sur celle-ci, afin de rendre mobile la partie supérieure de la structure. Vous devrez maintenant collecter cinq morceaux d'étoiles. L'un se trouve à droite de là où vous commencez, l'autre se trouve au-dessus d'un Twomp en poursuivant sur la droite, le troisième morceau se trouvera sur une plate-forme un peu plus haute non loin d'un Goomba, le quatrième, quant à lui, sera récupérable lorsque vous continuerez à grimper la tour, sur une petite plate-forme périphérique, puis le dernier morceau est accessible au sommet, lorsque vous frappez l'ennemi et sautez en hauteur. Une étoile bleue va apparaître non loin d'ici, ce qui vous permettra de l'utiliser pour atteindre la planète du dessus. Vous devrez aller de l'autre côté, sur la vis opposée. Faites-la tourner en utilisant l'attaque tournoyante pour ouvrir la planète. Vous n'avez plus qu'à plonger pour aller récupérer l'étoile.

Etoile 2 - Objet perdu dans la forteresse flottante (étoile verte)
En revenant dans le niveau de l'étoile 1, guidez un boulet à tête chercheuse vers la cage qui contient un tuyau, plutôt que de la guider vers le poids, comme vous l'aviez fait précédemment. Une fois dans le tuyau, courez le long du parcours en évitant les boulets, jusqu'à devoir en guider un vers la cage centrale qui contient l'étoile verte.

Usine de vaisseaux

Etoile 1 - Seul contre la flotte de Bowser
Une fois sur le premier bateau, tuez ou ignorez les ennemis, mais entrez surtout dans le canon. Visez le sommet du pilier entouré par deux mines, puis lancez-vous dans cette direction. Entrez à nouveau dans le canon de ce secteur après avoir ignoré ou éliminé les ennemis, puis une fois sur le troisième bateau, parlez au Toad si vous le souhaitez, mais allez actionner l'interrupteur sur la plate-forme (après ravitaillement auprès du Luma, si besoin). Celle-ci va vous emmener à votre prochaine destination. Évitez de vous faire toucher par des boulets ou des araignées, sans oublier la vie qui se trouve sur le chemin.
Au bout, lancez-vous en hauteur. Il est temps d'affronter un nouveau boss qui ne devrait pas trop vous poser de problèmes... Le but est ici de le frapper tout d'abord à trois reprises avec une coquille (touchez simplement le bateau). Pour ce faire, évitez les boulets qu'il vous envoie, puis prenez garde aux Magi-Koopa. Après les trois coups, il va devenir plus agressif, mais vous n'aurez qu'à le toucher deux fois de plus pour finir ce combat et récupérer votre étoile.

Larme (Goinfre Luma)

Lorsque vous avez en votre possession 22 étoiles au moins, un Luma va apparaître à l'extérieur de la cuisine. Nourrissez-le de 600 fragments d'étoiles pour qu'il se transforme en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - L'invasion des anguilles géantes
Le grand pingouin va vous parler des anguilles qui posent problème. Attrapez la carapace verte et plongez. Trouvez l'une des anguilles et frappez-la avec cette coquille. Vous pourrez ensuite trouver d'autres carapaces rouges qui vous permettront d'ouvrir des coffres. Évitez les boulets. Après avoir éliminé toutes les anguilles, l'étoile va apparaître au niveau du bateau.

CHAMBRE

Jardins venteux

Etoile 1 - Des lapins dans le vent
Tournoyez au niveau du lit de fleurs pour faire apparaître des grandes fleurs roses. Attrapez-en une pour vous laisser ensuite porter par le vent. Tournoyez pour gagner un peu d'altitude et ainsi atteindre l'autre planète. Entrez dans le tuyau pour récupérer des morceaux d'étoiles supplémentaires, tournoyez vers les prochaines fleurs et atteignez la planète suivante. Si vous souhaitez récupérer une vie, utilisez les deux tiges qui vous permettront de gagner les hauteurs. Vous pourrez libérer la première tige en frappant une pousse de l'autre côté de la planète, puis la deuxième en battant une plante piranha. Autrement, vous n'avez qu'à prendre une fleur pour rejoindre la planète suivante. Une fois sur celle-ci, vous trouverez divers chemins. Tuez des plantes piranha et vous trouverez finalement une plante piranha violette après avoir emprunté de nouvelles tiges. Approchez-vous d'elle, puis reculez pour qu'elle tombe, ce qui vous permettra de marcher dessus pour aller voir un lapin grâce à l'anneau étoile apparu (il s'agira peut-être de la deuxième plante piranha violette selon le chemin emprunté). Après lui avoir parlé, il va vous falloir l'attraper pour obtenir l'étoile.

Etoile 2 - Le roi Mogu entre en scène !
Attrapez une fleur pour rejoindre la troisième planète (lorsque le vent souffle plus fort, tournoyez pour gagner en altitude). Vous trouverez une taupe ici. Frappez le sol avec votre arrière-train, puis tournoyez contre celle-ci pour faire apparaître un anneau étoile. Sur la prochaine planète, vous devrez vous charger de trois taupes pour faire apparaître le prochain anneau étoile. La prochaine planète consiste à frapper plusieurs bûches. Si vous trouvez la bonne, une chenille va manger la prochaine pomme. Continuez d'effectuer cette action jusqu'à ce que vous atteigniez l'anneau étoile, en courant sur cette chenille. Après avoir atterri sur la planète suivante, frappez la bûche pour obtenir un champignon qui doublera temporairement votre réserve d'énergie, puis vous aurez également une bûche qui vous permettra d'obtenir des morceaux d'étoiles supplémentaires. Quittez les lieux pour aller affronter un boss. Au début, attendez qu'il sorte du sol pour effectuer une charge au sol et pour faire sortir cette grosse taupe. Tournoyez contre elle pour la toucher une première fois. Ensuite, elle va vous poursuivre sous terre, et dès qu'elle en sort, chargez le sol une nouvelle fois pour aller la toucher en tournoyant. Cette fois, elle sera vraiment énervée... Effectuez la même manipulation, à la différence qu'il vous faudra charger deux fois le sol pour la faire sortir.

Etoile 3 - Chaos gravitationnel des jardins venteux
La première partie est la même que précédemment : progressez à travers cette galaxie jusqu'à atteindre une planète avec des rochers et un Chomp doré. À cet endroit, gagnez l'autre côté de la planète pour trouver un anneau étoile. Vous devrez ensuite collecter cinq morceaux d'étoiles, puis après les avoir rassemblés, utilisez l'anneau étoile pour atteindre une planète faite de blocs. L'enseigne vous dit de prendre garde. Suivez le chemin linéaire en sautant jusqu'à ce que vous atteigniez une flèche. Frappez-la pour changer la gravité, puis trouvez la prochaine. Continuez à progresser dans ce secteur en frappant les flèches jusqu'à ce que vous atteigniez l'étoile prisonnière des glaces.

Etoile 4 - Comète blanche : Le roi Mogu entre en scène ! (pas de seconde chance)
Envoyez à nouveau cette grosse taupe de roi Mogu au tapis une fois de plus... Oui bon c'est vrai qu'avec un point de vie seulement la tâche est plus ardue... Mais franchement, ça n'est quand même pas cette grosse boule de poils écervelée qui vous empêchera de remporter l'étoile, non ?

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes des jardins venteux
2 minutes et 30 secondes vous sont allouées pour que vous récupériez 100 pièces parmi les 150 disponibles sur ce cube.

Etoile 6 - Le trésor du Chomp doré
Il va vous falloir regagner la planète au Chomp doré en sélectionnant à nouveau le niveau de l'étoile 3, mais avant d'atteindre ce Chomp, vous devrez récupérer une étoile arc-en-ciel en touchant tous les points d'interrogation sur votre trajet, notamment lors des passages avec les fleurs (il va falloir gagner de l'altitude au bon moment pour espérer toucher les points d'interrogation). Après être devenu invincible, lancez-vous sur la fameuse planète au Chomp doré et éliminez-le pour gagner l'étoile.

Volcan de glace

Etoile 1 - Ça glisse sur la montagne de glace
Allez trouver le pingouin pour un petit challenge. Il va vous mettre au défi de l'attraper. N'oubliez pas que vous pouvez patiner sur la glace après avoir tournoyé. Après avoir réussi, utilisez l'anneau étoile. Sautez sur les plates-formes jusqu'à atteindre le point interrogatif. Prenez garde de ne pas tomber dans l'eau ! Vous allez faire apparaître une fleur de glace. Utilisez-la pour vous changer en Mario glace. Vous pouvez maintenant marcher sur l'eau. Allez donc récupérer le contenu du point d'interrogation, puis atteignez la plate-forme à gauche de la fleur de glace pour sauter sur les valves. Ceci va créer des plates-formes de glace qui vous permettront de poursuivre après les Twomps. Poursuivez sur les autres plates-formes situées derrière vous. Récupérez la fleur glacée au bout, puis dépêchez-vous d'atteindre la plate-forme près du mur. Poursuivez jusqu'à atteindre l'anneau étoile un peu plus loin, et vous serez accueilli par le boss du coin. Au début, vous ne pouvez rien faire. Prenez à gauche pour trouver une pièce cachée au-dessous du promontoire sur lequel se tient le boss. Utilisez la fleur glacée, puis placez-vous au milieu du promontoire. Sautez de mur en mur pour arriver à son niveau. Évitez ses ondes de choc et tournoyez contre lui une première fois. Tournoyez une fois encore contre lui pour le toucher. Puisque vous avez perdu le pouvoir de votre fleur de glace, allez en récupérer une pour répéter la manipulation deux fois encore pour obtenir finalement l'étoile.

Etoile 2 - Chemin de lave au pays des glaces
Vous débutez une fois encore sur un cercle glacé. Récupérez les 5 morceaux d'étoiles prisonniers de la glace, puis quittez les lieux. Ignorez les ennemis roulants et dirigez-vous vers le pilier à droite. Montez et suivez le chemin jusqu'au point interrogatif. Prenez alors cette fleur de feu pour vous changer en Mario de feu. En remuant la Wiimote sous cette apparence, vous enverrez des boules de feu. Retournez en bas, là où vous aviez trouvé le point d'interrogation et utilisez une boule de feu pour allumer la torche. Ceci va ouvrir la porte. Descendez le long du chemin vers la gauche et repérez les deux autres torches à cet endroit. Allumez-les pour faire apparaître un escalier. Montez-le, jusqu'à sauter pour atteindre une plate-forme. Allez récupérer la fleur de feu sur la gauche en prenant garde aux nombreux ennemis, puis allumez la torche sur la gauche (vous avez besoin de sauter) et à droite pour faire bouger une structure. Sautez de mur en mur. A la fin du parcours, vous trouverez une fleur de feu sur le côté droit. Prenez-la pour ensuite aller à gauche. Sautez sur la plate-forme qui flotte sur la lave et essayez d'allumer les torches près de la porte. Si vous réussissez, la plate-forme va s'étendre et vous pourrez récupérer l'étoile.

Etoile 3 - Morsure du froid, brûlure du feu
Vous débutez encore une fois sur un de ces cercles de glace, mais il y a également du feu ici. Allez autour du cercle jusqu'à ne plus pouvoir avancer. Brisez la glace et continuez de l'autre côté, par dessous donc. Le tout dernier morceau de glace renferme l'anneau étoile à emprunter. Ici, l'eau monte et descend continuellement au bout de quelques secondes, donc soyez précis et rapide dans vos mouvements. Vous pourrez trouver une vie et un champignon ici, mais le but est d'aller tourner la valve à gauche de la barricade de bois avec les flèches rouges. Cette barricade va s'abaisser, vous permettant de continuer. Cette fois, c'est la lave qui monte et descend. Prenez le chemin gauche jusqu'à ce que vous atteigniez une grande plate-forme avec des ennemis. Attendez que la lave soit au plus bas pour repérer la valve près de la grosse fissure dans le mur. Tournez-la pour abaisser la porte. Prenez la fleur de feu et retournez au secteur de l'eau qui monte et descend. Il y a deux torches à éclairer non loin de là où vous aviez atterri. Un anneau étoile va apparaître, une fois ceci effectué. Prenez la fleur de glace afin de courir sur la lave jusqu'à l'autre côté. Sautez à la fin pour atteindre la plate-forme au-dessus de vous. Utilisez ensuite la fleur de glace un peu plus loin, puis continuez à courir jusqu'à ce que vous ne puissiez plus continuer. Sautez sur la plate-forme au-dessus de vous. Attrapez la fleur de glace sur la route et continuez à progresser jusqu'à obtenir l'étoile.

Etoile 4 - Comète d'ombre : Devance ton double au pays des glaces !
Effectuez le parcours sur ces plates-formes de glace jusqu'à l'étoile en vous confrontant à votre double... Il est conseillé de patiner un maximum pour le devancer, et vous devriez obtenir l'étoile sans trop de mal.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes du volcan de glace
Pour récupérer les 100 pièces du niveau, fouillez de fond en comble chaque secteur exploré dans la quête des étoiles précédentes. Repérez les ombres au sol pour d'éventuelles pièces en hauteur, puis changez l'angle de la caméra afin d'être sûr de ne pas oublier certaines pièces bien cachées dans les coins.

Etoile 6 - La conquête de la montagne enneigée

Repartez dans le niveau de l'étoile 1, pour retourner sur la plate-forme où vous aviez obtenu votre première fleur de glace (après avoir attrapé le pingouin à nouveau). Reprenez-la et prenez le même chemin pour atteindre les hauteurs. Au lieu de prendre le chemin normal, notez les deux valves et la vie sur la droite. Effectuez un triple saut à ce niveau pour atteindre un anneau étoile et l'utiliser. Après avoir atterri, prenez une fleur de feu sur la gauche et partez vers le fond en envoyant des boules de feu sur le bonhomme de neige qui vous bloque l'accès. Faites apparaître un anneau étoile en détruisant un bonhomme de neige, après les trois Twomps. Arrivé dans ce nouveau secteur, prenez la fleur de feu et attendez que le boulet roule. Rendez-vous à son point de chute et éliminez le bonhomme de neige. Sautez de l'autre côté et tracez votre route le long de la plate-forme, jusqu'au sommet. Evitez les chauves-souris et attrapez la prochaine fleur de feu. Rejoignez la pente avec un rocher à éviter, puis allez plus haut. Prenez l'anneau étoile. Sur ce dernier secteur, il vous faut courir au sommet, jusqu'à vous trouver face à 3 Twomps. Lorsqu'ils se rétractent, sautez de mur en mur pour atteindre l'étoile.

Ile sablonneuse

Etoile 1 - Les vents du désert
Approchez-vous d'une tornade pour tournoyer à l'intérieur dans le but de voler. Il vous faut atteindre le tuyau sur la droite de l'image, mais prenez garde à ne pas toucher les sables mouvants. Une fois que vous êtes au tuyau, descendez, et déplacez-vous le long des blocs. Continuez de progresser jusqu'à ce que vous atteigniez le deuxième Twomp. Marchez au-dessus de deux dalles bleues pour récupérer quelques morceaux d'étoiles supplémentaires au-dessus de vous. Une fois ceci effectué, sautez en direction de la roue au-dessus de vous pour vous laisser attirer dessus, prenez à droite, récupérez la fleur de feu, puis une fois arrivé à mi-parcours de la pente, un gros rocher va tomber. Effectuez des sauts en longueur pour la distancer, puis utilisez l'anneau étoile pour quitter les lieux. Utilisez le prochain anneau juste après. Servez-vous alors de la première tornade pour vous envoler à nouveau, puis une fois sur le sable, rejoignez l'autre en sautant en longueur. Prenez soin de ne pas tournoyer avant d'être arrivé au sommet pour gagner plus de vitesse et d'altitude. Grimpez en hauteur et utilisez une fois de plus les tornades sur la droite. Quand vous atteindrez le point interrogatif, deux anneaux étoiles vont apparaître. Utilisez l'un d'eux pour atteindre la tornade au-dessus, ce qui vous permettra d'entrer dans ce labyrinthe vertical par la gauche. Une fois à l'intérieur, continuez de sauter et de tomber plus bas, tout en récupérant un maximum de morceaux d'étoiles, jusqu'à ce que vous atteigniez finalement le sommet. Attention aux blocs marron le long de la route, ils se rétracteront dans le mur une fois que vous aurez marché dessus. Rejoignez l'étoile grâce à des sauts en longueur, libérez-la et emparez-vous en.

Etoile 2 - Sables mouvants sans fin
Repérez la fleur dans le sable. Une fois près d'elle, elle va se changer en ennemi. Lorsque vous attraperez l'item sur la prochaine plate-forme, cinq de ces derniers vont apparaître. Éliminez-les pour qu'un plus gros apparaisse alors. Touchez-le quatre fois pour avoir raison de lui et ensuite emprunter l'anneau étoile. Rejoignez la plate-forme avec les rochers et courez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que vous puissiez sauter sur la plate-forme avec l'anneau étoile. Ceci vous emmènera à un autre anneau étoile à utiliser. Évitez les ennemis et marchez sur les sables mouvants. Vous ne pouvez pas descendre ici, donc laissez-vous aller par le fluide et lancez-vous ailleurs. Vous allez atterrir sur une planète avec des sables mouvants allant dans une direction, une carapace et un Koopa osseux. Il vous faut collecter cinq morceaux d'étoiles pour faire apparaître des étoiles bleues. L'un des morceaux se trouve au bas de votre position actuelle, donc faites le tour de la planète. Le reste peut être gagné en pénétrant dans le flot de sables mouvants. Récupérez la coquille et amenez-la jusqu'au coffre. À l'intérieur vous trouverez un morceau bleu. Vous trouverez les trois autres morceaux à divers endroits évidents.
Utilisez ensuite les étoiles bleues pour gagner la prochaine planète. Ici, vous pourrez aller soit à gauche, soit à droite. Ceci n'a pas d'importance, car vous allez atteindre un anneau étoile qui vous amènera à la section finale. À cet endroit, vous aurez besoin de changer de position en marchant dans les trous. Il vous faudra ensuite prendre un trou sur la droite et changer de côté. Ici, rejoignez le bouton sur la plate-forme pour l'actionner. Ceci va alors déplacer de l'autre côté et durant un certain temps les plates-formes qui vous ont permis d'atteindre l'interrupteur. Profitez-en pour revenir en arrière et récupérer l'étoile en hauteur.

Etoile 3 - Le traquenard du désert
Tout ce que vous avez à faire ici est d'actionner l'interrupteur pour conduire la plate-forme en hauteur. Une fois ceci effectué, lancez-vous vers le prochain secteur. Actionnez de nouveau un bouton pour que la structure s'élève, et il vous faudra récupérer des morceaux d'étoiles. L'un peut être trouvé tout de suite avant d'actionner l'interrupteur, l'autre en sautant de mur en mur, un autre sera trouvable dans un coffre à ouvrir grâce à une coquille (pour repérer ce coffre,

sautez à l'endroit où le sol se prolonge une fois au sommet), et les autres sont repérables facilement sur les côtés de cette tour. Prenez l'anneau étoile une fois tous les morceaux collectés. Eliminez la plante piquante avec une des noix de coco pour faire apparaître un anneau étoile à utiliser. Sur la prochaine planète, rejoignez directement l'anneau étoile pour trouver sur la planète suivante des noix de coco et les envoyer sur la planète d'où vous venez. Rejoignez ensuite à votre tour cette dernière. Vous avez maintenant la possibilité d'envoyer une noix de coco sur cet ennemi fait de boules superposées. Reste à sauter sur sa tête, pour faire apparaître le prochain anneau étoile. Vous allez atterrir sur une haute tour et devrez tomber dans le sable, à sa base. Détruisez la caisse. Une fois à l'intérieur de la tour (en entrant par le tuyau), cassez la grande caisse étroite, puis l'édifice va commencer à s'enfoncer dans le sable. Il vous faut alors rapidement rejoindre l'étoile au bout avant de vous retrouver englouti.

Etoile 4 - Comète rouge : Sables mouvants sans fin (contre-la-montre)
Ici, 4 minutes et 30 secondes vous seront allouées pour boucler le niveau, en sachant que certains éléments ont disparu, mais qu'il vous faudra tout de même récupérer par exemple les 5 morceaux bleus pour faire apparaître l'anneau étoile qui vous mènera à la dernière partie du secteur. Bonne chance !

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de l'île sablonneuse
100 pièces violettes sont réparties dans le niveau, pas une de plus ! A vous d'explorer celui-ci de fond en comble pour n'en oublier aucune. Utilisez les tornades pour attraper les pièces en hauteur et actionnez l'interrupteur, comme à la fin du niveau de l'étoile 2, afin d'abaisser les blocs de l'autre côté de la planète pour récupérer les pièces en hauteur.

Etoile 6 - Scintillements dans le sable
Choisissez le niveau de l'étoile 3, puis une fois arrivé sur la planète de la plante piquante, allez écraser la bûche que vous voyez dépasser du sol par moments, afin de faire apparaître une série de 15 notes de musique. Attrapez-les avant qu'elles ne disparaissent, puis utilisez l'anneau étoile apparu. Il va vous falloir ici attirer l'attention d'un boulet après avoir écrasé l'interrupteur bleu. Cela aura pour effet de surélever la tour centrale et de faire apparaître en même temps des cages. A l'intérieur de l'une d'elles, l'étoile est emprisonnée. Il faut que le boulet vienne taper la cage. Si vous ratez la manipulation, faites redescendre la tour avec l'interrupteur rouge et recommencez.

Etoile 7 - La capsule de sable et les étoiles d'argent (étoile verte)
Revenez dans le niveau de l'étoile 2. Lorsque vous aviez pris le premier anneau étoile, rendez-vous de l'autre côté de la planète sur laquelle vous aviez atterri. Nourrissez le Luma avec 20 morceaux d'étoiles, il se transformera en une nouvelle planète. Allez-y pour y entrer automatiquement. Il vous faut récupérer cinq étoiles d'argent ici. Après avoir touché la barre verte, le sable va s'élever. Lorsqu'il atteint le sommet, il va retomber si vous touchez la barre rouge. Cela est à répéter jusqu'à ce que vous obteniez les cinq étoiles d'argent. Une fois ceci effectué, elles vont se changer en une étoile verte.

Ruche d'escalade

Etoile 1 - Toujours plus haut, Mario abeille !
Le niveau est facile ici. Transformez-vous en Mario abeille et commencez à grimper. Tout ce que vous avez à faire est de trouver le prochain anneau étoile et d'éviter les ennemis. Après deux anneaux étoiles, vous trouverez l'étoile, et c'en sera fini de ce niveau.

Usine de matière noire

Etoile 1 - La fin des ambitions du roi maléfique !
Déplacez-vous sur les plates-formes mobiles jusqu'à ce que vous atteigniez un secteur où la gravité change par endroits. Une fois que vous vous trouvez sur un bloc en forme de L qui va vers la droite, restez dessus. À partir de là, vous pouvez sauter sur une plate-forme mobile sur un autre bloc en forme de L, qui ira à droite également. Vous pouvez maintenant continuer. Grimpez au pilier et parlez au Luma. Il vous conseille alors d'éviter ces trous noirs. Attendez jusqu'à ce que la plate-forme sur la droite vienne vers vous, puis sautez dessus. Attendez qu'elle aille à droite une fois de plus, puis sautez sur la prochaine plate-forme et continuez jusqu'à trouver encore des secteurs où change la gravité. Une fois sur la plate-forme en forme de " + ". Regardez comment la gravité va circuler et déplacez Mario de sorte à ce qu'il ne soit pas tué lorsque la gravité changera. Après un certain temps, vous pourrez grimper sur une plate-forme verte

qui vous amènera un peu plus haut. Libérez le Luma et continuez de monter les escaliers. Libérez le prochain Luma, il vous faudra combattre Bowser une fois encore. Le combat ne sera pas bien différent. Vous devez toujours inciter Bowser à frapper un hublot vitré et tournoyer contre lui. La seule chose qui a changé est le nombre d'attaques qu'il produit. Lorsque vous devrez le toucher la troisième fois, il va sauter contre le sol quatre fois maintenant, tournoyez trois fois et envoyez énormément de boules de feu. Battez-le et récupérez l'étoile.

Tunnel poissonneux (Goinfre Luma)

Après avoir collecté au moins 39 étoiles, un Luma va apparaître à l'extérieur de la chambre. Nourrissez-le alors de 800 fragments d'étoiles et il se transformera en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - La planète du poisson antique
Ici, vous aurez besoin d'une carapace d'or pour ouvrir ce coffre doré. Attrapez tout d'abord une coquille verte grâce au Koopa qui se promène autour du coffre, puis plongez dans l'eau. Lancez la coquille dans le mur de briques, puis tournoyez pour agrandir le trou. À cet endroit, vous devrez collecter cinq morceaux d'étoiles qui se trouvent plus bas. Après les avoir obtenus, utilisez l'anneau étoile pour aller récupérer la coquille d'or. Maintenant faites machine arrière vers le coffre pour l'ouvrir...

SALLE DES MACHINES

Bois d'automne

Etoile 1 - Ce que recherchent les lapins lunaires
Ici, les lapins ne peuvent pas trouver les morceaux d'étoiles, donc c'est à vous de le faire. Prenez le passage de gauche derrière le lapin. Montez plus haut en effectuant des sauts muraux pour trouver le premier morceau placé entre trois plantes piranha. Le prochain est situé un niveau plus bas. Enfoncez les trois bûches avec votre arrière-train pour révéler un anneau étoile qui vous emmènera droit vers le second morceau. Le troisième morceau se trouve près des chutes d'eau. Brisez la caisse et récupérez-le. Retournez au niveau des bûches pour trouver le trapèze vert sur le chemin. Balancez-vous quelque peu pour repérer l'anneau étoile et l'utiliser pour atteindre le quatrième morceau. Pour obtenir le cinquième, vous devez revenir à l'endroit où vous avez commencé le niveau et tournoyer autour de la fleur. Changez-vous en abeille, puis rejoignez la fleur pour atteindre les hauteurs. Sautez sur le trampoline pour obtenir le dernier morceau. Rejoignez l'anneau étoile et les choses sérieuses vont commencer. Vous devez attraper le lapin une fois encore. Courez autour de la planète jusqu'à ce que vous trouviez un bouton. Sautez dessus pour faire monter les plates-formes. Ceci vous aidera à attraper le lapin. Vous obtiendrez enfin l'étoile.

Etoile 2 - Lancé dans tous les sens
Retournez à l'endroit où vous aviez à enfoncer trois bûches lors du niveau précédent. Ici se trouve maintenant un personnage vous permettant de vous projeter en l'air. Ceci vous permettra d'atteindre un anneau étoile et de quitter les lieux. Vous allez alors atterrir sur un endroit familier. Vous devez rejoindre le secteur du haut en vous laissant projeter, pour finalement atteindre l'anneau étoile en hauteur. Vous voici sur une petite planète, où il vous faut attirer le personnage vers le symbole qui lui ressemble afin d'être envoyé sur la prochaine planète. Vous devrez effectuer la même opération sur celle-ci, mais la tâche s'avérera un peu plus difficile. Commencez tout d'abord par repérer le symbole tout en détruisant les caisses et en éliminant les ennemis qui pourraient vous gêner. Allez ensuite trouver votre ami propulseur et faites en sorte qu'il vous suive jusqu'au symbole. Lancez-vous à nouveau. Dans ce nouveau secteur, la tâche sera identique et vous serez envoyé en hauteur jusqu'à l'anneau étoile. Il vous faudra peut-être plusieurs essais pour y arriver. Ensuite, il faudra trouver une grande tour de bois. Vous pourrez vous transformer en Mario abeille non loin de cette dernière, au-dessus d'un point d'herbe. Utilisez le personnage pour qu'il vous envoie à cet endroit, puis dirigez-vous vers la tour. Utilisez-le une fois de plus pour vous envoyer en l'air et voler au sommet de la tour. Rejoignez alors la plate-forme plus haute, puis à partir de celle-ci, volez de fleur en fleur jusqu'à ce que vous obteniez l'étoile.

Etoile 3 - L'oppressant chemin forestier
Revenez à l'endroit où vous aviez trouvé le premier morceau bleu durant le niveau de l'étoile 1 (passage de gauche, puis sauts muraux). Ici, vous pourrez vous changer en Mario abeille. Repérez le nuage au-dessus de la deuxième fleur pour l'atteindre, et sautez sur la structure en bois. À partir de là, progressez en évitant la pluie et les ennemis, et trouvez

le trampoline pour atteindre les hauteurs. À la tour, il vous faudra éviter de vous faire mouiller par la pluie tout en progressant vers le haut. À la fin vous allez trouver une dalle de pierre. Écrasez-la, et utilisez la plante pour atteindre le boss. Si vous êtes en Mario abeille, vous pourrez plier l'affaire plus rapidement, mais pas de panique si vous êtes en Mario normal. Ce qu'il faut faire ici est d'atteindre l'autre côté en effectuant des sauts en longueur pour aller écraser le bouton. Ceci va alors élever quelques plates-formes. Rendez-vous y pour sauter ensuite sur l'appareil de la taupe et tamponner la vitre. Si vous êtes très rapide, vous pourrez le faire deux, voire trois fois avant que les plates-formes ne redescendent. Après l'avoir touché trois fois, vous obtiendrez l'étoile.

Etoile 4 - Comète bleue : Devance ton double aux bois d'automne !
Voici un défi contre votre double à effectuer le long d'un parcours pas bien compliqué pour le gamer que vous êtes ! Et hop ! Une nouvelle étoile !

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes du bois d'automne
Vous avez 3 minutes 30 secondes pour rafler les 100 étoiles du niveau, en sachant qu'elles ne sont pas vraiment difficiles à trouver, et qu'en passant certains secteurs, des abeilles vous indiqueront le nombre de pièces que vous devriez avoir récupéré jusqu'à maintenant.
Cela vous permet ainsi de constater s'il vous en manque ou si vous avez le compte.

Etoile 6 - La cloche des sous-bois
Repartez dans le niveau de l'étoile 2. Rejoignez l'arbre en hauteur, au niveau duquel il est possible de se transformer en abeille. N'en faites rien, mais tournez plutôt autour de l'arbre pour vous laisser transporter dans une bulle. Sonnez la cloche et suivez le parcours de notes de musique en soufflant sur la bulle pour la déplacer. L'étoile apparaîtra à la fin du parcours !

Boucle océane

Etoile 1 - Dans le sillage de Paulo : la boucle océane
Dirigez-vous vers le requin pour lui parler et vous devrez le suivre en passant à travers 8 anneaux. Après le premier, vous allez trouver une carapace rouge qui rendra les choses plus faciles. Après avoir franchi les huit anneaux, vous obtenez l'étoile.

Etoile 2 - Course folle avec les pingouins
Parlez au pingouin rouge clair pour commencer la course. Attrapez la coquille rouge et finissez premier pour gagner l'étoile.

Etoile 3 - Qui trouvera les étoiles d'argent ?
Vous devez collecter cinq étoiles argentées. Commencez par aller sur la première île et changez-vous en Mario abeille. Volez jusqu'au palmier, volez ensuite sur le nuage, puis volez enfin jusqu'à l'arche en pierre pour trouver votre première étoile argentée. La seconde se trouve non loin de là où vous avez commencé la quête pour l'étoile 2. Entrez dans le canon et envoyez-vous vers le vaisseau. Utilisez alors l'étoile bleue pour obtenir la seconde étoile argentée. Utilisez l'anneau étoile pour revenir en arrière. La troisième étoile se trouve non loin de la tour. Allez sur le ponton où se déplace un Koopa rouge. Il faut que vous soyez changé en abeille et que vous trouviez le palmier avec 3 blocs devant lui. Au-dessus de celui-ci se trouve la troisième étoile. Vous pouvez maintenant utiliser l'anneau étoile en face du palmier pour revenir en arrière au début du niveau. Volez vers le grand arbre en étant transformé en abeille, puis continuez tout en haut pour obtenir la quatrième étoile argentée. La cinquième étoile n'est pas difficile à obtenir. Rejoignez la structure en béton (avec les engrenages) non loin de là, que vous aviez franchie lors de la course du niveau précédent. Tournez la valve pour faire sortir un flot d'eau et entrez à l'intérieur de celui-ci pour rejoindre le centre (utilisez le point interrogatif pour obtenir une vie) et récupérer cette dernière étoile. Renvoyez-vous alors au début du niveau pour aller récupérer la véritable étoile convoitée.

Etoile 4 - Comète d'ombre : Devance ton double dans la boucle océane !
Vous devez battre votre double dans une course qui prend fin au pied de la tour, là où se trouve l'étoile... Bonne chance !

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la boucle océane

Commencez par récupérer les pièces violettes le long du parcours de nuages, jusqu'à la tour, puis poursuivez sur la périphérie de la carte jusqu'à atteindre la planète ronde et l'arbre géant. Prenez soin de récupérer les 3 pièces violettes sous le panneau horizontal du départ de la course, fouillez bien la tour, l'arbre géant, et vous ne devriez avoir aucun mal à trouver les 100 pièces. L'étoile apparaîtra au sommet de la tour.

Etoile 6 - Le goinfre Luma des limbes
Retournez dans le niveau de l'étoile 3, pour aller nourrir le Luma de 40 fragments d'étoiles près du canon. Avant de vous lancer sur cette nouvelle planète grâce à ce même canon, il est conseillé de vous changer en Mario abeille. Vous aurez à récupérer chaque note de musique sur ces dalles vertes qui disparaîtront dès que vous les toucherez. Le trou noir va alors se changer en étoile.

Coffre à jouets

Etoile 1 - Le démon d'acier, Mécabowser
Montez à bord du train et rejoignez l'autre côté pour atteindre l'anneau étoile. À partir de là où vous arrivez, sautez sur le sol violet. Rejoignez le bas, continuez à marcher tout droit vers un ennemi qui tire un laser vers vous. Prenez à droite et marchez le long de la zone violette jusqu'à ce que vous atteigniez une vis jaune. Tournez dessus et utilisez l'anneau étoile. Après avoir atterri, marchez vers le petit Mécabowser, avancez vers le point d'interrogation pour trouver un nouveau pouvoir pour Mario : le ressort. Appuyez sur A lorsque vous atterrissez pour sauter extrêmement haut. Sautez en haut sur une plate-forme avec plusieurs tapis roulants. Prenez celui de droite pour trouver un tuyau. À l'intérieur, effectuez des super sauts pour atteindre le point d'interrogation et les blocs se changeront en morceaux d'étoiles. Mais ce n'est pas ici qu'il faut vous rendre. Revenez au centre des tapis pour prendre celui du haut (ou le tapis nord si vous préférez).
Maintenant, atteignez le sommet pour vous envoyer sur la planète suivante. Changez-vous à nouveau en Mario ressort afin de sauter sur le sommet de la bouteille. Écrasez la dalle pour atteindre l'anneau étoile. Vous faites face à un boss. Marchez vers la gauche, puis sautez de mur en mur. Faites tourner la vis et utilisez le tuyau pour atteindre l'autre jambe. Faites tourner la vis également pour faire apparaître l'anneau étoile. Lorsque vous aurez tourné sur les 4 vis, entrez dans le tuyau apparu. Il vous faut marcher sur le bras et tourner la vis à cet endroit pour faire apparaître un anneau étoile. Après l'avoir emprunté, changez-vous en Mario ressort et rejoignez le sommet de la tête. Brisez la pile de dalles ici pour détruire finalement le Mécabowser et ainsi obtenir l'étoile.

Etoile 2 - Mario²
Sautez dans le train et atteignez l'anneau étoile. Vous allez devoir collecter cinq morceaux. L'un se trouve au-dessus d'un ennemi qui vous tire des lasers, et deux autres peuvent être trouvés sur les côtés de la structure verte. Tournez la vis bleue après avoir récupéré un nouveau morceau, puis rendez-vous à sa pointe et utilisez l'anneau étoile apparu suite à la collecte du dernier morceau. Vous allez atterrir sur un grand Mario fait de lave, avec des tuiles vertes et jaunes. Les dalles jaunes vont se tourner si vous marchez dessus et vous connaissez déjà les effets produits sur les vertes. Prenez soin de laisser quelques dalles au niveau de là où vous commencez parce qu'il vous faudra revenir en arrière dans le but d'attraper l'étoile plus tard. Le meilleur chemin pour naviguer à travers le champ est d'effectuer des sauts en longueur pour toucher un minimum de dalles vertes. Attrapez les 5 étoiles d'argent et retournez au début pour récupérer l'étoile.

Etoile 3 - Rebonds sur le chemin des sucreries
Sautez une fois encore dans le train pour atteindre l'anneau étoile. Transformez-vous en Mario ressort et effectuez des sauts muraux dans le but d'atteindre le tapis roulant et de continuer à sauter pour éviter les murs de chocolat. À la fin, sautez en bas pour atteindre la prochaine planète. Il vous faut sauter de l'autre côté du mur de chocolat blanc (en prenant appui sur l'extrémité du manche de la cuillère) et atteindre l'anneau étoile. Rejoignez l'autre côté de cette nouvelle planète, puis sautez le long des piliers. À la fin, attendez que la plate-forme en forme de sucette s'approche de vous et sautez dessus. L'ennemi du milieu va commencer à produire des ondes de choc, donc évitez-les pendant que vous attendez de pouvoir sauter sur le côté droit. Vous voici sur la glace. La prochaine partie est un peu plus difficile. Il vous faut sauter sur les étroites plates-formes de glace tout en évitant les ennemis. Au bout, sautez sur une sucette une fois encore, puis évitez les ondes de choc. Lorsque vous avez atteint la prochaine plate-forme de glace, n'empruntez pas le pilier, mais allez plutôt derrière pour trouver un champignon. Effectuez des sauts muraux pour entrer dans le canon au-dessus. Visez l'anneau étoile et lancez-vous, sans oublier de récupérer des morceaux d'étoiles supplémentaires, puis prenez le passage de gauche vers un tuyau avec un point interrogatif (une vie) ou bien prenez le

passage de droite. Vous devez tourbillonner près des bougies et elles s'éteindront. Lorsque vous vous êtes occupé des 5, un anneau étoile va apparaître. Il va alors s'ensuivre un petit combat contre un boss. Transformez-vous en Mario ressort et rejoignez la machine. Maintenant sautez en hauteur et frappez la vitre qui protège la taupe grâce à une charge. Répétez l'action trois fois pour finalement gagner l'étoile.

Etoile 4 - Comète rapide : Les dalles réversibles des planètes enchaînées (à toute vitesse)
Il s'agit d'effectuer les mêmes actions que pour l'étoile 6, en sachant que les obstacles se déplacent deux fois plus rapidement. Si vous avez le bon timing, vous n'aurez aucune difficulté à remporter l'étoile.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes du coffre à jouets
3 minutes pour récupérer 100 pièces violettes parmi un total de 150, sur ce plateau où les dalles vertes disparaissent et où les jaunes se retournent.

Etoile 6 - Les dalles réversibles des planètes enchaînées
Choisissez le niveau de l'étoile 2. Récupérez 50 morceaux d'étoiles et allez nourrir le Luma sur le côté de la vis géante. Vous allez arriver sur les deux fameuses planètes enchaînées. Sur la première, trouvez 3 dalles sur lesquelles marcher, puis sautez en longueur vers l'autre planète au niveau du point où elles sont le plus proche. Sur cette planète, trouvez les 12 autres dalles sur lesquelles marcher (elles sont par groupe de 3). Allez ensuite récupérer l'étoile apparue sur un cube à l'angle.

Requin squelette

Etoile 1 - Etoile en eaux troubles
Il y a un gros requin-squelette qui nage dans les parages. Trouvez une coquille et approchez-vous de lui. Frappez-le avec celle-ci, il va faire intervenir des petits poissons qui agissent comme des missiles à tête chercheuse. Ignorez-les, trouvez une autre coquille, puis répétez cette opération jusqu'à ce que le poisson explose, laissant derrière-lui l'étoile.

Usine de créatures

Etoile 1 - Poulpoboss sur la planète de lave
Vous allez atterrir près d'un anneau étoile enfermé dans une cage. Cela signifie qu'il vous faut trouver un boulet à tête chercheuse pour l'attirer vers celle-ci et la détruire. Après avoir utilisé l'anneau étoile, vous vous trouverez sur des plates-formes vertes qui s'enfoncent dans la lave dès que vous posez le pied dessus. Prenez donc soin de rester sur les plates-formes solides (récupérez le champignon), et attendez jusqu'à ce que l'ennemi à la fin du parcours vous lance une noix de coco. Retournez-lui son projectile pour faire apparaître un anneau étoile. Vous allez à nouveau devoir mener un combat assez simple contre un boss. Les plates-formes vont une fois de plus s'effondrer, mais le boss n'est pas différent des autres affrontés précédemment. Vous devez renvoyer la noix de coco tout en restant mobile de manière à ne pas toucher la lave. L'étoile sera bientôt à vous.

Rivière de sable (Goinfre Luma)

Une fois que vous avez obtenu au moins 50 étoiles, allez nourrir le Luma apparu à l'extérieur de la salle des machines en lui donnant 1000 fragments d'étoiles. Il va alors se transformer en une nouvelle galaxie.

Etoile 1 - Champignon au choix
À partir du début, utilisez l'anneau étoile et prenez la direction des plates-formes mobiles. Il est plus facile de jouer en étant Mario fantôme, donc récupérez le pouvoir et rejoignez l'autre côté de la pièce en évitant la lumière et les autres Boos. À la fin, utilisez l'anneau étoile. Attrapez ensuite l'étoile arc-en-ciel si vous le souhaitez, puis il vous faudra rejoindre la lune en effectuant des sauts en longueur. Vous trouverez l'étoile au sommet de celle-ci.

GRENIER

Grotte du donjon

Etoile 1 - La sorcière du vaisseau fantôme
À partir de là où vous débutez, entrez dans le canon, puis visez la planète avec de nombreux ennemis. Attrapez l'étoile arc-en-ciel sur votre route et éliminez-les. Après avoir obtenu la fleur de feu, retournez à la plage et ouvrez la porte en allumant les deux torches. Entrez dans le passage et sautez dans l'eau. Vous devez nager plus bas et trouver une porte fermée. Frappez le levier pour l'ouvrir. Nagez au travers puis montez. Il y a un nouveau levier ici. Frappez-le donc. Maintenant, vous pouvez aller plus haut pour vous trouver face à un bateau. Entrez dedans pour combattre un boss. Il s'agit d'un gros Magi-Koopa qu'il faudra frapper avec deux carapaces vertes (à attraper en tournoyant lorsqu'il vous en envoie). Grimpez au pilier pour le suivre et le frapper deux fois encore pour obtenir l'étoile.

Etoile 2 - Balade aérienne avec les canons à eau
Il vous faut récupérer une fleur de feu une fois encore, de la même manière que pour l'étoile 1 (libérez le canon en éliminant la taupe). Après l'avoir obtenu, vous devez allumer les trois torches près de la porte (ouverte). Ceci aura pour effet de faire apparaître une fleur de glace. Attrapez-la et utilisez-la pour franchir le lac et sauter sur le pilier. Allez en hauteur, puis à gauche et trouvez le point d'interrogation. Cela va changer la plate-forme en cinq anneaux étoiles. Utilisez-les, allez à droite pour pénétrer dans un tuyau (vie à récupérer, en sachant que le point d'interrogation du haut permet de changer les briques en fragments d'étoiles), puis prenez à gauche pour le chemin principal. Après avoir atteint le sommet (une barrière de feu tourne au centre de cet endroit), pénétrez dans une bulle envoyée par le canon, de manière à ce que vous atteigniez bientôt une autre planète. Ici, frappez juste les trois bûches et laissez-vous transporter par une bulle pour continuer. Au niveau de la dernière planète, vous devez frapper le sol lorsque ces balles passent au-dessus de vous, tout en évitant les lasers. Ceci fait grossir un melon. Après avoir eu les trois balles, le melon va détruire la planète et l'étoile va apparaître.

Etoile 3 - Dans le sillage de Paulo : le lac souterrain
Rejoignez le lac pour trouver Paulo. Suivez-le et passez à travers les huit anneaux pour récupérer l'étoile.

Etoile 4 - Comète blanche : La sorcière du vaisseau fantôme (pas de seconde chance)
Battez le Magi-Koopa comme lors de l'étoile 1, mais avec seulement 1 point de vie.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la grotte du donjon
N'oubliez aucune pièce violette ici si vous souhaitez remporter l'étoile... Fouillez dans l'eau, sur les rebords de la caverne, en prenant soin de repérer les ombres de certaines pièces en hauteur, puis occupez-vous de rafler toutes celles qui se trouvent sur et autour du navire (deux pièces sont placées en haut du mât situé à proximité du pilier orange).

Etoile 6 - La chambre secrète des Boo
Recommencez le niveau de l'étoile 1, puis rejoignez les profondeurs du lac (après avoir rouvert les portes en enflammant les torches, grâce à la fleur de feu trouvable sur l'autre planète). Vous apercevez la partie d'une épave entourée de mines. Allez récupérer une coquille verte non loin de là pour la jeter contre une des mines. Ceci va révéler un anneau étoile à utiliser. Une fois dans le nouveau secteur, commencez par vous servir des barres pour atteindre la flèche de gravité en vous balançant. Tournoyez contre celle-ci pour changer la gravité, puis utilisez cette fois le trampoline pour la toucher à nouveau. Utilisez ensuite le trampoline et la bulle pour atteindre une troisième fois la flèche, puis vous pourrez briser un bloc de glace qui laissera passer la lumière. Laissez le Boo se faire prendre par celle-ci pour libérer l'étoile. Utilisez une dernière fois la flèche gravitationnelle pour la récupérer.

Flotte armée

Etoile 1 - Lasers en pagaille
Gagnez les hauteurs sans vous faire toucher par les lasers. Au sommet, rebondissez sur l'ennemi pour atteindre l'anneau étoile. Lorsque vous atterrissez sur la planète suivante, éliminez le comité d'accueil (en tournoyant, puis en leur sautant dessus) pour entrer dans le tuyau. Allez ensuite sur le côté droit et attendez que les murs se rapprochent. Effectuez des sauts muraux et prenez à droite. Changez la gravité en agissant sur la flèche, puis allez en haut et à droite. Changez la gravité une fois encore, puis ayez le bon timing pour effectuer un saut sur le trampoline (avec votre arrière-train) à droite, de manière à atteindre un premier socle violet qui vous fera rebondir et tournoyer.
Sautez sur le prochain et entrez dans le tuyau. Une toupie va apparaître. Sautez dessus pour gagner en hauteur. Répétez ceci jusqu'à ce que vous soyez au sommet. Sautez de mur en mur et utilisez l'anneau étoile pour quitter les

lieux. Évitez les lasers une fois encore et trouvez l'anneau étoile. Vous devez trouver la cage. Utilisez un boulet à tête chercheuse pour la détruire, ce qui inondera le niveau. Montez sur les plates-formes et celles des lasers pour suivre le parcours et récupérer l'étoile en évitant les obstacles.

Etoile 2 - Tir de barrage
À partir du début, sautez sur les boulons et courez vers la gauche pour les faire se rapprocher de la plate-forme. Une fois ceci effectué, sautez sur cette dernière. Évitez les Chomps et marchez sur toutes les dalles pour vous débarrasser des lasers. Faites la même chose une fois de plus pour éliminer les Chomps et les lasers. Allez vers les boulons une fois encore et faites route vers le pont. Éliminez les deux monstres en leur renvoyant les noix de coco et utilisez l'anneau étoile. Rejoignez la prochaine plate-forme et elle commencera à bouger. Maintenant vous devez éviter les ennemis, les lasers et les boulets, tout en vous déplaçant de plate-forme en plate-forme. À la fin, sautez sur l'ennemi violet qui envoie les ondes pour obtenir l'étoile.

Etoile 3 - La revanche du clan Begoman
Sautez sur la toupie pour atteindre l'anneau étoile. À la prochaine planète, vous devrez tournoyer contre les toupies pour leur faire toucher les lasers et libérer ainsi le Luma. Il se changera en anneau étoile. Sur la prochaine planète, il faut frapper le bouton dans le but de faire apparaître cinq morceaux bleus. Vous aurez besoin de la toupie pour atteindre l'un d'eux. Après les avoir obtenus, utilisez les étoiles bleues pour atteindre l'anneau étoile. Ici, vous devez vous guider à travers un champ de mines et de boulets (visitez l'autre côté du suppositoire sur lequel vous commencez, pour trouver un champignon). À la fin, vous trouverez un anneau étoile. Vous devrez ensuite éviter un grand nombre d'ondes de choc, jusqu'à atteindre l'anneau étoile. Vous allez rencontrer un boss que vous avez déjà vu, de l'autre côté de la planète. Frappez simplement les toupies contre les lasers, et quand le boss se déplacera, sautez-lui dessus pour ensuite l'envoyer à son tour dans les lasers. En effectuant ceci trois fois, vous remporterez l'étoile.

Etoile 4 - Comète rouge : La revanche du clan Begoman (contre-la-montre)
Vous avez 6 minutes pour répéter le niveau précédent. C'est plus qu'il n'en faut, du moment que vous restez vigilant durant la traversée du champ de mines.

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la flotte armée
Et voici un de ces sympathiques parcours sur plates-formes mobiles où vous devrez récupérer 100 pièces en évitant les obstacles et projectiles, tout en changeant de gravité... Pas de panique s'il vous semble avoir oublié une pièce une fois arrivé à 99, l'anneau étoile vous fera toucher automatiquement la dernière pièce durant votre envol.

Etoile 6 - La décharge de la flotte spatiale
Rejoignez l'autre côté de la planète sur laquelle vous aviez atterri lorsque vous avez commencé le niveau de l'étoile 3. Entrez dans le tuyau et parlez au robot. Vous devez envoyer les bombes au niveau des ordures pour éliminer tout ceci en 30 secondes. Bon courage, vous avez autant de chances que vous le souhaitez.

Gerbe infernale

Etoile 1 - Course dans la marmite infernale
Tracez votre route vers l'autre côté du niveau en sautant sur les plates-formes. Quand vous avez atteint la fin, il vous faut effectuer des sauts muraux en ayant le bon timing, de sorte à ne pas vous faire toucher par la vapeur et vous devrez appuyer sur la dalle en pierre pour faire descendre la plate-forme entière. Négociez vos sauts une fois de plus pour à nouveau effectuer des sauts muraux vers des blocs colorés. Partez à droite et utilisez l'anneau étoile. Vous allez immédiatement tomber dans d'autres anneaux, donc continuez de vous lancer ça jusqu'à ce que vous atterrissiez sans danger. Sautez vers la planète supérieure et tirez-vous vers le prochain anneau étoile en utilisant les étoiles bleues. Vous devrez utiliser un anneau étoile une fois encore, avant d'atteindre une planète où vous aurez besoin de trouver cinq morceaux d'étoiles. Après les avoir rassemblés, lancez-vous. Peu après votre atterrissage, le pilier va commencer à s'enfoncer. Tournez autour en évitant les ennemis jusqu'à ce que vous atteigniez un bouton en pierre. Frappez-le pour faire tomber la plate-forme. Une fois ceci fait, vous pouvez effectuer des sauts muraux vers le haut pour finalement continuer et atteindre l'étoile.

Etoile 2 - L'inévitable pluie de météorites
Progressez après les gros piliers de lave qui gisent à tout moment et attendez au niveau des deux torches. Un ennemi

de feu va bientôt faire son apparition, ce qui vous permettra d'avoir les deux torches allumées si vous le faite venir vers vous. Ceci va alors faire apparaître l'anneau étoile à emprunter. Sur la planète suivante, passez les deux Twomps, puis cachez-vous dans le trou avec la vie pour attendre que le troisième Twomp vous ouvre le passage. Rejoignez ensuite l'autre côté pour trouver l'anneau étoile. Sur cette planète il vous faudra récupérer cinq morceaux. L'un est caché dans la boîte, et vous n'aurez pas de problème pour trouver les autres. Utilisez alors l'anneau étoile pour quitter la planète. Ici, vous devrez rejoindre l'autre côté de la planète en guidant un boulet pour qu'il aille exploser une cage, mais sans se faire toucher au préalable par un ennemi ou un mur. C'est difficile, mais possible. Utilisez l'anneau étoile lorsque vous réussissez. Il vous faudra ensuite effectuer à nouveau une partie de " Monkey-ball-like ", avec toutefois plus de difficultés que précédemment. Il est conseillé d'aller tout droit, à pleine vitesse. À partir du début, foncez sur la vie que vous apercevez, puis faites une pause (vous ne pouvez pas sauter une fois de plus, vous perdez de la vitesse). Revenez un peu en arrière et foncez tout droit à nouveau. Maintenant combinez les accélérations et les freinages dans la prochaine partie jusqu'à ce que vous atteigniez la plate-forme avant le but final. Ici, utilisez la méthode précédente, comme lorsque vous aviez foncé sur la vie (foncez tout droit, sautez, pause, revenez un petit peu en arrière et foncez à nouveau). Enfin, récupérez l'étoile. Bon courage !!!

Etoile 3 - Dino Piranha sur la planète magmatique
Partez vers la gauche pour sauter sur les petites plates-formes carrées violettes et bientôt arriver face à un mur d'où s'échappe de la vapeur. Ayez le bon timing pour effectuer les sauts muraux et entrez dans le tuyau. Prenez l'anneau étoile pour rejoindre la prochaine planète. Eliminez tous les ennemis, pour finalement faire apparaître un nouvel anneau étoile. Sur cette nouvelle planète, il vous faut courir vers l'anneau étoile, tout en évitant les boules de feu. À la prochaine planète, vous devrez collecter cinq morceaux d'étoiles. Ce n'est pas difficile du moment que vous gardez votre calme. Prenez ensuite l'anneau étoile apparu. Dirigez-vous sur la dernière plate-forme (un Luma vous vend des objets) et prenez de préférence le champignon. Une fois ceci fait, lancez-vous vers la dernière destination. Vous allez devoir régler son compte à un boss en le frappant au moment où il n'est pas enflammé. Apprenez à temporiser vos attaques pour obtenir finalement l'étoile.

Etoile 4 - Comète blanche : Course dans la marmite infernale (pas de seconde chance)
Vous devrez refaire tout le niveau de l'étoile 1 avec un seul point de vie ! La difficulté pourrait être assez corsée ici... Patience est mère de vertu mes chers petits...

Etoile 5 - Comète violette : Les pièces violettes de la gerbe infernale
100 pièces sont à trouver dans ce niveau. Commencez par récupérer celles du premier secteur, puis sachez que vous pourrez obtenir les pièces situées sous les grilles en vous tenant dessus afin qu'elles s'enfoncent quelque peu dans la lave. N'oubliez pas la pièce en hauteur, au bout de la dernière grille, puis celle située à son pied. Une fois arrivé aux 5 premiers jets de vapeur, vous devriez avoir obtenu 53 pièces. Poursuivez dans le niveau, sans oublier aucun secteur et en récupérant quelques pièces dans et autour du volcan, puis vous obtiendrez votre étoile.

Etoile 6 - Marées magmatiques
Retournez dans le niveau de l'étoile 1. Il va vous falloir récolter un maximum de morceaux d'étoiles. Utilisez le premier anneau étoile après les pavés de couleur, puis le second, et arrivé au sommet du volcan, n'utilisez pas le troisième, afin de vous laisser tomber à l'intérieur. Là, écrasez l'interrupteur, et récupérez les morceaux d'étoiles apparus, avant que la lave ne recouvre tout. Remontez en utilisant l'anneau étoile avant de vous faire rôtir, puis lancez-vous à travers l'anneau au sommet du volcan. Durant le vol, grappillez un maximum de morceaux d'étoiles, car il va vous falloir nourrir le Luma au niveau de ces 3 petites planètes rondes avec pas moins de 80 morceaux. Utilisez l'anneau étoile apparu, pour atterrir sur une surface recouverte de lave, avec seulement certains points constamment émergés. Profitez du moment où la lave est basse pour parcourir le secteur en trouvant les 5 étoiles argentées, puis après les avoir rassemblées, vous pourrez aller chercher votre étoile.

Cercles mystérieux

Etoile 1 - Chemin de traverse pour l'hyperespace
La chose principale que vous devez faire ici et de rester sous la lumière. La partie la plus difficile sera quand vous obtenez le pouvoir de Mario ressort. Il est conseillé de rester le plus près du sol en limitant les sauts car il n'est pas très difficile de tomber. Après avoir utilisé l'anneau étoile, entrez dans le tuyau et vous devrez bientôt naviguer à travers un

chemin obscur jusqu'à ce que vous atteigniez l'étoile. Déplacez-vous lentement en gardant patience. Cela n'est pas difficile, à moins que vous ne vouliez aller trop vite. L'étoile vous attend à la fin.

Capsule neigeuse (Goinfre Luma)

Allez trouver le goinfre à l'entrée du grenier, puis vous pourrez rejoindre cette planète après lui avoir donné 1600 fragments d'étoiles.

Etoile 1 - Le défi des lapins des neiges
Commencez par ouvrir le coffre grâce à la carapace située au-dessous pour utiliser l'anneau apparu. Trois lapins vont vous proposer de jouer à chat. Dès le début du défi, commencez par trouver les 5 dalles à faire changer de couleur, afin de faire apparaître une fleur de feu. Faites fondre les bonhommes de neige pour trouver un premier lapin, ainsi qu'une carapace qui vous permettra d'aller ouvrir le coffre contenant un autre lapin. Le troisième lapin se trouve dans un des trous que vous pouvez voir sur le sol par endroits. Vous n'avez qu'à marcher sur le bon pour le faire sortir. Ah oui... chose importante, il vous reste à attraper les lapins maintenant !^^

COMBAT FINAL

Usine galactique

Après avoir obtenu 60 étoiles, vous aurez la possibilité d'aller visiter le repaire de Bowser. Si vous y allez en ayant obtenu les 120 étoiles, vous pourrez débloquer Luigi.

Etoile 1 - Qui détient la clé du destin de l'univers ?
Placez-vous dans la lumière sur les murs. Vous serez alors attiré vers ces derniers. Utilisez les points lumineux pour atteindre le sommet de la tour. À partir de là, entrez dans le rayon de lumière pour rejoindre la prochaine planète. Plusieurs plates-formes vont tomber dès que vous atterrirez dessus. Continuez de vous déplacer et rejoignez le prochain rayon. Vous allez atterrir sur des blocs de glace. Le problème est qu'ils disparaissent après un court instant. Ignorez la vie et rejoignez le prochain rayon de lumière. Tout en naviguant au-dessus d'objets mobiles, vous devrez également éviter le feu. Au bout, vous trouverez le prochain rayon de lumière. Dans ce nouveau secteur, vous devrez effectuer des sauts muraux, éviter le feu et prendre garde à la gravité tout en vous frayant un chemin jusqu'au prochain rayon. Ensuite, il vous faudra éviter les boulets à tête chercheuse et les Twomps, tout en sautant de plate-forme en plate-forme. Utilisez l'anneau étoile à la fin pour rejoindre Bowser. Sur votre route, en haut des escaliers, attrapez le champignon et la vie pour être prêt au combat. Vous commencez sur une planète avec aucun panneau vitré, mais Bowser a la capacité de se changer en rocher. Tournoyez contre lui sur le côté pour le faire rouler. Frappez-le une fois encore et vous allez le blesser. Effectuez la manipulation deux fois pour rejoindre la planète suivante. Ici, il lancera des boules de feu et roulera autour de la planète dans sa carapace, le rendant invincible. Il vous faudra tournoyer contre une plante verte pour qu'elle le percute. Frappez-le une fois encore pour le blesser. Effectuez ceci deux fois et vous allez encore rejoindre une autre planète. Maintenant, blessez-le deux fois de plus en le faisant atterrir sur les hublots, puis en le touchant de la même manière que lors des combats précédents pour mettre un terme au combat. Revenez ici avec 120 étoiles pour débloquer Luigi.

EPREUVES DES ETOILES VERTES

Après avoir obtenu les trois étoiles vertes du jeu, un anneau étoile vert apparaîtra à l'observatoire, vous menant sur une planète où se trouvent trois Lumas verts, vous proposant chacun un défi avec une étoile à la clé !

Epreuve de la bulle

Etoile 1 : Voyage en bulle survoltée
Vous devrez dans un premier temps récupérer 5 morceaux d'étoiles en effectuant un parcours dans une bulle (un morceau par tuyau), puis après avoir fait apparaître l'anneau étoile, un nouveau parcours un peu plus corsé vous attendra, où vous devrez éviter boulets à tête chercheuse et mines jusqu'à l'étoile. Pour la première partie, prenez votre temps et vous n'aurez pas trop de difficulté à rassembler les 5 morceaux. Pour la deuxième partie en revanche, tâchez

de vous dépêcher afin de semer les boulets !

Epreuve de la boule

Etoile 1 : Roule, roule, boule étoilée !
Quel beau parcours que voilà ! Vous devez rouler jusqu'à devoir sauter contre 4 blocs de pierre, puis contre le pont, pour détruire un nouveau bloc et rejoindre le prochain secteur. Poursuivez le long du tracé, puis dans la dernière ligne droite, utilisez le dernier bloc qui se déplace autour de la poutre pour monter dessus par le côté gauche et ainsi atteindre le drapeau de fin de niveau, un peu plus en hauteur.

Epreuve de surf

Etoile 1 : Vagues à l'âme
Effectuez une course contre-la-montre sur une raie. Vous devez obtenir un temps inférieur à 3 minutes pour remporter l'étoile. Avant d'aller la récupérer sur le podium, repartez plutôt sur la plate-forme de droite pour utiliser l'anneau étoile et ainsi récupérer un grand nombre de morceaux d'étoiles en vous laissant guider !

COMPTEUR DE MORTS

Après avoir débloqué la galaxie finale et après avoir trouvé la 121ème étoile avec les deux personnages (voir astuces Galaxie Finale et 121ème étoile), une nouvelle indication apparaîtra sur votre fichier de sauvegarde. Il s'agit du compteur de morts qui indique combien de vies vous avez perdu durant toute la durée du jeu.

Super Mario Galaxy 2

© Nintendo 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHARGE CIBLÉE

Après un saut, agitez la Wiimote pour tournoyer en l'air puis appuyez sur Z pour faire une charge qui ciblera automatiquement l'ennemi le plus proche.

PASTÈQUES

Rassemblez 9999 fragments d'étoiles (vous devez les avoir sur vous) pour que toutes les noix de coco soient remplacées par des pastèques.

LES OBJETS DU TOAD BANQUIER

Le petit Toad qui emmagasine vos fragments d'étoile sera paré de nouveaux objets en fonction du nombre de fragments que vous lui confiez.

Les lunettes

Déposez 1000 fragments d'étoile.

La lance et le bouclier

Déposez 2000 fragments d'étoile.

La pioche

Déposez 4000 fragments d'étoile.

Le Toad plongeur

Déposez 6000 fragments d'étoile.

Le Toad explorateur

Déposez 8000 fragments d'étoile.

Débloquer la Galaxie des Virtuoses

Déposez 9999 fragments d'étoile et récupérez 240 étoiles pour débloquer la Galaxie des Virtuoses.

LE DÉFI DE L'ÉTOILE VERTE

Récupérez les 120 étoiles et battez Bowser, vous aurez alors droit à une nouvelle cinématique avec Harmony qui lira une histoire concernant l'étoile verte à ses "enfants". Des comètes vertes apparaîtront alors dans toutes les galaxies.

INCARNER LUIGI DANS N'IMPORTE QUEL NIVEAU

Battez Bowser pour la première fois dans la Fabrique de Galaxies de Bowser, allez ensuite rendre visite au Toad facteur. Celui-ci vous remettra un message. Cherchez le L sur le vaisseau spatial, entrez dans la pièce et vous pourrez choisir Luigi pour tous les niveaux du jeu.

LE COMPTEUR DES MORTS

Récupérez toutes les étoiles, y compris les étoiles vertes et celles qui se trouve dans la Galaxie des Virtuoses, pour voir apparaître sur votre sauvegarde un compteur qui vous indiquera le nombre de fois que vous êtes mort durant l'aventure.

LA GALAXIE DES VIRTUOSES

Donnez 9999 fragments d'étoiles au Toad banquier et trouvez les 240 étoiles du jeu, c'est à dire les étoiles classiques, celles qui sont liées aux comètes et les étoiles vertes, afin de débloquer un passage dans le monde S vers la Galaxie des Virtuoses où se trouvent les 2 dernières étoiles du jeu.

ASTUCES DU MODE COOP

Lorsque vous utilisez une deuxième Wiimote pour jouer en coop, augmentez le volume du haut-parleur de la Wiimote et appuyez sur + pour applaudir le joueur 1, ou sur - pour le siffler.

FRAGMENTS D'ÉTOILES À GOGO

Rendez-vous dans le niveau "Mers de Lave" et choisissez l'étoile "Pierre de Flipper". Allez jusqu'au checkpoint et lancez-vous dans le parcours d'obstacles en fracassant un maximum de pierres précieuses pour libérer un grand nombre de fragments d'étoiles. N'oubliez pas non plus de récupérer le 1Up au passage. Laissez-vous tomber dans le vide juste avant d'atteindre l'étoile. Contrairement aux pièces, les fragments d'étoiles ne sont pas perdus lorsque vous recommencez. Vous pouvez donc refaire le parcours à partir du checkpoint autant de fois que vous voulez pour empocher rapidement plusieurs milliers de fragments d'étoiles.

PIÈCES À GOGO

Rendez-vous dans un niveau où se trouve un écran plasmastuce et lancez la vidéo d'aide de jeu. Quand elle se terminera, toutes les pièces du niveau seront revenues, vous permettant de les collecter à nouveau. Vous pouvez lancer la vidéo autant de fois que vous voulez pour cumuler un maximum de pièces. Un bon endroit pour réaliser cette astuce est la Terrasse des Rigolonimbus (La Disparition du Capitaine).

SOLUTION COMPLÈTE

Monde 1

Introduction

Note : Les étoiles vertes sont indiquées au fur et à mesure dans cette solution, mais elles n'apparaîtront dans le jeu qu'une fois que vous aurez battu Bowser après avoir obtenu 120 étoiles. Dans la majeure partie des cas, il est fortement conseillé de jouer avec Luigi pour les récupérer car il saute plus haut que Mario.

Mario décide de participer aux festivités du royaume champignon. Avancez, en suivant les indications de base, et ramassez les étoiles et les pièces en chemin. Comme à chaque fois, la princesse Peach est kidnappée par le méchant Bowser et vous devez partir à sa recherche.

Station stellaire

Frictions avec un fripon

Avancez à droite pour ramasser les pièces et marchez entre les fleurs pour en découvrir d'autres. Entrez ensuite dans le tuyau orange. Prenez le champignon vert 1UP qui se trouve dans la cage et repassez par le tuyau.

Passez ensuite par le tuyau vert. Ecrasez les Goombas ou repoussez-les en tournoyant. Montez sur la petite colline et libérez l'étoile Luma. Tournoyez ensuite pour sauter dans le super anneau étoile. Dans la nouvelle zone, éliminez vos ennemis et montez sur les plates-formes jaunes pour atteindre le champignon 1UP. Continuez de monter à droite et passez par le drapeau du check point.

Prenez ensuite la pièce surprise pour faire apparaitre des notes de musique. Touchez ces notes avant qu'elles ne disparaissent pour gagner trois champignons 1UP. Avancez ensuite en bas à droite et montez dans le téléporteur pour atteindre un niveau bonus. Prenez l'étoile arc en ciel et éliminez tous les ennemis avant la fin du temps imparti pour gagner à nouveau trois champignons 1UP. De retour dans la zone précédente, montez à gauche et utilisez le super anneau étoile qui vous catapulte dans une nouvelle zone.

Sautez sur la petite planète et utilisez le super anneau étoile pour rejoindre la zone suivante.

Passez par le check point, éliminez les ennemis et arrêtez-vous devant la première plateforme grise qui tourne. Sautez dessus et restez au centre pour faire le tour de la zone et prendre un champignon 1UP. Sautez ensuite à droite et allez vers la deuxième plateforme grise tournante. Montez dessus, restez au centre pour prendre votre première médaille comète. Sautez ensuite à droite et suivez le Luma qui vous indique le chemin jusqu'à l'anneau. Dans la zone suivante, passez par le check point, éliminez les ennemis et prenez l'anneau de soin. Allez ensuite sur l'autre coté de la plateforme et prenez le champignon 1UP dissimulé derrière la plateforme. Passez ensuite dans l'anneau pour rencontrer le boss du niveau.

Ce boss est un bébé plante piranha fraichement sorti de son oeuf. Il fonce sur vous et vous saute dessus en essayant de vous écraser. Vous devez alors éviter ses charges tout en passant derrière lui pour attaquer son postérieur. Répétez l'action une deuxième fois pour détruire la coquille de votre ennemi. Poursuivez-le et attaquez son derrière.

Pour la deuxième partie du combat, l'ennemi garde la même tactique en ajoutant un deuxième saut tout de suite après le premier. Evitez comme d'habitude ses attaques et frappez-le par derrière jusqu'à détruire sa coquille. Poursuivez-le encore une fois et attaquez son postérieur pour le mettre KO une fois pour toutes. Vous obtiendrez une super étoile comme récompense.

Après la cinématique et la construction du vaisseau de Mario, dirigez-vous vers la station stellaire.

Etoile verte 1

Rendez-vous sur le toit du premier bâtiment et regardez sur le bord pour trouver cette étoile verte. Lâchez-vous dessus.

Etoile verte 2

Ne prenez pas l'étoile qui vous projette dans les airs. Regardez derrière la barrière qui se trouve juste derrière et sautez sur l'étoile verte.

A l'assaut de la station stellaire

Lancez les ballons verts sur les chiens pour les éliminer ensuite passez dans le tuyau vert. Utilisez encore une fois les ballons verts pour éliminer les chiens et retrouver la clé de la prison du Luma. Utilisez ces mêmes ballons verts pour détruire les coffres.

Allez vers le Luma qui se transforme en anneau et vous catapulte vers la zone suivante. Avancez à gauche en évitant les balles et passez par la trappe où se trouve le check point. Laissez-vous tomber ensuite dans le vide pour ramasser le champignon 1UP et quelques fragments d'étoiles. Une fois de retour près du check point, laissez-vous tomber encore une fois et décalez-vous à droite pour atterrir dans une nouvelle plateforme. Avancez alors à droite pour atteindre les trois plates-formes tournantes.

Rejoignez la troisième et avant de sauter dans l'anneau, sautez vers le champignon 1UP ensuite sur le téléporteur pour atteindre un niveau bonus.
Passez enfin par le téléporteur.

Dans la nouvelle zone, passez sur les plates-formes réversibles pour les tourner toutes et faire apparaitre le chemin. Prenez le champignon 1UP qui se trouve à gauche et continuez votre route. Vous devez encore une fois passer sur les plates-formes réversibles pour faire apparaitre l'anneau étoile. Cette fois, vous serez poursuivi par des clones chaotiques, vous devez donc être rapide pour qu'ils ne puissent pas vous rattraper. Passez ensuite dans l'anneau pour atteindre une nouvelle zone.

Avancez en évitant les balles jusqu'à la super étoile emprisonnée et allez à gauche sur le seul chemin disponible. Sautez pour éviter le vide et, une fois au fond, grimpez au poteau pour sauter sur la dénivellation située à gauche. Utilisez le ballon vert pour éliminer les plantes et prenez la clé qui libère la super étoile. Revenez alors vers cette étoile et prenez-la.

Etoile verte 3

Avancez jusqu'au socle de téléportation bleu et sautez au dessus pour attraper l'étoile verte.

Comète farceuse : Une éclosion précipitée (contre-la-montre)

Vous devez combattre à nouveau le dernier boss en l'éliminant avant la fin du temps imparti. Ne perdez pas de temps pendant le chemin vers le boss et passez dans le tuyau vert. Passez sur les chronos éparpillés sur la planète pour

gagner à chaque fois 10 secondes supplémentaires.

La tactique est la même, vous devez esquiver les attaque du boss ensuite passer dans son dos et frapper son derrière jusqu'à détruire la coquille qui protège son postérieur. Poursuivez-le ensuite et attaquez-le encore une fois.

Nid de Yoshi

A dos de Yoshi

Avancez en ramassant les pièces en chemin et montez avec la plateforme ressort. Avancez vers le magicien en évitant de marcher dans la boue et éliminez-le pour libérer Yoshi, allez vers l'oeuf de ce dernier et brisez-le pour le faire sortir.

Montez sur le dos de Yoshi et avancez en mangeant tout sur votre chemin. Allez vers la petite colline qui se trouve à gauche, mangez les fruits et sautez sur la plateforme ressort. Pédalez ensuite dans l'air avec Yoshi pour atteindre la médaille comète.

Avancez dans le champ de fruits et mangez-les. Utilisez ensuite le téléporteur pour aller au niveau bonus. Eliminez tous les ennemis pour récupérer des champignons 1UP. De retour à la galaxie, avancez vers le gros fruit. Utilisez la langue de Yoshi pour tirer le fruit et le transformer en un super anneau étoile. Empruntez cet anneau pour atteindre une nouvelle zone.

Passez par le check point et poussez le gros dé pour essayer de gagner une récompense. Libérez ensuite l'anneau et partez vers une autre zone. Montez les dénivellations jusqu'au sommet et visez la marguerite avec la langue de Yoshi pour vous balancer dans l'air et atteindre l'anneau suivant.

Restez sur le dos de Yoshi et sautez vers la plateforme d'en face. Sautez ensuite à gauche en éliminant les ennemis en chemin. Utilisez la langue de Yoshi pour tirer la plateforme et atteignez-la. Avancez à gauche et montez les dénivellations. Descendez du dos de Yoshi et utilisez le saut mural pour prendre les pièces. Utilisez ensuite la marguerite pour atteindre la plateforme en hauteur. Eliminez les araignées et sautez sur la plateforme mouvante. Tirez ensuite la plateforme avec la langue de Yoshi pour atteindre le champignon 1UP.

Utilisez la marguerite pour monter sur la plateforme mouvante et sautez ensuite à gauche. Utilisez les marguerites pour atteindre l'étoile emprisonnée et libérez-la. Utilisez alors les marguerites pour atteindre cette étoile et la prendre.

Etoile verte 1

Planez avec Yoshi jusqu'à l'étoile qui se trouve au dessus de la colline où vous avez trouvé la médaille comète. Vous aurez besoin de vous éjecter de Yoshi pour atteindre sa hauteur.

Etoile verte 2

Approchez-vous du premier fruit de lumière et sautez dans le vide en planant avec Yoshi pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 3

Faites route jusqu'à l'endroit où se trouvait la super étoile et attrapez les fleurs avec la langue de Yoshi pour vous projeter vers l'étoile verte. Vous aurez besoin de vous éjecter de Yoshi pour atteindre sa hauteur.

Des Hériss qui Hérissent

Montez sur le dos de Yoshi et grimpez la dénivellation. Avancez et utilisez la langue de votre ami pour étourdir un Hériss rouge pour que Yoshi l'avale.

Ensuite lancez ce Hériss sur l'une des prisons de verre pour la détruire et récupérer son contenu. Libérez aussi le

téléporteur et allez vers le niveau bonus. Prenez ensuite à droite pour libérer le champignon 1UP et prenez-le. Revenez à gauche et détruisez la prison de l'anneau pour qu'il vous transporte vers une nouvelle zone.

Passez par le check point et avancez vers les trois prisons. Montez sur la dénivellation située à droite et avalez des Hériss pour les lancer sur les prisons.

Vous libérerez alors un anneau. Passez par cet anneau et, une fois dans les airs, faites une déviation par l'anneau pour atteindre une zone contenant un champignon 1UP et un autre bonus de soin. Passez ensuite par l'anneau pour terminer votre voyage.

Tirez la plateforme située à gauche et montez dessus pour prendre le champignon et atteindre la zone suivante avant qu'elle ne se replie. Tirez ensuite la plateforme située à droite et rapidement, avalez le Hériss et montez sur la plateforme avant qu'elle ne se replie. Utilisez le Hériss pour détruire la prison et libérer l'anneau. Passez par ce dernier pour atteindre la dernière plateforme de cette zone.

Passez par le check point avant de monter vers la plateforme du boss. Ce boss se trouve sur un nuage et vous lance des Hériss dessus.

Attrapez-en un et attendez que le boss se déplace pour tirer une autre salve d'Hériss pour lui lancer celui précédemment attrapé. Une fois touché, le boss avance avec son nuage et lance des éclairs sur la plateforme. Evitez son passage et positionnez-vous en face de lui pour récupérer un Hériss. Répétez alors l'action deux autres fois pour le battre et récupérer une étoile.

Comète farceuse : Le champ des Hériss

Avancez dans le champ et prenez l'étoile arc en ciel qui vous rend invincible pendant quelques instants. Vous devez éliminer les 30 Hériss avant la fin du temps.

Nettoyez la zone secteur par secteur pour ne pas faire des allers-retours. Ne marchez pas dans l'eau ou dans la boue pour ne pas perdre de temps et survolez-les en sautant.

Forage cosmique

Foropod et le foret

En allant vers cette galaxie, prenez le Luma en chemin et donnez-lui 300 fragments d'étoiles pour qu'il vous ouvre le chemin vers une autre galaxie ; la galaxie Dalles clic-clac.

Avancez sur la planète et récupérez le foret. Utilisez-le pour forer le sol de la planète et la traverser d'un coté à l'autre. Utilisez alors ce foret pour prendre le champignon 1UP. Creusez ensuite vers l'étoile qui se transforme en anneau. Passez par celui-ci pour atteindre une nouvelle zone.

Prenez le foret et creusez pour atteindre la face inférieure de la plateforme. Allez à droite et creusez pour vous retrouver sur le pilier de l'autre face de la plateforme. Sautez alors à droite pour prendre la médaille comète. Forez ensuite pour vous retrouver sur le pilier central de la face supérieure de la plateforme et passez dans l'anneau.

Passez par le check point et passez sur les plates-formes jaunes avant qu'elles ne disparaissent. Évitez les oignons tournoyants en chemin et utilisez le téléporteur qui se trouve à droite pour essayer de gagner le niveau bonus. Allez ensuite à gauche et prenez le champignon 1UP qui se trouve sur des plates-formes jaunes. Continuez à gauche et passez dans l'anneau.

Dans cette nouvelle zone, prenez un foret et transpercez le sol pour ramasser les pièces qui se trouvent à l'intérieur de la planète. Forez ensuite en direction de l'anneau pour rejoindre la brigade Toad. Passez par l'anneau suivant pour rejoindre la zone du boss.

Le boss est un robot qui est plus grand que la planète sur laquelle vous le combattez. Il emprisonne une étoile dans son ventre de verre. Restez toujours à l'opposée du boss et évitez ses pieds et les foreuses qu'il lance. Quand il s'arrête, forez sous son ventre pour atteindre la prison de verre et la transpercer. Vous avez besoin de trois coups pour détruire la vitre tout en évitant les foreuses et les pieds du boss. Allez ensuite vous emparer de l'étoile.

Etoile verte 1

A l'endroit où vous devez creuser avec le foret pour atteindre le sommet des monticules, faites le tour de la grille pour repérer l'étoile verte et lâchez-vous dessus.

Etoile verte 2

Dans la partie avec les dalles jaunes qui disparaissent, l'étoile se trouve juste à côté d'une grande étoile qui vous projette vers la suite du niveau. Pour l'attraper, vous devez faire un triple saut en prenant garde à ne pas toucher le sol au mauvais moment.

La fouille aux étoiles d'argent

Dès que vous descendez la dénivellation, des clones chaotiques vous poursuivent. Trouvez alors l'anneau et libérez-le de sa glace pour faire disparaitre les clones. Eliminez ensuite les plantes et utilisez leurs tiges pour atteindre la nouvelle zone contenant un téléporteur et un tuyau vert. Passez dans le téléporteur pour le niveau bonus ensuite entrez dans le tuyau vert. Ce niveau est un petit aperçu de ce qu'il vous attend pour trouver les étoiles d'argent.

Utilisez le foret pour creuser. Si vous touchez le bord de la structure, vous allez ricocher et revenir au point de départ. Creusez alors vers les bords inclinés pour ricocher vers la direction voulue.

Descendez ensuite au fond de la structure en évitant les boules électriques. Sortez enfin par le tuyau orange et sautez dans l'anneau pour atteindre le vaisseau de la brigade Toad. Passez par l'anneau suivant pour atteindre la plateforme qui abrite les étoiles d'argent.

Prenez le foret et la première étoile d'argent. Il vous en reste quatre autres à trouver. Evitez les foreuses et creusez dans le ventre de la plateforme pour récupérer les quatre autres étoiles. Ces cinq étoiles d'argent se rassemblent et forment une étoile d'or. Revenez alors à la surface et récupérez l'étoile.

Etoile verte 3

Vous atterrissez juste à côté de l'étoile en creusant avec le foret. Pour l'atteindre, vous devez vous faire toucher pour perdre le costume de foret, puis rebondir contre le mur après un salto.

Comète farceuse : Foropod et le foret (une seule chance)

Vous devez éliminer le boss du premier niveau à nouveau. Vous n'avez qu'un seul point de vie et aucune pièce ne se trouve sur la planète pour vous soigner. Evitez alors à tout prix d'être touché et commencez par éliminer les foreuses lancées par ce boss. Utilisez ensuite votre foret pour transpercer la planète et attaquer en même temps le ventre du boss qui abrite l'étoile. Répétez cette attaque jusqu'à l'élimination du boss.

Terrasse des Rigolonimbus

La disparition du capitaine

Allez derrière le grand arbre et entrez dans le tuyau pour trouver plein de pièces à récupérer avant qu'elles ne disparaissent puis revenez ensuite en surface. Avancez vers la plateforme contenant une fleure nuage pour vous transformer en Mario nuage. Vous pouvez alors créer trois nuages qui vous aident à atteindre les zones en hauteur. Commencez par utiliser ces nuages pour atteindre la dénivellation située à gauche.

Traversez ensuite le pont et sautez sur les nuages pour atteindre la plateforme suivante. Passez le check point et atteignez la zone suivante. Utilisez le saut mural pour atteindre l'anneau qui vous catapulte vers une autre zone. Les clones chaotiques vous poursuivent et vous devez collecter rapidement les fragments de l'anneau éparpillés sur la planète pour les faire disparaitre.

Allez ensuite vers les pièces qui se trouvent au dessus du plot. Prenez-les mais la médaille comète qui se trouve au dessus d'eux reste injoignable. Mettez-vous accroupi près du plot, exécutez un salto arrière et tournoyez au dernier moment pour atteindre cette médaille. Répétez cette action plusieurs fois jusqu'à réussir votre coup. Passez ensuite par l'anneau pour rejoindre une nouvelle zone.

Avancez et prenez la fleur nuage. Utilisez les nuages pour atteindre la zone en hauteur et récupérez le champignon 1UP en chemin. Avancez et utilisez la balançoire et les nuages pour atteindre la zone en hauteur. Parlez à Toad et utilisez les nuages pour atteindre le singe qui vous donnera l'étoile comme récompense pour avoir réussi à monter jusqu'à lui.

Etoile verte 1

L'étoile se trouve au dessus de votre tête, au tout début du niveau. Vous devez d'abord aller chercher un costume de nuage pour l'atteindre en créant des plates-formes après quelques saltos.

Etoile verte 2

Au premier checkpoint, faites des sauts en longueur dans le vide en créant des plates-formes nuageuses pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 3

L'étoile trône au sommet d'une colline, près de l'endroit où se trouve le singe. Vous pouvez l'atteindre en créant des plates-formes nuageuses.

Une pyramide vers les étoiles

Avancez et allez derrière l'arbre pour entrer dans le tuyau vert. Touchez la grande pièce pour en faire apparaitre des petites puis ramassez-les rapidement avant la fin du temps imparti. Sortez et utilisez les nuages pour monter au dessus de l'arbre puis utilisez l'anneau qui vous catapulte sur un grand nuage. Ramassez rapidement toutes les pièces avant qu'elles ne disparaissent. Si vous possédez 100 pièces, donnez-les au Luma qui se trouve sur le nuage pour faire naitre une nouvelle planète. S'il vous manque des pièces, revenez en bas et essayez d'en récolter dans les différents niveaux.

Empruntez ensuite l'anneau qui vous mène vers la nouvelle planète. Utilisez ensuite les nuages et les plates-formes pour monter vers le sommet. Prenez en chemin le champignon 1UP qui se trouve à droite. Montez ensuite jusqu'à l'étoile qui se trouve au sommet.

Du rififi sur les terrasses (défi)

Ce niveau n'est jouable qu'après avoir récolté la 15ème étoile. Le singe bleu Billy banane vous propose le premier défi de cette aventure. Vous devez battre son record et éliminer le plus d'ennemis possible.

Prenez alors le départ, allez vers l'arbre qui se trouve à l'extrémité (en bas de l'écran) et montez pour prendre les pièces. Descendez ensuite et allez sous le pont pour vous emparer du champignon 1UP. Sautez ensuite à la chaine sur les ennemis pour faire le maximum de combos. Suivez le parcours en éliminant les ennemis et essayez de ne pas vous attarder dans chaque zone. Pour exécuter parfaitement vos combos, tournoyez dans l'air pour tomber pile poil sur vos ennemis et les écraser. Récolter alors 10000 points avant la fin du temps imparti pour gagner ce défi et une étoile.

Dalle clic-clac

Saut tournoyant périlleux

Si vous n'avez pas encore débloqué cette galaxie donnez 300 fragments d'étoile récupérés avant la galaxie Forage cosmique à Luma pour qu'il vous ouvre le chemin vers la galaxie Dalles clic-clac.

Avancez vers le lapin bleu qui vous donnera quelques informations sur les dalles bleues et rouges. Quand vous tournoyez, les dalles rouges se retournent pour laisser place à celles bleues et vice versa. Passez la première partie des dalles sans encombre.

Passez à la deuxième partie et évitez les barrières électriques flottantes. Allez à droite pour prendre le champignon 1UP et continuez votre chemin. Passez le check point pour vous retrouver devant les dalles avec des chiens dessus. Tournez les dalles pour faire tomber les chiens et avancez à droite vers la médaille comète. Prenez-la et passez sur la dernière partie des dalles en évitant les barrières électriques. Prenez enfin l'étoile qui se trouve au bout du chemin.

Etoile verte 1

L'étoile est perchée au dessus des dalles rouges et bleues. Vous devez faire un triple saut pour l'attraper, en prenant garde où vous posez les pieds.

Etoile verte 2

Cette étoile se trouve au dessus des dalles rouges et bleues, à l'endroit où passent les Chomp. Faites un triple saut en partant au bon moment pour l'atteindre.

Comète farceuse : Pirouettes et pièces violettes

Vous devez refaire le niveau en ramassant les pièces violettes qui se trouvent sur les dalles avant la fin du temps imparti. Utilisez les sauts en longueur pour gagner du temps avant d'atteindre la zone avec les Whomp. Ne tardez pas sur ces dalles et essayez de ramasser plusieurs pièces à la fois avant de changer de dalles.

Cubes gravitationnels

Un parcours d'une certaine gravité

Avancez dans cette nouvelle zone et descendez vers le bouton rouge. Exécutez une charge au sol pour appuyer dessus et récupérer des pièces. Utilisez la fleur pour atteindre la zone suivante.

Evitez l'ennemi en chemin et actionnez l'interrupteur pour changer le sens de la gravité. Continuez à droite et passez sur la plateforme mouvante. Sautez près de la plante, attendez qu'elle essaye de vous écraser pour sauter sur sa tête et l'éliminer. Utilisez la tige de la fleur pour atteindre la zone suivante.

Glissez jusqu'en bas et passez par le check point. Sautez sur la première plateforme mouvante pour avoir la tête en bas et sautez ensuite sur la deuxième pour retrouver la gravité normale. Sautez ensuite sur la plateforme située à droite. Continuez au fond à droite pour activer l'interrupteur et changer le sens de la gravité. Utilisez alors la plateforme mouvante pour prendre le champignon 1UP et sautez sur la deuxième. Sautez ensuite sur la plateforme jaune et noire et avancez rapidement pour éviter le chien qui déboule derrière vous.

Restez à l'abri dans la petite fente qui se trouve à gauche du trou par lequel descendent les chiens. Passez ensuite les deux blocs pilons en les évitant et retrouvez la zone bleue et la gravité normale. Sautez alors sur le pilon et avant qu'il n'atteigne le sol, bondissez à gauche pour prendre la médaille comète. Revenez ensuite à la zone bleue.

Glissez jusqu'au check point et utilisez le saut mural pour atteindre la fleur feu. Vous devenez alors Mario de feu. Lancez des boules de feu sur les caisses pour débloquer le chemin et aussi sur vos ennemis. Utilisez le saut mural pour atteindre la zone rouge. Détruisez les caisses avec vos boules et rejoignez la zone bleue. Avancez encore à droite et

passez par le check point puis allez sur la plateforme verte. Eliminez les ennemis et passez par la plateforme mouvante.

Avancez à droite et avancez quand les pilons se retirent pour retrouver une zone multi-gravitationnelle. Dirigez Mario pendant qu'il flotte dans l'air pour qu'il prenne le champignon 1UP et l'étoile.

Etoile verte 1

Quand vous atteignez le sol vert et que la caméra se retrouve au dessus de vous, vous devez faire un saut en longueur en diagonale suivi d'une attaque tournoyante pour atteindre l'étoile en haut à gauche.

Etoile verte 2

Montez sur le dernier Thwomp d'une série de trois lorsque vous avez la tête en bas, et sautez vers la droite de l'écran pour attraper l'étoile. Vous pouvez rebondir sur le mur après un salto.

Plein feu sur les caisses

Avancez comme précédemment et descendez vers le bouton rouge. Exécutez une charge au sol pour appuyer dessus et récupérer des pièces. Utilisez la fleur pour atteindre la zone suivante. Evitez l'ennemi en chemin et actionnez l'interrupteur pour changer le sens de la gravité. Entrez cette fois par le tuyau vert. Prenez la fleur de feu et détruisez les caisses. Récupérez le champignon 1UP qui se trouve dan le coin bas à gauche et passez ensuite par le tuyau orange qui se trouve dan le coin opposé (en haut à droite).

Acceptez ensuite le défi de nettoyer la zone et de détruire les caisses avant la fin des 20 secondes. Au début de l'opération, restez sur place et détruisez les caisses qui se trouvent sur les quatre axes. Nettoyez ensuite la zone inférieure gauche et allez vous mettre devant la caisse qui se trouvent en bas à droite. Détruisez alors toutes la ligne de caisses et avancez vers celles qui restent en haut à gauche. Détruisez plusieurs caisses à la fois pour réussir la mission. Vous aurez une étoile comme récompense.

Manoir menaçant de Bowse jr

Les problèmes digestifs de Gargantulus

Avancez jusqu'à la plateforme verte en éliminant les ennemis et montez en évitant les flammes. Evitez le pilon et éliminez le magicien. Approchez-vous ensuite du pilon, restez sur la plateforme violette et exécutez un salto arrière pour atterrir au sommet du pilon. Sautez ensuite pour récupérer la médaille comète et reprenez votre chemin. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à gauche pour ouvrir la porte.

Avancez en évitant de tomber dans la lave et utilisez l'anneau. Dans la nouvelle zone, sautez d'une plateforme à l'autre en évitant les hélices de feu. Prenez le champignon de soin sur votre chemin avant de monter vers l'anneau qui vous amène devant le boss.

Bowser Jr. vous envoie Gargantulus, un dragon géant. Ce monstre essaye sans cesse de vous avaler. Courez alors sur la petite planète et évitez ses attaques. Quand il transperce la petite planète, ses bourrelets auront du mal à passer et le dragon restera coincé quelque temps. Profitez de cet instant pour attaquer chaque bourrelet qui coince. Quand le dragon vous repousse, prenez des pièces pour remplir votre jauge de santé et revenez à l'assaut sur les bourrelets du dragon jusqu'à les éclater tous. Vous gagnez une grande étoile après ce combat. Cette étoile vous propulsera vers un autre monde.

Etoile verte 1

L'étoile est perchée sur les créneaux, vous devez donc sauter sur le Thwomp pour monter jusque là à l'aide d'un saut en longueur, suivi d'une attaque tournoyante et d'un rebond. L'étoile vous attend au bout du parcours, sur la tour.

Etoile verte 2

Juste avant de vous retrouver dans la zone du boss, sautez vers la lave pour tomber directement sur l'étoile verte.

Comète farceuse : Un appétit Gargantulus (contre-la-montre)

Combattez le boss à nouveau mais, cette fois, vous devez le battre avant la fin du temps imparti. Vous devez alors rester près de ce boss et ne pas rater les trois premiers bourrelets. Pendant la deuxième phase du jeu évitez la tête du boss et explosez les trois autres bourrelets pour le neutraliser avant les deux minutes.

Monde 2

Scierie sidérale

Le casse-tête en bois

Allez au centre des deux cubes et effectuez une charge au sol pour descendre sur la plateforme d'en bas. Eliminez les deux chenilles et appuyez sur les quatre Bumpers rouges. Récoltez toutes les notes qui apparaissent pour gagner trois champignons 1UP. Utilisez ensuite l'anneau central pour atteindre la plateforme suivante.

Evitez les scies et allez sur la deuxième face de la plateforme. Sautez sur les plates-formes et effectuez des charges au sol pour les abaisser. Revenez à l'autre face de la plateforme et montez sur les plates-formes qui viennent d'apparaitre pour atteindre l'anneau et voler vers une autre zone.

Dans la nouvelle zone, avancez rapidement avant le découpage de la planche par les scies et sautez à gauche pour prendre la médaille comète. Revenez rapidement sur la planche principale pour ne pas tomber dans le vide. Continuez d'avancer et montez la dénivellation en prenant le champignon 1UP en chemin. Allez vers le bumper qui se trouve à gauche et appuyez dessus pour faire apparaitre un anneau. Dépêchez-vous de passer par cet anneau avant que le sol ne s'effondre.

Passez par le check point de la petite planète et utilisez l'anneau suivant. Vous atterrissez sur un casse tête géant pas très difficile à résoudre. Effectuez trois charges sur les trois pièces qui sont décalée pour remettre l'image du scarabée dans l'ordre.

Vous allez ensuite devoir combattre un scarabée. Sautez alors sur son dos et exécutez des charges au sol jusqu'à l'élimination de cet ennemi. Vous recevez alors une étoile comme récompense.

Etoile verte 1

L'étoile se trouve au dessus du bloc jaune, sur lequel vous devez monter à l'aide du tremplin. Vous devez vous décaler légèrement pour réussir à monter sur le bloc sans le détruire. Si vous êtes assez près du bloc, vous pourrez glisser contre lui et faire un rebond suivi d'une attaque tournoyante pour monter dessus. Une fois dessus, faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour attraper l'étoile.

Etoile verte 2

A l'endroit où les scies découpent la planche en bois, foncez pour pouvoir prendre appui sur la planche verticale avant qu'elle ne s'affaisse. Faites un salto, suivi d'un rebond et d'une attaque tournoyante.

Etoile verte 3

A l'endroit où les scies découpent les planches roses où évoluent quelques insectes, attendez que la dernière planche rose descende suffisamment pour vous retrouver juste en face de l'étoile.

Escarmouche et Skaraboss

Avancez dans ce niveau comme précédemment en ramassant les pièces et arrêtez-vous dans la plateforme où se trouve le Luma. Passez alors par le tuyau vert pour ramasser le maximum de pièces. Le Luma en demande 70 donc n'en ratez aucune. Donnez ces 70 pièces au Luma pour le transformer en une nouvelle planète. Utilisez le nouvel anneau, passez par le check point et utilisez la fleur nuage pour atteindre le boss.

Prenez la fleur nuage et créez un nuage pour rester au dessus du scarabée. Attendez qu'il passe en dessous de vous pour l'attaquer avec une charge au sol sur sa carapace. Le boss s'énervera et commencera à voler sur la plateforme. Sautez alors sur un ressort en utilisant une charge au sol et créez un nuage pour rester au dessus du boss.

Utilisez une charge au sol contre ce dernier pour passer à la troisième et dernière partie du combat. Le boss balance des bombes au sol, évitez-les et prenez une fleur nuage. Utilisez comme d'habitude le ressort et les nuages pour passer au dessus du boss et attendez que ce dernier passe en dessous pour l'éliminer avec une charge au sol. Prenez ensuite votre étoile dument méritée.

Comète farceuse : Pièces violette dans la pièce secrète

Ce défi est assez facile puisque vous devez récolter 10 pièces violettes se trouvant dans une seule salle. La seule difficulté réside dans l'apparition des clones chaotiques que vous devez éviter. Commencez alors la récolte des pièces en commençant par un coté en allant vers l'autre pour éviter les allers-retours et risquer de croiser les clones.

Chutes abruptes

La course pimentée

Avancez jusqu'à l'oeuf de Yoshi et réveillez-le. Montez dessus, avancez sur la rampe et avalez le piment pour que votre monture passe le turbo.

Passez par l'anneau et avancez vers la rampe suivante. Evitez les obstacles et les ennemis volants en chemin pour atteindre l'étoile qui se trouve à droite. Avancez sur les plates-formes suivantes et ne vous attardez pas sur celles en pierre puisqu'elles s'effondrent après un certain temps. Prenez alors le piment et foncez vers l'anneau.

Passez la première partie du parcours en évitant de foncer dans les poteaux.
Pour la deuxième partie, restez vigilant pour ne pas toucher les parois violettes en essayant de prendre la médaille comète. Prenez cette dernière et utilisez les marguerites pour atteindre la plateforme suivante. Planez avec Yoshi pour prendre cette étoile avant de toucher le sol.

Etoile verte 1

Après avoir pris le premier piment rouge avec Yoshi, foncez vers le chemin de gauche et slalomez pour éviter les obstacles de manière à parvenir jusqu'au deuxième piment. Avalez-le et continuez tout droit jusqu'en haut de la structure pour trouver l'étoile près du pingouin.

Etoile verte 2

Dans la dernière portion du niveau, avalez le piment rouge avec Yoshi et essayez de monter sur la partie violette, au dessus de la médaille comète. Lorsque vous êtes stable, planez jusqu'à l'étoile.

Etoile verte 3

Dans la dernière portion du niveau, avalez le piment rouge avec Yoshi et suivez le parcours comme si vous vouliez la super étoile. Lorsque vous arrivez à la section bleue, élancez-vous dans le vide en allant vers le premier plan pour atteindre l'étoile suspendue dans les airs.

La ruée vers les étoiles d'argent

Recommencez le parcours jusqu'à la plateforme qui précède la médaille comète. Donnez les 30 pièces au Goinfre Luma pour qu'il se transforme en une nouvelle planète. Vous devez alors ramasser les cinq étoiles d'argents qui se trouvent sur la planète et empêcher les grenouilles bleues de les prendre. Utilisez alors la langue de Yoshi pour repousser les grenouilles et pour ramasser les étoiles. Prenez ensuite l'étoile d'or qui se forme.

Comète farceuse : Yoshi, le dino turbo (contre-la-montre)

A dos de Yoshi, vous devez refaire le premier niveau avant la fin des trois minutes concédées. Ignorez les pièces et ennemis et concentrez-vous sur le parcours qui est en partie endommagé. Si vous êtes à court de turbo avant d'atteindre l'étoile. Planez avec Yoshi pendant votre chute pour l'atteindre au lieu de tout refaire.

Mine d'étoiles

Tatouboul déboule

Commencez par éliminer les trois ennemis pour libérer le champignon pierre. Prenez ce champignon pour se transformer en une boule de pierre et défoncez tout. Focalisez-vous sur le gros cristal violet pour libérer la médaille comète et prenez-la.

Roulez ensuite vers le pont et foncez dessus pour le déployer. Roulez sur le tremplin pour atteindre une nouvelle planète. Eliminez tous les ennemis pour libérer l'anneau étoile et envolez-vous vers une autre planète. Evitez le gros chien qui patrouille et détruisez le cristal violet pour passer dans l'anneau. Passez par la boutique Luma ensuite envolez-vous vers le boss.

Ce colosse utilise la même arme que vous et se transforme en une boule de pierre. Evitez ses charges jusqu'à ce qu'il soit étourdi et profitez de ce moment pour l'attaquer en boule par derrière. Répétez cette action plusieurs fois en esquivant ses attaques pour anéantir ce boss et prendre l'étoile.

Etoile verte 1

Avancez jusqu'au pont vertical sans le faire tomber ni prendre la transformation en pierre. Rebondissez entre les deux petites rembardes du pont pour monter le plus haut possible. Mieux vaut utiliser Luigi et faire des attaques tournoyantes à la fin de chaque saut. Lorsque vous êtes suffisamment haut, posez les pieds au sommet et faites un salto, puis une attaque tournoyante pour attraper l'étoile.

Etoile verte 2

Après voir pris le costume de pierre et fait tomber le pont, arrêtez-vous devant la plate-forme avec les flèches rouges et jaunes. Tournez la caméra pour repérer l'étoile verte à l'extrémité de la plate-forme, dans le vide.

Etoile verte 3

Dans la zone où vous devez éliminer tous les monstres, approchez-vous du costume de pierre et faites tourner la caméra derrière la barrière pour trouver cette étoile

La chasse au Goomba

Ce niveau se débloque après avoir récolté la 47ème étoile. Refaites le parcours jusqu'à la planète avec le chien qui patrouille. Allez parler à Robby et acceptez sa mission. Transformez-vous en boule et allez détruire les menhirs pour trouver un Goomba. Faites-vous repérer par ce Gommba qui vous prendra en chasse. Evitez le chien et les boules de pierre et ramenez ce Goomba auprès de Robby pour gagner une étoile.

Comète farceuse : La lune des Crustina (mêlée)

Vous devez éliminer les 30 crabes qui se trouvent sur la planète. Transformez-vous en boule de pierre et écraser les crabes en évitant pour l'instant les Hérissons marin en chemin. Les crabes ont tendance à aller vers les Hérissons. Alignez-vous maintenant sur les Hérissons et écraser tout sur votre chemin jusqu'à nettoyer la planète.

Anse étoilée

L'énigme des cascades jumelles

Avancez et apprenez comment nager et comment utiliser une carapace verte. Passez à travers les bulles d'air pour prendre l'air et avancez sous l'eau dans la grotte. Prenez les pièces pour remplir vos réserves d'air et avancez à droite pour trouver une médaille comète planquée près d'un coquillage vert.

Allez ensuite vers la tour de pierre et montez au sommet. Appuyez sur le bouton pour glacer toute la surface de l'eau. Allez vers les deux cascades parallèles et utilisez le saut mural pour atteindre le sommet. Détruisez alors le cristal qui emprisonne l'étoile et prenez-la.

Etoile verte 1

Gelez le lac pour escalader les deux cascades en rebondissant dessus, puis sautez par dessus la barrière pour attraper l'étoile.

L'exploration de la grotte inondée

Patinez sur la glace et sautez à droite vers le tuyau vert. Entrez dans ce tuyau pour atteindre une nouvelle zone. Détruisez les blocs qui se trouvent en dessous de vous avec une charge au sol pour tomber dans l'eau. Avancez à droit et sautez par-dessus les boules d'eau. Utilisez ensuite le saut mural pour monter, allez à droite et passez par le check point. Plongez ensuite dans l'eau et suivez le chemin en évitant les plantes. Laissez-vous emporter par le courant qui vous mène vers un levier. Actionnez-le pour ouvrir un passage et dirigez-vous vers ce dernier. Avancez en évitant le deux ennemis qui jaillissent du mur et essayent de vous mordre. Entrez ensuite dans le tuyau vert pour atteindre une nouvelle zone.

Passez par le check point et sautez dans la zone aquatique. Suivez le chemin sans sortir de la zone suspendue en apesanteur. Prenez votre souffle sur la plateforme où se trouve une flèche indiquant le chemin vers le haut. Revenez à la zone aquatique et avancez en évitant les obstacles. Passez ensuite sur la plateforme et sautez dans la zone aquatique mouvante. Sautez ensuite pour prendre la clé pour libérer l'étoile. Entrez dans le tuyau vert pour utiliser l'anneau étoile et atteindre une nouvelle zone.

Passez par le vaisseau de Toad ensuite sur une nouvelle planète. Utilisez le foret et allez vers la bande de terre et creusez au centre pour atteindre l'autre coté de la planète. Eliminez les ennemis avec des charges au sol pour prendre la clé et libérer l'étoile. Allez ensuite vers la petite zone de terre et creusez pour inonder la zone et pouvoir atteindre l'étoile.

Etoile verte 2

Lorsque vous êtes dans le tube d'eau flottant dans l'espace, regardez bien sur la droite pour repérer l'étoile et lâchez-vous dessus lorsque vous êtes suffisamment haut.

Etoile verte 3

Un tout petit plus loin, près de la clef, sortez de l'eau pour poser le pied sur le sol et faites un saut en longueur vers la gauche suivi d'une attaque tournoyante pour atteindre l'étoile.

A la poursuite du lapin stellaire

Refaites le même parcours que dans l'énigme des cascades jumelles mais ne gelez pas la zone. Ramassez 20 pièces et donnez-les au goinfre Luma pour qu'il se transforme en une nouvelle planète. Vous devez attraper le lapin stellaire. Pour le faire, commencez par appuyer sur le bouton pour glacer la surface de l'eau. Patinez alors pour être plus rapide et tournoyez lorsque vous êtes proche du lapin pour parvenir à l'attraper et gagner par la même occasion une étoile.

Araplane tropical

Araplane prend son envol

Accrochez-vous à l'oiseau et apprenez à le contrôler. Evitez de toucher le décor et ramassez les pièces en chemin pour récupérer des points de santé. Utilisez ensuite les piques pour passer par les cinq portails pour libérer la médaille comète qui se trouve juste avant l'arrivée. Vous obtenez alors une étoile comme récompense.

Etoile verte 1

Restez le plus près possible de l'eau et piquez du nez pour attraper l'étoile qui se trouve dans le petit tunnel.

Etoile verte 2

A l'embranchement, empruntez le passage de droite et passez au dessus de la montagne située juste avant l'anneau de fin de niveau pour saisir l'étoile.

A vos marques...prêts ? Planez !

Cette course se débloque après avoir récolté la 38ème étoile. Partez et évitez les obstacles et le décor. Seul Jacoco vous tiendra tête et vous pouvez le dépasser en faisant des piques à l'approche de l'arrivée. Evitez toutefois d'abuser du pique sinon vous allez vous retrouver en bas de l'anneau d'arrivée. Négociez bien vos virages et vous arriverez avant Jacoco pour glaner l'étoile.

Printemps éternel

Abeilles et merveilles

Avancez à droite et utilisez le saut mural pour atteindre la dénivellation. Utilisez la balançoire pour sauter à droite. Continuez de monter jusqu'au champignon abeille qui vous permet de voler pendant un court laps de temps. Ce pouvoir est vulnérable à l'eau, donc restez loin de toute source d'eau. Continuez ensuite à monter en utilisant les fleurs et les nuages. Allez à droite, éviter l'ennemi vert pour prendre la médaille comète et reprenez votre montée. Utilisez les lianes pour atteindre une nouvelle zone et passez par le check point.

Accrochez-vous à la barre orange et passez d'une barre à l'autre en évitant les ennemis noirs. Utilisez ensuite les balançoires et les lianes pour atteindre la nouvelle zone. Volez en évitant les plantes piquantes en suivant le trajet indiqué par les petites fleurs vertes qui s'ouvrent à votre passage. Utilisez ensuite les grosses fleurs et les nuages pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 1

Avec votre costume d'abeille, volez le plus haut possible après avoir rebondi sur une baie pour atteindre l'étoile haut perchée.

Etoile verte 2

Après avoir utilisé le deuxième trapèze, vers la fin du niveau, élancez-vous vers la gauche pour prendre appui sur une plate-forme éloignée. De là, volez jusqu'à l'étoile grâce à votre costume d'abeille.

Le mystère du saut mural

Recommencez le niveau et, au niveau de la balançoire, exécutez un grand saut à droite pour atteindre le mur. Si vous n'arrivez pas à l'atteindre, tournoyez pendant le vol pour y arriver. Utilisez ensuite le saut mural pour monter jusqu'à l'étoile et prenez-la.

Citadelle sinistre de Bowser

Face à face avec Bowser

Eliminez le magicien et accrochez-vous à l'étoile crampon. Avancez sur le cylindre, évitez les boules de feu et utilisez les plates-formes pour atteindre l'autre bout. Allez vers le tremplin et utilisez la charge au sol pour sauter jusqu'au cylindre suivant. Passez sur les plates-formes pour atteindre l'anneau se trouvant dans le cristal. Détruisez-le et utilisez l'anneau pour atteindre une autre zone.

Avancez et sautez sur les plates-formes vertes avant qu'elles ne tremblent et tournent. Eliminez l'ennemi qui se trouve sur la plateforme suivante et utilisez l'anneau. Evitez les barrières de flamme et sautez sur le bouton pour faire descendre la plateforme. Avancez vers les deux blocs de pierre vivants. Quand ils essayent de vous écraser, éloigner vous d'eux et passez sur eux quand ils sont plaqués au sol. Restez sur le deuxième quand il se lève pour atteindre et prendre la médaille comète. Continuez ensuite votre route et utilisez la charge au sol sur les météorites pour les lancer sur le verrou et ouvrir la porte.

Une fois dans la citadelle, évitez les cranes-fantômes et avancez sur la portion verte du sol pour ne pas tomber dans le vide. Montez ensuite sur la plateforme violette et évitez les barrières de feu.

Éliminez le magicien et sautez par-dessus les lasers pour atteindre la zone verte. Avancez, grimpez au poteau situé à gauche et prenez le champignon de soin. Utilisez encore une fois les météorites pour ouvrir la porte. Vous allez ensuite combattre Bowser.

Evitez les météorites lancées par Bowser sur la petite planète où vous vous trouvez. Eloignez-vous ensuite de la zone d'impact de son coup de poing. Ce puissant coup de poing fait planer les météorites dans les airs. Montez alors sur l'une d'elles et utilisez la charge au sol pour l'expédier vers Bowser et lui faire mal. Après deux météorites bien placées, Bowser commence à cracher du feu. Evitez alors ses boules de feu jusqu'à ce qu'il recommence ses attaques normales. Exécutez les mêmes actions et lancez les météorites sur Bowser jusqu'à le battre et récupérer une étoile.

Etoile verte 1

Lorsque vous arrivez au bout du tapis vert, juste avant les deux Thwomps, repérez l'étoile cachée derrière le rocher au milieu de la lave et faites un saut en longueur pour l'atteindre.

Etoile verte 2

Laissez les deux premiers crânes dévorer le sol pour découvrir une étoile cachée sous le plancher. Lâchez-vous dessus avant que le sol ne se reforme.

Comète farceuse : Le repère de lave (contre-la-montre)

Encore un parcours contre la montre. Vous devez traverser la citadelle de Bowser avant la fin du temps imparti. Utilisez les sauts en longueur et ne vous attardez pas trop devant les cranes fantômes pour ne pas perdre du temps. N'oubliez pas de ramasser tous les chronos qui se trouvent en chemin pour gagner les 10 secondes de chaque chrono.

Monde 3

Tronc sans fin

Une ascension gonflée

Eloignez-vous du tronc d'arbre et allez à la face inférieure de la plateforme à la recherche de Yoshi. Montez sur son dos et détruisez tout sur votre chemin pour récupérer des pièces et un champignon 1UP. Eliminez les araignées et allez près du tronc d'arbre.

Avalez le fruit bleu appelé baie-ballon pour remplir Yoshi d'air ce qui le fait s'envoler. Localisez les autres fruits sui se trouvent sur les plates-formes pour monter jusqu'au sommet et prendre le champignon de soin. Descendez ensuite vers l'anneau qui se trouve sur la plateforme de droite.

Dans la nouvelle zone, allez à droite et laissez-vous tomber à droite du fruit bleu. Prenez le champignon 1UP et laissez-vous tomber à gauche pour revenir au point de départ. Montez à droite et utilisez cette fois le baie-ballon. Montez, dirigez-vous à gauche jusqu'au tuyau et entrez par ce dernier. Lancez les trois dés et récupérez les gains ensuite sortez. Utilisez les plates-formes mouvantes pour atteindre le coté droit. Utilisez ensuite le baie-ballon pour atteindre la médaille comète qui se trouve en haut.

Utilisez le baie-ballon à nouveau pour monter sur le chemin de droite. Atterrissez sur l'herbe pour voir des fragments d'étoile. Vous devez récupérer les cinq fragments de l'étoile pour la reconstituer. Laissez-vous tomber et pédalez dans les airs pour planer un peu et récupérer les premières pièces. Utilisez ensuite les fruits bleus pour voler et récupérer les autres fragments et ainsi reconstituer l'étoile anneau. Utilisez enfin un baie-ballon pour atteindre l'étoile anneau et être catapulté dans une autre zone.

Laissez-vous tomber à droite et montez les dénivellations, à gauche. Utilisez les baie-ballons pour monter. Evitez les plantes et les ennemis en chemin pour atteindre la super étoile.

Etoile verte 1

Gonflez Yoshi à l'aide d'un fruit bleu pour aller le plus haut possible dans l'arbre. Au dernier moment, éjectez-vous de votre monture pour attraper l'étoile.

Etoile verte 2

Dans la portion en forme de cylindre, lâchez-vous pour en faire le tour et, juste après le trou, planez vers la gauche jusqu'à l'étoile.

Glissade sylvestre

Utilisez les balançoires pour monter et atteindre l'étoile anneau. Allez à la zone suivante et passez par le check point. Allez ensuite vers la rampe et glissez en évitant les ennemis et les obstacles en chemin. Ramassez les pièces et les différents champignons en chemin et évitez de tomber dans le vide.

Une fois arrivé à la fin du parcours, passez derrière le grand arbre et prenez le champignon 1UP. Revenez ensuite vers le bonhomme en bois en forme de triangle et parlez-lui pour qu'il vous donne la super étoile.

Etoile verte 3

Durant le parcours de glissade, attendez d'arriver à l'endroit où passent les chenilles enragées et positionnez-vous en face de l'étoile pour la saisir en plein saut, au moment de passer vers le tronc suivant.

Comète farceuse : Cueillette de pièce violette

Vous évoluez dans le niveau Glissade sylvestre et vous devez ramasser 100 pièces violettes éparpillées dans ce niveau. Ne ratez pas les pièces du début du chemin et évitez les obstacles pendant votre glissades. Suivez la trajectoire des pièces et restez bien aligné pour ne pas les rater.

Moulin à nuages

Nuages au vent

Avancez et prenez le champignon nuage qui se trouve devant vous. Utilisez alors les nuages pour avancer et prenez le champignon de soin qui se trouve à droite sur votre chemin. Créez ensuite un nuage près du courant d'air et laissez vous emporter jusqu'à la plateforme suivante.

Sautez sur les tambours et sur la cymbale pour atteindre l'anneau. Utilisez encore une fois les nuages pour atteindre la plateforme située en bas. Sautez sur les tremplins et créez un nuage en vol pour être transporté jusqu'à l'anneau.

Passez par le check point et utilisez encore une fois les nuages pour avancer. Une fois arrivé près des deux murs parallèles, utilisez le saut mural pour monter au sommet. Pour prendre la médaille comète, vous devez utiliser un nuage pour vous élever entre les deux murs avant qu'ils ne se rejoignent et prendre la médaille qui se trouve dans la fente de droite. Revenez ensuite en bas et créez des nuages pour atterrir au sommet du mur droit. Utilisez ensuite les nuages et sautez rapidement vers l'étoile avant que le vent ne vous éloigne d'elle.

Etoile verte 1

Passez en vue subjective pour repérer l'étoile perchée dans le ciel, au dessus du buisson taillé en dinosaure. Prenez le costume de nuage et créez des plates-formes pour l'atteindre.

Etoile verte 2

N'utilisez qu'un nuage pour arriver jusqu'à la grande cymbale et utilisez les deux derniers pour atteindre l'étoile avec des sauts en longueur.

Etoile verte 3

Allez jusqu'au bout du niveau, mais au lieu de prendre la super étoile, créez des plates-formes nuageuses sur la droite du moulin pour atteindre l'étoile verte en hauteur.

La nuée d'étoile d'argent

Recommencez le niveau en ramassant le maximum de pièces et donnez 30 pièces au Goinfre Luma. Allez alors sur la nouvelle planète. Vous devez ramasser les étoiles d'argent en sautant sur les nuages. Des clones chaotiques vont apparaitre à chaque étoile prise, évitez qu'ils vous touchent et créez des nuages pour atteindre les étoiles situées sur les plates-formes isolées.

Comète farceuse : Chaos dans les nuages

Ce défi est assez facile puisque vous n'avez que les clones chaotiques comme difficulté. Avancez en sautant sur les plates-formes et ne restez pas immobile pour ne pas être rejoint par les clones. Détruisez enfin rapidement le cristal qui emprisonne l'étoile et prenez-la avant l'arrivée de la cavalerie.

Allée hantée

Un fruit dans la nuit

Avancez sur le tapis roulant en évitant les fantômes jusqu'à atteindre l'anneau. Restez à droite et attendez l'apparition du chemin vert. Avancez alors rapidement tout en évitant de toucher les fantômes. S'ils sont trop proches de vous, tournoyez pour les faire disparaitre pour un court laps de temps.

Passez par le check point et avancez de la même manière sur le chemin vert. Avant d'entrer dans le tuyau, avancez sur le chemin vert suivant pour prendre la médaille comète et revenez à la plateforme. Entrez dans le tuyau pour rejoindre une nouvelle zone.

Réveillez Yoshi et mangez la poire-lumière qui dévoilera le chemin devant vous. Avancez alors jusqu'à la porte et allez en bas de l'écran pour trouver la clé de cette porte. Avancez à droite pour prendre le champignon 1UP et suivez le chemin de gauche pour continuer votre progression. Mangez les poires qui se trouvent sur votre route et enfin utilisez les marguerites pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 1

Avancez jusqu'au socle de téléportation bleu et regardez sur le bord pour trouver l'étoile en contrebas.

Etoile verte 2

L'étoile se trouve juste au dessus de la zone où circule le chemin sinueux qui disparaît lorsqu'il arrive au bord de l'écran. Vous devez faire un triple saut pour l'atteindre en calculant votre timing pour ne pas tomber dans le vide.

Le chemin de nulle part

Avancez dans le même parcours que précédemment jusqu'à la pancarte indiquant la présence des Boo. Courez alors pour fuir ces Boo et passez dans l'anneau. Rejoignez ensuite le check point pour faire face aux cranes-fantômes qui dévorent le chemin.

Avancez dans leur sillage ou sautez sur les cranes pour les utiliser comme tremplin. Passez sur le deuxième tapis roulant en évitant les cranes. Sautez ensuite rapidement sur les plates-formes jusqu'à atteindre l'étoile avant que les Boo ne vous rattrapent.

Etoile verte 3

Au moment précis où vous vous faites courser par le Boo géant, montez rapidement sur les plates-formes rouges et vertes et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour atteindre l'étoile.

Comète farceuse : Chaos dans l'au-delà

Encore un parcours à rejouer avec les clones chaotique aux trousses. Passez rapidement dans le sillage des cranes fantômes sans perdre trop de temps. Evitez les Boo en chemin et sautez rapidement sur les plates-formes mouvantes. Continuez et sautez sur les plates-formes vertes avant qu'elles ne disparaissent et rejoignez l'étoile.

Station du flocon de braise

La statue de glace du lac de lave

Prenez la fleur de feu et éliminer toutes les statues de neige pour faire apparaitre l'anneau et utilisez-le pour rejoindre une autre zone. Utilisez le pouvoir du feu contre vos ennemis et contre la statue de neige de Bowser pour ouvrir un passage. Glissez sur le toboggan pour atteindre une nouvelle zone. Utilisez les boules de feu pour détruire les blocs de glace et prenez la médaille comète qui se trouve en bas. Montez ensuite sur les blocs de pierre et entrez dans le tuyau vert.

Dans la nouvelle zone, poussez les boules de neige sur la lave pour créer des chemins reliant les plates-formes jusqu'à atteindre la fleur de feu. Revenez alors vers la grande statue de Bowser et détruisez-la avec vos boules de feu pour libérer l'étoile.

Etoile verte 1

Faites un saut sur le côté droit du toboggan pour attraper l'étoile verte.

Etoile verte 2

Dans la zone où se trouve la statue gelée de Bowser, faites rouler une boule de neige ver la fleur de feu, puisfaites un saut en longueur vers le premier plan pour attraper l'étoile.

En froid avec Sorbetti

Au début du niveau, prenez le champignon de pierre et détruisez tout sur votre chemin pour faire apparaitre l'anneau. Dans la zone suivante détruisez les statues des Goombas, les cristaux et les arbres enneigés pour trouver les cinq fragments de l'anneau. Utilisez ce dernier pour s'envoler vers une autre zone.

Avancez dans le brouillard en évitant les ennemis et glissez dans le toboggan pour rejoindre le check point et la boutique Luma. Utilisez ensuite les anneaux pour rejoindre le boss.

Eloignez-vous de Sorbetti quand il roule vers vous. Calculez ensuite sa trajectoire pour se retrouver face à son nez rouge. Attaquez alors son nez pour lui faire mal. Sorbetti, énervé, accélère le rythme et vous devez alors être plus vigilant à ne pas se retrouver dans le chemin du boss. Attaquez encore deux fois son nez pour le battre et prendre l'étoile.

Etoile verte 3

Trouvez le petit lapin dans la zone embrumée, montez sur la planche et sautez en contrebas pour trouver une cachette secrète contenant plusieurs 1up et une étoile verte.

Les Pataverts aux sports d'hiver (défi)

Recommencez le niveau de la statue de glace du lac de lave. Dans la grande zone des statues, allez devant la grande, celle de Bowser et enflammez l'arbre enneigé qui se trouve devant la statue pour dévoiler un tuyau vert. Entrez dans le tuyau pour trouver Billy Banane avec un autre défi. Patinez sur la glace et frappez les patates vertes et dorées pour égaler ou dépasser son record. Evitez les patates piquantes et essayez de faire des trajectoires linéaires sans faire trop de demi-tours. Serrez vos virages pour ne pas perdre de temps. Ne ratez surtout pas les patates dorées qui offrent plus de point. Une fois le défi réussi, prenez l'étoile comme récompense.

Atelier maboule

Une lutte de territoire

Montez sur la boule qui renferme l'étoile et suivez les indications pour apprendre à vous déplacer sur cette boule. Sautez ensuite vers le trou qui vous catapulte sur une autre planète. Avancez vers la zone verte de la planète pour prendre la clé. Allez ensuite à la zone rouge et placez-vous dans le trou pour être propulsé dans une nouvelle zone.

Sautez sur la plateforme bleue et avancez lentement quand les plates-formes apparaissent. Tournez à gauche ensuite avancez jusqu'à l'ascenseur. Une fois en haut, marchez sur les dalles bleues pour les rendre jaune et déployer le pont. Traversez ce pont pour être catapulté vers une autre plateforme.

Avancez rapidement et prenez la médaille comète avant que les scies ne coupent la plateforme qui se trouve sous la

médaille qui devient alors imprenable.

Continuez votre chemin jusqu'à la plateforme avec le chien dessus. Poussez-le avec votre boule pour le faire tomber de la plateforme sans toutefois perdre l'équilibre et vous retrouver dans les airs à votre tour. Une fois débarrassé du chien, avancez sur la dernière plateforme, montez sur le poteau et prenez l'étoile.

Etoile verte 1

Faites rouler la boule jusqu'à l'ascenseur où se trouvent les Goombas. Collez-vous contre le côté gauche et lâchez-vous sur l'étoile.

Etoile verte 2

Roulez jusqu'à la grande plate-forme avec les dalles jaunes et vertes. Faites un saut dans le coin supérieur gauche pour attraper l'étoile dans le vide.

Comète farceuse : L'art de la boule étoilée (contre-la-montre)

Montez sur la boule et avancez jusqu'au trou. Vous devez refaire le niveau précédent avant la fin du temps imparti. Avancez vers la zone bleue de la planète et prenez la clé.

Continuez ensuite votre chemin en ignorant la récolte des pièces et des champignons. Utilisez les sauts pour éviter de tomber et pour vous repositionner. Une fois devant le Whomp à faire tomber, poussez-le sans relâche sans rebondir loin de lui et aussi sans tomber avec lui en insistant dans la poussée. Allez ensuite tranquillement vers l'étoile et prenez-la.

Bloc tac-tic

Le rythme des blocs

Avancez sur la plateforme et observez le mouvement des blocs qui se déploient et disparaissent avec le rythme de la musique. Ceci peut vous aider à déterminer le temps du déploiement d'un bloc en suivant la musique. Les blocs clignotent avant de se replier, hâtez-vous à ce moment pour changer de plateforme. Avancez alors en passant sur les blocs et prenez la médaille comète qui se trouve sur les jaunes. Continuez votre chemin jusqu'à atteindre une pyramide de blocs.

Vous devez ramasser les étoiles d'argent éparpillées sur les blocs. Restez calme et prenez votre temps avant de changer de plateforme pour ne pas finir dans le vide. Une fois vous avez les cinq étoiles d'argent, montez au sommet pour prendre celle en or.

Etoile verte 1

Placez-vous sur les dalles mauves qui sont stables pour atteindre l'étoile à l'aide d'un salto suivi d'une attaque tournoyante.

Etoile verte 2

Dans la dernière section, calculez votre timing pour faire un triple saut sur les blocs verts et jaunes de manière à atteindre l'étoile verte située sur la droite en hauteur.

Comète farceuse : Le rythme des blocs (vitesse supérieure)

Le niveau est le même seul le rythme des blocs est plus élevé. Vous devez donc bien calculer vos sauts pour ne pas vous retrouver dans le vide. Détruisez les cristaux en chemin pour réveiller Yoshi qui vous sera très utile dans cet environnement. Utilisez alors sa faculté à planer pour éviter de tomber. Ramassez les étoiles d'argent éparpillées pour

reconstituer l'étoile d'or et prenez cette dernière.

Base interstellaire de Bowser jr

Un robot trop marteau

Avancez, montez sur le dos de Yoshi et utilisez les boules de canon pour détruire la sphère qui bloque le chemin.

Passez sur les plates-formes jaunes et actionnez le levier pour faire bouger la grande plateforme jaune. Avec Yoshi, repoussez les balles vers leur sexpéditeurs pour les exploser. Détruisez la sphère qui bloque votre chemin et passez par l'anneau.

Avancez en évitant les balles et utilisez les marguerites qui se trouvent à gauche pour atteindre la plateforme suivante. Avalez une balle avec Yoshi et explosez la vitre derrière laquelle se trouve le levier. Actionnez ensuite ce levier et installez-vous sur la plateforme. Sautez dans les deux bateaux et prenez la médaille comète qui se trouve sur le deuxième. Détruisez une autre sphère avec une balle et avancez jusqu'à l'anneau. Utilisez cet anneau pour retrouver Bowser Jr. et son robot.

Vous devez avaler les projectiles du boss avec Yoshi ensuite les balancer sur les deux parties bleues situées sur le torse du boss. Une fois ces deux parties détruites, avalez une balle, passez par l'anneau pour vous retrouver derrière le boss. Evitez le rayon laser en sautant et lancez votre projectile sur la grosse partie bleue qui se trouve sur le dos du robot. Répétez cette action jusqu'à la détruire.

Vous devez maintenant attaquer le cockpit quand le robot se penche pour vous attaquer. Evitez en même temps les rayons laser en sautant et en planant quelques instants dans les airs. Une fois le robot détruit, prenez l'étoile laissée par Bowser Jr.

Etoile verte 1

Lorsque vous êtes sur la plate-forme mobile jaune et blanche, avalez les boulets de canon avec Yoshi pour les retourner contre les ennemis qui vous les envoient. En détruisant celui qui se trouve à droite, juste avant la sphère de verre, vous ferez apparaître l'étoile qui sera alors à portée de main.

Etoile verte 2

Avancez le plus loin possible sur le mât de droite du deuxième bateau volant et sautez pour attraper l'étoile.

Comète farceuse : Un robot trop marteau (une seule chance)

Vous devez combattre le boss avec un seul point de vie. Ce boss n'est pas trop dangereux et sa lenteur rend ses tirs et coups très évitables. Maintenez alors la même tactique que précédemment et évitez surtout les rayons laser qui ont tendance à vous toucher plus que les balles.

Monde 4

Monde des titans

Une galaxie XXL

Dans cette planète tout est surdimensionné. Avancez alors en évitant le Goomba géant et utilisez le saut en longueur pour ramasser la médaille comète qui se trouve suspendue à droite.

Allez vers la grosse pièce et utilisez-la pour effectuer un saut mural pour atteindre le sommet. Sautez sur les tuyaux à gauche en évitant la plante gigantesque. Effectuez un saut en longueur pour traverser le gouffre et prendre en même temps le champignon 1UP. Utilisez ensuite le saut en longueur pour passer sous le pilon et restez dans la petite zone entre les deux pilons. Utilisez le saut mural pour atteindre le champignon 1UP qui se trouve sur le deuxième pilon. Passez ensuite par le check point et utilisez l'étoile anneau.

Sur la planète suivante utilisez le foret pour creuser et attaquer les ennemis par en dessous. Eliminez les trois Koopa pour faire apparaitre un nouvel anneau. Rejoignez la nouvelle zone et passez d'une plateforme à une autre en éliminant les Goomba géants en chemin. Sautez sur les tuyaux en évitant les plantes. Passez sur les plates-formes jaunes avant qu'elles ne disparaissent et utilisez l'anneau qui se trouve au fond du chemin. Utilisez l'anneau qui se trouve sur la planète verte pour atteindre une nouvelle zone.

Utilisez le saut en longueur pour prendre le champignon 1UP suspendu. Evitez ensuite les chenilles en avançant. Utilisez encore une fois le saut en longueur pour atteindre le poteau. Montez au sommet et prenez l'étoile.

Etoile verte 1

Au début du niveau, l'étoile verte se trouve à droite du gros bloc jaune, au dessus du Goombas géant. Pour l'atteindre, vous devez faire un triple saut de la gauche vers la droite.

Etoile verte 2

Laissez-vous glisser dans la faille qui se trouve près du checkpoint et faites une attaque tournoyante au dernier moment pour attraper l'étoile.

Etoile verte 3

Allez jusqu'à la petite planète sur laquelle tournent les trois Koopas géants. Ne prenez pas le foret (ou faites-vous toucher pour le perdre si jamais vous l'avez pris) et sautez sur la carapace d'un Koopa pour atteindre l'étoile verte en plein saut.

La bonne étoile du jardinier

Avancez dans le niveau jusqu'à atteindre l'anneau qui vous mène sur la petite planète verte. Ignorez cette fois l'anneau présent sur l'étoile et faites un peu de jardinage. Marchez sur toute la surface de cette petite planète pour faire pousser des fleurs et enfin une tige qui vous conduit jusqu'à l'étoile.

Comète farceuse : Un parcours colossal (contre-la-montre)

Un contre la montre dans la galaxie XXL. Utilisez fréquemment les sauts en longueur pour passer les gouffres et les obstacles pour gagner du temps. Ne perdez pas de temps à éliminer les ennemis et foncez tout droit vers l'étoile.

Monde à l'envers

Des hauts et des bas dans la ville

Descendez vers la grille circulaire qui se trouve à gauche. Effectuez une charge au sol pour faire tourner cette grille et finir de l'autre coté de la planète avec la tête en bas. Allez vers la grille de droite et tournez-la pour éliminer l'ennemi qui se trouve de l'autre coté de la planète. Restez ensuite la tête en bas et allez à la dernière grille à droite. Passez de l'autre coté et allez vers la grille qui se trouve au centre. Avancez dans cette pièce et prenez la médaille comète. Revenez de l'autre coté et allez à la grille située à droite. Passez de l'autre coté et laissez-vous tomber dans le trou.

Avant d'utiliser l'anneau, allez au coin haut droit du toit et sautez en bas. Détruisez la caisse et prenez le champignon 1UP. Actionnez le levier pour faire bouger le mur et descendez dans le trou pour revenir à l'anneau. Utilisez-le pour

atteindre une nouvelle zone.

Attendez que le chien passe pour tourner la grille. Avancez vers la grille suivante, attendez le passage de l'autre chien et tournez-la. Avancez vers le trou où tombent les chiens et prenez le champignon de soin. Remontez, allez à droite et utilisez une autre grille puis évitez les deux chiens et passez par l'anneau vers une autre planète.

Utilisez la première grille pour éliminer l'ennemi et la deuxième pour avancer. Sautez sur les plates-formes mouvantes et changez de sens selon les obstacles pour atteindre la plateforme. Eliminez les ennemis et utilisez l'anneau pour atteindre le vaisseau de la brigade Toad. Faites vos achats chez Luma et allez combattre le boss.

Pendant que le boss est endormi, utilisez la grille pour passer en dessous de lui sur l'autre face de la planète et attaquez-le par en dessous en utilisant la grille située sous son ventre. Une fois réveillé, le boss vous pourchasse sur les deux faces de la planète.

Vous devez le contraindre à passer sur une grille pour passer rapidement de l'autre coté de la planète et attaquer son ventre par en dessous. Evitez ses boules de feu qui bloquent quelques grilles et continuez à utiliser la même tactique pour en finir avec lui et predre enfin l'étoile.

Etoile verte 1

Lorsque vous atteignez le sommet de la première structure, n'empruntez pas l'étoile qui vous projetterait vers la suite du niveau. Marchez le long de la bordure bleue et sautez directement sur l'étoile.

Etoile verte 2

Lorsque vous sortez à l'endroit où circulent les Chomp, rebondissez entre les murs des deux maisons pour atteindre le toit. Comme les murs sont assez éloignés, n'hésitez pas à prendre Luigi et à terminer vos sauts par des attaques tournoyantes pour gagner de la distance. Marchez ensuite le long du toit pour attraper l'étoile.

Etoile verte 3

Dans la partie où vous avez la tête en bas, juste avant d'aller vers le boss, après le checkpoint, regardez de l'autre côté de la barrière pour apercevoir une étoile en hauteur. Vous devez sauter vers la droite de manière à ce que les flèches vous poussent directement sur l'étoile.

Ville et foret

Dans cette planète les forets ont remplacé les grilles. Utilisez le foret pour creuser à droite. Évitez les ennemis et continuez à creuser toujours à droite jusqu'à atteindre le trou qui mène vers le toit. Repérez alors l'anneau situé en bas à droite et sautez vers ce dernier. Avant d'utiliser l'anneau, creusez pour prendre le champignon 1UP. Revenez à l'anneau et utilisez-le.

Dans la nouvelle zone, utilisez le foret pour creuser entre les deux plates-formes. Creusez ensuite dans le coin gauche de la plateforme. Perforez ensuite la plateforme qui se trouve à gauche du foret pour vous retrouver à coté du tuyau. Entrez dans ce tuyau pour atteindre une zone multi gravitationnelle ou la gravité change après un laps de temps régulier.

Ramassez le foret, localisez les cinq étoiles d'argent et creusez selon la gravité de la pièce. Ramassez l'étoile d'or qui se formera au centre de cette zone. Utilisez votre foret pour l'atteindre et prenez-la.

Comète farceuse : Pièces violettes dans les chambrettes

Vous devez récolter les pièces violettes qui se trouvent dans les pièces du dernier niveau où vous aviez récolté les cinq étoiles d'argent. La technique est la même pour récolter les pièces violettes. Vous devez vous placer avant le changement de la gravité pour atteindre les pièces violette. Prenez l'étoile qui apparait au centre.

Mont Mielleux

Etoiles d'argent au royaume des abeilles

Transformez-vous en abeille à l'aide du champignon à duvet et volez de plates-formes en plates-formes en prenant appui sur les parois collantes. N'oubliez que vous perdez votre costume d'abeille à chaque fois que vous touchez l'eau ou que vous encaissez des dégâts. Une fois sur les nuages, agrippez-vous sur la tige pour planer en direction de l'abeille géante. Vous devez trouver 5 étoiles d'argent. Il y en a deux au niveau inférieur, deux au niveau intermédiaire, et une derrière la grande abeille. N'oubliez pas la médaille comète qui se trouve dans la fissure du mur.

Etoile verte 1

Lorsque vous êtes accroché sur la fleur et que vous planez en direction de la dernière zone, foncez sur le ballon rouge pour trouver une étoile verte juste derrière.

Etoile verte 2

Sous forme d'abeille, escaladez le ventre de l'abeille géante et sautez en direction du premier plan pour attraper l'étoile verte.

Une poulbarmée chez les abeilles

Le singe vous lance un défi qui consiste à totaliser au moins 10 000 points en deux minutes. Pour cela, vous devez sauter sur la tête des ennemis en rebondissant directement de l'un à l'autre sans toucher le sol. Vous y arriverez sans problème si vous faire des attaques tournoyantes pendant vos sauts. Les pièces vous rapportent chacune 100 points et c'est au niveau supérieur que vous trouverez le plus d'ennemis.

Plage astrale

Etoiles d'argent et sable blanc

Vous devez rassembler les cinq étoiles d'argent éparpillées dans cette galaxie. Sautez dans l'eau et nagez jusqu'à l'anneau qui vous transporte sur une autre planète. Réveillez Yoshi et montez sur son dos. Allez en bas et attrapez un Hériss, remontez et lancez-le contre la vitre pour prendre l'étoile qui se trouve près du nid de Yoshi.

Revenez en bas, allez vers la statue et montez à son sommet pour prendre l'étoile. Détruisez ensuite la prison qui renferme le baie-ballon et utilisez-le pour atteindre le sommet de la tour et prendre l'étoile. Allez ensuite à droite de la zone et prenez le piment pour avancer rapidement sur l'eau et prendre l'étoile qui flotte.
Allez ensuite vers la planète en forme de jarre et bougez-la de façon à placer le sommet sous la dernière étoile. Sauter rapidement avant que la planète ne se retourne et prenez la dernière étoile d'argent.

Avant de prendre l'étoile d'or, plongez dans l'eau et entrez par le trou qui se trouve à gauche. Évitez les ennemis et prenez la médaille comète. Remontez à la surface et prenez enfin l'étoile d'or qui se forme pour finir le niveau.

Etoile verte 1

L'étoile se trouve au dessus du bloc jaune qui flotte au dessus du palmier. Vous devez faire un salto pour monter sur le bloc sans le détruire. Faites ensuite un salto suivi d'une attaque tournoyante pour attraper l'étoile.

Etoile verte 2

Vous pouvez apercevoir l'étoile au dessus de l'eau, près de la structure de forme ovale. Avec Yoshi, avalez un piment rouge pour courir sur l'eau et foncez en direction de l'étoile. Restez bien dans l'axe car la caméra vous fera perdre

l'étoile de vue. Quand vous pensez être juste en-dessous, sautez puis éjectez-vous de Yoshi pour atteindre l'étoile.

L'escalade de la tour des nuages

Sur la même planète que précédemment, avancez à droite et plongez dans le grand bassin. Entrez dans la structure qui se trouve à droite et suivez le chemin jusqu'au sommet. Utilisez une charge au sol pour appuyer sur le bouton et faire apparaitre une fleur nuage et utilisez le canon à eau pour descendre.

Prenez la fleur et montez à bord de la barque verte. Dirigez-la jusqu'au pied de la tour. Vous devez alors monter sur les nuages qui entourent la tour pour atteindre le sommet et prendre l'étoile.

Etoile verte 3

Cette étoile se trouve au dessus de la grosse boule qui flotte sur l'eau. Prenez le costume de nuage et empruntez un radeau en forme de nénuphar pour aller jusqu'à l'étoile sans perdre votre transformation. Sautez sur la grosse boule et faites-la tourner de manière à ce que le tremplin soit positionné sous l'étoile. Utilisez-le et créez des plates-formes nuageuses en faisant des salto pour atteindre la hauteur de l'étoile.

Comète farceuse : Bronzette et pièces violettes

De retour sur la plage, vous devez récolter les pièces violettes qui se trouvent dans la vaste zone. Pour vous aider, montez sur Yoshi et avalez les piments turbo pour avancer plus rapidement et gagner un temps précieux dans la récolte des pièces. Commencez par ramasser les pièces d'un secteur avant de passer à un autre pour ne pas perdre du temps à effectuer des allers retours.

Usine Chomp

La fabrique des Chomp dorés

Avancez à droite pour voir la médaille comète. Sautez sur les plates-formes et attendez que les chiens passent pour prendre la médaille et revenir rapidement sur la plateforme avant qu'ils ne vous écrasent. Allez ensuite à gauche et placez-vous sur la dalle pour l'abaisser et permettre au chien d'aller sur le socle situé à droite. Passez ensuite par l'anneau qui apparait sur le socle de droite.

Passez par le check point et sautez sur les plates-formes bleues en passant par la rampe jaune des chiens. Passez à travers l'anneau suivant pour atteindre une nouvelle zone. Allez au fond à gauche et actionnez le levier. Vous devez maintenant tourner les plates-formes clic-clac pour permettre au chien d'avancer. Allez sur la plateforme verte et penchez-la du coté du chien pour qu'il passe.

Tournez encore une fois les plates-formes clic-clac pour que le chien atteigne le socle et se transforme en anneau. Utilisez cet anneau pour atteindre une autre zone.

Avancez jusqu'à la plateforme par laquelle arrive le Chomp doré. Abaissez la plateforme qui se trouve à droite pour permettre au Chomp d'avancer. Devancez-le ensuite pour abaisser la plateforme suivante. Devancez-le encore une fois en sautant sur la plateforme suivante au lieu de suivre le chemin. Allez sur le bouton et attendez que le Chomp arrive sur la plateforme pour appuyer avec une charge au sol sur le bouton. Rejoignez ensuite ce Chomp qui se transforme en une étoile et prenez-la.

Etoile verte 1

Escalaez les marches et marchez le long de la corniche où circulent les Chomp pour atteindre l'étoile qui se trouve à droite. Vous devrez faire des salto pour sauter par dessus les Chomp.

Etoile verte 2

Avancez jusqu'à la troisième section et repérez le gros bloc avec des motifs jaunes et marrons. Vous devrez faire un salto puis un rebond et une attaque tournoyante pour monter dessus afin d 'atteindre l'étoile verte.

En dernier ressort

Avancez dans le même parcours jusqu'à atteindre la rampe jaune des chiens. Prenez le ressort et exécutez de grands sauts pour passer par-dessus les Chiens sans les toucher. Restez toujours bien aligné pour ne pas atterrir dans la lave. Avancez avec le ressort sur le chemin étroit en restant bien droit pour atteindre l'anneau.

Vous devez ensuite utiliser le ressort pour sauter sur les plates-formes mouvantes et grimper au sommet en passant par les plates-formes écrou. Contrôlez vos sauts pour atteindre et prendre l'étoile.

Etoile verte 3

A la fin du parcours, utilisez votre transformation en ressort pour sauter sur le toit pointu au sommet de la tour de droite. Prenez une impulsion et élancez-vous verticalement en direction de l'étoile.

Comète farceuse : Chaos dans l'usine Chomp

Vous devez refaire le parcours du premier niveau et amener le Chomp jusqu'au socle en abaissant les plates-formes en chemin. Vous aurez les clones chaotiques à vos trousses et ils vous gêneront puisque la plateforme est étroite. Préférez donc changer de chemin entre l'aller et le retour. Pour l'aller, suivez la plateforme et avancez tranquillement tandis que pour le retour optez pour les sauts pour devancer le Chomp et en même temps ne pas croiser les clones chaotiques. Ramenez le Chomp sur le socle pour gagner l'étoile.

Succulents mystères

Fruits et biscuits

Avancez avec Yoshi et avalez une poire-lumière. Avancez sur le chemin révélé par la poire jusqu'au check point. Avancez ensuite et suivez le chemin de droite rapidement pour prendre la médaille comète avant que le chemin ne disparaisse.

Poursuivez ensuite votre route jusqu'au check point suivant. Vous devez maintenant activer les plates-formes bleues pour faire apparaitre l'anneau. Avancez alors en avalant les poire-lumières et marchez sur les plates-formes bleues. Passez ensuite par l'anneau et utilisez le pouvoir de la poire pour dévoiler le chemin jusqu'à l'étoile.

Etoile verte 1

Gobez les fruits de lumière avec Yoshi et avancez jusqu'au checkpoint. Au moment de continuer vers la droite, vous allez passer juste au dessus de l'étoile. Attendez que la lumière s'éteigne pour vous lâcher directement sur l'étoile.

Etoile verte 2

Faites le même détour que lorsque vous êtes allé chercher la médaille comète. Courez pour atteindre l'étoile qui se trouve à droite en planant avant que la lumière ne s'éteigne.

Comète farceuse : Biscuits secs et pièces violettes

Vous devez refaire le même niveau mais en récoltant les pièces violettes sans être limité par le temps. Avalez alors les poire-lumières pour éclairer le chemin vers les pièces violettes. Localisez les poirez avant d'avancer pour ne pas être à court de lumière pendant votre avancée vers les pièces violettes.

Forteresse féroce de Bowser

Irruption dans la forteresse

Avancez dans la forteresse en évitant les ennemis et les boules de feu. Dépassez les barrières de feu et le tourniquet puis continuez votre chemin jusqu'au check point. Exécutez un salto arrière pour prendre la médaille comète suspendue en haut à droite.

Évitez les obstacles de feu et faites attention à la gravité qui change tout au long de votre progression. Nagez ensuite dans l'eau en apesanteur et rejoignez le check point suivant en évitant les obstacles en chemin.

Poursuivez votre route en évitant les blocs vivants. Allez ensuite à gauche et passez sur les plates-formes tournantes pour atteindre l'anneau. Utilisez les météorites pour détruire le verrou de la porte qui mène vers Bowser.

La tactique est la même pour battre Bowser mais vous devez éviter les ondes de choc provoquées par les frappes de votre ennemi ainsi que par l'atterrissage des météorites. Utilisez ensuite l'une de ces météorites pour la lancer sur Bowser. Quand il s'énerve et qu'il commence à cracher du feu, il devient plus rapide dans ses attaques. Évitez le feu et les ondes de chocs et balancez les météorites sur le boss pour le battre et prendre l'étoile qu'il laisse derrière lui.

Etoile verte 1

Vous pouvez monter sur la petite tour qui se trouve juste avant le checkpoint. Faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour monter jusque-là et attrapez l'étoile.

Etoile verte 2

Au niveau du deuxième checkpoint, ne cassez pas le bloc jaune et montez dessus en utilisant la technique du salto suivi d'une attaque tournoyante. De là, rebondissez contre le mur pour atteindre l'étoile.

Comète farceuse : L'étoile de l'antigravité (contre-la-montre)

Encore un contre la montre dans une des forteresses de Bowser. Ramassez les chronos qui sont sur le chemin pour gagner à chaque fois 10 secondes supplémentaires. Ne les rater pas sinon vous restez à court de temps. Ignorez la récolte des pièces et des champignons pour terminer ce niveau à temps.

Monde 5

Satellite survolté

Il faut guider Bob-omb

Utilisez les étoiles crampon pour atteindre l'anneau qui vous catapultera sur un satellite. Avancez d'une plateforme à l'autre en évitant les rayons laser verts. Ramassez la médaille comète qui se trouve sur le chemin de l'anneau et utilisez ce dernier.

Une fois sur le nouveau satellite, avancez sur la surface en verre et repérez le Bob-omb qui se trouve en dessous de vous. Cette bombe suivra vos mouvements et vous devez alors la guider jusqu'à la prison de verre. Une fois la vitre détruite, prenez le champignon de soin et traversez le pont jusqu'à l'anneau.

Passez par le check point, évitez les ennemis qui essayent de vous pousser hors la plateforme et ramassez la bombe. Lancez-la sur la prison en verre pour prendre le champignon 1UP.

Avancez ensuite, tournez à gauche et utilisez les étoiles crampon pour avancer. Evitez les boules électriques et les projectiles lancés par les canons. Une fois près de l'étoile, évitez le laser et prenez-la.

Etoile verte 1

Vous devez attraper les petites étoiles bleues pour vous élancer en direction de l'étoile verte.

La tour du Tournautour

Utilisez l'étoile crampon pour atteindre la planète. Appuyez sur l'interrupteur pour ralentir le mouvement des boules électriques et des étoiles pour pouvoir atteindre l'anneau.

Dans la nouvelle zone, commencez par appuyer sur l'interrupteur pour ralentir le temps, allez alors en haut de l'écran à droite et activez le levier pour ouvrir la grille.

Passez à droite et appuyez sur l'interrupteur pour ralentir cet endroit aussi. Actionnez le levier qui se trouve en bas à droite et avancez à droite. Appuyez sur un autre interrupteur pour ralentir le mouvement des ennemis et approchez-vous du robot qui se trouve au fond. Attendez qu'il lance son rayon laser et sautez sur sa tête qui fait office de ressort pour atteindre la dénivellation.

Passez par le check point et appuyez sur le bouton pour ralentir le mouvement des pilons et des aiguilles. Avancez à gauche et sautez sur l'ennemi vert pour qu'il vous catapulte en haut. Dirigez votre vol à droite pour atteindre un autre bouton.

Montez ensuite sur la tour en appuyant sur les boutons ralentisseurs pour ralentir les plates-formes. Une fois au sommet, évitez de toucher le laser vert qui délimite le sommet et éliminez les deux toupies rouges pour faire apparaitre la verte. Sautez sur cette dernière pour atteindre l'étoile suspendue.

Etoile verte 2

Suivez le parcours jusqu'à ce que vous montiez sur le toit du bâtiment. Au lieu de continuer, marchez sur le deuxième rail noir et suivez-le jusqu'à l'étoile que vous atteindrez en faisant un salto.

Etoile verte 3

Cette étoile se trouve dans le vide, à l'endroit où les canons projettent des bulles. Au lieu d'essayer de faire un saut en longueur, laissez-vous capturer par une bulle du canon le plus proche du mur et vous attraperez l'étoile verte très facilement.

La chasse au Begopic

Ce défi devient accessible une fois que Robby vous a envoyé une lettre pour vous en informer. Allez le voir dans la troisième section et acceptez son défi. Vous devez attirer un Begopic jusqu'à Robby en évitant les nombreux petits ennemis qui entravent votre progression.

Sables glissants

L'entonnoir d'Ovizard

Glissez sur le sable en évitant les boules de feu jusqu'à atteindre l'anneau. Avancez ensuite dans le sable jusqu'à la zone gardée par des ennemis volants lançant des bombes. Lancez des fragments d'étoiles sur les ennemis volants pour les mettre KO et avancez en ramassant la médaille comète en chemin.

Ramassez la fleur de feu et lancez des boules de feu sur vos ennemis ainsi que sur les deux pots qui se trouvent près de la dénivellation pour faire apparaitre un champignon 1UP. Prenez-le et évitez les blocs en avançant. Montez ensuite sur les deux blocs pour escalader la dénivellation ensuite sur celui qui se trouve à droite pour atteindre le check point.

Utilisez l'anneau pour finir dans un toboggan de sable. Glissez en évitant les blocs qui arrivent vers vous en vous déplaçant délicatement pour ne pas tomber dans le vide. Après la série de blocs, restez au centre du toboggan pour atteindre le check point suivant. Utilisez ensuite l'anneau pour atteindre le boss.

Evitez les projectiles lancés par le boss et ramassez une fleur de feu. Quand le boss ouvre sa gueule, lancez-lui vos boules de feu. Après le premier impact, le boss sera étourdi et gardera la bouche béante. Prenez place alors sur les rochers pour éviter le sable mouvant et profitez de ce moment pour l'attaquer.

Lorsqu'il reprend ses esprits et que, fou de rage, il vous lance davantage de projectiles. Evitez-les et attaquez-le quand il ouvre encore une fois sa gueule. Pour la troisième phase du combat, détruisez les canons du boss, évitez les deux bombes et lancez vos boules de feu avant qu'il ne ferme sa gueule. Eliminez-le et prenez l'étoile.

Etoile verte 1

Vous pouvez l'apercevoir tout en bas de la chute de sable, dans la deuxième section. Faites un saut en longueur près des plantes hérissées de pointes pour l'attraper, ou bien lâchez-vous d'en haut.

Etoile verte 2

Dans la zone de la glissade, placez-vous très vite sur le côté gauche pour attraper l'étoile verte avant qu'il ne soit trop tard.

Etoile verte 3

Dans la zone de la glissade, évitez la série d'obstacles et venez vous placer rapidement sur le côté droit pour attraper l'étoile.

Navigation en sable trouble

Avancez en sautant sur les plates-formes mouvantes et prenez le champignon de soin en chemin. Continuez votre route et entrez dans le tuyau vert. Avancez en ramassant les pièces et laissez-vous tomber sur le cube tournant. La gravité dans cette zone tourne selon votre position. Sautez sur le mur gauche pour vous retrouver du même coté que le tuyau orange et empruntez-le. Utilisez l'anneau pour atteindre une nouvelle zone.

Embarquez sur la plateforme et ne restez pas sur la trajectoire des obstacles. La partie de la plateforme touchée par un obstacle disparait pour un laps de temps. Ceci devient gênant lorsque les magiciens commencent à vous attaquer. Vous pouvez stopper leurs tirs en leur envoyant des fragments d'étoiles qui les étourdissent pour quelque temps. Eliminez les magiciens qui se téléportent sur la plateforme et continuez votre voyage. Après d'autres obstacles, un chien vous attaque. Evitez-le et restez sur la plateforme jusqu'à atteindre l'étoile et prenez-la.

Comète farceuse : L'entonnoir d'Ovizard (une seule chance)

Encore un affrontement contre le boss Ovizard, mais cette fois vous n'avez qu'un seul point de vie donc une seule chance pour le battre. Prenez alors votre temps pour esquiver ses assauts et ramassez la fleur de feu. Ne restez pas dans le sable pour ne pas devenir une cible facile pour le boss et attaquez-le quand il ouvre sa gueule. Maintenez la même tactique que lors du premier affrontement pour venir à bout de ce boss.

Magma glacé

Le prince Poulba brise la glace

Sautez rapidement sur les plates-formes avant qu'elles ne s'enfoncent dans la lave. Sautez ensuite sur la plateforme mouvante jaune et bondissez pour éviter le rayon jaune. Atteignez ensuite la plateforme qui abrite la fleur nuage et utilisez les nuages pour atteindre le bouton. Utilisez une charge au sol pour appuyer sur ce bouton et transformer la lave

en glace. Patinez alors et revenez en arrière pour prendre le champignon 1UP et le champignon de soin. Glissez ensuite vers le fond de la zone en évitant les rayons jaunes et les ennemis et utilisez l'anneau.

Avancez sur les blocs de pierre qui tournent et faites attention à ne pas finir dans la lave. Sautez sur la plateforme centrale et utilisez un fruit pour ouvrir le coffre et prendre le champignon 1UP. Sautez encore sur les blocs tournants et ramassez en chemin la médaille comète. Continuez ensuite jusqu'à l'anneau et utilisez-le.

Avancez en patinant et en évitant les points d'impact des météorites. Arrêtez-vous si nécessaire pour attendre que les zones d'impact refroidissent et avancez. Eliminez les ennemis avant qu'ils ne vous attaquent ou ne vous poussent dans le vide ou sous les météorites. Vous ferez face ensuite à plusieurs ennemis qui vous tirent dessus de loin. Tournoyez pour leur renvoyer les fruits verts et les détruire.

Avancez ensuite rapidement sur les plates-formes de glace jusqu'à atteindre l'anneau. Faites vos achats dans la boutique Luma et envolez-vous ensuite pour combattre le boss.

Evitez le tir du boss tout en repérant parmi ses obus un fruit vert. Allez alors vers ce fruit et relancez-le à son expéditeur pour le toucher. Evitez ensuite la pluie de météorites et les charges du boss en allant à l'opposée de la position de ce dernier. Continuez de lui renvoyer les fruits verts jusqu'à l'exploser et récupérez l'étoile qu'il laisse derrière lui.

Etoile verte 1

Actionnez l'interrupteur pour geler la lave, allez chercher le costume de nuage et créez des plates-formes en direction du cratère central. L'étoile se trouve juste au dessus.

Etoile verte 2

Allez jusqu'à la zone où les plates-formes rocheuses circulent rapidement entre les murs de lave. Avancez vers la droite, dans la direction de l'étoile qui vous propulse vers la suite du niveau, mais ne la prenez pas. L'étoile verte se trouve tout près, contre le mur de lave, et vous pouvez l'attraper à l'aide d'un salto.

Etoile verte 3

Pour obtenir cette étoile, vous devez conserver votre costume de nuage jusque dans la troisième section du niveau. Autrement dit, vous ne devez surtout pas faire d'attaque tournoyante pour conserver au moins deux nuages dans la troisième section. Là, faites un saut en longueur pour monter sur le nuage qui se trouve en-dessous de l'étoile, puis faites un salto tout en créant une plate-forme nuageuse pour être suffisamment près de l'étoile verte.

Les Patavert dans la chambre froide (défi)

Avancez dans le même niveau et après avoir gelé le lac de lave entrez dans le tuyau vert au lieu d'utiliser l'anneau. Vous trouverez Billy Banane avec un nouveau défi. Il s'agit du même défi de patinage mais vous devez obtenir un plus grand score pour battre le record de Billy.

Suivez la bonne trajectoire et serrez vos virages pour frapper les patates vertes et celles dorées. Evitez comme toujours les patates piquantes pour ne pas perdre de temps. Ne ratez pas trop de patates et surtout pas les dorées qui vous offrent plus de points. Gagnez ce défi pour obtenir une étoile comme récompense.

Comète farceuse : Une Poulbarmée sur un lac gelé (mêlée)

Foncez vers la planète gelée et prenez l'étoile arc en ciel pour devenir invincible. Dégommez tous les poulpes en commençant par un coté jusqu'à le nettoyer complètement avant de passer à l'autre. Vous évitez de cette façon les allers-retours inutiles. Evitez aussi de tomber dans le vide puisque le lac n'a pas de contour qui le délimite. Tournoyez pour gagner de la vitesse et essayez de mettre les ennemis sur une même ligne pour les éliminer en moins de temps.

Petit Boo de lune

Les étoiles d'argent du livre animé

Avancez dans le noir et passez par la porte qui s'ouvre près de la pièce. Suivez le chemin et utilisez l'anneau pour atteindre une nouvelle zone. Sautez sur les blocs violets et avancez en suivant leurs mouvements. Passez par le check point et préparez-vous à une autre balade sur les blocs violets mais plus difficile cette fois. Restez toujours sur l'extrémité des blocs pour anticiper leurs mouvements. Passez ensuite sur les plates-formes et faites attention à ne pas sauter dans la marée noire. Prenez la médaille comète sur votre chemin et utilisez l'anneau pour quitter cette zone.

Une fois sur le croissant, récoltez les cinq fragments de l'anneau en exécutant des saltos arrières pour atteindre les plus hauts fragments. Utilisez ensuite l'anneau qui se reconstitue.

Vous devez ramasser les cinq étoiles d'argent dans cette zone. Evitez les Boo et ramassez les deux premières étoiles. Appuyez ensuite sur le bouton avec une charge au sol et profitez du redressement du sol à la verticale pour vous placer sur les piliers et atteindre les autres étoiles. Revenez en bas et prenez l'étoile d'or.

Etoile verte 1

Empruntez la plate-forme violette mobile et n'empruntez pas l'étoile qui vous propulse vers la suite du niveau. La plate-forme vous emmène vers la gauche où vous devez sauter sur une autre plate-forme avant de vous jeter sur l'étoile verte à l'aide d'un saut en longueur.

Etoile verte 2

Cette étoile se trouve dans l'écran du croissant de lune. Faites pencher le croissant en sautant à droite pour ouvrir un passage du côté gauche, et lâchez-vous sur l'étoile.

Etoile verte 3

A la toute fin du niveau, faites des saltos pour escalader le mur en carton lorsqu'il se déplie et allez suffisamment vite pour monter au sommet avant qu'il ne se rétracte. Il ne vous reste plus qu'à faire un saut en longueur vers le premier plan pour attraper l'étoile.

Un fantôme sachant flotter

Avancez dans le labyrinthe noir et rejoignez le tuyau vert en évitant les Boo en chemin. Prenez le champignon fantôme pour devenir invisible et utilisez cette capacité pour passer les grilles qui bloquent votre avancée. Evitez que les ennemis ne vous touchent pour ne pas perdre cette faculté et poursuivez votre chemin jusqu'à l'étoile.

L'étoile du marécage hanté

Revenez au niveau les étoiles d'argent du livre animé et sautez encore une fois sur les blocs violets. Suivez leurs mouvements jusqu'à l'anneau. Au lieu de passer par cet anneau, restez sur les blocs violets, suivez leurs mouvements sans tomber, évitez les Boo et prenez l'étoile avant la disparition des blocs violets.

Château dessus dessous

La gravité renversée

La gravité dans cette zone diffère une section à une autre. Surveillez alors les flèches qui indiquent la direction de la gravité et avancez en fonction de celles-ci. Avancez et ne vous laissez pas tomber sur le tuyau vert. Prenez le champignon 1UP en vous plaçant dans le sens de la gravité de la zone bleue. Continuez votre chemin jusqu'au check point. Appuyez sur le bouton avec une charge au sol et entrez dans le tuyau vert.

La gravité dans cette zone change continuellement mais selon un laps de temps régulier. Avancez en éliminant les

ennemis quand ils sont à découvert suite au changement de gravité et évitez les rayons verts. Prenez la médaille comète qui se trouve entre une plateforme mouvante et un rayon vert. Même si vous êtes touché, il y aura des pièces pour vous soigner. Continuez votre chemin jusqu'à l'étoile et prenez-la.

Etoile verte 1

L'étoile est facile à repérer, mais il faut se placer au bon endroit pour que les flèches gravitationnelles vous projettent directement dessus.

Etoile verte 2

Cette étoile se trouve dans un renfoncement, en haut à droite. Pour l'attraper, vous devez vous laisser porter par la plate-forme mobile de gravité rose pour avancer jusqu'au mur de droite. Ensuite, lâchez-vous dans l'interstice et rebondissez contre le mur pour attraper l'étoile avant que les flèches bleues ne vous poussent vers le bas.

Dans le feu de l'action

Avancez dans le même niveau et laissez-vous tomber cette fois dans le tuyau vert. Utilisez les boules de feu pour détruire les caisses qui se trouvent au centre pour dévoiler le tuyau orange. Montez ensuite sur les caisses et entrez par ce tuyau.

Parlez au robot qui vous demande de détruire les caisses pour lui. Lancez alors une boule de feu devant vous pour détruire les caisses qui se trouvent en face de vous.

Allez ensuite à gauche et lancez des boules verticalement pour détruire les rangées de caisses. Allez ensuite à droite et lancez encore une fois des boules horizontalement pour nettoyer la zone. Prenez ensuite l'étoile comme récompense.

Araplane extrême

Ca passe ou ca croasse

Encore une course avec votre ami Araplane. Planez avec votre ami et passez par les cinq portails pour libérer la médaille comète. Ces portails se trouvent toujours en bas du parcours. Exécutez alors des pics pour les obtenir sans rester trop proche du sol. Après la première porte, virez à gauche pour ne pas louper la deuxième. Passez sous les blocs et évitez les obstacles. La médaille comète se trouve juste avant l'arrivée, prenez-la et passez par l'anneau d'arrivée.

Etoile verte 1

Dès que vous prenez le contrôle, piquez du nez en direction du monstre de lave pour foncer sur l'étoile qui se trouve en-dessous de vous.

Etoile verte 2

Allez jusqu'à la zone où les piliers s'effondrent et restez à gauche pour apercevoir l'étoile cachée derrière l'un des piliers qui s'écroulent. Foncez dessus pour l'attraper en plein vol.

Une course qui déplume (défi)

Ce défi est jouable après l'obtention de la 75ème étoile. Vous devez faire une course contre Jacoco.

Foncez alors et ne vous souciez pas de passer dans les portails du niveau précédent. Avancez en surveillant votre adversaire et n'abusez pas des piques pour ne pas finir en bas de l'anneau d'arrivée. Finissez premier pour gagner l'étoile.

Fort foudroyant de Bowser Jr

Char à canon

Attirez un obus vers la vitre qui protège la bouche du canon pour la détruire. Visez ensuite la cible au centre pour gagner un bonus de vie.

Eliminez les deux ennemis pour faire apparaitre un anneau et passez par ce dernier. Passez par le check point et entrez dans un autre canon. Visez encore une fois le centre de la cible pour atteindre une autre planète. Sautez sur l'une des plates-formes bleues et faite le tour de la planète pour prendre la médaille comète. Utilisez le champignon nuage pour atteindre l'anneau qui se trouve de l'autre coté de la planète. Utilisez cet anneau pour atteindre le lieu de l'affrontement avec le char de Bowser jr.

Evitez les barrières de feu qui tournent autour du boss et créez un nuage au dessus du ventilateur pour qu'il vous amène au niveau du cockpit du char. Lancez ensuite une charge au sol pour le frapper. Répétez ensuite l'action et évitez cette fois d'être aspiré par le char. Laissez passer les rayons électriques avant de sauter sur le cockpit. Bowser jr s'énerve et sort les chaines du char.

Ce dernier devient mobile et vous fonce dessus. Evitez sa charge et utilisez les nuages pour vous élever. Puisque le char est devenu plus grand, prenez une des fleurs nuages qui se trouvent sur les nuages pour pouvoir monter encore plus haut et atteindre le niveau du cockpit.
Attaquez encore une fois votre ennemi pour qu'il se sauve et laisse une étoile derrière lui.

Etoile verte 1

Montez dans le canon et projetez-vous, non pas vers la cible, mais vers l'étoile qui se trouve juste au dessus.

Etoile verte 2

Montez dans le deuxième canon et projetez-vous vers l'étoile qui se trouve en haut à gauche, tout en évitant les obstacles qui passent devant.

Comète farceuse : Char à canon (une seule chance)

Vous devez traverser le niveau jusqu'au boss sans être touché puisque vous n'avez qu'un seul point de vie. Refaites alors le même parcours que précédemment mais avec plus de prudence. Une fois devant le boss, vous devez lui aussi l'éliminer sans subir le moindre coup. Restez loin de lui et montez sur les nuages pour atteindre le cockpit. Attaquez ce dernier jusqu'à ce que le char commence à se déplacer.

Restez toujours loin du boss et montez sur les nuages qui possèdent des fleurs nuages et attendez que le char se rapproche pour l'attaquer. Répéter cette action jusqu'à détruire une nouvelle fois ce char.

Monde 6

Mers de lave

L'étoile des mers ardentes

Utilisez les étoiles crampon pour avancer jusqu'à l'anneau en évitant les attaques des monstres de lave. Prenez de l'élan ensuite accrochez-vous à l'étoile qui se trouve derrière l'anneau pour atteindre ce dernier. Utilisez un autre anneau pour atteindre enfin une autre planète. Passez par le check point et sautez d'une plateforme à l'autre. Sautez ensuite d'un poteau à l'autre en évitant la montée de la lave.

Continuez votre chemin à travers la cascade de lave jusqu'au check point. Utilisez alors les mini tornades pour avancer jusqu'au sommet et accrochez-vous à la balançoire. Sautez ensuite vers l'anneau pour être propulsé dans une nouvelle zone. Sautez d'une plateforme à une autre et ne vous attardez pas sur celle noircie puisque un monstre de lave passe toujours par la. Une fois sur la longue plateforme noircie, allez en haut de l'écran sur les plates-formes en boule et prenez la médaille comète. Rebroussez ensuite chemin et continuez d'avancer à gauche jusqu'à l'étoile.

Etoile verte 1

Vous devez attraper les petites étoiles bleues pour vous élancer en direction de l'étoile verte. Comme elle est très éloignée, vous devrez partir de très loin et prendre un maximum d'élan si vous voulez l'atteindre. Pour cela, vous devez forcer la caméra à s'éloigner en procédant de la manière suivante : partez de la prise la plus haute, près de l'étoile, lancez-vous vers la prise la plus éloignée que vous voyez et faites la même chose rapidement vers la prise la plus basse. Repartez vite en sens inverse en saisissant la prise la plus éloignée que vous pouvez puis lâchez la dernière prise au bon moment pour flotter jusqu'à l'étoile verte.

Etoile verte 2

A l'aide des tornades, avancez vers le trapèze et utilisez-le pour sauter jusqu'à l'étoile verte sur la gauche.

Une pierre de flipper

Transformez-vous en boule de pierre et sautez sur le tremplin. Utilisez l'anneau en vol pour atterrir près du check point. Utilisez votre pouvoir pour déployer le pont et avancez sur la rampe. Sur les premières plates-formes, surveillez votre trajectoire pour ne pas finir dans le vide et sautez si nécessaire pour éviter les obstacles et les trous. Sur la plateforme qui précède l'étoile, placez-vous au centre des barrières ressorts jaunes pour rebondir et rester sur la plateforme. Prenez enfin l'étoile qui se trouve au centre de la plateforme suivante.

Etoile verte 3

Durant la dernière zone du parcours, projetez-vous vers le premier plan au lieu de continuer jusqu'à la super étoile. Guidez votre boule de manière à foncer directement sur l'étoile verte au dessus du vide.

Une pierre de bowling (défi)

Rejouez le niveau " une pierre de flipper " et entrez dans le tuyau vert qui se trouve à gauche. Billy Banane vous attend avec un nouveau défi. Transformez-vous en boule de pierre et foncez sur les quilles de bowling pour faire le Strike.

Placez-vous correctement avant de vous lancer sur les quilles et surveillez le mouvement des plates-formes dans certaines sections. Faites le maximum de points pour égaler ou battre le record de Billy et prendre une étoile comme récompense.

Ruines perpétuelles

Révolutions dans la galaxie

Sautez sur les plates-formes tournantes et rejoignez le bord de droite. Passez sur une autre plateforme tournante et restez sur son sommet quand elle devient perpendiculaire pour atteindre l'anneau.

Passez par le check point et sautez sur les plates-formes pour atteindre l'aiguille et tournez-la pour changer le sens de la plateforme. Avancez alors en évitant de tomber dans le vide et appuyez sur le bouton rouge pour ouvrir la grille qui emprisonne l'anneau.

Avancez sur la pente et quand les roues avancent, restez au niveau des fentes pour ne pas être écrasé. Utilisez aussi la fente dans le mur pour laisser passer les roues et foncez ensuite vers le sommet, à droite. Sautez ensuite sur l'une des

roues en utilisant sa fente et attendez qu'elle arrive au niveau de la médaille comète pour sauter et prendre cette dernière. Revenez ensuite au sommet à droite.

Evitez les piques et exécutez un saut mural pour atteindre la dénivellation. Accrochez-vous aux clous pour monter davantage. Exécutez une charge au sol pour faire descendre la plateforme rouge et avancez à droite. Attendez que les deux passages qui se trouvent au centre des roues s'alignent et utilisez le saut mural pour traverser ces deux roues. Montez ensuite sur le monte-charge et sautez sur les engrenages puis sur les clous pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 1

Dans la première zone, escaladez la grande roue et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante au moment où vous passez sous l'étoile verte pour l'attraper.

Etoile verte 2

Prenez l'interrupteur rouge comme point de repère dans la deuxième zone et suivez le chemin de droite pour trouver facilement cette étoile.

Etoile verte 3

A la fin du niveau, escaladez une roue comme si vous alliez à la super étoile et restez toujours du côté gauche de la roue, sinon vous ne verrez pas l'étoile verte. Après avoir passé les prises murales qui montent vers la super étoile, laissez la roue continuer sur la gauche et sautez sur l'étoile verte dès que vous l'apercevez.

Le piège au marteau infernal

Reprenez le même parcours jusqu'au Goinfre Luma qui se trouve en bas de la plateforme qui vous mène vers le premier anneau. Donnez-lui 30 pièces pour qu'il se transforme en une nouvelle planète. Avancez à droite sur la plateforme verte et appuyez sur le bouton bleu pour ralentir le temps.

Profitez de ces instants pour aller à gauche jusqu'au bout. Passez dans le tuyau vert pour atteindre l'étage suivant. Passez entre les marteaux sans vous précipiter et prenez l'étoile qui se trouve au bout du chemin.

Comète farceuse : La quête des pièces violettes

Vous allez rejouer le niveau " révolution dans la galaxie " en essayant de récolter les 100 pièces violettes qui se trouvent dans la première partie du niveau où se trouvent les plates-formes rotatives en forme de roues. Vous serez aussi limité par le temps dans cette collecte. Sautez sur la première roue et suivez sa rotation en passant sur ces différentes plates-formes. Ramassez toutes les pièces avant de passer sur la deuxième et suivez le rythme de la roue pour ne pas finir dans le vide. Continuez votre collecte jusqu'à atteindre les 100 pièces.

Forteresse rétro

Le retour du roi Whomp

Avancez dans le chemin montant en évitant les obstacles et les ennemis. Traversez rapidement les plates-formes qui s'effondrent à votre passage. Passez par la plateforme qui tourne et montez ensuite au sommet du poteau pour prendre le champignon 1UP. Allez près du rebord, localisez le balcon qui se trouve en dessous et laissez vous tomber. Tournoyez pendant la chute et dirigez-vous vers le balcon pour prendre la médaille comète.

Revenez ensuite en haut et continuez votre chemin jusqu'à la plante géante. Ecrasez-la et utilisez les plates-formes mouvantes pour atteindre le sommet. Attendez que le bloc vivant essaye de vous écraser et sautez sur son dos. Effectuez une charge au sol pour l'éliminer et faire apparaitre un anneau. Utilisez cet anneau pour atteindre le boss.

Evitez d'être écrasé par ce colosse en vous éloignant de la zone d'impact indiquée par l'ombre au sol. Sautez pour éviter l'onde de choc et sautez ensuite sur le dos du boss en passant par ses mains ou ses pieds pour effectuer une charge au sol.

Évitez maintenant les petits blocs qu'il génère et répétez votre action. Soyez rapide puisqu'il sera cloué au sol moins longtemps que d'habitude. Le boss ajoute à ses attaques les ondes de choc provoquées par ses sauts. Evitez-les en sautant et répétez la même tactique pour le toucher. Une fois battu, le boss laisse l'étoile derrière lui.

Etoile verte 1

Partez sur la droite en évitant les pierres qui sortent du mur et lâchez-vous entre les deux murs pour tomber directement sur l'étoile verte en contrebas.

Etoile verte 2

Montez jusqu'au " faux " boss et obligez-le à se rapprocher de l'étoile. Quand il est assez près, vous devez faire un salto suivi d'un rebond contre le boss pour atteindre l'étoile à l'aide d'une attaque tournoyante. Si vous avez du mal, demandez à un second joueur de bloquer le boss lorsqu'il est au bon emplacement, et prenez le temps d'ajuster votre saut.

Les étoiles d'argent du roi Whomp

Vous devez récolter les cinq étoiles d'argent pour constituer l'étoile d'or. Avancez sur la pente et prenez la première étoile. Prenez la fleur nuage et utilisez-la pour atteindre l'étoile suspendue en bas entre deux plates-formes. Utilisez encore une fois les nuages pour prendre la troisième étoile qui se trouve à droite derrière la planète.

Continuez à monter et avancez sur les nuages. Sautez vers l'étoile suivante qui se trouve elle aussi sur un nuage. Montez ensuite au sommet et créer des nuages pour atteindre la dernière étoile qui se trouve tout en haut. Revenez en bas et prenez l'étoile d'or.

Etoile verte 3

Récupérez le costume de nuage qui se trouve en haut de la structure et faites des sauts en longueur en créant des plates-formes nuageuses pour aller jusqu'à l'étoile qui se trouve dans le vide, près de la petite étoile argentée.

Comète farceuse : Fort aux étoiles d'argent (contre-la-montre)

Un contre la montre se déroulant dans le niveau précédent. Vous devez donc récolter les étoiles d'argent qui se trouvent dans le niveau avant la fin du temps imparti. Optez alors pour les sauts de longueur au lieu de courir ou de sauter normalement. Oubliez les pièces et les champignons et ne perdez pas votre temps à les récolter.

Arène interplanétaire

Les miniplanètes en folie

Elimiez le Goomba et passez par l'anneau pour rejoindre une nouvelle planète. Eliminez les ennemis suivants, prenez ensuite la médaille comète sans tomber dans la lave et envolez-vous vers une autre planète.

Prenez la fleur de feu et éliminez les Hérissons puis les crabes en utilisant les boules de feu. Neutralisez toujours les ennemis pour faire apparaitre les anneaux sur les planètes. Passez ensuite par le check point et rejoignez une nouvelle planète. Nettoyez-la pour prendre la clé et passez par le tuyau vert.

Une fois dans l'eau, ramassez la carapace verte et utilisez sa lumière pour éliminer les Boo. Passez ensuite par les anneaux pour atteindre le vaisseau Toad. Continuez d'utiliser les anneaux jusqu'à atteindre la planète où se trouvent

deux taupes. Exécutez une charge au sol pour étourdir les taupes et éliminez-les pour prendre la clé. Passez alors par le tuyau vert pour finir à l'intérieur de la planète. Eliminez tous les ennemis et sortez pour trouver un anneau vous attendant.

Allez vers la planète des Chomps et lancez les ballons verts sur eux pour les éliminer. Neutralisez tous les ennemis pour prendre la clé et atteindre enfin l'étoile.

Etoile verte 1

La première étoile se trouve en hauteur, sur la planète en forme de citrouille noire. Montez sur le globe de verre et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour l'avoir.

Etoile verte 2

La deuxième étoile se trouve en hauteur, sur la planète où évoluent deux ennemis sous la terre. Montez sur le globe de verre et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour l'avoir.

Etoile verte 3

La troisième étoile se trouve en hauteur, sur la planète où circulent les Chomp gris. Montez sur le globe de verre et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour l'avoir.

Gargantulus s'enflamme

Rejouez au même niveau et allez vers le Goinfre Luma qui se trouve sur la planète glacée. Donnez-lui 2 pièces pour qu'il se transforme en une nouvelle planète. Rejoignez cette planète pour combattre un autre boss.

Ce dragon est en feu mais s'affronte comme tous les autres. Vous devez esquiver ses tentatives de morsure ensuite éviter sa charge quand il transperce la planète. Attaquez ensuite ses bourrelets qui se coincent un petit moment dans le trou. Après l'explosion de trois bourrelets, évitez ses boules de feu et les jets de lave laissés au sol et explosez les bourrelets restants pour l'éliminer. Prenez l'étoile en guise de récompense.

Comète farceuse : Les miniplanètes en folie (une seule chance)

Vous devez refaire le premier niveau mais cette fois vous n'avez qu'un seul point de vie. Au premier contact avec un ennemi vous serez mort. Avancez alors prudemment en évitant de prendre des risques inutiles pour essayer de gagner les champignons. Restez calme et ne vous précipitez pas puisqu'il n ya pas de temps limite.

Manoir stroboscopique

Les étoiles d'argent du clair-obscur

Dans cette galaxie le chemin n'est éclairé que pendant un petit laps de temps. Réveillez Yoshi et avancez prudemment en ramassant les baie-ballons pour monter sur les plates-formes. Montez tout au fond à gauche pour prendre la médaille comète sans toucher la mine. Poursuivez ensuite le chemin à droite jusqu'à l'anneau.

Avancez sur la plateforme en évitant les Boo qui entourent la première étoile. Avancez encore et allez à gauche pour prendre la deuxième étoile. Passez ensuite sur la section en pierre et prenez l'étoile qui se trouve à droite. Sautez sur la plateforme jaune pour atteindre la quatrième étoile et prenez-la. Continuez d'avancer et allez à gauche vers la dernière étoile. Terminez alors votre chemin pour atteindre l'étoile d'or.

Etoile verte 1

Gobez un fruit bleu avec Yoshi pour vous envoler en direction de l'étoile qui vous propulse vers la suite du niveau.

L'étoile se trouve un tout petit peu plus loin sur la droite.

Etoile verte 2

Attendez que la lumière éclaire le niveau pour avancer jusqu'à l'étoile verte qui est très facile à localiser, tout près d'une petite étoile d'argent. Sautez dessus, avec ou sans Yoshi.

Comète farceuse : Une Poulbarmée très flashée (mêlée)

Vous devez éliminer tous les ennemis qui se trouvent dans ce niveau. Avancez dans le noir en mémorisant le chemin quand il est éclairé par un flash pour quelques instants et éliminez les ennemis en chemin.

Enchainez les combos sur les ennemis quand ils sont alignés ou proches pour gagner du temps. Dans le noir, sautez sur un ennemi pour vous assurer de finir sur la plateforme et non dans le vide. Maintenez cette tactique jusqu'à nettoyer la zone.

Cavernes englouties

Comme un Mario dans l'eau

Glissez sur le toboggan et plongez dans l'eau pour prendre une carapace. Avancez dans la caverne et restez à gauche pour entrer dans la fente et prendre la médaille comète. Utilisez ensuite l'anneau pour atteindre le check point. Plongez dans le puits et prenez une carapace. Avancez maintenant en passant par les anneaux de couleur pour accélérer. Ne vous attardez pas puisque vous n'avez pas une source pour d'air. Sortez enfin de l'eau en gardant la carapace avec vous. Utilisez-la pour ouvrir le coffre et faire sortir le Toad qui vous donne l'étoile.

Etoile verte 1

Continuez tout droit juste après avoir vu l'accès au petit tunnel de gauche, et tournez-vous vers la gauche pour apercevoir l'étoile verte cachée derrière les piliers rocheux.

Etoile verte 2

N'empruntez pas l'étoile qui vous projette vers la suite du niveau lorsque vous arrivez dessus. Laissez-vous tomber en contrebas pour atteindre une plate-forme avec deux piliers. L'étoile verte se trouve derrière le pilier du fond.

La rivière souterraine (défi)

Ce défi est accessible après l'obtention de la 112ème étoile. Encore une fois, Billy Banane vous propose un défi, mais cette fois le défi est assez facile. Utilisez la carapace pour nager rapidement dans l'eau et ramassez le maximum de pièces. Utilisez la lumière de la carapace pour éliminer les Boo. Ignorez les pièces qu'ils laissent derrière eux pour ne pas perdre du temps. Essayez de ne pas rater la série de pièces tout en évitant les Hérissons qui précèdent l'arrivée. Egalez ou battez le record de Billy pour recevoir une étoile.

Fabrique de galaxies de Bowser

L'ultime confrontation

La confrontation finale avec Bowser approche. Avancez en suivant le Luma et passez ensuite dans l'anneau. Eliminez les ennemis pour faire apparaitre la fleur qui vous transportera en bas de la zone. Prenez ensuite le foret et creusez pour finir dans une autre zone.

Passez par le check point et avancez rapidement avant que les obus ne vous aplatissent. Utilisez le foret et creusez

dans la parcelle de terre. Avancez vers la suivante et creusez avant l'arrivée de l'obus. Passez ensuite par l'anneau et utilisez les nuages dans la zone suivante pour atteindre l'anneau. Traversez le pont en tuant les magiciens et montez sur le dos de Yoshi. Utilisez les marguerites pour atteindre la zone centrale et éliminez les ennemis. Avancez dans le chemin qui s'ouvre et prenez le piment. Courez alors en évitant ou en sautant par dessus les obstacles avant que les murs ne se referment sur vous et ne vous écrasent. Passez par l'anneau pour atteindre un autre endroit de la forteresse.

Montez sur les blocs violets et suivez leurs mouvements. Choisissez un coté quand les blocs se divisent en deux. Quand un monstre de lave surgit de votre coté, sautez sur l'autre coté des blocs violets. Revenez ensuite sur le premier coté pour éviter le deuxième monstre. Utilisez ensuite les marguerites pour monter et prenez la médaille comète en chemin.

Utilisez ensuite le baie-ballon pour survoler la lave et atteindre le check point. Montez avec le mat pour atteindre la grande porte. Utilisez les météorites pour défoncer le verrou et entrez pour affronter Bowser.

Le combat avec Bowser se déroule comme les précédents mais à quelques différences près. Après chaque frappe de Bowser, des lasers sillonnent la planète et se rejoignent au bout. Vous devez alors sauter pour les éviter ou rester entre eux. Evitez ensuite les lasers provoqués par les ondes de choc des météorites. Après une autre frappe de Bowser, montez rapidement sur l'une des météorites et lancez-la sur Bowser. Maintenez cette tactique pendant la deuxième phase du combat et évitez les flammes qu'il crache en plus des lasers. Lancez quatre météorites sur votre ennemi pour le neutraliser.

Bowser revient à la charge dans une ultime tentative de vous arrêter. Il vous poursuit dans le vortex. Lancez-lui alors les météorites pour arrêter sa progression avant qu'il n'atteigne votre niveau et ne vous attaque. Continuez de lui balancer des météorites jusqu'à le battre une bonne fois pour toutes et libérer en même temps la princesse.

Félicitations ! Vous avez vaincu Bowser et libéré la princesse et l'univers de son emprise. Mais il vous reste certainement beaucoup d'étoiles à trouver. Lorsque vous en aurez récupéré 120, affrontez à nouveau Bowser dans ce niveau pour faire apparaître les étoiles vertes.

Etoile verte 1

Regardez bien en-dessous de vous lorsque vous planez avec la fleur au dessus de la lave. L'étoile se trouve en contrebas.

Etoile verte 2

Vous devez vous rendre jusqu'à l'endroit où se trouve Yoshi sans perdre votre costume de nuage. Vous ne devez donc pas utiliser l'attaque tournoyante ni vous faire toucher. Pour cela, récupérez le costume de nuage et faites immédiatement demi-tour. Empruntez les ascenseurs et laissez-vous monter le plus près possible du plafond de lave. Vous devriez voir un passage étroit en haut à droite de l'écran.

Depuis les ascenseurs, sautez en direction du mur de droite et créez une plate-forme nuageuse suffisamment basse pour vous permettre de sauter ensuite dans le passage étroit sans toucher le plafond de lave. Une fois là-haut (vous avez fait le plus dur !), allez au bout du passage et laissez-vous tomber sur l'étoile qui vous propulse vers la suite du niveau. Lorsque vous atteignez l'endroit où se trouve Yoshi, vous devez avoir conservé deux nuages pour atteindre l'étoile verte en créant des plates-formes nuageuses en faisant des sauts en longueur.

Comète farceuse : Le combat final (contre-la-montre)

Vous devez refaire le parcours dans la fabrique de Bowser et atteindre l'arrivée avant la fin du temps imparti. Passez par les chronos verts pour gagner à chaque fois 10 secondes supplémentaires et foncez sans perdre de temps. Ignorez les pièces et les champignons sur votre chemin et utilisez les sauts en longueur pour avancer rapidement. N'oubliez pas de passer par le check point qui se trouve à mi chemin avant de monter sur Yoshi qui vous facilitera un peu la progression. Une fois sur les blocs violets, suivez leurs mouvements sans rater les chronos en chemin

Monde S

Mario 2D

Mario, une étoile au firmament

Vous devez marcher sur les dalles bleues pour les transformer en dalles jaune et faire apparaitre l'étoile dans le point de départ. Vous devez faire attention aux plates-formes vertes qui disparaissent après votre passage. Essayez donc de changer les couleurs de toutes les dalles d'un secteur avant de passer au suivant puisque les plates-formes vertes qui mènent à ce secteur vont disparaitre. N'épuisez pas toutes les dalles qui se trouvent près du point pour revenir prendre l'étoile. Evitez les attaques de l'ennemi qui se trouve près des dalles bleues et passez rapidement devant lui lorsqu'il aura lancé un projectile. Récupérez la médaille comète qui se trouve dans un coin. Tournez toutes les dalles et revenez prendre votre étoile.

Etoile verte 1

L'étoile est cachée sous une des dalles vertes qui disparaît lorsque vous marchez dessus. Cette dalle se trouve dans le coin qui touche la lave censée représenter la casquette du Mario 2D.

Etoile verte 2

Cette étoile se situe aussi sous une dalle verte, mais cette fois du côté gauche. Par rapport à la médaille comète, longez la série de blocs en ayant le vide à votre gauche et faites disparaître les dalles vertes près des blocs bleus et jaunes pour découvrir cette étoile.

Comète farceuse : Chaos et pièces violettes chez Luigi

Cette étoile est certainement l'une des plus difficiles du jeu. Le parcours que vous empruntez a une grande importance, car les clones chaotiques vont suivre exactement le même chemin. Vous ne devez donc surtout pas faire demi-tour ni vous arrêter. Comme il vous faut la totalité des pièces, vous devrez faire des sauts en longueur pour récupérer celles qui sont alignées au dessus du vide. Laissez les dernières près du point de départ pour terminer votre course à proximité de l'étoile.

Manège arc-en-ciel

Le long de la route arc-en-ciel

Encore un tour sur la boule qui contient l'étoile. Le parcours est assez court et facile. Avancez calmement et restez loin des bords des plates-formes pour éviter de tomber. A l'intersection, prenez à droite pour trouver la médaille comète et freinez pendant la descente dans le chemin étroit. Ne ratez pas la médaille puis continuez votre route jusqu'au socle qui libère l'étoile et prenez-la.

Etoile verte 1

Roulez jusqu'à la section où vous pouvez monter sur une bosse pour prendre un 1up et, lorsque vous passez sur le 1up, sautez en direction de l'étoile verte pour l'attraper.

Etoile verte 2

Dans la dernière zone du parcours, sautez dans le vide juste avant la dernière ligne droite pour atterrir sur l'étoile qui se trouve sur la droite.

Comète farceuse : Arc-en-ciel et pièces violettes

Vous devez terminer le parcours en moins de 2 minutes avec un minimum de 100 pièces violettes. Comme il n'y en a que 110 en tout, vous ne devez en laisser quasiment aucune derrière vous ni perdre trop de temps en chemin.

Tournebroches retors

Ca tourne, tourne et retourne

Vous évoluez cette fois sur des plates-formes en bois tournantes. Avancez sur ces plates-formes en surveillant leurs mouvements pour ne pas tomber dans le vide suite à la rotation. Avancez d'une plateforme à l'autre sans vous précipiter et ramassez la médaille comète qui se trouve au bout de l'avant dernière plateforme. Continuez ensuite jusqu'à l'étoile et prenez-la.

Comète farceuse : Ca tourne, tourne et retourne (vitesse supérieure)

Même parcours que précédemment mais les plates-formes tournent maintenant plus rapidement.

Etoile verte 1

Dès que vous récupérez le costume de nuage, sautez dans le vide vers la droite et créez des plates-formes nuageuses pour atteindre l'étoile.

Etoile verte 2

Après avoir obtenu le costume de nuage, atteignez le bout du parcours sans faire d'attaque tournoyante pour conserver vos nuages. Dès que vous apercevez l'étoile dans le vide à droite, faites des sauts en longueur en créant des plates-formes nuageuses pour l'atteindre.

Cyclone de pierre

Vortex d'étoiles d'argent

Dans ce niveau, vous avez la possibilité d'activer des interrupteurs pour ralentir le temps. Cela vous permettra de passer sous les ennemis sans qu'ils ne vous écrasent (il y a toujours un endroit où vous pouvez vous arrêter dessous). L'objectif est de trouver les 5 petites étoiles d'argent pour accéder à la super étoile. La médaille comète se trouve suspendue dans le vide, mais vous pouvez l'attraper en faisant un saut sur les plates-formes en mouvements.

Etoile verte 1

Cette étoile est facile à repérer mais difficile à obtenir. La perspective donne l'impression qu'on peut l'atteindre à l'aide d'un salto suivi d'une attaque tournoyante, mais ce n'est pas le cas. Vous devez obligatoirement faire un triple saut en courant dans le même sens que les blocs qui cherchent à vous écraser.
Placez-vous dans le petit renfoncement et partez dès que vous voyez un bloc passer, vous n'avez pas besoin de ralentir le temps avec les interrupteurs. Calculez correctement votre timing et vous devriez attraper l'étoile verte en faisant une attaque tournoyante après votre troisième saut.

Etoile verte 2

Cette étoile est beaucoup plus facile à obtenir que la précédente. Allez jusqu'au bout du parcours et regardez dans le vide pour la localiser. Lâchez-vous dessus pour vous en emparer.

Comète farceuse : La traversée du vortex (contre-la-montre)

Vous devez connaître suffisamment le parcours pour récupérer les 5 étoiles d'argent dans le temps imparti. Plusieurs montres sont réparties dans le niveau pour vous octroyer quelques secondes supplémentaires, ne les manquez pas. En sautant directement sur les plates-formes mobiles, vous pouvez emprunter plusieurs raccourcis.

Boss à la chaîne

Le défilé des boss

Dans ce niveau, vous allez être confronté à une série de 5 boss différents. Le premier, Dino Piranha, est très simple à avoir. Courez derrière lui pour frapper le bout de sa queue avec une attaque tournoyante, et recommencez le processus pour en venir à bout. Vous devez ensuite renvoyer les pastèques vertes que vous lance le Poulpoboss en évitant soigneusement les rouges. Si vous jouez en coop, le second joueur pour maintenir les pastèques en l'air pour vous aider. Faites le tour de cette planète pour trouver la médaille comète. Le boss suivant se cache sous terre et ne sort que lorsque vous faites une charge au sol à proximité. A ce moment-là, vous pouvez le frapper en faisant une attaque tournoyante. Par la suite, il se cachera deux fois de suite sous terre avant que vous ne puissiez le frapper directement. Courez toujours pour l'empêcher de vous rattraper. Pour vaincre le boss de pierre, vous devez attraper les boules noires qu'il vous envoie à l'aide d'une attaque tournoyante. Approchez-vous de lui et lâchez les boules noire au bon moment pour qu'elles explosent sur son corps et le blessent. La plante carnivore revient ensuite pour se venger, mais la technique est toujours la même. Vous devez simplement faire attention à ne pas vous approchez d'elle lorsqu'elle est protégée par les flammes. La super étoile est finalement à vous.

Etoile verte 1

Après avoir battu les deux premiers boss, ne vous occupez pas du boss qui se cache sous terre et faites un salto suivi d'une attaque tournoyante pour attraper l'étoile qui se trouve près de l'arbre.

Etoile verte 2

Lorsque vous arrivez au boss de pierre, ne vous occupez pas de lui et faites le tour de la plate-forme en regardant vers l'extérieur pour localiser l'étoile verte dans le vide. Sautez simplement dessus pour l'attraper.

Comète farceuse : Une ribambelle de boss (contre-la-montre)

Le défi consiste à vaincre les 5 boss dans le temps imparti. Vous ne devez pas perdre la moindre seconde au début, sachant que le combat contre le boss de pierre est un peu plus incertain. Là encore, un second joueur peut vous aider à gagner du temps contre le poulpoboss en arrêtant les pastèques vertes.

Couloirs à coulisse

Saut mural phénoménal

Dans ce niveau, les murs rouges et bleus s'inversent à chaque fois que vous faites une attaque tournoyante. Franchissez la zone de pics rapidement pour ne pas avoir de problème et escaladez le mur en faisant des rebonds. La médaille comète se trouve au dessus de la zone des pics. Pour l'attraper, vous devez escalader la paroi de droite et revenir en arrière avec un saut en longueur en matérialisant le mur bleu sur lequel est posé la médaille. Le parcours se complique lorsque vous devez rebondir entre des murs rouges et bleus, ce qui vous oblige à enchaîner des attaques tournoyantes avec le bon timing pour ne pas tomber. La super étoile vous attend au bout.

Etoile verte 1

Dans la première section, escaladez le mur rouge et sautez dans le vide à l'endroit ou vous avez aperçu un 1up pour attraper l'étoile verte sur la droite.

Etoile verte 2

Cette étoile se trouve au pire endroit, là où vous devez jongler entre les murs rouges et bleus pour escalader la paroi vers la fin du niveau. Vous devez prendre appui assez haut sur le mur rouge et ne pas matérialiser le mur bleu pour tomber directement sur l'étoile.

Comète farceuse : Chaos et sauts muraux

Vous devez maîtriser parfaitement le parcours pour atteindre l'arrivée sans vous faire rattraper par les clones chaotiques.

Trophée des virtuoses

Le champion de l'univers

Cette dernière galaxie n'apparaît que lorsque vous avez trouvé les 240 étoiles du jeu et donné 9999 fragments d'étoiles au Toad banquier. Il s'agit d'un véritable parcours du combattant qui va tester votre maîtrise des différents aspects du gameplay. La première zone vous met sur le dos de Yoshi et vous devez saisir les fleurs avec la langue pour slalomer entre les ennemis.
N'oubliez pas que vous pouvez vous laisser tomber après une prise pour attendre un tout petit peu avant d'attraper la suivante.

La deuxième zone est plus facile qu'il n'y paraît. Restez constamment en mouvement pour éviter les lasers et passez sur chacune des dalles pour qu'elles changent de couleur. Arrangez-vous pour laisser la première en dernier de façon à finir le parcours à proximité de l'étoile de téléportation.

La troisième zone est très facile si vous maîtrisez un tant soit peu le costume de nuage. Vous disposez de suffisamment de nuages pour ne pas avoir à prendre le moindre risque.

La quatrième zone est certainement la plus difficile. N'inversez les plates-formes rouges et bleues qu'en cas de nécessité et faites très attention aux lasers circulaires qui vous arrivent dessus. Un second joueur peut vous faciliter considérablement la tâche en les bloquant pour vous.

Dans la cinquième zone, prenez le temps de rester accroché aux prises magnétique pour éviter les barrières électrifiées. A la fin du parcours, vous devrez prendre de l'élan et vous lancer dans le vide pour contourner la dernière barrière afin de vous trouver à portée de main de la dernière prise.

La sixième et dernière zone n'est pas la plus difficile. Si vous avancez rapidement, vous pouvez passer sans problème entre les marteaux que les ennemis vous envoient, et vous n'êtes pas obligé de tous les éliminer. La médaille comète se trouve sur la droite, près d'un frère marteau. Faites un saut dans le vide pour la récupérer puis faites une attaque tournoyante pour revenir immédiatement sur la terre ferme. Le niveau se termine lorsque vous avez vaincu les trois tortues qui lancent des boomerangs.

Comète farceuse : Le champion de l'univers (une seule chance)

Même parcours que précédemment mais vous ne disposez plus d'aucun checkpoint et vous n'avez pas le droit de vous faire toucher une seule fois. La première zone est plus difficile que précédemment car les ennemis sont différents. Le démarrage peut sembler difficile mais il existe un moyen simple de passer. Il suffit en effet de saisir la fleur la plus élevée et d'attraper la suivante de manière à passer au dessus des deux monstres. Ensuite, dosez votre timing et n'hésitez pas à vous lâcher et à vous avancer légèrement entre chaque prise, si nécessaire. En vous éjectant du dos de Yoshi, vous pouvez atteindre directement le sommet du drapeau avant que les boulets de canon ne vous rattrapent.

La deuxième zone ne pose pas plus de difficulté que précédemment.

Dans la zone des nuages, essayez de terminer le parcours en conservant un ou deux nuages en réserve. Cela vous facilitera considérablement la tâche dans la zone suivante.

Si vous n'êtes pas aidé par un second joueur pour bloquer les lasers circulaires, utilisez les nuages qu'il vous reste comme jokers pour survoler la fin du parcours en enchaînant les sauts en longueur.

Dans la zone des prises magnétiques, prenez encore une fois le temps d'anticiper les mouvements des barrières pour ne pas prendre de risque. Un second joueur peut même déblayer le terrain en tuant les ennemis et en bloquant les barrières électrifiées.

Dans la sixième et dernière section du niveau, traversez la zone des plates-formes suspendues en passant de préférence par la gauche. De cette manière, vous pouvez atteindre rapidement les trois tortues boomerang sans avoir à vous occuper des autres, à condition de courir tout du long.

Félicitations, vous avez obtenu les 242 étoiles du jeu !

1UP À GOGO

Pour obtenir un maximum de vies en très peu de temps, rendez-vous dans le Monde des Titans du monde 4 et passez le premier checkpoint. Vous verrez une petite planète sur laquelle marchent trois Koopas géants. Montez sur la carapace d'un Koopa et sautez dessus le plus longtemps possible pour obtenir une infinité de 1Up.

TOUS LES FANTÔMES DE LUIGI

Amassez 9 999 pièces pour débloquer tous les fantômes de Luigi sans avoir besoin de terminer chaque niveau avec Luigi.

Super Mario RPG : Legend of the Seven Stars

© Nintendo / Squaresoft 2008

+ D'INFOS FORUM

TROUVER DES TRÉSORS INVISIBLES

Dans le Nimbus Land, battez Valentina. Après avoir parlé au King Nimbus, allez dans la maison qui se trouve à droite du palais. Vous surprendrez Croco en train de voler. Il essaiera de s'enfuir. Il se cognera contre le mur et laissera échapper un anneau. Prenez-le. Il s'agit d'un "signal ring". Quand l'un des personnages en sera équipé, vous entendrez un tintement si un trésor invisible se trouve dans la pièce. Si vous ne l'aimez pas, il a une bonne valeur marchande : 300$

TROUVER LA BRIGHT CARD

La **Bright Card** sert à vous faire pénétrer dans le casino. Elle se trouve simplement dans Booster Tower avec Knife Guy. Quand vous voyez Knife Guy qui jongle, parlez-lui. Acceptez son jeu et gagnez 12 fois. Si vous perdez, votre nombre de points diminue. Quand vous arriverez à 12, il vous donnera la Bright Card.

MODE GAME

Quand vous aurez 500 pièces d'or, allez à l'hôtel du Mushroom Kingdom. Allez voir le petit garçon qui est seul dans un coin. Parlez lui jusqu'à ce qu'il vous propose un jeu à 500$. Achetez-le et dans le menu principal (items,status...), le mode game apparaîtra.

TROUVER L'ARME ULTIME DE MARIO

Dans le tableau Bean Valley, tuez la plante carnivore à trois têtes. Vous verrez alors le Shy Away échapper une feuille. Lisez-la et prenez-la : c'est une sheed. Plus loin, battez Valentina. Après avoir parlé au roi, sortez. Longez le mur situé à la gauche du palais. Vous découvrirez un passage secret qui mène à la cachette du Shy Away. Il vous donnera un "fertilizer". Allez à Rose Town. Au fond du village, vous découvrirez un chemin qui mène à une maison isolée du village. Donnez à l'homme qui y habite les deux items mentionnés ci-dessus. Il les plantera et une liane poussera. Sautez dessus et montez. Lorsque vous arriverez en haut vous trouverez deux "Lazy shell". L'une est une armure surpuissante et l'autre est l'arme ultime de Mario, la plus forte qu'il peut avoir.

TROUVER LE STAR EGG

Pour trouver le Star Egg, il vous faudra déjà disposer de la Bright Card pour pénétrer dans le casino. Une fois dans le Casino, parlez à la personne plusieurs fois et celle-ci vous demandera de jouer contre vous. Gagnez plusieurs fois et elle vous donnera le Star Egg.

TROUVER L'ARME ULTIME DE LA PRINCESSE

Rendez-vous au magasin de champignon de Molleville et parlez à l'homme qui vend des bizarreries à gauche. Achetez tout ce que vous pourrez et revenez plusieurs fois le voir jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à vendre. Au bout d'un moment, vous pourrez lui achetez la poêle à frire qui se trouve être l'arme ultime de la princesse.

ATTAQUE À 9 999 HP

Sélectionnez Geno afin de l'inclure dans votre équipe. Au cours d'une bataille, lancez l'attaque Whirl. Lorsque le cercle jaune sortira de l'écran appuyez sur Y. vous entendrez alors une explosion, et Geno aura causé 9 999 points de HP à votre adversaire.

CODE DU BATEAU PIRATE

Le code à composer pour affronter le boss du navire pirate est "PEARLS".

LEVEL UP ILLIMITÉ

Commencez par trouver un endroit avec un point de sauvegarde et une étoile d'invincibilité. Utilisez l'étoile pour gagner un maximum de points d'expérience en fonçant dans les ennemis, puis débrouillez-vous pour mourir et obtenir un Game Over. Lorsque vous reviendrez dans le jeu, vous aurez conservé tous les niveaux d'expérience gagnés avec l'étoile, et celle-ci pourra même être réutilisée.

UN COMBAT VERSION FINAL FANTASY

Pour affronter Culex, un boss secret, il faut aller vers une ville spéciale où un Toad scientifique vous donnera une pierre archéologique à échangr contre le Shiny Clod. Rendez-vous ensuite à Monstro Town et poussez la porte à gauche de celle avec le champignon pour affronter le boss secret. **Vous entendrez alors l'un des thèmes de boss de Final Fantasy IV** !

Super Monkey Ball : Banana Blitz

© Sega 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CONTENU SUPPLÉMENTAIRE

Mini-jeux des crédits

Terminez le premier monde pour débloquer le mini-jeu des crédits dans le menu des options.

Monde numéro 9
Terminez chacun des huit mondes de base sans utiliser de continues.

Monde numéro 10
Terminez le monde numéro 9 sans utiliser de continues.

GRANDPA

Pour débloquer un nouveau personnage nommé Grandpa, il faut obtenir un classement "Complete" sur tous les stages du jeu. Pour avoir un "Complete", il suffit de collecter toutes les bananes (y compris celles qui sont cachées).

VOIR LES CRÉDITS

Terminez entièrement un monde pour débloquer les crédits dans les Options.

Super Paper Mario

© Nintendo / Intelligent Systems 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Notre plombier préféré reprend du service et ce ne sera pas pour nous déplaire, car il sera cette fois accompagné de Luigi, Peach et même Bowser dans ce nouvel opus qui place la barre toujours plus haut en terme d'innovation, grâce à la Wii et au savoir-faire de Nintendo. En effet, même si au premier abord ce jeu de plate-forme se présente comme un jeu 2D des plus classiques, les concepteurs ont eu l'idée géniale de permettre au joueur de transposer le décor en 3D quand bon lui semble, révélant ainsi de nombreux passages secrets et par là même tout le potentiel contenu dans ce Super Paper Mario. Wii oblige, pas de problème de prise en main pour un jeu de la sorte : déplacez-vous avec la croix, puis sautez sur les ennemis à l'aide du bouton 2. Vous aurez rapidement la possibilité de passer en mode 3D via le bouton A, et pourrez également utiliser les capacités spéciales de compagnons de route appelés "Pixels" en appuyant sur la touche 1. De temps à autres, vous aurez besoin de pointer la Wiimote à l'écran pour faire apparaître des objets cachés, et nous aurons fait le tour concernant la maniabilité.

Vos personnages évolueront tout au long du jeu à la manière d'un RPG basique, où le fait d'engranger les points fera monter d'un niveau l'expérience de votre équipe, et où vous pourrez utiliser toutes sortes d'objets dans le but de vous guérir ou bien d'attaquer par exemple. Bien que la quête principale dont nous traiterons ci-dessous s'effectue en une quinzaine d'heures, sachez qu'il vous en faudra bien quatre ou cinq fois plus si vous souhaitez venir entièrement à bout du soft. En effet, de nombreuses actions peuvent être effectuées dans le monde de Super Paper Mario, vous permettant par exemple de collectionner une quantité de cartes à l'effigie des personnages et ennemis du jeu (les cartes les plus cachées seront citées dans la soluce), de vous procurer des cartes aux trésors, de créer des recettes de cuisine, de jouer des mini-jeux d'arcade ou encore de trouver des pixels cachés... Libre à vous de vous atteler à ces tâches et de découvrir le lot de secrets dont regorge le jeu une fois l'aventure principale terminée.

Durant la séquence d'introduction, emparez-vous du premier Coeur Pur confié par Merlon. Suivez ensuite Tippi pour appuyer sur la flèche du haut lorsque cela vous est demandé. Approchez-vous enfin du Pilier Coeur pour y placer le Coeur Pur, puis retournez donc voir Merlon en effectuant le chemin inverse et en ayant sauvegardé sur la route, comme vous le suggère Tippi. Durant la discussion, vous obtenez le Tuyau secours et devez maintenant trouver le sorcier Merveillus derrière ces portes rouges...

Chapitre 1-1 - L'aventure commence

Effectuez le parcours jusqu'à la maison de Merveillus, puis une fois à l'intérieur, pointez avec la Wiimote sur le mur de cette maison vide pour découvrir une porte cachée et appuyer sur A. Durant la discussion, refusez de lui donner la moindre pièce et le sorcier vous apprendra quand même la technique Système D. Cette technique vous permet, en appuyant sur A, de basculer l'écran de jeu 2D sur un plan en 3D, vous donnant ainsi la possibilité de découvrir des objets cachés, mais également des chemins à emprunter lorsque vous vous retrouvez bloqué durant votre progression. Prenez l'habitude de changer de plan partout afin de ne rien rater sur votre passage, mais attention, car le changement de dimension opéré vide une jauge en haut à gauche de votre écran et réduira ensuite vos PC. Après avoir récupéré différents objets chez le sorcier, basculez donc le plan en 3D pour découvrir trois blocs cachés avant d'atteindre le point de sauvegarde. Revenez ensuite en arrière tout en changeant de plan avec votre nouvelle capacité afin de ne rater aucune pièce, puis arrivé près de la porte étoilée qui semble bloquée, effectuez un changement de plan pour vous rendre compte qu'elle est accessible.

Une fois de l'autre côté de la porte, avancez jusqu'aux tuyaux qui bloquent le passage, puis franchissez-le via un flip 3D. Vous trouvez d'ailleurs près du premier tuyau une carte "Goomba". Poursuivez votre chemin vers la droite en récoltant un maximum de pièces, puis arrivé devant un précipice où deux collines sont dessinées en arrière-plan, passez en mode 3D pour marcher dessus et ainsi rejoindre l'autre côté. Franchissez la prochaine porte étoilée, puis arrivé devant une falaise infranchissable en 2D, effectuez un changement de plan afin de passer par derrière en éliminant tout un attroupement d'ennemis. Poursuivez ensuite jusqu'à la prochaine porte étoilée. Après les séries de tuyaux verts, le fait de taper dans le bloc d'interrogation vous donnera une étoile, vous permettant d'acquérir temporairement la taille d'un géant. Avancez sans vous poser de questions, puis vous atteindrez finalement la fin de ce chapitre, mais attention, car avant de frapper le bloc contenant l'étoile, passez en mode 3D pour trouver un étroit passage à gauche du mur qui vous fait face. Vous y trouverez de l'autre côté une nouvelle carte "Koopa Troopa". Revenez ensuite frapper le bloc pour clore ce premier chapitre.

Chapitre 1-2 - Là-haut sur la montagne

Vous devriez avancer normalement jusqu'à devoir sauter de falaise en falaise afin de vous retrouver au sommet, mais n'en faites rien. Placez-vous plutôt entre les deux buissons marron que vous apercevez juste avant la première falaise, puis effectuez une rotation 3D. Un étroit passage sur le côté gauche est ainsi dévoilé, et lorsque vous arrivez au bout de celui-ci, ouvrez le coffre pour récupérer une carte "Paratroopa", puis franchissez cette première porte étoilée. Vous n'auriez rien trouvé d'intéressant si vous aviez effectué le chemin normal.

À partir de l'endroit où vous atterrissez, frappez le bloc de gauche pour faire apparaître une échelle. Une fois en haut de celle-ci, partez vers la gauche pour explorer la petite partie de niveau que vous auriez parcourue si vous étiez passé par l'autre porte étoilée, puis sautez sur la première série de blocs rigides toute en longueur. Avant de sauter sur la deuxième, changez de plan pour frapper un bloc de briques qui fera apparaître une échelle. En haut de celle-ci, vous pourrez récupérer une bonne trentaine de pièces ! Laissez-vous ensuite tomber pour avancer le long de ce plan incliné, en évitant les roues pointues via un changement de dimension. Franchissez enfin la porte étoilée. Vous arrivez bientôt face à un tuyau dans lequel il vous faut entrer. Vous vous retrouvez ainsi en arrière-plan et devez maintenant rejoindre la maison située sur la gauche. Une fois dans celle-ci, montez à l'étage puis effectuez un changement de dimension pour faire apparaître l'habitant des lieux : Rouge. Il vous remerciera en faisant apparaître un pont que vous vous empresserez de traverser, après lui avoir répondu que la couleur la plus virile est bien sûr le rouge...

Après avoir sauvegardé et franchi le magasin, trouvez un tuyau caché derrière les quatre blocs, et à l'intérieur duquel vous pourrez récupérer un bon lot de pièces après être passé en mode 3D. Avancez ensuite jusqu'au prochain tuyau pour rejoindre la maison de Vert, mais il refusera de faire apparaître le pont, sous prétexte qu'il n'a pas la permission de Fégaf, l'ancien du village. Allez donc rendre visite à ce dernier, qui habite dans la dernière des maisons croisées précédemment. Il vous demandera de lui présenter un pixel en forme de main. Celui-ci se trouvera dans la maison de gauche, mais avant de vous y rendre, n'oubliez pas de récupérer la carte "Boumboxer" sur le toit de la maison de l'ancien. Rejoignez la maison en question, puis passez derrière la barrière en changeant de dimension, afin de rentrer dans un tuyau. Passez également en mode 3D pour éviter de vous faire piétiner, puis franchissez la porte étoilée au bout. Pointez maintenant votre Wiimote sur l'écran pour découvrir une porte cachée et ainsi emprunter cette dernière. C'est dans le grand coffre que vous trouverez le fameux pixel, **Lanceloin**. Grâce à lui, vous pouvez maintenant ramasser et lancer des objets ainsi que des ennemis. Testez d'ailleurs tout de suite cette technique en ramassant le bloc sur votre droite, et en allant le jeter contre le bloc bleu en haut à gauche, afin de faire disparaître la barrière. Allez ensuite obtenir l'approbation de l'ancien du village en lui montrant le pixel, puis rejoignez Vert pour qu'il fasse apparaître le pont. Avant de lui parler, récupérez derrière son lit (via un flip 3D) la carte "Rouge & Vert". Répondez-lui ce que vous voulez à la question qu'il vous pose, puis observez sa réaction avant de franchir le pont et de boucler le niveau...

Chapitre 1-3 - Les sables d'antan

Frayez-vous un chemin simplement en utilisant votre nouvelle capacité de lancer sur les nouveaux ennemis, puis franchissez la porte étoilée au bout. Dans la suite du niveau, avancez au bout de ce terrain pour récupérer quelques points supplémentaires en nettoyant la zone si vous le souhaitez, mais il vous faudra prendre le passage de droite que vous apercevez au loin, peu après avoir franchi la porte et être passé en 3D. Vous trouverez au bout du chemin le

panneau d'Antan, vous conseillant de sauter 10 fois de suite à proximité d'un palmier rouge. Refaites alors machine arrière en reprenant la porte, puis placez-vous sous le palmier rouge que vous croiserez en repartant vers la gauche. Effectuez la manipulation pour faire apparaître une porte étoilée.

Avancez dans cette partie de niveau et franchissez les obstacles qui vous barrent la route en alternant entre 2D et 3D, puis tapez le bloc bleu avec votre pixel après avoir atteint sa hauteur à l'aide du tremplin. Avant d'ouvrir la prochaine porte étoilée, sautez sur le point de sauvegarde et passez en 3D pour atteindre le parcours de blocs en hauteur, menant vers un tuyau. Changez également de dimension une fois à l'intérieur de celui-ci pour voir apparaître davantage de bonus ! Passez ensuite la porte pour atteindre la partie de niveau suivante et vous vous retrouver devant le premier boss : Mc Astagne.

Boss : Mc Atstagne
La méthode pour le vaincre n'est pas bien compliquée... Attrapez-le à l'aide du pixel, jetez-le au sol et sautez-lui immédiatement dessus pour le rattraper et répéter l'opération une bonne dizaine de fois. Faites attention à ses violentes charges contre le sol et ne vous faites surtout pas attraper, sous peine de valser sur toute la surface de l'écran.

Après avoir franchi la porte, partez sur la gauche et sautez sur les plates-formes mobiles jaunes pour atteindre une nouvelle porte étoilée. Partez également sur la gauche afin d'aller trouver un nouveau panneau d'Antan et regarder ensuite sur son autre côté, via un changement de dimension. Il vous indique d'appuyer sur les touches - et 1 simultanément, une fois sur une plate-forme bleue. Repassez la porte et dirigez-vous cette fois-ci à droite pour aller trouver un tremplin au bout, qui vous permettra d'entamer un nouveau parcours sur des plates-formes mobiles donnant accès à la dernière porte étoilée. Derrière celle-ci, avancez jusqu'à être placé sur la plate-forme bleue et effectuer la manipulation, pour finalement frapper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 1-4 - Le monstre des ruines

Avancez jusqu'à la première porte étoilée, puis passez la deuxième en esquivant éventuellement le feu via un changement de dimension. Faites de même avec les autres obstacles enflammés, puis arrivé au niveau d'une porte étoilée surélevée, passez en 3D pour faire apparaître deux blocs jaunes et les frapper. Derrière cette porte, allez récupérer la clé du coffre, puis revenez au niveau de la porte étoilée possédant une serrure. Franchissez-la, sauvegardez sur votre gauche, puis avancez ensuite jusqu'à vous trouver devant deux portes étoilées. Celle du bas étant pour l'instant inaccessible, effectuez un changement de plan pour faire apparaître un bloc interrogatif qui vous permettra d'atteindre la porte du haut. De l'autre côté de celle-ci, descendez l'échelle pour aller attraper un ennemi qui vous permettra ainsi de frapper le bloc bleu en haut à gauche, après l'avoir jeté contre. Remontez l'échelle, passez à nouveau la porte, puis dirigez-vous sur la gauche pour aller récupérer à l'aide de votre pixel la clé ainsi apparue. Utilisez celle-ci sur la porte verrouillée du bas, puis faites apparaître la plate-forme cachée sous la porte en hauteur en pointant votre Wiimote sur l'écran.

Après avoir franchi cette nouvelle porte, partez sur la gauche et vous trouverez la troisième clé qui semble emprisonnée par les blocs, mais que vous pourrez attraper après avoir changé de dimension. Il vous faudra l'utiliser sur la porte verrouillée de droite, mais avant de la franchir, changez de dimension pour voir apparaître un étroit passage sur la droite qui vous mènera à une carte "Bruyinsecte". Passez ensuite la porte verrouillée, puis sautez en haut à gauche de la porte surélevée, pour effectuer un flip 3D afin de prendre l'échelle apparue. Une fois en haut de celle-ci, partez sur la droite pour aller frapper le bloc bleu. Ceci a pour effet de faire apparaître un gros interrupteur rouge qui, une fois activé, fera chuter les ennemis à l'étage inférieur, vous permettant ainsi d'atteindre la porte étoilée et de la franchir.

Une fois arrivé au niveau de quatre blocs rouges, effectuez un changement de plan pour les frapper dans l'ordre indiqué par leur numéro. De grands escaliers vont ainsi apparaître, puis une fois en haut de ces derniers, sauvegardez avant de pénétrer dans le tuyau. Vous allez affronter le boss de cette fin de chapitre.

Boss : Drakal
Son point faible est situé sur sa tête : il s'agit de l'antenne jaune. Pour atteindre cette dernière, il va falloir monter sur le corps de la bête. Il va tout d'abord passer deux fois perpendiculairement à vous, puis deux fois face à vous. Ce sera lors de son deuxième passage face à vous qu'il vous faudra changer de plan pour esquiver sa tête et monter ensuite sur son

corps qui glisse sur le sol. Une fois que vous vous retrouvez sur son dos, il vous faudra attraper les ennemis qui jaillissent et les jeter ensuite contre la boule de l'antenne. Lorsque vous l'avez touché trois fois, Drakal effectue un looping (une astuce pour ne pas tomber du dragon durant cette phase sera de courir vers le haut pendant qu'il tourne, puis vers le bas après avoir passé son aile, pour enfin sauter sur sa tête avant d'arriver à l'extrémité de son corps), puis vous pouvez recommencer l'opération, jusqu'à l'avoir effectuée en tout trois fois. Après avoir eu raison du boss, franchissez la porte apparue pour être récompensé d'un Coeur Pur supplémentaire.

Il va s'ensuivre une séquence où vous contrôlerez la princesse Peach et où vous devrez vous échapper en suivant l'unique chemin.

Retour à Recto

À nouveau dans la peau de Mario, allez trouver Merlon. Suite à la petite discussion, ressortez de chez lui pour reprendre l'ascenseur de droite et ainsi retrouver Peach. Merlon vous demande alors de redescendre au premier étage trouver Safron, le chef cuistot. Remettez-lui une flamme ardente afin qu'il prépare la mixture à ramener à la princesse. Lorsque vous sortez de chez Merlon, reprenez le contrôle de Mario puis passez en mode 3D. Vous trouvez une grille verrouillée sur la droite, à ouvrir avec la clé que vous venez d'obtenir. Toujours en mode 3D, avancez jusqu'au panneau, puis empruntez le passage de droite, pour finalement pénétrer dans le tuyau que vous trouverez de l'autre côté, à droite. Après être sorti du tuyau, tombez dans le premier précipice que vous rencontrerez pour vous retrouver dans une salle secrète contenant deux coffres. Vous pourrez y récupérer les cartes "Merlon" et "Merladorable". Remontez ensuite grâce au tremplin, puis passez en mode 3D pour emprunter le chemin de droite. Allez à gauche, en mode 2D, pour vous retrouver sur le cube qui contient le panneau (accessible via le mode 3D).
Changez ensuite de personnage, et utilisez la capacité de plane de la princesse pour sauter de cube en cube afin d'atteindre finalement le Pilier Coeur. Après y avoir placé le Coeur Pur, rejoignez la porte qui vient d'apparaître en utilisant votre Tuyau Secours pour l'atteindre directement.

Chapitre 2-1 - En route chez Merlie

Avancez en utilisant à tour de rôle la princesse et Mario, jusqu'à parvenir à une porte verrouillée, au-dessus de laquelle vous apercevrez un tuyau. Pour pénétrer dans ce dernier, il vous faut sauter le long des plates-formes vertes, que vous pourrez atteindre en passant en mode 3D, en faisant apparaître des blocs dans la bonne dimension. Vous trouvez une clé dans le tuyau à utiliser sur cette porte verrouillée. Utilisez ensuite Peach pour avancer dans ce secteur et sauter du tuyau de la plante carnivore jusqu'à la plate-forme un peu plus haut à droite. Laissez-vous ensuite automatiquement transporter sur la plate-forme supérieure. Sautez ensuite de plate-forme en plate-forme vers la gauche, jusqu'à atteindre un tuyau. Vous voici maintenant en arrière-plan, et vous devez partir sur la droite pour actionner l'interrupteur bleu qui fera apparaître une porte étoilée. Franchissez cette dernière, puis utilisez l'étoile que vous trouverez au tout début pour franchir ce parcours en détruisant tout sur votre chemin. Sauvegardez au bout, puis passez la porte.

Avancez sans oublier de récolter les pièces en hauteur, puis pénétrez dans le premier tuyau que vous rencontrerez. Pointez ensuite la Wiimote sur cette salle vide pour faire apparaître un interrupteur bleu. Actionnez-le en sautant à l'aveuglette, puis rentrez dans le tuyau apparu. Éliminez les ennemis en en lançant un sur les autres, puis ouvrez ce gros coffre. À l'intérieur, vous trouvez le pixel **Bombi**, qui vous permet de faire exploser les ennemis et les blocs. Testez-le d'ailleurs tout de suite sur la fissure de droite, puis passez en 3D pour trouver dans cette alcôve la carte "Fégaf". De retour à l'extérieur, vous arrivez bientôt face à un mur de briques en hauteur. Explosez-le avec votre nouvelle capacité, puis rejoignez ensuite la porte étoilée la plus à gauche. Changez ensuite de dimension pour trouver des briques à faire exploser au sol, ce qui vous permet de rejoindre l'étage inférieur et d'activer l'interrupteur bleu. Descendez une fois encore d'un niveau, puis passez la porte. Rendez-vous ensuite sur la gauche pour franchir une cinquième porte nouvellement apparue. Avant d'aller frapper le bloc de fin de niveau, passez en mode 3D pour tomber dans le trou. Vous trouverez ainsi les cartes "Swooper" et "Shlurp". Remontez maintenant pour clore ce chapitre.

Chapitre 2-2 - Merlie-mélo

Tout de suite lorsque vous débutez le niveau, effectuez une rotation 3D pour voir apparaître sur le côté gauche de

l'écran une petite ouverture dans la haie et récolter ainsi quelques pièces. Ne rentrez pas tout de suite dans le manoir, mais dirigez-vous plutôt sur la droite, afin de vous placer sur le cube. Sautez à la verticale pour découvrir une échelle secrète et grimper tout en haut de celle-ci. Contrôlez ensuite la princesse pour sauter vers la gauche et planer jusqu'au toit du bâtiment. Récupérez ainsi une Montre stop, contrôlez Mario et passez en mode 3D. Faites attention de bien revenir sur l'extrémité du toit, puis laissez-vous tomber sur la droite pour atterrir sur un petit balcon où vous pourrez obtenir la carte "Fléo" dans un coffre. Vous pouvez maintenant rentrer dans le manoir.

Dirigez-vous sur la droite en évitant tant bien que mal ces deux ennemis qui, s'ils vous attrapent, vous renvoient illico dehors. Même en passant en mode 3D, il n'est pas aussi simple de les esquiver. Changez de dimension pour franchir la porte au bout de cette pièce, puis une fois de l'autre côté, sauvegardez et vous rencontrerez la gouvernante qui vous mettra en garde contre le fait d'entrer dans une autre pièce que celle située en haut à droite. Si vous souhaitez toutefois récupérer quelques items, explorez les trois autres pièces, puis utilisez à chaque fois la bombe pour vous en sortir. Après avoir franchi la porte en haut à droite, avancez jusqu'au bout de cette pièce pour activer l'interrupteur vert. Le plafond va alors commencer à se rabaisser, mais ce n'est pas un souci puisque vous pouvez changer de dimension. Dès que vous le pouvez, sautez au-dessus de ce mécanisme et dirigez-vous sur la gauche pour trouver une plate-forme sur laquelle sauter. Effectuez alors le parcours imposé jusqu'au bout de la pièce pour récupérer finalement la clé dans le coffre. Sortez ensuite de cette pièce, puis rendez-vous au niveau de la porte située en bas à droite, gardée par une énorme bête. Après avoir déverrouillé la pièce, allez au bout de celle-ci pour taper le bloc de fin de niveau.

Chapitre 2-3 - Le casse du siècle

Débutez le niveau en détruisant le vase de la gouvernante, et vous vous retrouverez avec une dette de 1 000 000 de rubis. Rejoignez l'étage du dessus, prenez le contrôle de Peach, puis sautez en planant jusqu'à la plate-forme de gauche. Reprenez ensuite Mario pour changer de dimension et ainsi pénétrer dans une alcôve qui contient un gros coffre. En ouvrant celui-ci, vous joignez le pixel **Svelt** à votre équipe. Il vous permet de tourner sur vous-même pour éviter les ennemis. Repassez ensuite sur la plate-forme de droite, puis arrivé au bout de celle-ci, effectuez un flip 3D. Vous faites alors face à un mur de briques qu'il vous faut exploser. Vous trouvez ainsi derrière la carte "Boo".

Sachez que si vous voulez clore le niveau rapidement et obtenir les 1 000 000 de rubis, vous pouvez d'ores et déjà vous rendre face au coffre-fort, dont le code sera 41262816. Pour y accéder, montez à l'étage supérieur, puis une fois à l'extrême gauche, changez de dimension pour frapper le bloc et ainsi faire apparaître une échelle. En haut de celle-ci, évitez les lasers en utilisant votre nouveau pixel et en restant immobile, puis vous atteindrez le coffre et les rubis. Il ne vous restera plus alors qu'à rejoindre la porte située au fond du rez-de-chaussée, sur la droite.

Mais si vous souhaitez gagner quelques rubis en travaillant, rendez-vous alors derrière la porte la plus à droite de l'étage du dessus. Allez donc parler au maître des lieux pour commencer à sauter sous le bloc électrique. Sachez qu'un saut effectué équivaut à un rubis gagné. Lorsque vous en avez 100, sortez de la pièce pour rejoindre celle située juste à côté de l'endroit où vous avez trouvé le dernier pixel. Donnez alors ces 100 rubis au prisonnier pour obtenir le code d'accès : 5963. Remontez à l'étage du dessus, puis entrez le code au niveau du pavé numérique. Parlez alors au maître des lieux qui vous expliquera votre nouveau travail : courir dans une roue géante à la manière d'un hamster. Sachez que pour obtenir le code cité dans le paragraphe précédent, il vous faudra donner 10 000 rubis à un prisonnier situé dans la cellule de gauche. Ceci représente un peu plus de 5 minutes de course dans cette grande roue ! Lorsque vous avez obtenu assez de rubis, vous trouverez donc le prisonnier en question dans la pièce de gauche, après avoir changé de dimension. Pour rejoindre ensuite le coffre-fort et obtenir les 1 000 000 de rubis, reportez-vous au paragraphe du dessus.

Une fois dans la pièce située en bas à droite, remettez les rubis à la gouvernante, puis allez frapper le bloc de fin de chapitre en passant d'abord en mode 3D, puis en avançant entre les barreaux grâce à Svelt.

Chapitre 2-4 - Le face-à-face

Après avoir discuté avec l'esprit de Merlie, descendez les escaliers et franchissez la porte la plus à gauche. Vous tombez alors au sol, mais il vous faut passer en mode 3D pour taper sur les blocs jaunes qui changent de dimension.

Ceci vous permettra, une fois revenu en 2D, de franchir la porte située en haut à gauche. Dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la gauche pour passer ensuite en 3D et frapper de nouveau ces blocs jaunes. Ces derniers vous permettent d'atteindre l'étage supérieur de la pièce et de trouver la gouvernante qui a pris l'apparence de Merlie. Refusez toutes ses propositions, puis elle reprendra sa véritable forme. Ne vous souciez pas pour l'instant de cette araignée qui ne cessera de vous suivre, mais franchissez plutôt la porte de droite. Avancez alors dans cette nouvelle pièce jusqu'au petit trou, dans lequel vous pouvez tomber en utilisant la capacité de Svelt. Franchissez donc cette nouvelle porte. La prochaine porte à passer sera celle située en haut à droite, accessible via un flip 3D. Une fois dans cette pièce, atteignez la porte située juste au-dessus de vous. Enfin, en faisant apparaître des blocs jaunes dans la bonne dimension, franchissez la porte située juste au-dessus de vous, pour atteindre une pièce dans laquelle se trouve un Boo géant, et où vous pourrez faire apparaître des escaliers en pointant sur l'écran avec la Wiimote.

Une fois en haut de ces derniers, sauvegardez puis entrez dans les toilettes des dames pour finalement trouver Merlie cachée dans la quatrième cabine en partant de la droite. Mimic va bientôt intervenir et prendre l'apparence de Merlie, les rendant indissociables. Il va s'ensuivre un petit interrogatoire à la manière d'un jeu télévisé, afin de savoir qui est la vraie Merlie. Peu importe si vous vous trompez, cela n'affectera en rien le déroulement du jeu. En réalité, la véritable Merlie sera celle de gauche, comme indiqué discrètement par un petit pixel noir qui se déplace autour d'elle. Vous allez ensuite engager un combat contre Mimic.

Boss : Mimic
Pour la battre, choisissez le pixel Lanceloin, puis attrapez un des rubis qu'elle vous lance pour ensuite lui renvoyer dans la face. Ceci a pour effet de briser sa barrière de protection, et vous n'aurez plus qu'à lui sauter plusieurs fois sur la tête jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de pattes. Après la petite séquence, vous obtenez le troisième Coeur Pur.

Vous vous retrouvez bientôt dans la peau de Luigi, et il vous faut tâcher de sortir de cet endroit en suivant les deux Goombas. Toutefois, vous vous faites rattraper par l'assistante de Niark.

Retour à Recto

De retour dans la peau de Mario, lancez-vous à la recherche du prochain Pilier Coeur qui se trouvera dans la même direction que le pilier précédent, c'est-à-dire en passant la grille située face à la maison de Merlon, accessible via un passage 3D. Allez ensuite sur la droite pour passer dans le tuyau, puis avancez jusqu'au bout à gauche afin d'exploser les briques qui obstruent l'entrée du prochain tuyau. Pénétrez donc à l'intérieur, puis dirigez-vous tout au fond à droite de ce couloir et passez en 3D pour trouver une fente dans le mur. Utilisez donc le pouvoir de Svelt pour passer au travers et ainsi trouver le pilier. Après y avoir placé le coeur, utilisez votre Tuyau Secours pour aller franchir la porte menant au troisième chapitre.

Avant d'atteindre la fente dans le mur, vous aviez sans doute noté la présence d'un tuyau. Celui-ci vous mène à un sous-sol au niveau duquel il vous faudra faire apparaître des blocs en hauteur en pointant la Wiimote sur l'écran. Après être parvenu en haut à droite de cette pièce, effectuez un changement de dimension pour pénétrer dans l'ouverture du mur et vous retrouver ainsi dans une autre pièce où vous trouverez un point de sauvegarde sur la gauche et le "Puits des 100 épreuves" sur la droite. C'est un challenge qui consiste à franchir 100 pièces différentes en trouvant à chaque fois la clé de la prochaine salle, détenue par un ennemi. Vous pouvez vous y rendre dès maintenant, mais il est recommandé d'y aller un peu plus tard dans le jeu, lorsque vous aurez acquis un peu plus de points d'expérience. Notez que vous aurez un autre "Puits des 100 épreuves" dans le village de Verso, que vous visiterez un peu plus tard.

Chapitre 3-1 - L'attaque de l'otaku

Après que Tippi se soit fait kidnapper, parlez au pixel caché derrière le buisson, puis débutez le niveau. Sachez que vous pouvez atteindre rapidement la fin du niveau en sautant directement entre les deux tuyaux rouges que vous trouverez sur le passage. Toutefois, si vous souhaitez parcourir le reste du niveau de manière normale et ainsi récolter quelques items, sautez le paragraphe suivant.

Le fait de passer entre les deux tuyaux rouges vous fera atterrir tout droit dans un endroit bien connu de certains : le monde 1-2 de Super Mario Bros premier du nom sur NES ! Que de souvenirs... Aaah la la... Ça nous rajeunit pas tout

ça... (larme à l'oeil)... Toutefois, étant donné le monde moderne dans lequel nous vivons maintenant, gardez en tête que vous avez la possibilité de passer en trois dimensions, et donc que vous pourrez trouver certains secrets dans ce niveau que vous ne connaissiez pas du temps de la NES mais qui sont enfin accessibles ! ;-). Arrivé au niveau des plates-formes jaunes montantes, laissez-vous transporter tout en haut pour courir sur le plafond de droite, afin de passer derrière le tuyau de sortie et ainsi emprunter le plus célèbre des passages secrets de l'histoire du jeu vidéo. Ce sera en pénétrant dans le tuyau du milieu que vous pourrez parvenir à la fin du chapitre pour affronter Bowser.

Si vous avez décidé de ne pas sauter tout de suite entre les deux tuyaux rouges, revenez en arrière pour vous trouver à côté du grand tuyau, à gauche du point de sauvegarde. Effectuez un flip 3D pour ensuite frapper sur un bloc jaune et le faire changer de dimension afin qu'il vous aide à atteindre le sommet du tuyau. Frappez ensuite la brique qui fera apparaître une échelle, en haut de laquelle vous trouvez une porte étoilée à franchir. Pour atteindre l'item que vous voyez en arrière-plan, prenez Peach et placez-vous sur la plate-forme mobile de gauche. Atteignez ainsi le grand tuyau et engouffrez-vous y, de sorte à aller récupérer une Cartattrap SP. De retour au niveau de la porte étoilée, frappez le bloc interrogatif pour faire apparaître une étoile, vous permettant de tout détruire sur votre passage sans réfléchir, jusqu'à atteindre la prochaine porte. Derrière celle-ci, vous allez voir un Koopa apeuré qui va bénéficier du pouvoir d'une étoile et ainsi devenir gigantesque. Partez alors sur la gauche jusqu'à trouver un bloc "?" qui vous donnera à vous aussi une étoile. Foncez donc vers la droite, jusqu'à atteindre un panneau à lire. Vous n'y comprenez rien ? C'est normal, il faut le lire à l'envers ! Il vous dit justement d'aller sauter entre les deux tuyaux rouges évoqués précédemment. Frappez le bloc bleu, puis revenez en arrière jusqu'à la porte étoilée maintenant accessible. Continuez de rebrousser chemin jusqu'à la porte que vous aviez pu atteindre grâce à l'échelle.

Ne passez pas tout de suite entre les deux tuyaux rouges, mais continuez plutôt sur la droite pour bientôt passer en mode 3D et sauter sur la main droite de la dernière statue. Elle vous donne la possibilité d'atteindre une plate-forme un peu plus haute sur la droite qui vous permet d'obtenir la carte "Plante Piranha". Passez ensuite dans le tuyau entièrement à droite du niveau pour vous retrouver en arrière-plan et pénétrer dans le premier tuyau sur votre passage. Après avoir récolté un objet d'attaque, éliminez tous les ennemis à l'écran pour faire apparaître un tuyau sur la gauche et l'emprunter. De nouveau en arrière-plan, poursuivez sur votre gauche afin de récolter un nouvel objet d'attaque. Revenez enfin au premier plan pour sauter dans le précipice situé entre les deux tuyaux rouges. Reportez-vous alors au deuxième paragraphe de ce chapitre, en sachant qu'au niveau du passage secret des trois tuyaux, le fait de prendre celui de gauche s'avérera totalement inutile, que celui de droite vous donnera quelques pièces ainsi que la carte "Kamek" (en passant derrière les escaliers via une rotation 3D), et que celui du milieu vous mènera au même endroit que le long tuyau vertical situé juste avant ce passage secret. Empruntez donc celui-ci, puis sauvegardez avant de poursuivre sur la droite jusqu'à trouver une croix rouge sur le mur du troisième château. Faites donc exploser une bombe à cet endroit pour faire apparaître Bowser.

Boss : Bowser
Évitez ses attaques minables en restant à distance ou en effectuant un changement de dimension, puis touchez-le un certain nombre de fois avec vos bombes. Une fois après l'avoir battu, Bowser rejoindra votre équipe. Sachez que lorsque vous le dirigez, vous pouvez cracher du feu en appuyant sur la flèche du bas. Il ne vous reste plus alors qu'à frapper le bloc contenant l'étoile.

Chapitre 3-2 - Bloups droit devant !

Progressez avec Bowser dans ce niveau aquatique, afin de pouvoir vous débarrasser des ennemis en crachant du feu. Avancez jusqu'au point de sauvegarde sur la droite et effectuez un changement 3D avec Mario pour atteindre le tuyau inaccessible en 2D. Reprenez Bowser et atteignez le tuyau en hauteur juste après le tourbillon. Continuez alors toujours vers la droite pour finalement atteindre une porte étoilée, derrière laquelle vous trouverez le pixel **Poilourd** après avoir éliminé tous les ennemis à l'écran. Sortez ensuite de cette pièce en utilisant votre nouvelle capacité, c'est-à-dire en écrasant le pilier jaune. Rebroussez chemin jusqu'au tuyau que vous aviez emprunté, puis continuez cette fois tout à fait à droite en évitant un deuxième tourbillon. Mémorisez alors la fresque au mur, qui représente la combinaison à effectuer au niveau des piliers jaunes que vous aviez pu croiser avant le point de sauvegarde. Retournez d'ailleurs à cet endroit pour écraser les piliers suivants (de la gauche vers la droite) : les deuxième et troisième piliers, puis le quatrième. Ceci aura pour effet de faire apparaître une porte derrière laquelle vous devrez avancer en cramant les ennemis jusqu'à vous trouver nez à nez avec le boss.

Boss : Bloup
Pour le vaincre, attaquez les tentacules aux pastilles rouges à l'aide des flammes ou de votre nouvelle capacité. Le fait de toucher les bleues n'affecte pas le monstre mais les lui fait simplement retirer plus vite. Après l'avoir vaincu, pénétrez dans le tuyau pour aller frapper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 3-3 - Escal'arbre

Grimpez le long de cet arbre en sautant de plate-forme en plate-forme, puis arrivé au niveau de l'une d'elles qui semble n'aboutir à rien, passez en mode 3D pour frapper des blocs jaunes afin de les tourner en 2D. Ceci vous permet alors d'atteindre une plate-forme en hauteur, puis vous devrez prendre Peach pour effectuer un long saut vers la droite, et recommencer l'opération pour gagner la plate-forme lointaine de gauche. Écrasez bientôt le pilier jaune pour révéler une plate-forme essentielle à votre progression, puis, peu avant d'atteindre la porte étoilée du sommet, repérez sur la droite un bloc seul à droite d'un Paratroopa. Sautez dessus, ce qui vous permettra d'atteindre le tuyau de droite. Une fois à l'intérieur de celui-ci, passez en mode 3D, puis emparez-vous de toutes les pièces avant de ressortir et de rejoindre le sommet de l'arbre. Enflammez ensuite la porte avec Bowser pour pouvoir la franchir.

Vous voici maintenant à l'intérieur de l'arbre. Rejoignez donc le tuyau situé en haut à gauche pour atteindre non seulement un point de sauvegarde, mais surtout un bloc bleu à activer. Ceci a pour effet de faire apparaître des plates-formes sur lesquelles monter une fois après être ressorti du tuyau. Continuez donc à grimper en faisant apparaître d'autres plates-formes, puis vous devrez bientôt écraser un pilier jaune sur la droite. Cela fera apparaître une échelle au bas de laquelle il vous faudra réappuyer sur le bloc pour le changer de couleur. Remontez ensuite pour continuer à progresser en hauteur, puis après avoir passé la plate-forme mobile jaune qui succède aux deux roses précédentes, vous voici sur une structure en briques qui vous révélera l'entrée d'un tuyau une fois que vous serez passé en 3D. Une fois à l'intérieur de celui-ci, utilisez le pouvoir de Svelt pour franchir ce parcours piégé, puis actionnez le bloc au bout du parcours. En ressortant, sautez donc sur cette plate-forme apparue, puis allez poser une bombe sur le pic à proximité d'un bloc de couleur pour faire apparaître une plate-forme rose. Avant de partir, replacez une bombe au même endroit, puis dépêchez-vous d'atteindre la plate-forme de droite avant que la rose ne disparaisse, pour ensuite enchaîner sur la bleue un peu plus haut. Utilisez ensuite la plate-forme mobile jaune de droite pour atteindre le tuyau de droite et trouver à l'intérieur la carte "Peach (2)", après avoir éliminé les ennemis à l'aide de Poilourd. Revenez, puis passez ensuite dans le tuyau situé plus haut à gauche. À l'intérieur, placez-vous sur la plate-forme mobile, puis disparaissez à l'aide de Svelt, ce qui vous permet de franchir ce mur de pics. Allez ensuite actionner l'interrupteur avec une bombe pour vite remonter, puis reprendre la plate-forme, en disparaissant de la même manière afin de passer le mur. Sortez du tuyau, puis sautez sur la plate-forme de droite pour atteindre la rose et passer en mode 3D (attention à vite vous rétablir si vous vous retrouvez dans le vide). Gagnez ensuite le sol de briques du dessus pour actionner un nouvel interrupteur, récupérez le champignon bleu au niveau du bloc "?", puis laissez-vous tomber de sorte à reprendre le tout premier tuyau à gauche, qui vous mène au point de sauvegarde et à la porte étoilée apparue tout en haut. Vous trouverez le boss derrière celle-ci.

Boss : Dimensio
Comme d'habitude, vous devrez le toucher en lui sautant dessus dès qu'il est à votre portée. Ses attaques consisteront à vous envoyer des projectiles à éviter, mais il fera également apparaître des carrés dans lesquels il ne vous faudra pas rester emprisonné. Par conséquent, ne cessez jamais de vous déplacer, mais utilisez d'ailleurs ces derniers à votre avantage en grimpant dessus pour atteindre l'ennemi. Lorsqu'il se divisera en deux, tentez de le démasquer en sautant sur chacun des deux. Utilisez la capacité de Svelt pour disparaître et éviter plus facilement les attaques.

Après l'avoir vaincu, grimpez tout en haut de l'arbre, puis sautez sur un brin de vent rouge qui vous mènera au tuyau aboutissant au bloc étoilé de fin de niveau.

Chapitre 3-4 - La bataille de Fort Francis

L'entrée du château étant verrouillée, changez de dimension pour apercevoir un tuyau dans lequel vous trouverez la clé, après avoir actionné l'interrupteur en hauteur en y jetant le bloc dessus. Pénétrez alors dans le château, puis après avoir sauvegardé, effectuez un flip 3D pour découvrir un tuyau caché derrière la porte. Après vous être débarrassé des

ennemis, avancez pour frapper le bloc jaune et passez en 3D afin de sauter dessus et pour atteindre une plate-forme en hauteur où vous pourrez apprendre les codes de la pièce de droite (2323) et de gauche (2828). Rendez-vous ensuite à droite pour aller délivrer le pixel Trans'pote en actionnant ce gros interrupteur à l'aide du pouvoir de Poilourd. Ce nouveau pixel vous permet de vous déplacer rapidement ainsi que d'éviter les pics. Après l'avoir testé, reprenez le tuyau d'où vous venez en le faisant apparaître via un changement 3D. Franchissez maintenant la porte, puis allez au bout de cette nouvelle pièce en ayant jeté un oeil dans les deux serrures. Passez donc la porte pour ensuite changer de dimension et rejoindre les marches situées au fond en hauteur. Vous vous retrouverez alors face à un ennemi qui vous lancera des petits jouets explosifs, que vous pourrez attraper et lui renvoyer dans son canon.

Dans la prochaine salle, vous verrez une porte suspendue qu'il vous faudra faire tomber en frappant violemment le sol grâce à la capacité de Poilourd. Passez cette porte, puis franchissez le couloir en utilisant Trans'pote. Derrière la porte suivante, il vous faudra répondre "vrai" aux trois questions posées, puis donner le code 2323. Si toutefois vous vous trompez, sachez que vous tomberez dans une pièce dont il vous faudra sortir en vous plaçant avec le bloc en mains sur l'interrupteur de droite, ce qui aura pour effet de faire apparaître un tuyau de sortie à gauche. Dirigez-vous ensuite sur la gauche, puis passez en mode 3D pour reprendre le tuyau au bout. Vous vous retrouverez ainsi dans la première pièce du château. Après avoir validé l'interrogatoire, franchissez la porte nouvellement apparue. Dans cette nouvelle pièce, servez-vous de l'automate en lui sautant dessus pour atteindre le coffre sur la gauche et pour récupérer une clé. Retournez ensuite à l'endroit où la porte était suspendue pour aller en trouver une seconde au fond à gauche et la faire descendre de la même manière que précédemment. Derrière celle-ci, passez en 3D pour aller sauter sur la première plate-forme, puis repassez ensuite en 2D avant de prendre Peach et d'effectuer un long saut vers la gauche. Reprenez alors Mario, changez de dimension, puis montez sur les blocs pour atteindre l'étage supérieur et pour passer la porte.

Attrapez l'automate volant pour le lancer contre l'interrupteur bleu, ce qui permettra de recréer le pont, au bout duquel vous pourrez atteindre une nouvelle porte. Répondez alors "vrai" à toutes les questions de ce nouvel interrogatoire, puis donnez le code 2828, pour franchir la porte apparue et récupérer la seconde clé en hauteur en vous servant de l'automate, comme précédemment. Revenez ensuite en arrière au niveau de la porte avec les deux serrures, mais il est conseillé d'aller sauvegarder au préalable. Utilisez ensuite Peach pour insérer chacune des deux clés, puis répondez "vrai" à chacune des questions posées. Après avoir pénétré dans la chambre de Francis, répondez aux autres questions qu'il vous pose puis vous devrez bientôt engager un combat.

Boss : Francis
En tant que caméléon, il disparaîtra pour réapparaître brièvement et vous envoyer ses automates. Utilisez de préférence Bowser pour l'enflammer durant ce court instant, renvoyez-lui ses joujoux à la figure en utilisant Lanceloin. Vous pourrez toutefois repérer l'endroit où il réapparaîtra si vous utilisez Mario et que vous effectuez une rotation 3D, mais le combat sera bouclé moins rapidement qu'avec Bowser. Attention également à ne pas vous faire avaler par Francis, auquel cas il vous faudra remuer la Wiimote pour vous en sortir. Suite au combat, vous retrouvez Tippi et obtenez le quatrième Coeur Pur.

Retour à Recto

Après les différentes séquences, retournez dans le monde 3-1 pour aller parler au pixel, **Picou**, que vous aviez vu derrière le buisson. Il joindra ensuite votre équipe et vous permettra de créer une barrière épineuse autour de vous. Utilisez ensuite le Tuyau Secours pour rejoindre Recto et partir à la recherche du prochain pilier. Comme pour les deux précédents, il vous faut passer en 3D devant chez Merlon pour franchir la grille d'en face. Empruntez ensuite le passage étroit pour rejoindre l'autre côté, puis allez à gauche au niveau des piliers sur lesquels vous pouvez maintenant agir grâce à Poilourd.
Pour savoir lesquels enfoncer ou non, passez en 3D pour regarder sur le côté de chacun des piliers et voir quel est le sens indiqué par la flèche. Vous devrez avoir finalement les positions suivantes, de gauche à droite : bas, haut, bas, haut, bas. Le Pilier Coeur va alors apparaître sur la gauche. Rejoignez ensuite la porte du chapitre suivant.

Chapitre 4-1 - Dans l'Hyper-espace

Dès le début du chapitre, vous ne pourrez aller plus loin, ne pouvant pas respirer. Vous revoici donc à Recto avec pour seule idée d'aller demander de l'aide à Merlon. Il vous recommande alors de trouver l'enfant à qui il a remis l'objet qui

vous sera utile. Ce dernier se trouve un étage au-dessus, en direction du premier Pilier Coeur et il s'agit d'un petit garçon de couleur jaune transportant un... Bocal à poissons ! Ah ben merci bien Merlon, nous voilà sauvés... Pourquoi n'y avons-nous pas pensé plus tôt ? Bah oui... Un bocal à poissons... Pour aller dans l'espace... Tout le monde sait que ça marche si ! Si ! ^^. Après lui avoir parlé, vous obtenez le bocal, mais il y a bien sûr une condition : il vous faut maintenant trouver un endroit où relâcher le poisson. Descendez alors de trois étages pour trouver à votre droite un point d'eau dans lequel relâcher Bubulle. Avant de rejoindre la porte du chapitre, effectuez un changement de dimension là où vous vous trouvez pour aller récupérer la carte "Jean-Pierre" dans le coffre qui vous fait face. Retour derrière la porte du chapitre 4 !

Après avoir enfilé le casque, avancez vers la droite et vous verrez flotter des messages SOS. En vous rendant en bas à droite de la carte, vous vous rendez compte qu'ils proviennent de ces étoiles qui scintillent. Pointez alors votre Wiimote à cet endroit de l'écran pour révéler un vaisseau spatial et vous en approcher. Un alien va en sortir et va vous demander de lui donner un peu d'énergie, ce que vous faites en maintenant quelques secondes avec le bouton A. Il va s'ensuivre une petite séquence de shoot, dans laquelle vous devrez progresser vers la droite tout en éliminant vos ennemis grâce au bouton 2. Arrivé au niveau des deux gros rochers situés juste avant le point de sauvegarde, effectuez un flip 3D pour trouver derrière l'un d'eux la carte "Foton". Passez ensuite dans le vortex. Continuez alors de progresser sur la droite en éliminant les ennemis jusqu'à arriver au niveau de deux vortex. Empruntez l'un des deux (ils mènent à-peu-près au même endroit), puis avancez jusqu'au prochain vortex sur la droite. En sortant de celui-ci, sachez que vous devrez rejoindre le vortex de gauche, mais que vous pourrez trouver derrière une météorite Cartattrap SP en avançant vers la droite. Après avoir franchi le vortex à l'extrême gauche donc, frayez-vous un chemin vers la droite pour aller taper le bloc de fin de chapitre, en sachant que vous trouverez au passage un vortex caché derrière un rocher, à l'endroit où vous apercevez un autre vortex en arrière-plan (à mi-parcours). C'est d'ailleurs à cet endroit que vous serez transporté, et vous n'aurez plus qu'à aller récolter les pièces situées dans le tuyau de gauche avant de revenir.

Chapitre 4-2 - Panne de papier

Dès le début du niveau, votre compagnon alien va vous abandonner à cause d'une envie pressante. Vous le retrouvez un peu plus bas à droite à attendre que les toilettes se libèrent, mais celui qui s'y trouve est en manque de papier... Poursuivez alors votre chemin tout seul vers la droite sans vous méfier des précipices, mais plutôt en les explorant via la 3D, puisqu'ils ne sont pas dépourvus de fond. Vous trouverez quelques pièces ainsi que l'item Ultra soda champi, capable de vous redonner 50PC. Faites ensuite exploser le mur de briques qui se trouve au bout du parcours pour découvrir entièrement la porte étoilée et la franchir. Une fois derrière, sauvegardez à gauche, puis sautez au-dessus du mur de droite pour découvrir une fente dans la muraille en passant en 3D. Franchissez-la à l'aide de Svelt, puis une fois de l'autre côté, montez au sommet de la prochaine montagne de droite pour vous trouver devant une porte ouverte et effectuer un flip 3D. Vous apercevez alors un passage qui mène au centre de la prochaine montagne, au sommet de laquelle il faudra monter pour trouver un peu plus haut l'entrée d'un tuyau donnant accès à quelques pièces.

Poursuivez ensuite sur la droite, sans franchir la porte étoilée mais plutôt en vous retrouvant dans le creux situé juste après elle. Effectuez alors un changement de dimension pour découvrir un tunnel dans le mur et l'emprunter. Ceci vous permet d'atteindre la porte étoilée située au bout à droite du parcours. Derrière celle-ci, tapez dans tous les blocs "?" qui suivent pour trouver une étoile et avancer jusqu'à la prochaine porte à franchir. Avancez ensuite jusqu'au grand tuyau sur lequel il vous faudra sauter pour atteindre la porte située juste au-dessus. Dans cette pièce, parlez au vieil alien qui vous proposera de vous vendre un indice pour 1000 pièces. Refusez par deux fois, et il baissera son prix à 10 pièces ! Vous obtenez ainsi le vieux parchemin. Retournez alors voir votre compagnon qui attend devant les toilettes. Frappez à la porte de celles-ci, puis donnez le vieux parchemin en guise de papier toilette. Vous faites alors la connaissance du pixel **Tourni**, qui va vous permettre de faire pivoter des sections de l'écran. Rendez-vous maintenant quelques montagnes plus loin, sur la droite, pour vous retrouver au niveau du petit totem, au-dessus duquel vous voyez une fissure scintiller dans l'espace. Utilisez alors le pouvoir de Tourni sur celle-ci pour obtenir une clé. Vous pouvez maintenant aller ouvrir la porte étoilée située au niveau du deuxième cratère vers la gauche. Allez ensuite frapper le bloc étoilé de fin de chapitre.

Chapitre 4-3 - Les portes de l'espace

Voici une nouvelle petite séance de shoot sur ce parcours au bout duquel vous trouverez une croix rouge qu'il vous faudra faire pivoter à l'aide de Tourni. Ceci fait apparaître une porte dans laquelle il faudra placer Squirps dans le creux prévu. Franchissez alors le portail spatial, puis arrivé au niveau d'une deuxième croix rouge, faites-la tourner comme précédemment pour ensuite placer Squirps dans un des deux creux. Il voudra rester à l'intérieur de celui-ci tant que vous ne lui aurez pas trouvé du chocolat. Empruntez alors le vortex de droite après avoir sauvegardé.

Vous vous retrouvez dans un endroit contenant en tout cinq vortex (en comptant celui d'où vous venez). Les quatre autres sont de couleur bleue, et vous en trouverez un en bas à gauche de la carte, un autre en bas à droite, un troisième légèrement en haut à droite de celui d'où vous venez, puis un dernier situé tout à fait en haut à droite de la carte. C'est d'ailleurs celui-ci qu'il vous faudra rejoindre, mais il est toutefois utile d'aller jeter un oeil derrière celui situé en bas à gauche pour récolter quelques pièces supplémentaires. Après avoir franchi le vortex haut/droite, pénétrez dans le magasin que vous rencontrerez bientôt dans ce secteur pour y acheter une barre "chocomiel". Revenez ensuite en arrière pour aller donner cette barre à Squirps qui va ensuite se diviser en deux, vous permettant de franchir le portail et d'aller trouver le bloc étoilé.

Chapitre 4-4 - Le mystérieux Mister L

Commencez par aller sauvegarder sur la droite, puis empruntez la première porte un peu plus loin. Dans le secteur suivant, ne franchissez pas la porte que vous voyez en bas à droite, mais passez plutôt en 3D à proximité de celle-ci pour apercevoir une autre porte étoilée en hauteur. Passez donc par celle-ci, puis utilisez Peach pour gagner la rive gauche de cette pièce et franchir cette nouvelle porte. Vous vous retrouvez alors dans la salle d'un coffre gardé par une créature qui vous empêche de passer en 2D. Contournez-la en changeant de dimension afin d'aller ouvrir ce coffre et récupérer une clé. Retournez alors dans la pièce précédente, pivotez en 3D pour franchir à nouveau la porte, puis passez cette fois la porte du bas. Dans cette nouvelle salle, effectuez un flip 3D pour apercevoir des grandes marches au niveau du mur qui vous fait face, puis grimpez donc au sommet de celles-ci, pour ensuite repartir sur la gauche et déverrouiller la porte étoilée.

Vous vous retrouvez à l'envers ! Passez alors la porte de droite, puis vous voici maintenant sur le mur de gauche. Ne prenez pas la première porte que vous croiserez, mais utilisez plutôt Peach pour effectuer un long saut et rejoindre ainsi la porte étoilée située un peu plus loin. Après l'avoir passée, changez de dimension une fois sur les escaliers pour tomber à gauche de ces derniers. Vous vous retrouvez à l'étage du bas, puis en tapant sur le bloc noir contenant une double flèche blanche, vous inversez la gravité. Dirigez-vous alors vers la droite pour passer la porte à l'envers. Toujours en allant sur la droite, utilisez Peach pour franchir ce long précipice, puis reprenez Mario afin d'effectuer un flip 3D et ainsi passer la porte. Dans cette pièce, allez récupérer la clé qui se trouve dans le coffre de droite, puis revenez en arrière afin de franchir à nouveau cette porte via un passage 3D. Retournez maintenant dans la salle où vous couriez sur le mur de gauche, en ayant rectifié la gravité via le bloc noir pour y parvenir. Dirigez-vous ensuite vers la porte située un peu plus loin que vous aviez sautée précédemment, puis après l'avoir franchie, vous voici maintenant sur le mur de droite. Descendez alors jusqu'en bas pour passer une nouvelle porte.

Déverrouillez maintenant la porte au bout de cette pièce, frappez le bloc gravitationnel pour ensuite continuer sur la droite et en frapper un second. En pointant ensuite la Wiimote à l'écran, vous découvrirez une porte cachée. Une fois derrière celle-ci, rendez-vous à droite de la pièce pour frapper un bloc gravitationnel qui vous attirera sur le mur de gauche. Une fois en haut de celui-ci, tapez sur le nouveau bloc gravitationnel pour vous retrouver au plafond. Frappez-le une fois de plus pour être attiré vers le mur de droite et plutôt rejoindre la porte étoilée tout en bas. À nouveau sur le mur de gauche, passez la porte du bas pour vous retrouver finalement sur le sol normal et gagner la porte de droite. Vous voici maintenant sur le plafond et il vous faut aller à gauche pour récupérer le contenu du coffre : une clé. Faites machine arrière pour vous retrouver dans la salle précédente et frapper le bloc gravitationnel du bas. Frappez-le ensuite une seconde fois pour vous retrouver sur le mur de gauche et monter tout en haut. Tapez donc dans ce bloc pour finalement être sur le plafond et franchir cette porte. Une fois derrière celle-ci, inversez la gravité, sauvegardez, puis déverrouillez la porte de gauche.

Boss : Mister L
Dans la première partie du combat, il ne fera que sauter et pourra éventuellement se régénérer de temps en temps. Utilisez les flammes de Bowser pour en finir au plus vite avec ce clown et vous passerez à la deuxième partie du

combat. Vous devrez vaincre ce robot à la manière d'un shoot'em up, en tirant sans cesse sur ce dernier tout en évitant ses lasers. Durant le combat, vous pourrez attraper certains items qui vous permettront de remporter le duel plus facilement. Après l'avoir vaincu, franchissez la porte de droite pour récolter le cinquième Coeur Pur.

Retour à Recto

Suite aux différentes séquences, partez en direction du prochain pilier, en descendant d'un étage et en vous rendant tout à fait à droite, au niveau de la fissure dans le mur. Faites-le donc exploser puis passez en 3D pour vous rendre à l'arrière du village. En allant tout à fait à gauche, vous trouvez une inscription sur le mur : "Huit blocs. Chaque couleur une fois". Revenez ensuite au niveau d'une fissure étincelante, à droite du vendeur de cartes. Utilisez alors le pouvoir de Tourni sur cette dernière pour révéler un passage à franchir en 3D. Après avoir passé la porte, vous vous retrouvez dans la salle contenant les huit blocs.
Frappez-les l'un après l'autre pour que le miroir central se brise et révèle ainsi un passage à franchir en 3D. Passez donc la porte du fond, puis franchissez ensuite le chemin de pierres en 3D.

Vous voici parvenu au village de Verso ! Comme son nom l'indique, c'est une version inversée du village de Recto. Dirigez-vous sur la gauche, passez en mode 3D et pénétrez par l'ouverture de gauche afin de vous retrouver à l'avant du village. Explorez les environs si vous le souhaitez, puis prenez l'ascenseur de droite pour gagner l'étage supérieur. Rendez-vous ensuite vers la gauche pour rencontrer l'alter ego de Merlon : Nolrem. Suite à la discussion, partez sur la gauche pour prendre l'ascenseur vers l'étage supérieur. Vous trouverez alors le Pilier Coeur sur la droite. Utilisez ensuite votre Tuyau Secours pour rejoindre le sommet de la Tour Recto et ainsi franchir la porte du cinquième chapitre.

Chapitre 5-1 - Le Village Cragnon

Après la séquence de dialogue, acceptez d'aider le grand chef, puis sortez par la droite. Éliminez ensuite les deux tournesols pour atteindre la porte étoilée à la fin du parcours. Dirigez-vous tout d'abord à droite, pour pénétrer dans le deuxième tuyau. En éliminant les ennemis de ce secteur (en leur faisant manger des bombes à deux reprises), vous récupérez la carte "Bowser (2)". Filez ensuite à gauche pour grimper la montagne et trouver dans le premier creux de celle-ci un coffre derrière le mur de droite (via un flip 3D). Il contient la carte "Cleftlunair". Étant donné que vous ne pouvez pas monter plus haut sur la droite, remontez donc au sommet gauche, puis effectuez un long saut avec Peach pour atteindre l'autre côté. Vous arriverez ensuite au niveau de trois blocs ayant l'aspect d'avoir déjà été frappés. Vous devez les heurter dans un certain ordre et c'est Azurit, un villageois, qui vous donnera la solution lorsque vous revenez sur vos pas et que vous repassez la porte étoilée, pour ensuite le trouver sur une grande pierre plate. Il vous faut donc taper ces blocs dans l'ordre suivant : gauche, droite, milieu. Une fois ceci fait, ne pénétrez pas tout de suite dans le tuyau apparu, mais retournez plutôt parler à Azurit pour connaître la solution de la prochaine énigme que vous rencontrerez. Dites-lui cinq fois "silteplé" et il vous révélera (enfin !!) ce fichu secret. Celui-ci vous sera rappelé un peu plus bas dans la solution.

Vous pouvez maintenant rejoindre le tuyau que vous avez fait apparaître, puis une fois de l'autre côté, éliminez d'abord ce groupe d'ennemis ressemblant à des éléphants (mouais...) en utilisant de préférence les flammes de Bowser. Ceci vous permettra de les vaincre plus facilement et plus rapidement, même si cela prend un certain temps. Vous vous retrouvez alors au niveau des trois blocs qu'il faudra taper dans l'ordre suivant : milieu, droite, gauche, gauche, droite, milieu, droite, gauche, droite, droite, milieu, droite, droite, gauche, milieu, milieu, gauche, gauche, gauche, droite, gauche, gauche, gauche, milieu, milieu (ouf !!). Bon courage à ceux qui auront fait une fausse manip' en cours de route ;-). Empruntez enfin le tuyau apparu pour vous retrouver en arrière-plan et vous diriger sur la droite, vers un autre tuyau dans lequel pénétrer. Celui-ci vous mène tout droit vers le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 5-2 - Pixels, tablettes et Crag

Avancez jusqu'au point d'eau pour trouver au fond de celui-ci un coffre contenant la tablette d'eau. Remontez ensuite en utilisant le dessus du coffre pour rejoindre l'eau, puis la surface, et franchissez la première porte étoilée. Partez ensuite à gauche pour trouver une porte en hauteur. En passant en mode 3D, vous remarquez qu'un interrupteur bleu se trouve sous la porte mais en mode 2D, il est donc caché par ces 4 blocs. Le mode 3D vous révèle que vous pouvez les

exploser avec Bombi. Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à activer l'interrupteur afin de rejoindre la porte du haut. Après l'avoir franchie, utilisez Tourni sur la fissure que vous voyez dans l'espace afin de révéler un interrupteur. Une fois celui-ci actionné, il vous permettra d'atteindre un petit écran animé montrant une astuce. Continuez ensuite sur la droite, et passez en mode 3D pour révéler de nombreux blocs interrogatifs, ainsi qu'un passage qui descend sur la gauche. Empruntez-le donc pour vous retrouver à l'étage du dessous, puis utilisez ensuite Bowser pour allumer le feu de droite. Vous récupérez ainsi la tablette de feu. Revenez ensuite en arrière pour repasser par la porte étoilée par laquelle vous êtes arrivé.

Partez maintenant sur la droite, pour trouver un tuyau en hauteur, à droite de la porte étoilée. Vous pouvez l'atteindre grâce à Peach, en vous plaçant à bonne hauteur de la montagne de droite. Une fois à l'intérieur, vous vous retrouvez en arrière-plan et devez rentrer dans le volcan de gauche. Vous voici maintenant dans une caverne avec une fresque vous montrant l'ordre des tablettes. Avant de quitter les lieux, effectuez un flip 3D pour rafler les pièces ainsi dévoilées. Avant de revenir au premier plan, dirigez-vous vers la droite pour trouver un Ultra soda champi. Repassez ensuite par le tuyau de gauche, puis grimpez cette fois tout en haut de cette montagne grâce aux blocs présents. Tenez-vous ensuite sur le dernier bloc et sautez verticalement pour révéler une échelle cachée. Il est inutile pour l'instant de vous rendre en haut de celle-ci, car il vous manque la troisième tablette, que nous allons récupérer de ce pas. Dirigez-vous donc tout au bout à droite, jusqu'au point de sauvegarde, pour ensuite franchir la porte étoilée un peu plus à gauche. Derrière cette porte, utilisez la plate-forme mobile pour passer le précipice et vous retrouver une nouvelle fois devant Mc Astagne.

Boss : Mc Astagne
Vous pouvez le vaincre en utilisant le pixel Lanceloin pour l'attraper, le jeter au sol et lui sauter sur la tête, comme vous l'aviez fait la première fois, mais vous pouvez également utiliser Bowser et ses flammes destructrices pour venir à bout de ce rigolo.

Après avoir emporté ce combat, partez sur la droite pour vous retrouver bloqué par un long bloc rectangulaire. Changez de dimension pour vous rendre compte qu'il s'agit d'une statue de Yoshi, puis tournez autour afin de faire apparaître sur son nez la tablette de pierre. C'est alors le moment de vous rendre en haut de cette échelle que vous aviez faite apparaître au sommet de la montagne. Vous pourrez alors y placer les trois tablettes dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : pierre, eau, feu. Le pixel **Taptap** rejoindra votre équipe, vous donnant ainsi la capacité de briser de gros blocs, comme par exemple celui situé au pied de la montagne. Après l'avoir détruit, pénétrez dans le tuyau apparu, puis vous voici dans la caverne contenant le bloc de fin de niveau. Avant d'aller le frapper, placez-vous au sommet de l'échelle avec Peach, afin de sauter vers le mur de droite, puis effectuez un flip 3D pour trouver un coffre contenant la carte "Bruyroc".

Chapitre 5-3 - Un Crag dans la nuit

Progressez vers la droite jusqu'à rencontrer Indiana Crag, puis passez ensuite dans le tuyau. Dans ce nouveau secteur, vous trouverez une porte verrouillée et un point de sauvegarde un peu plus loin. Rendez-vous au bout du parcours pour emprunter ensuite le plus petit des tuyaux. Dans cette nouvelle partie de niveau, après avoir passé le tuyau de la plante carnivore, vous vous trouverez sous 7 blocs interrogatifs, dont 4 à gauche et 3 à droite. Frappez alors les briques du dessus pour révéler une échelle. Elle vous mène à un endroit rempli de pièces, puis en revenant à l'étage du dessous, revenez quelque peu en arrière pour pénétrer par une porte en bois, à gauche de laquelle vous aurez un précipice, puis un tuyau à droite. Entrez alors dans ce wagonnet puis démarrez le parcours pour ensuite passer en mode 3D et bien prendre à gauche lorsque vous verrez bientôt le chemin se séparer en deux. Ceci vous mène à une porte en bois à droite de laquelle vous devrez sauter avec Peach vers le côté droit. Vous trouverez ainsi un des assistants d'Indiana.

Revenez ensuite pour franchir la porte en bois (via l'échelle cachée dans le bloc de gauche) et reprendre le wagonnet, en sachant que vous ne trouverez rien à l'étage inférieur de cet endroit. Reprenez cette porte pour rejoindre la caverne principale et poursuivre entièrement à droite, mais avant cela, vous pouvez pénétrer dans le tuyau tout de suite sur votre droite, afin de détruire un gros bloc jaune (après flip 3D) dans ce secteur et aller récupérer un Soda champi. En revenant, vous trouverez bientôt en poursuivant sur la droite, un gros rocher qui cache une porte en bois. Faites-le donc sauter avec Bombi et passez cette porte derrière laquelle vous pourrez récupérer des pièces supplémentaires, via un flip 3D. De retour dans la caverne principale, poursuivez jusqu'au gros bloc jaune à détruire pour révéler une nouvelle porte en bois. Derrière celle-ci, placez-vous dans ce wagonnet et laissez-vous guider jusqu'à la prochaine porte. Dans

cette nouvelle pièce, avancez jusqu'à vous trouver en bas à droite et changez ensuite de dimension pour pénétrer dans une alcôve et récupérer la carte "Hanya". Revenez ensuite pour monter à l'étage et détruire le mur de blocs marron qui, une fois passé en 3D, se révèle être fait de briques. Vous trouverez ensuite en haut à droite le deuxième assistant d'Indiana.

Maintenant que vous avez retrouvé ses deux assistants, revenez parler à Indiana au début du niveau, en reprenant le wagonnet dans un premier temps, en traversant la caverne principale vers la gauche jusqu'au tuyau par lequel vous étiez entré, puis vous le trouverez enfin après avoir passé le tuyau en haut à gauche de cette salle où se situe le point de sauvegarde. En guise de remerciement il vous remettra une clé qui vous servira à ouvrir la porte verrouillée de la salle suivante. Laissez-vous ensuite transporter par le wagonnet pour aboutir dans une pièce contenant un bloc jaune à détruire avec le marteau, ce qui révélera ainsi un bloc "?" vous donnant une étoile. Détruisez tout sur votre passage en allant vers la droite, puis vous croiserez en cours de route un nouveau bloc jaune à marteler, ce qui révélera une porte vous permettant d'atteindre le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 5-4 - La menace du roi Crocus

Avancez jusqu'à avoir le choix entre aller à droite ou prendre la route du bas qui vous mène à un tuyau sur la gauche. Choisissez cette dernière, puis allez sauvegarder à gauche de cette pièce pour ensuite prendre le chemin du bas et poursuivre vers la droite. Après avoir passé le tuyau raccordé au plafond, passez en mode 3D pour voir apparaître une échelle et descendre ainsi à sa base. Ceci vous mène à une pièce cachée, à gauche de laquelle se trouve un interrupteur. Étant donné qu'il vous faut un poids supérieur au vôtre pour l'activer, allez donc attraper un Crag avec Lanceloin, puis placez-vous sur l'interrupteur en tenant ce dernier. Cela aura pour effet de faire apparaître un tuyau dans lequel il faut maintenant vous engouffrer. Vous aurez ensuite le choix entre passer dans le tuyau ou franchir la porte. Choisissez donc cette deuxième option, puis passez également la porte dans la prochaine salle. Dans la pièce suivante, allez maintenant sur la droite pour pénétrer dans le tuyau et vous parviendrez dans une salle contenant une sorte d'inscription codée sur le mur. Pointez alors dessus avec votre Wiimote, puis Tippi vous donnera la traduction "Derrière le crâne". Revenez ensuite en arrière, jusqu'à la salle où vous aviez pour la première fois le choix entre un tuyau à gauche et une porte à droite. Prenez donc cette fois-ci le tuyau, et vous trouverez contre le mur de cette pièce le dessin d'un crâne. Utilisez alors le pouvoir de Tourni sur ce dernier pour récupérer une clé.

Revenez sur vos pas en reprenant le tuyau, puis celui raccordé au plafond, pour vous retrouver dans la pièce de l'interrupteur rouge et remonter dans la salle du haut via un flip 3D vous permettant d'atteindre l'échelle. Vous découvrirez alors au bout à droite du tunnel la porte à déverrouiller. Dans cette nouvelle pièce, vous trouverez le pixel **Minus**, dont le pouvoir vous permettra de vous rendre minuscule. Testez d'ailleurs tout de suite cette nouvelle capacité afin de franchir la petite porte rouge. Repartez vers la gauche, pour franchir la porte située sur la gauche du point de sauvegarde. Puisque la porte de gauche sera verrouillée dans cette pièce, rapetissez pour passer sous le mur de gauche et ainsi atteindre la carte magnétique permettant l'ouverture de cette porte, après l'avoir insérée dans la borne à gauche de celle-ci. Dans la salle suivante, dirigez-vous vers le tuyau de gauche pour y pénétrer. Utilisez le pouvoir de Poilourd pour actionner le gros interrupteur bleu de cette pièce et ainsi ouvrir les cages de chaque côté. Prenez garde aux ennemis libérés, puis allez récupérer la carte "Floro Cragnon" dans le coffre de gauche, pour ensuite sortir de cette pièce par le tuyau de droite.

Boss : Mc Astagne
Battez ce minable de la même manière que précédemment.

Suite au combat, mettez la Pousse Floro sur votre tête, puis rejoignez ensuite le tout début du niveau en sortant par le tuyau de droite, la porte de la prochaine pièce, puis la porte de droite, et après avoir passé le point de sauvegarde, sautez sur les blocs pour pénétrer dans le tuyau situé en haut à droite. Enfin, dirigez-vous au bout du tunnel de droite pour franchir cette porte (repérez en passant le mini-tuyau qui vous permettra d'atteindre une pièce remplie de blocs interrogatifs). Grâce à la Pousse Floro avec laquelle vous vous ornez, le scanner accepte de vous laisser passer, ce qui vous permet ainsi de franchir cette grande porte. Dans ce couloir, vous verrez quatre portraits différents. Prenez note de leur couleur de fond, puis passez ensuite en 3D pour faire sauter une bombe devant chacun de ces tableaux. Ceci révèle quatre trous dans lesquels il vous faudra taper le bloc "!" jusqu'à ce que sa couleur corresponde avec celle de l'arrière-plan du tableau qui lui est associé (utilisez Lanceloin pour taper les blocs trop hauts). Vous aurez donc, en

partant de la gauche, les couleurs suivantes : noir, blanc, bleu, rouge. Une porte va ainsi apparaître au centre du couloir, mais n'oubliez pas de sauvegarder dans le dernier trou avant de la franchir.

Boss : Roi Crocus
Le pixel à utiliser pour ce combat sera Lanceloin. Attrapez l'extrémité d'un de ses trois tentacules pour lui lancer à la figure lorsque celle-ci sera dévoilée, puis après avoir répété plusieurs fois cette opération, Crocus changera de tactique. Il se déplacera alors sur toute la surface de l'écran, en laissant s'échapper quelques pétales tournoyants. Attrapez-en un, puis jetez-le sur l'ennemi lorsque sa figure est dévoilée. Vous obtenez le 6ème Coeur Pur suite à votre victoire.

Retour à Recto

De retour à Recto, allez parler à Merlon, il vous recommandera de rejoindre Verso. Une fois face à la maison de Nolrem (2ème étage), passez en 3D pour franchir le passage sur la gauche et continuer sur l'étroit passage dans cette même direction. Une fois arrivé de l'autre côté, repassez en 2D pour aller détruire un bloc jaune sur la gauche et ainsi révéler un tuyau dans lequel pénétrer. Dirigez-vous ensuite sur la droite jusqu'au panneau vous conseillant de passer en 3D. Faites donc, puis empruntez alors l'étroit passage de gauche. Une fois au bout, rapetissez grâce à Minus pour passer sous le bloc, puis dirigez-vous ensuite sur la gauche pour détruire au marteau un nouveau bloc jaune (la couleur jaune est visible en 3D). Ceci fait apparaître un interrupteur qui, une fois activé, fera lui-même apparaître le nouveau Pilier Coeur. Utilisez ensuite le Tuyau Secours pour rejoindre la porte du 6ème chapitre !

Chapitre 6-1 - Les hommes de Sam Ouraï

Avancez jusqu'au palais, puis après avoir effectué un premier combat, vous rencontrerez Sam Ouraï. Il vous remettra le Coeur Pur à la condition que vous vainquiez ses 99 autres vassaux. Utilisez les flammes de Bowser pour venir très facilement à bout des ennemis (au pire, vous les ferez reculer jusqu'au bout de l'écran, où ils n'auront plus d'autre choix que de se faire cramer), puis après chaque combat remporté, dirigez-vous vers la prochaine porte. Protégez-vous des sauts de certains à l'aide de Picou. Les "boss" des 10ème et 20ème portes s'avéreront plus résistants mais vous ne devriez avoir aucune difficulté à les battre. Faites simplement attention à ce qu'ils ne vous sautent pas dessus alors que vous êtes en train d'utiliser vos flammes. Après une apparition du Comte Niark à la 20ème porte, dirigez-vous simplement jusqu'à la 25ème sans même avoir besoin d'effectuer les combats, pour ensuite aller taper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 6-2 - La fin d'un monde

Allez ouvrir le coffre sur l'arène pour qu'il vous explose à la figure et que le roi révèle sa véritable apparence : Mimic... Pour la vaincre, utilisez de préférence Peach afin de vous protéger des rubis qu'elle vous envoie avec la touche bas. Attrapez ensuite un de ces derniers (en l'air ou au sol) avec Lanceloin, puis lancez-les sur Mimic. Cela aura pour effet de créer une ouverture dans son bouclier de rubis et éventuellement de la toucher par la même occasion. Après lui avoir renvoyé plusieurs fois ses rubis, le combat s'achève et vous devez continuer à passer les portes jusqu'à la destruction de ce monde et votre retour automatique à Recto. Comme le suggère ensuite Tippi, franchissez à nouveau la porte du 6ème chapitre (profitez-en pour aller sauvegarder à côté de chez Merlon avant de franchir à nouveau la porte).

Chapitre 6-1

Utilisez Trans'pote pour avancer dans ce monde absolument vide durant un peu moins de deux minutes, pour bientôt faire face à Mister L et à son nouveau robot.

Boss : Frerobot L
La méthode pour le vaincre ici consistera à placer des bombes au niveau de ses pieds. Il semblerait que Peach soit le personnage le mieux adapté pour éviter ses attaques, étant donné que vous pouvez vous protéger avec son parapluie en appuyant sur la touche bas. Après avoir vaincu le robot, vous récupérez un Coeur Pur à ramener à Merlon.

Retour à Recto

De retour à Recto, allez donc de ce pas chez l'ancien du village pour lui montrer le Coeur Pur. Peu après, vous serez coupé dans la discussion par Dimensio qui vous enverra dans le monde de l'En-dessous. Une fois arrivé là-bas, rejoignez la porte étoilée sur la droite suite à la discussion. Derrière celle-ci, effectuez une rotation 3D pour passer à droite du tuyau en sautant par-dessus les piques, puis passez ensuite par le chemin de gauche une fois arrivé au niveau du deuxième tuyau. Avant de franchir cette porte étoilée, frappez le bloc jaune pour qu'il change de dimension, puis repassez en 2D afin de récupérer un Super soda champi au sommet du tuyau. Dans le prochain secteur, franchissez la rivière à la nage ou bien en vous faisant emmener en gondole, mais peu importe, car le principal étant de franchir la prochaine porte à la fin du parcours. Montez ensuite les escaliers, puis avancez jusqu'à la reine Hadéesse.

Elle vous donnera une chance de quitter ce monde à condition que vous retrouviez une Nimbi. Acceptez de l'aider pour qu'elle vous remette ensuite une clé. Revenez alors en arrière pour cette fois aller explorer les profondeurs de cette rivière que vous aviez traversée. Une fois au fond, passez en 3D pour trouver un trou dans lequel pénétrer. Ouvrez donc la porte verrouillée qui se trouve au fond, puis nagez vers la droite jusqu'à bientôt vous retrouver bloqué par trois briques indestructibles dans ces conditions. Poussez alors dans le trou le bloc carré que vous aviez aperçu juste avant. Suivez-le pour aller actionner le levier à sa droite qui permettra l'évacuation des eaux. Remontez maintenant casser les 3 briques puis actionnez à nouveau le levier afin de faire remonter l'eau et ainsi continuer votre route. Vous arriverez à une impasse, mais pourrez continuer sur la droite après être passé en 3D. Continuez vers la droite de la pièce, pour trouver un nouveau bloc carré, derrière lequel vous pourrez passer après un flip 3D. Ceci vous permet de le pousser pour qu'il se retrouve à la base du tuyau, puis il vous faudra ensuite actionner le levier de droite afin d'évacuer les eaux. Remontez alors vers la gauche pour vous retrouver dans un grand espace vide avec une simple échelle à faire apparaître sur la droite. Toutefois, en passant en 3D, vous découvrez un couloir à franchir vers la droite. Le fait de pénétrer dans le tuyau situé à gauche de la porte vous permettra de récupérer quelques pièces, mais franchissez ensuite cette dernière.

Au pilier de ce balcon, passez en 3D pour trouver un coffre contenant la carte "Skelerex", puis partez ensuite sur la droite en sautant sur les geysers pour atteindre les hauteurs de droite et trouver Luigi. Il se joindra à vous, vous permettant maintenant d'effectuer de grands sauts en maintenant la touche bas, puis en la relâchant peu après. Revenez alors sur vos pas pour franchir à nouveau la porte du balcon en effectuant un super saut. Repassez ensuite en 3D pour franchir le couloir vous menant au fond vide à droite duquel vous aviez fait apparaître une échelle, et où vous apercevez un tuyau sortir du mur de gauche. Utilisez alors Luigi pour vous retrouver sur ce dernier et passez ensuite en 3D avec Mario pour continuer de faire machine arrière vers la rivière. Franchissez-la vers la gauche afin de reprendre la porte étoilée. Dirigez-vous ensuite entièrement à gauche jusqu'à la prochaine porte, puis sautez au sommet des deux tuyaux situés à gauche de celle-ci. Ils vous permettent d'atteindre le niveau supérieur de ce secteur, et ainsi de continuer sur la droite. Il vous faudra atteindre la porte étoilée au bout de ce parcours, mais avant, pénétrez dans le dernier tuyau à l'aide de Luigi pour vous retrouver en arrière-plan et rejoindre le tuyau de gauche. Dirigez-vous ensuite à droite pour pénétrer dans un nouveau tuyau. Dans cette pièce, vous devrez battre l'ennemi pour faire apparaître un coffre contenant la carte "Peach (3)". Rebroussez chemin pour franchir la porte étoilée.

Ce sera au bout de ce nouveau secteur rempli de tuyaux que vous pourrez trouver Fibi. Ne vous tracassez pas à sauter par-dessus chaque tuyau, mais passez plutôt en 3D pour avancer directement vers elle.
Donnez-lui son prénom pour qu'elle rejoigne la reine. Faites donc de même en reprenant la porte étoilée, puis en regagnant celle de l'étage du dessous, à droite. Traversez enfin la rivière pour passer la dernière porte menant à la reine. Elle vous remettra le Coeur Pur régénéré, puis vous renverra automatiquement à Recto.

Il est temps d'aller trouver le septième Pilier Coeur. Celui-ci se trouvera à Verso. Passez donc en 3D devant la maison de Nolrem, partez ensuite vers la gauche, puis traversez à nouveau le passage étroit de gauche. De retour en 2D, pénétrez dans le tuyau pour rejoindre le premier étage des abords de Verso. Allez ensuite entièrement à droite de ce secteur pour pénétrer dans un nouveau tuyau au bout. Partez ensuite vers la gauche, puis après avoir détruit un bloc jaune avec Taptap, pénétrez dans le tuyau qui suit. Une fois au sous-sol, passez en 3D pour aller détruire le bloc jaune qui se trouve derrière le tuyau, puis actionnez l'interrupteur pour révéler une alcôve. Vous trouvez dans ce grand coffre un objet vous permettant d'augmenter votre attaque d'un niveau, et ce de manière permanente. Revenez alors sur la droite pour tomber dans un des trous et ainsi trouver au fond de cette cave la carte "Picou". Vous pouvez maintenant reprendre le tuyau par lequel vous êtes arrivé au sous-sol pour continuer vers la gauche, jusqu'à vous retrouver devant

un mur que seul Luigi peut franchir. Vous trouvez derrière celui-ci le Pilier Coeur. Utilisez maintenant votre Tuyau Secours afin de franchir la porte du 7ème chapitre.

Chapitre 7-1 - Vacances souterraines

Vous voici de retour dans le monde de l'En-dessous, où vous devez rejoindre la reine Hadéesse, au même endroit que celui où elle se trouvait précédemment. Elle va vous demander d'escorter Fibi jusqu'à l'Au-delà. Acceptez et une porte va apparaître. Franchissez-la pour aller déjà frapper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 7-2 - Les trois portes scellées

Commencez par suivre Fibi en passant la porte de droite, puis gagnez les hauteurs en sautant de plate-forme en plate-forme. Laissez-vous transporter par les panneaux rotatifs, jusqu'à atteindre la porte au sommet. Pointez alors dessus avec votre Wiimote pour révéler le secret de cette porte. Après avoir répondu correctement aux questions posées (répondez successivement "Hadéesse", "Halteula", puis "6 fois"), franchissez la porte. Après avoir sauvegardé, allez parler aux trois gardes de droite et acceptez de les aider pour qu'ils vous laissent passer.

Boss : Bowser
Méfiez-vous de ses flammes et de ses bonds. Ne cherchez pas à lui sauter sur la tête, mais utilisez plutôt Taptap pour lui asséner de bons coups de marteau au niveau de son point de chute. Après avoir reçu plusieurs coups dans la figure, Bowser abdiquera et rejoindra à nouveau le groupe.

Les trois gardes vous donneront une clé en récompense. Servez-vous en pour ouvrir la porte de gauche. Vous revoici dans une pièce où il vous faudra atteindre le sommet en sautant de plate-forme en plate-forme. Utilisez Bowser et ses flammes pour allumer les torches et ainsi éclaircir la pièce. Lorsque vous trouverez un tuyau sur la droite, pénétrez donc à l'intérieur pour récolter un maximum de pièces après être passé en 3D. Toutefois, ce trésor disparaîtra au bout de 10 secondes... Continuez ensuite à atteindre les hauteurs jusqu'à vous trouver face à une nouvelle porte sur laquelle il vous faut pointer votre Wiimote. Après avoir répondu "3", "2", "bleu", "4" et "triangle", vous pourrez passer la porte. Avancez donc ensuite sur la gauche pour franchir la porte rose. Derrière celle-ci, vous trouverez trois sorcières. Parlez à la première, Mégèra, et acceptez sa requête. Elle vous envoie alors vers celui qui possède le livre à récupérer. Parlez-lui pour l'obtenir, puis parcourez à nouveau tout le niveau jusqu'à la sorcière. En guise de remerciement, elle vous remettra une clé. Le fait d'accepter les requêtes des deux autres sorcières ne s'avérant être qu'une perte de temps, passez donc votre chemin en sortant de la pièce pour aller ouvrir la porte verrouillée de droite.

Une fois de l'autre côté de la porte, avancez en allumant quelques torches et en montant les escaliers, passez donc en 3D pour éviter de vous faire rouler dessus. Arrivé en haut de la première série de marches, utilisez le super saut de Luigi pour atteindre l'étage supérieur et pour monter la deuxième série d'escaliers. Pointez ensuite la Wiimote sur la porte au bout du parcours, puis cette fois-ci la porte déclenchera un combat contre le Chomp Cerbère.

Boss : Chomp Cerbère
Dans ce combat, vous devrez jouer à la manière des RPG classiques, à tour de rôle donc. Utilisez le pixel Poilourd sur chacun des Chomps et l'affaire sera réglée en 3 coups. Il ne vous reste plus qu'à franchir la porte pour aller taper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 7-3 - Le fruit défendu

Utilisez Luigi pour atteindre les hauteurs en sautant de nuage en nuage, puis en utilisant quelquefois ses super sauts. Utilisez bientôt des nuages qui vous serviront de trampoline pour bientôt atteindre la porte étoilée située tout en haut et pour continuer votre ascension. Sauvegardez bientôt en trouvant un bloc un peu plus haut sur la droite, puis lorsque vous vous retrouvez au niveau du troisième "nuage-tremplin", dirigez-vous sur la droite pour aller récupérer dans un coffre la carte "Rougerex". Continuez ensuite de monter jusqu'à franchir la prochaine porte. Le premier "nuage-tremplin" de ce secteur vous permet de franchir une porte étoilée derrière laquelle vous trouverez un arbre contenant des

pommes bleues, restaurant 5 PC. Faites-les tomber avec Poilourd si vous souhaitez en conserver. Repassez ensuite la porte pour continuer l'ascension. Peu après, vous vous trouverez face à trois blocs marron placés sur trois hauteurs différentes. Passez alors en 3D pour récupérer derrière la carte "Humpf Pfff", dans le coffre qui s'y trouve. Lorsque vous arriverez bientôt sur un nuage semblant mener à nulle part, effectuez un flip 3D pour constater qu'il n'en est rien, et courez le long de ce chemin de blocs interrogatifs, jusqu'au prochain nuage. Continuez alors de monter en utilisant le super saut de Luigi pour atteindre un nuage hors de l'écran. Franchissez donc la nouvelle porte étoilée.

Tenez-vous ensuite sur la gauche du deuxième nuage au-dessus de la porte que vous venez de franchir, pour sauter sur une plate-forme mobile vous menant à une porte à droite de laquelle sera situé un point de sauvegarde. Derrière celle-ci, vous trouverez Peach endormie et impossible à réveiller pour le moment, n'ayant pas le fruit adéquat. Repassez donc par la porte, puis tenez-vous sur la gauche du nuage pour attendre que la plate-forme mobile que vous aviez utilisée pour venir, atteigne son point culminant. Sautez donc dans sa direction afin de rebondir dessus et d'atteindre une seconde plate-forme mobile sur la gauche qui vous permettra de monter encore plus haut. En continuant sur la droite, vous utiliserez un nouveau "nuage-tremplin", puis en vous dirigeant vers la droite vous pourrez atteindre la prochaine porte. Derrière celle-ci, utilisez Luigi pour atteindre un nuage au niveau duquel se trouve une porte étoilée, mais partez plutôt sur la droite au lieu de la franchir (rien d'intéressant derrière), en sautant sur la plate-forme mobile de droite. Elle vous permet d'atteindre un nuage sur lequel se trouve la pancarte indiquant la présence de fruits noirs. Passez alors en 3D pour révéler un chemin sur la droite, juste en face de cette pancarte donc. Vous pourrez ainsi récupérer une pomme noire à l'aide de Poilourd.

Rebroussez ensuite chemin pour amener cette pomme à Peach. Une fois qu'elle a rejoint votre groupe, remontez pour franchir à nouveau la porte étoilée en haut à droite. Utilisez Luigi pour atteindre le "nuage-tremplin" sur la gauche, puis celui-ci vous mènera au niveau de deux plates-formes marron. À partir de la plus haute, prenez Peach pour effectuer un long saut vers la droite, ce qui vous permettra ensuite de rebondir sur une série de trois "nuages-tremplin". Vous atteignez ainsi la porte de fin d'étage. Partez ensuite sur la gauche pour sauter sur une première plate-forme mobile, puis une seconde, et vous vous trouverez bientôt sur une arche. Dirigez-vous alors vers la droite en sautant d'arche en arche jusqu'à atteindre un "nuage-tremplin" qui vous enverra sur un nuage à gauche duquel il vous faudra emprunter une nouvelle plate-forme montante. Sautez ensuite sur les colonnes de gauche, puis en sautant sur les quelques nuages restants, vous atteindrez la prochaine porte étoilée.

Partez sur la gauche pour trouver un "nuage-tremplin" qui vous permettra de sauter sur un second, puis déplacez-vous ensuite de colonne en colonne vers la gauche, pour finalement atteindre un nuage à droite duquel vous devrez attendre une plate-forme jaune se déplaçant latéralement. Sautez bientôt sur les nuages supérieurs, puis vous trouverez bientôt le nuage Nimbus, à gauche d'un temple. Il va falloir lui donner une pomme rouge. Si vous n'en avez pas récupéré sur le chemin, vous devrez aller en chercher une en tapant tout d'abord le bloc bleu de gauche, puis en pénétrant dans le tuyau apparu. Vous revoici alors au quatrième étage, et il vous faut aller sur la droite pour vous trouver sur une plate-forme de blocs marron, puis emprunter un "nuage-tremplin" pour passer une porte étoilée derrière laquelle vous trouverez les pommes rouges au bout du parcours. Retournez ensuite au tuyau pour rejoindre directement Nimbus et lui donner la pomme.
Il va alors grandir considérablement, et en sautant dessus, vous atteindrez finalement la dernière porte étoilée. Utilisez ensuite Peach pour sauter de ce nuage et atteindre le suivant sur lequel vous pourrez frapper le bloc de fin de niveau.

Chapitre 7-4 - À vous glacer le sang

Avancez jusqu'à emprunter un nuage se déplaçant de haut en bas, puis prenez le suivant qui se déplace latéralement. Vous atteignez bientôt une porte fermée à clé, mais en vous laissant tomber sur la gauche, vous vous retrouverez sur un nuage à droite duquel vous pourrez franchir une autre porte étoilée. Derrière celle-ci, vous devrez venir en aide à une Nimbi en éliminant ses deux assaillants, pour ensuite récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte verrouillée vue précédemment. Revenez à sa hauteur en sautant sur les blocs, puis franchissez-la. Dirigez-vous ensuite sur la droite pour trouver un point de sauvegarde après une nouvelle porte verrouillée, puis après avoir effectué un long saut avec Peach un peu plus loin, vous vous trouverez face à une Nimbi pleurant son compagnon prisonnier de la glace. Utilisez alors les flammes de Bowser pour le délivrer, puis suivez le couple jusqu'au temple à gauche du point de sauvegarde. Dites alors au Nimbi que vous souhaitez monter, puis une fois en haut, délivrez les Nimbis et passez la porte. Dans ce secteur, continuez de dégeler les Nimbis, jusqu'à arriver à Blanbi, qui vous demandera de trouver Roubi,

Bleubi, Jaubi et de prendre leurs trois orbes. Il vous donne ensuite une clé, à utiliser sur la porte verrouillée du secteur précédent, après être descendu par l'élévateur.

Avant de partir sur la gauche, laissez-vous tomber à gauche de la pancarte pour pénétrer dans un tuyau secret. Passez en 3D pour récolter davantage de pièces, puis utilisez les super sauts de Luigi pour atteindre un nuage contenant deux coffres où vous pourrez obtenir les cartes "Osselaid" et "Osselarge". Reprenez ensuite le tuyau pour remonter au niveau de la pancarte grâce à Luigi et prendre à gauche. Utilisez ensuite ses super sauts pour franchir la porte étoilée du haut. Passez alors en 3D pour découvrir des nuages sur la droite, vous permettant d'atteindre un secteur que vous pourrez traverser sans vous poser de questions si vous utilisez l'étoile au tout début ce celui-ci. Au bout du parcours, repassez en 3D pour revenir sur la gauche et allez taper à la porte des toilettes. Dites que vous êtes un monstre et Jaubi sortira pour vous remettre l'orbe jaune. Vous pouvez maintenant revenir sur vos pas pour franchir à nouveau la porte étoilée.

Rendez-vous maintenant au niveau de la porte étoilée de ce secteur, mais ne la franchissez pas. Allez plutôt sur la droite pour taper le bloc et ainsi déplacer le temple. Avancez sur ce nuage et passez bientôt en 3D pour franchir la porte étoilée cachée derrière celle du premier plan (assez inintéressante). Utilisez ensuite Peach pour effectuer un long saut vers la droite et vous trouver face à Roubi, aux prises avec trois ennemis. Éliminez ces derniers et vous obtiendrez bientôt l'orbe rouge après avoir parlé avec lui.

Revenez maintenant en arrière pour rejoindre le secteur suivant, puis celui d'avant et enfin regagnez le secteur 1. Laissez-vous tomber à gauche et passez la porte de droite, entre les deux colonnes, pour rejoindre le secteur 2. Allez ensuite entièrement à droite du parcours, jusqu'à la dernière colonne. Passez en 3D au niveau de celle-ci pour révéler un tuyau dans lequel pénétrer. Après avoir éliminé l'ennemi de cet endroit, vous récupérez une carte de recettes. Ressortez, puis au sommet de cette colonne, utilisez Luigi pour sauter sur le bloc interrogatif. Gagnez ensuite le nuage de gauche, et continuez à grimper ainsi jusqu'à trouver Bleubi prisonnier des glaces, au niveau du temple que vous trouverez en haut à gauche du parcours. Après l'avoir décongelé, il vous remet l'orbe bleu.

Il est temps maintenant de retourner voir Blanbi au secteur 4, accessible via l'élévateur du secteur 3. Placez-vous alors sur l'autel situé derrière Blanbi pour y poser les trois orbes, puis traversez l'arc-en-ciel avant de franchir la porte étoilée qui se trouve au bout. Avant de monter les escaliers que vous trouverez bientôt, passez en 3D pour aller trouver au fond à gauche de ces derniers la carte "Ossepic". Une fois en haut des marches, laissez-vous tomber sur la droite après le point de sauvegarde, pour ouvrir un coffre caché contenant un Ultra soda champi. Sauvegardez, puis passez la porte pour faire face au boss du chapitre.

Boss : Glacirex
Pour le vaincre, utilisez Luigi et effectuez un super saut juste sous le menton du Boss. Ceci lui infligera pas mal de dégâts, et vous pourrez même continuer à le toucher quelques instants en retombant sur sa tête. Effectuez l'opération trois ou quatre fois de suite pour venir à bout de Glacirex. Vous obtenez ainsi le huitième et dernier Coeur Pur.

Retour à Recto

Après avoir parlé à Merlon, rejoignez Verso pour passer à nouveau en face de la maison de Nolrem via un flip 3D, puis suivez l'étroit passage vers la gauche, pour repasser en 2D et trouver le Pilier Coeur sur la droite, après la série de quelques piliers gris. La dernière porte apparaîtra ensuite au sommet de la tour Verso, située juste à gauche de la maison de Nolrem. En route pour le dernier niveau !

Chapitre 8-1 - Au coeur des ténèbres

Avancez donc jusqu'à l'entrée du château, puis passez en 3D pour pénétrer dans celui-ci. Franchissez le premier couloir, puis passez la porte au bout de celui-ci. Après la première série d'escaliers, vous aurez une porte inintéressante, donc continuez plutôt en montant les marches suivantes pour franchir la porte une fois en haut. Dans la salle suivante, une porte verrouillée se trouvera au bout à droite, tandis qu'une autre sera située en hauteur, et accessible via un super saut de Luigi. Une fois dans le prochain secteur, commencez par aller sur la gauche en atteignant le sommet grâce à Luigi, pour récupérer le contenu de deux coffres, puis partez ensuite sur la droite en

effectuant un nouveau super saut. Utilisez Peach pour franchir le précipice et pénétrez ensuite dans ce tuyau. Vous trouverez au bout du couloir une clé à utiliser dans la salle des trois yeux franchie précédemment. Continuez votre progression en passant en 3D si vous souhaitez éviter au mieux les ennemis, puis souvenez-vous de l'ordre dans lequel sont allumées les torches juste avant la dernière série d'escaliers. Dans la pièce du point de sauvegarde, vous devrez donc rallumer les deuxième, troisième et cinquième torches. Montez les escaliers ainsi apparus, puis passez en 3D pour franchir la porte.

Boss : Mc Astagne
Vous utiliserez automatiquement Bowser pour venir à bout de ce bon vieux Mc Astagne. Pour le vaincre, servez-vous de vos flammes ou bien de Lanceloin pour l'attraper, le jeter et lui sauter ensuite dessus. Touchez-le après avoir évité ses charges au sol. Après l'avoir vaincu, vous perdrez Bowser de l'équipe et il ne vous restera plus qu'à frapper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 8-2 - Le crash

Dirigez-vous jusqu'à la porte après vous être frayé un chemin parmi les ennemis, puis vous trouverez Merlon dans la pièce suivante, vous demandant de frapper le bloc bleu. N'ayant pas d'autre choix, tombez dans un piège, tendu bien sûr par Mimic. Dans cette pièce, faites exploser le mur au niveau de la fissure de droite, puis passez en 3D pour franchir le passage. Une fois de l'autre côté, repassez en 2D puis franchissez la porte de gauche. Passez en 3D pour aller facilement au bout de la pièce et frapper le bloc rouge par deux fois. Revenez sur vos pas pour maintenant pénétrer dans le tuyau de droite et vous atteindrez trois coffres, dont l'un contenant une clé. Passez en 3D pour tomber dans le trou que vous apercevez, et vous vous retrouverez devant la porte verrouillée. Après l'avoir franchie en utilisant la clé, montez une première série d'escaliers, puis franchissez la porte pour ensuite passer en 3D et vous diriger à gauche du mur, le long de ce passage étroit, au bout duquel vous trouverez un coffre contenant un Ultra soda champi. Repassez ensuite la porte d'où vous venez pour monter une deuxième série d'escaliers et franchir la porte du fond.

Vous voici maintenant dans une salle où trois champignons sont suspendus, et au bout de laquelle vous trouverez une porte verrouillée ainsi qu'un point de sauvegarde. Allez donc attraper le troisième champignon pour évidemment tomber dans un piège, mais c'est à cet endroit que vous trouverez la clé dont vous avez besoin. En passant en mode 3D, vous aurez quelques ennemis à éliminer, ce qui fera apparaître la clé. Remontez alors ouvrir la porte verrouillée en passant par le tuyau apparu et après avoir sauvegardé. Vous vous retrouverez devant une fausse Merlie qui vous posera trois questions, auxquelles il vaudra mieux donner à chaque fois la troisième réponse, puisque vous devrez ensuite traverser trois salles dans lesquelles apparaîtront vos choix. Passez la porte de la dernière salle pour vous retrouver devant Mimic.

Boss : Mimic
Ce combat sera automatiquement mené par Peach. Comme lors des combats précédents contre ce boss, utilisez son parapluie pour vous protéger des attaques, puis jetez-lui des rubis à la figure pour l'étourdir. Sautez-lui ensuite dessus pour lui faire perdre une patte et répétez l'opération jusqu'à ce qu'elle n'en ait plus. Après avoir perdu Peach en route, allez frapper le bloc de fin de niveau.

Chapitre 8-3 - Destruction imminente

Vous allez rapidement arriver dans une pièce au bout de laquelle la porte vous ramènera sans cesse à l'entrée. Pour contrer ce sort, utilisez Luigi pour effectuer un super saut au-dessus du plafond près de l'entrée, pour ensuite passer en 3D et traverser le champ de force créé par cet ennemi. Vous n'avez plus qu'à lui sauter dessus et à répéter l'opération pour le prochain. Vous pouvez maintenant franchir la porte et poursuivre votre chemin. Dans cette nouvelle pièce, sautez sur une première plate-forme en évitant les attaques de Dimensio, puis sur une seconde, jusqu'à arriver sur la quatrième plate-forme, au niveau de laquelle le miroir n'a pas de reflet. Passez alors en 3D pour le franchir, puis une fois en 2D, dirigez-vous sur la gauche afin d'ouvrir un coffre contenant une clé (vous aurez un autre coffre sur la droite contenant un Roc glace). Repassez ensuite par la fenêtre via un flip 3D, puis poursuivez sur la droite jusqu'à atteindre la prochaine porte et la déverrouiller.

Ne montez pas les escaliers en haut desquels vous trouverez une porte verrouillée, mais passez plutôt en 3D pour révéler un passage en plein milieu et vous rendre au bout de celui-ci. Franchissez donc la porte pour vous retrouver dans la prochaine pièce, dans laquelle il vous faudra effectuer un super saut avec Luigi sous le premier bloc des trois que vous apercevez dans cette salle. Ceci a pour effet de faire apparaître une porte à franchir, puis dans cette nouvelle pièce, tapez sous le bloc du milieu, toujours en utilisant le super saut de Luigi. Franchissez la porte apparue, et bien qu'une porte se trouve déjà dans la pièce suivante, ne la passez pas (cul-de-sac), mais effectuez plutôt un super saut sous le bloc de droite, ce qui aura pour effet de révéler le vrai passage. Derrière la porte apparue, vous vous retrouvez dans une salle où il vous faudra cette fois frapper les trois blocs dans un ordre précis. Cet ordre est indiqué sur leur côté, donc visible après un passage 3D. Frappez-les donc dans l'ordre suivant : milieu, droite, gauche. Vous obtenez ainsi une clé.

Revenez ensuite en arrière dans la pièce des escaliers, pour reprendre le chemin visible en 3D en sens inverse, puis allez ensuite ouvrir la porte verrouillée en haut des marches. Vous vous retrouvez dans une pièce où vous devrez effectuer une manipulation particulière si vous ne souhaitez pas revenir à chaque fois au début de celle-ci. Un parcours spécial est à effectuer et vous le voyez apparaître sous forme de flèches lorsque vous passez en 3D : sautez sur la première plate-forme, retombez au sol pour passer en dessous de la deuxième, mais il vous faudra sauter ensuite dessus (vous l'aurez donc contournée par la droite), puis une fois sur celle-ci, atteignez la plate-forme située en haut à droite pour ensuite vous laisser tomber à droite de celle-ci jusqu'à la porte. Si le parcours a bien été effectué, vous pourrez atteindre la pièce suivante. Vous voici à nouveau dans une salle de miroirs, et il vous faudra trouver celui qui ne scintille pas pour passer au travers, via un flip 3D. Vous le trouverez environ à mi-parcours. Ceci vous permet d'atteindre une pièce remplie de Dimensio inoffensifs, mais qui vous cacheront toutefois le coffre de droite. Pour pouvoir l'ouvrir, utilisez Taptap afin de créer un peu d'espace. Vous obtenez ainsi une clé. Repassez au travers du miroir pour finir le parcours jusqu'au bout de la salle, en sauvegardant avant de déverrouiller la porte.

Après avoir à nouveau rencontré Dimensio, ne franchissez pas la porte suivante, mais utilisez plutôt Tourni sur la fissure que vous voyez au centre de l'écran, ce qui va révéler un bloc à activer. Vous vous retrouverez ainsi projeté dans le chapitre 1-1. Allez donc au bout de celui-ci en suivant Dimensio, pour trouver une nouvelle fissure (juste avant la porte étoilée) sur laquelle répéter la même opération. Vous vous retrouverez ensuite dans le chapitre 2-3, et il vous faut suivre Dimensio en montant à l'étage, puis en allant au bout à gauche pour passer en 3D au lieu de prendre une des trois portes. Ceci révèle une échelle à emprunter, en haut de laquelle vous devrez utiliser le pouvoir de Svelt pour franchir les lasers sans encombre, et vous trouverez la fissure au niveau du coffre-fort. Vous voici maintenant dans le chapitre 3-2, où il vous faut vous diriger à gauche, au début du niveau, pour trouver la fissure. Après avoir frappé le bloc, vous atterrissez dans le chapitre 4-2. Après être passé à proximité de la porte verte, effectuez un flip 3D pour révéler un passage au centre et trouver la fissure peu après la porte étoilée. Vous êtes ensuite projeté dans le chapitre 5-1, où il vous faut avancer un instant pour ensuite passer en 3D et emprunter la pente qui part vers la gauche.
Celle-ci vous mène à l'étage du dessous, où vous trouverez la fissure sur la gauche. Dans le prochain chapitre, le 6-1, utilisez Trans'pote pour avancer sur la droite durant un peu moins d'une minute et vous trouverez la fissure. Après avoir frappé le bloc, vous voici projeté dans le chapitre 7-2, où vous trouverez la fissure en haut du parcours, sur la porte même.

De retour dans le bon chapitre, refusez les propositions de Dimensio et Luigi engagera alors un duel contre celui-ci.

Boss : Dimensio
Pour le vaincre, vous pouvez utiliser les super sauts de Luigi afin de le toucher par-dessous, mais il est également possible de lui sauter dessus de manière plus classique. Après avoir perdu Luigi, il ne vous reste plus qu'à aller frapper le bloc de fin de chapitre.

Chapitre 8-4 - Tippi et le Comte Niark

Commencez par franchir la porte au bout du premier couloir, puis au fond de la deuxième salle, pointez votre Wiimote sur l'écran pour révéler la porte cachée. Dans la prochaine pièce, sautez de plate-forme en plate-forme en ayant la patience d'être sûr de pouvoir atteindre la suivante, puis lorsque vous vous retrouverez bloqué par deux fois, effectuez un flip 3D afin de contourner l'obstacle. Franchissez donc la porte au bout de ce parcours, puis une fois arrivé sur la première plate-forme stable dans cette nouvelle pièce, passez en mode 3D pour voir apparaître un tuyau dans lequel

pénétrer. Au bout de cette salle vide à première vue, passez en 3D, puis utilisez Minus au centre du chemin afin de vous glisser sous le mur et d'aller trouver un coffre contenant une clé sur la droite. Allez ensuite reprendre le tuyau pour continuer de traverser la pièce, jusqu'à atteindre la porte à déverrouiller. La salle suivante sera remplie de mammouths très longs à vaincre, ce qui vous donnera toutefois des points d'expérience, mais vous pouvez les éviter en passant en 3D et en rejoignant ainsi la porte au fond de la pièce.

Vous voici dans un couloir où il vous faut tout de suite passer en 3D, pour ensuite franchir la deuxième porte sur votre droite, ce qui vous mène à un couloir parallèle. Restez en 3D pour franchir celui-ci de la même manière, puis passez également cet autre couloir par le côté, et vous devriez vous retrouver dans le bon, au bout duquel se situe la porte qui vous permettra de continuer. Dans ce deuxième couloir, allez au bout de celui-ci, puis passez en 3D pour franchir le passage de gauche. Tout en restant en 3D, avancez quelques pas vers la caméra puis passez une nouvelle ouverture sur la gauche, pour ensuite faire de même dans le prochain couloir avec une autre ouverture sur la gauche, ce qui vous permet finalement de vous retrouver dans le bon couloir et de franchir la porte au bout de celui-ci. Dans ce dernier couloir, passez en 3D peu avant d'arriver au bout, pour franchir une ouverture sur la droite (la quatrième porte en partant de la fin), puis restez en 3D dans ce couloir parallèle pour trouver une autre ouverture sur la droite, au niveau de laquelle vous apercevrez un coffre contenant un Ultra soda champi. Avancez maintenant vers la caméra pour trouver d'abord une première ouverture sur la droite, à ne pas franchir, mais continuez plutôt d'avancer pour en trouver une deuxième, à droite de laquelle il vous faudra franchir l'ouverture vers le bon couloir (restez en 3D jusqu'à atteindre ce couloir). Passez la porte au bout de celui-ci, puis en haut des marches vous pourrez vous régénérer et sauvegarder avant d'aller trouver le Comte Niark.

Boss : Comte Niark
Au début du combat, le Comte sera protégé par un champ de force. Aussi, vos attaques se révéleront inefficaces. Utilisez Svelt pour éviter les siennes, puis tenez-vous à distance lorsqu'il tentera de vous aspirer avec son vortex. Après un certain temps, vos amis vous rejoindront et le bouclier de Niark se brisera. Il ne vous restera plus qu'à lui sauter une quinzaine de fois sur la tête, si toutefois vous continuez le combat avec Mario et Svelt.

Boss : Dimensio et Mister L
Le point faible de ce grand Luigi sera comme d'habitude la tête. Utilisez donc les plates-formes mobiles pour lui sauter dessus, mais il sera pour le moment invincible. Gardez à vos côtés le pixel Svelt pour éviter les attaques, puis lorsque Luigi perdra son bouclier de protection, grimpez sur les plates-formes pour enfin le toucher à la tête. Lorsque vous êtes pris pour cible, disparaissez à l'aide de Svelt. Si vous utilisez Bowser durant ce combat, sachez que vous viendrez plus rapidement à bout du boss grâce à vos flammes, mais que vous aurez plus de difficulté à atteindre les plates-formes. Peach vous permet quant à elle de bien calculer vos atterrissages à l'aide de son parapluie, tandis que Mario permet, grâce à ses flips 3D, de se sortir de mauvaises situations, comme lorsque vous êtes coincé dans un coin. Une fois le boss final vaincu, il ne vous reste plus qu'à observer confortablement la séquence finale.

MINI-JEUX D'ARCADE

Si vous passez en mode 3D alors que vous êtes à l'intérieur du café dans Recto B1, vous verrez un tuyau doré qui pourra vous conduire à une salle d'arcade. Celle-ci comporte trois mini-jeux faisant intervenir les différentes fonctions de la Wiimote, vous permettant même de gagner des prix. Un quatrième mini-jeu sera accessible avec une carte d'or, obtenue dans le Milk Bar de Verso en passant en mode 3D pour ouvrir le coffre.

3D INFINIE AVEC MARIO

Terminez le Puits des 100 épreuves de Verso deux fois pour récupérer la carte Mario qui vous permettra de passer en vue 3D sans restriction.

LES PIXELS CACHÉS

Ces quatre Pixels sont optionnels et ne sont donc pas indispensables pour terminer le jeu.

Picou

Vaincre Francis au chapitre 3-4, puis trouver Picou derrière un buisson au chapitre 3-1. Ce Pixel vous permet de créer un champ de force.

Veloss

Tout au fond du Puits des 100 épreuves de Recto. Ce Pixel vous permet de courir très vite.

Mifasol

Après avoir mis en place le 6ème Coeur Pur, venez en aide à Merlie, et parlez aussi à Merladorable, Merveillus, Fégaf, Merlumineuse, puis à nouveau à Merladorable pour obtenir la clé Random House. Une fois en possession du Pixel Mifasol, vous pourrez découvrir des événements supplémentaires dans le jeu et rétablir les altérations de statut.

Tiptron

Achetez-le chez Francis après avoir terminé le jeu. Il vous en coûtera 999 pièces.

MÉGA PRINCESSE PEACH

Lorsque vous prenez une étoile d'invincibilité, vous voyez Mario prendre des proportions démesurées sous sa forme pixellisée (Super Mario Bros 1) et vous pouvez le contrôler pour tout détruire à l'écran. Mais vous pouvez faire de même avec la princesse Peach et avec Bowser, simplement en changeant de personnage juste avant de récupérer l'étoile. C'est valable également pour l'option des mini-Mario qui se change en mini-Peach ou en mini-Bowser.

LE PUITS DES 100 ÉPREUVES (RECTO)

Le puits des 100 épreuves est, comme son nom l'indique, un puits composé de 100 salles dans lesquelles vous devrez battre des ennemis pour leur arracher la clé menant à la salle suivante. A chaque fois que vous passez une dizaine de salles, vous vous trouverez en présence d'un grand coffre contenant la Carte en Or d'un pixel. Dans la salle n° 100, vous affronterez Fratkail, clone de Drackal en Blanc et beaucoup plus fort. Pour le battre vous devez vous y prendre comme pour Drackal. Vous obtiendrez alors la 3D infinie et l'ouverture du puits des 100 épreuves de Verso.

Super Smash Bros Brawl

© Nintendo / Game Arts 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Captain Falcon

Finissez le mode classique réglé avec le niveau de difficulté réglé sur Normal (ou plus) en moins de 12 minutes
Faites en sorte que Captain Falcon rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 70 combats en mode Brawl

Falco

Terminez le Combat des 100
Faites en sorte que Falco rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 50 combats en mode Brawl

Ganondorf

Terminez le mode classique avec Zelda ou Link, avec le niveau de difficulté réglé sur Difficile (ou plus)
Joignez Ganondorf à votre troupe dans L'émissaire subspatial. Pour cela, sauvegardez Link et Zelda dans L'émissaire subspatial vers la fin de l'aventure. Ganondorf apparaît une fois que vous avez terminé le stage.
Jouez 200 combats en mode Brawl

Link Cartoon

Finissez le mode classique après avoir terminé L'émissaire subspatial
Passez la porte cachée située dans la forêt après avoir terminé L'émissaire subspatial
Jouez 400 combats en mode Brawl

Lucario

Terminez Smash dans le mille dans tous les niveaux de difficulté (en mode 1 ou 2 joueurs)
Faites en sorte que LUCARIO rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 100 combats en mode Brawl

Luigi

Finissez le mode classique sans voir apparaître l'écran Game Over
Faites en sorte que Luigi rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 22 combats en mode Brawl

Marth

Terminez le mode classique à n'importe quel niveau de difficulté
Faites en sorte que Marth rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez dix combats en mode Brawl

Mr. Game & Watch

Terminez le mode Smash dans le mille avec 30 personnages différents avec le même niveau de difficulté
Joignez Mr. Game & Watch à votre troupe dans L'émissaire subspatial
Jouez 250 combats en mode Brawl

Ness

Renvoyez 10 projectiles
Faites en sorte que Ness rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez cinq combats en mode Brawl

R.O.B.

Obtenez 250 trophées différents
Faites en sorte que R.O.B rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 160 combats en mode Brawl

Rondoudou

Terminez l'événement 20 (en mode 1 joueur) après avoir terminé L'émissaire subspatial
Passez la porte cachée située dans le ruisseau après avoir terminé L'émissaire subspatial
Jouez 350 combats en mode Brawl

Snake

Jouez 15 combats en mode Brawl sur l'Ile de Shadow Moses
Faites en sorte que Snake rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial
Jouez 130 combats en mode Brawl

Sonic

Terminez le mode classique avec dix personnages différents
Jouez pendant dix heures
Joignez Sonic à L'émissaire subspatial
Jouez 300 combats en mode Brawl

Wario

Dans le niveau L'Univers subspatial de L'émissaire subspatial, obtenez le trophée Wario et terminez le niveau

Wolf

Terminez Smash Boss avec Fox ou Falco après avoir terminé L'émissaire subspatial
Passez la porte cachée située dans les ruines après avoir terminé L'émissaire subspatial
Jouez 450 combats en mode Brawl

AUTRES MODES DE JEU

All-Star

Débloquez tous les personnages

Smash Boss

Terminez le mode classique et L'émissaire subspatial

Autres règles

Obtenez plus de 200 K.-O. au combat pour tous les personnages

Autres règles : changement de stage aléatoire

Débloquez tous les stages en utilisant les règles supplémentaires

CHEFS D'OEUVRE

Donkey Kong

Jouez à Super Smash Bros. Brawl pendant plus de dix heures

F-Zero

Faites en sorte que Captain Falcon rejoigne votre groupe dans L'émissaire subspatial

Super Mario Bros. 2

Gagnez cinq combats en mode Brawl avec la princesse Peach

Super Mario World

Jouez plus de trois fois dans le stage Yoshi's Island

The Legend of Zelda : Ocarina of Time

Jouez 10 fois avec Link Cartoon dans le mode Brawl

STAGES BONUS

25m BGM

Jouez 20 combats en mode Brawl avec Donkey Kong

Colonnes Lances

Terminez l'événement 25 : L'aura est avec moi!

Espace 2D n°2

Débloquez Mr. Game & Watch

Hanenbow

Terminez l'événement 28 : "Eclosion en échos"

Manoir de Luigi

Jouez trois combats en mode Brawl avec Luigi

Mario Bros.

Terminez l'événement 19 : Wario Bros.

Stage Mêlée : Big Blue

Jouez 10 combats en mode Brawl avec Falcon

Stage Mêlée : Jungle des Jobards

Jouez 10 combats en mode Brawl dans les stages Mêlée

Stage Mêlée : Stade Pokémon

Jouez 10 combats dans le stage Stade Pokémon 2

Stage Mêlée : Vertes Prairies

Jouez 20 combats en mode Brawl avec Kirby

Vaisseau pirate

Débloquez Link Cartoon

Zone Green Hill

Débloquez Sonic

CRÉATEUR DE STAGE

Elément de stage A

Jouez au minimum 10 fois dans les stages que vous avez créés dans le Créateur de stage

Elément de stage B

Créez au minimum 5 stages dans le Créateur de stage

Elément de stage C

Créez au minimum 15 stages dans le Créateur de stage

SMASH DANS LE MILLE!

Niveau 2

Jouez le niveau 2 de Smash dans le Mille! en mode classique

Niveau 3

Jouez le niveau 3 de Smash dans le Mille! en mode classique

Niveau 4

Jouez le niveau 4 de Smash dans le Mille! en mode classique

Niveau 5

Jouez le niveau 5 de Smash dans le Mille! en mode classique

SAMUS ZERO SUIT

Pour jouer avec Samus sous cette forme dès le début d'un combat, sélectionnez-la sur l'écran des personnages et maintenez la touche suivante jusqu'à ce que le match commence. Cette touche dépend de votre configuration manette.

Wiimote + Nunchuk = touche Z
Wiimote = touche -
Pad GameCube ou classique = touche R

Pour passer d'une forme à l'autre en cours de combat, faites : moquerie Haut, moquerie Bas, moquerie Haut.

MAIN FOLLE (MODE CLASSIC)

Arrivez jusqu'au boss de fin en moins de 9 minutes et sans utiliser de Continues, en Difficile ou plus.

EVÉNEMENTS

Evénements : 11-20

Finissez 7 événements parmi les événements 1 à 10

Evénements : 21-28

Débloquez Ness, Marth, Luigi, Captain Falcon, LUCARIO et R.O.B., et finissez 18 événements

Evénements : 29-40

Débloquez tous les personnages et finissez 20 événements

Evénements : 41

Finissez les événements 1 à 40

Evénements deux joueurs : 14-20

Débloquez tous les personnages et finissez 10 événements en mode 2 joueurs

Evénements deux joueurs : 21

Finissez les événements 1 à 20 en mode 2 joueurs

TROPHÉES AIDE

Barbara

Obtenez 25 morceaux de musique cachés

Gray Fox

Débloquez Snake

Infanterie & tanks

Menez 300 combats en mode Brawl ou modes analogues

Robot Custom Robo

Menez 100 combats en mode Brawl ou modes analogues

Shadow The Hedgehog

Débloquez Sonic

Vlad

Menez 200 combats en mode Brawl ou modes analogues

POKÉMON

CELEBI

Possède 1 chance sur 493 de sortir d'une Poké Ball

JIRACHI

Possède 1 chance sur 493 de sortir d'une Poké Ball

MEW

Possède 1 chance sur 493 chance de sortir d'une Poké Ball

TROPHÉES

Alloïde bleu

Finissez le combat des 100 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Alloïde jaune

Venez à bout de 100 ennemis dans le mode Combat illimité (en mode 1 joueur uniquement)

Alloïde rouge

Venez à bout de 5 ennemis dans le mode Combat cruel (en mode 1 joueur uniquement)

Alloïde vert

Résistez au mode Combat de 15 minutes (en mode 1 joueur uniquement)

Amiral

Cumulez plus de 100 m de nage tous personnages confondus

Arc de Palutena

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 1 en moins de 15 secondes (en mode 1 joueur uniquement)

Ashley Mizuki Robins

Cumulez 100 heures de combat

Ashnard

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 3 avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Badge Franklin

Faites en sorte que Ness rejoigne votre équipe dans le mode L'émissaire subspatial

Ballon Surprise

Cumulez 500 heures de combat

Batte de Base-Ball

Atteignez 500 m en Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Birdo

Finissez le mode All-Star réglé sur le niveau de difficulté Difficile

Bombe subspatiale

Finissez les Smashs Boss avec le niveau de difficulté Facile

Boîte en carton

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 4 en moins de 32 secondes (en mode 1 joueur uniquement)

Bumper

Atteignez 5 000 m tous persos confondus dans Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Bébé Peach

Obtenez 500 trophées différents

Caisse explosive

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 2 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Canon obscur

Finissez les Smashs Boss avec le niveau de difficulté Difficile

Chronomètre

Cumulez 30 heures de combat

Chrysanthème Rampant

Obtenez les trophées de tous les personnages

Créa-Main

Finissez le mode classique avec 20 personnages

Double canon

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 5 en moins de 30 secondes (en mode 1 joueur uniquement)

Dr. Eggman

Obtenez 500 vignettes différentes

Dyna Blade

Finissez le mode All-Star réglé sur le niveau de difficulté Pro

Dé-Mainiaque

Finissez le mode classique réglé sur le niveau de difficulté Extrême

Excitebike

Obtenez tous les Chefs-d'oeuvre

Galéon (tank)

Finissez les Smashs Boss avec le niveau de difficulté Extrême

Gekko

Finissez le mode All-Star avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Gray Fox

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 5 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Gulliver

Obtenez au moins 2 000 K.-O. au combat

Halberd

Terminez l'événement 3 ("Repousser le ballon rose")

Jyk

Finissez les Smashs Boss avec 20 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Kawouetto-Flingue

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 2 (en mode 1 joueur uniquement)

King K. Rool

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 4 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Kyle Hyde

Finissez le mode All-Star avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Kéké

Débloquez toutes les musiques cachées

Lance-Pétards

Obtenez au moins 1 000 K.-O. au combat

Link (Ile de l'Aurore)

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 5 avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

MEWTWO

Finissez le mode All-Star réglé sur le niveau de difficulté Extrême

Mario (football)

Finissez le mode classique réglé sur le niveau de difficulté Pro

Marteau en or

Atteignez 15 000 m tous persos confondus dans Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Martin Tamarre & Gai Lurin

Débloquez 75 musiques cachées

Maskass

Atteignez 10 000 m tous persos confondus dans Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Matière d'ombre

Finissez les Smashs Boss avec le niveau de difficulté Normal

Ministre Antique

Terminez L'émissaire subspatial

Mousquetaire Daltania

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 4 avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Nintendo Scope

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 1 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Ouendan

Cumulez 400 combos max. à l'Entraînement tous persos confondus

PICHU

Finissez le mode All-Star sans voir apparaître l'écran Game Over

POSIPI & NEGAPI

Obtenez les trophées Final Smash de tous les personnages

Palets

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 2 avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Palutena

Terminez l'événement 4 ("Coup de balai au Royaume céleste")

Paper Mario

Finissez le mode classique avec tous les personnages

Peau de banane

Réussissez 10 combos max. à l'Entraînement

Pikmin rouge

Terminez l'événement 14 ("Fleurissez Pikmin, papa veille")

Pièces Smash

Participez à au moins 10 Combats de pièces

Piège

Finissez le combat des 100 (en mode 1 joueur uniquement)

Pommes

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 1 (en mode 1 joueur uniquement)

Rayon Mk III

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 3 en moins de 20 secondes (en mode 1 joueur uniquement)

Sac de sable

Jouez avec tous les personnages dans Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Silver

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 3 avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Stafy

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 1 avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Statue de Porky

Finissez les Smashs Boss avec le niveau de difficulté Pro

Tabbou (ailé)

Finissez les Smashs Boss avec tous les personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Tails

Parcourez plus de 10 000 m tous personnages confondus

Tom Nook

Amassez 1 000 pièces en Combats de pièces

Tonneaux Rapido Rocket

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 4 (en mode 1 joueur uniquement)

Vaisseau Hocotate

Obtenez cet engin grâce à une boîte du stage "A l'extérieur des ruines antiques", dans L'émissaire subspatial

Vaisseau subspatial

Finissez les Smashs Boss avec 10 personnages (en mode 1 joueur uniquement)

Vignettes

Obtenez toutes les vignettes

Walky

Débloquez 50 musiques cachées

Wario Bike

Finissez le mode Smash dans le Mille! réglé sur le niveau 3 (en mode 1 joueur uniquement)

Xananab

Atteignez 8 000 m tous persos confondus dans Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

VIGNETTES

Boo (Mario Tennis)

Atteignez 250 m en Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Chibi-Robo qui court (Chibi-Robo!)

Terminez le mode classique au niveau de difficulté Facile

Elisabec (Animal Crossing: Wild World)

Terminez le mode All-Star avec le niveau de difficulté réglé sur Normal

Liquid Snake (MGS: The Twin Snakes)

Eliminez 10 adversaires en mode Combat cruel (en mode 1 joueur uniquement)

Ryuta Ippongi (Ouendan 2)

Terminez le mode Combat des 100 en moins de 3 mn 30 s (en mode 1 joueur uniquement)

MUSIQUES

Morceaux obtenus en remportant des défis

0² Battle

Amassez plus de 5 000 pièces en Combats de pièces

Ai no Uta (French Version)

Atteignez 12 500 m tous persos confondus en Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Château de la Princesse Peach (Melee)

Débloquez tous les stages Mêlée

Clu Clu Land

Atteignez 400 m en Home Run Smash (en mode 1 joueur uniquement)

Crédits (Super Smash Bros.)

Terminez le mode classique avec le niveau de difficulté réglé sur Difficile

Dream Chaser

Combattez 10 fois sur le stage Port Town

Ending (Metroid)

Combattez dix fois sur le stage Norfair

Excite Truck

Terminez Smash dans le Mille! au niveau 2 en moins de 19 secondes

Fire Field

Terminez l'événement 24 ("Le Blue Falcon vaincra!")

Frozen Hillside

Combattez 10 fois sur le stage Halberd

Great Temple/Temple

Terminez l'événement 33 ("La Triforce en danger")

HIS WORLD

Combattez 10 fois sur le stage Zone Green Hill

Hidden Mountain & Forest

Terminez l'événement 18 ("Duel alter ego") avec le niveau de difficulté réglé sur Difficile

Ike's Theme

Faites en sorte que Ike vous rejoigne dans L'émissaire subspatial

King Dedede's Theme

Terminez l'événement 15 ("Trois rois assommants")

Mach Rider (Melee) Music

Eliminez 50 adversaires en mode Combat illimité (en mode 1 joueur uniquement)

Machine Air Ride légendaire

Terminez l'événement 13 ("L'attaque du dragon")

Main Theme (Super Mario 64)

Cumulez 50 heures de combat

Menu 2

Débloquez tous les personnages jouables

Montagne Icicle (Melee)

Terminez le mode classique avec le niveau de difficulté réglé sur Normal

Multi-Man Melee 1 (Melee)

Terminez le mode Combat des 100 en moins de 4 minutes (en mode 1 joueur uniquement)

Multiplayer (Metroid Prime 2)

Combattez dix fois sur le stage Frégate Orphéon

Pokémon Center

Obtenez 200 vignettes différentes

Power-Hungry Fool

Combattez 10 fois sur le stage Château assiégé

Road to Viridian City (from Pallet Town/Pewter City)

Terminez l'événement 8 ("Triple Finish!")

Snake Eater (Instrumental)

Combattez 15 fois sur le stage Ile de Shadow Moses

Song of Storms

Terminez l'événement 37 ("Le Vaisseau pirate")

Star Wolf (Star Fox Assault)

Terminez l'événement 38 ("La finale des canidés") en mode Difficile

Tal Tal Heights

Terminez le mode All-Star avec le niveau de difficulté réglé sur Facile

Title (3D Hot Rally)

Terminez Smash dans le Mille! au niveau 5

Underwater Theme (Super Mario Bros.)

Combattez 10 fois sur le stage Royaume Champiternel

Morceaux obtenus grâce aux CD

2h du matin
Area 6 Ver. 2
Battle Scene/Final Boss (Golden Sun)
Bramble Blast
Break Through the Ice
Calling To The Night
Car Select
Castle/Boss Fortress (Super Mario World/SMB 3) : Débloquez le stage Manoir de Luigi
Chanson de Mike
Chanson de Mike (JP)
Charge! (Wii Play)
Chill (Dr. Mario) : Débloquez le stage Espace 2D n°2
Corneria
Destination Finale (Melee)
Douchuumen (Nazo no Murasamejo) : Débloquez le stage Mario Bros.
Flower Field
Fontaine des Rêves (Melee) : Débloquez le stage Mêlée, Vertes Prairies
Giga Bowser (Melee)
Golden Forest (1080º: TenEighty Snowboarding)
Ground Theme 2 (Super Mario Bros.)
Gyromite : Débloquez le stage Mario Bros.
Jungle Kongo (Melee) : Débloquez le stage Mêlée, Jungle des Jobards
Lip's Theme (Panel de Pon)
Main Theme (New Super Mario Bros.)
Menu (Melee)
Midna's Lament

Mii Channel
Mother 2 (Melee)
Mother 3 Love Theme
Mouse Attack Theme
Mute City (Melee) : Débloquez le stage Mêlée, Big Blue
Norfair
Ouverture (Super Smash Bros. Melee)
Planet Colors
Poké Flotte (Melee) : Débloquez le stage Mêlée, Vertes Prairies
Profondeurs de Brinstar (Melee)
Rainbow Road
Ricco Harbor
Right There, Ride On : Débloquez la Zone Green Hill
Route 209 : Débloquez le stage Colonnes-Lances
Shaberu! DS Oryouri Navi
Shadow Dragon Medley
Snowman
Sonic Heroes : Débloquez la Zone Green Hill
Super Mario Bros. 3 (Melee)
Super Sonic Racing : Débloquez la Zone Green Hill
Tane no Uta
Team Galactic Battle! : Débloquez le stage Colonnes-Lances
Termina Field : Débloquez le stage Vaisseau pirate
Tetris: Type B : Débloquez le stage Manoir de Luigi
The Hidden Village
Theme of Solid Snake
Title (Kid Icarus)
Title (The Legend of Zelda)
Tunnel Scene (X)
Underground Theme (Super Mario Bros.)
Venom (Melee)
Victory is Near
Village of the Blue Maiden : Débloquez le stage Vaisseau pirate
Vs. Marx
Vs. Parasite Queen
Wii Shop Channel
Winning Road - Roy's Hope
You Call This a Utopia?!

Morceaux obtenus en débloquant des stages

25m BGM

Débloquez le stage 75 m

Airship Theme (Super Mario Bros. 3)

Débloquez le stage Manoir de Luigi

Angel Island Zone

Débloquez le stage Zone Green Hill

Big Blue (Melee)

Débloquez le stage Mêlée Big Blue

DIALGA/PALKIA Battle at Donkey Kong

Débloquez le stage 75 m

Dragon Roost Island

Débloquez le stage Vaisseau pirate

Emerald Hill Zone

Débloquez le stage Zone Green Hill

Espace 2D (Melee)

Débloquez le stage Espace 2D n°2

Famicom Medley

Débloquez le stage Mario Bros.

Flat Zone 2

Débloquez le stage Espace 2D n°2

Gerudo Valley

Débloquez le stage Vaisseau pirate

Green Hill Zone

Débloquez le stage Zone Green Hill

Jungle des Jobards (Melee)

Débloquez le stage Mêlée Jungle des Jobards

Live & Learn

Débloquez le stage Zone Green Hill

Luigi's Mansion Theme

Débloquez le stage Manoir de Luigi

Mario Bros.

Débloquez le stage Mario Bros.

Molgera Battle

Débloquez le stage Vaisseau pirate

Open Your Heart

Débloquez le stage Zone Green Hill

Opening (Donkey Kong)

Débloquez le stage 75 m

Power-Up Music

Débloquez le stage Mario Bros.

Scrap Brain Zone

Débloquez le stage Zone Green Hill

Seven Rings in Hand

Débloquez le stage Zone Green Hill

Sonic Boom

Débloquez le stage Zone Green Hill

Spear Pillar!

Débloquez le stage Colonnes-Lances

Stade Pokémon (Melee)

Débloquez le stage Mêlée Stade Pokémon

Tetris: Type A

Débloquez le stage Manoir de Luigi

The Great Sea

Débloquez le stage Vaisseau pirate

Thème de bataille Pokémon (Melee)

Débloquez le stage Mêlée Stade Pokémon

Vertes Prairies (Melee)

Débloquez le stage Mêlée Vertes Prairies

Victory Road

Débloquez le stage Colonnes-Lances

Wild Pokémon Battle! (Diamond/Pearl)

Débloquez le stage Colonnes-Lances

Morceaux obtenus en terminant des modes de jeu

Crédits

Finissez le mode L'émissaire subspatial

Niveau: L'Univers subspatial

Finissez le mode L'émissaire subspatial

Niveau: L'Univers subspatial Ver.2

Finissez le mode L'émissaire subspatial

Niveau: L'Univers subspatial Ver.3

Finissez le mode L'émissaire subspatial

Smash Boss

Finissez les modes classique, L'émissaire subspatial et All-Star

Smash Boss Chanson 2

Finissez le mode L'émissaire subspatial

Zone de repos All-Star

Finissez le mode All-Star

EFFETS SONORES AJOUTÉS AU TEST SONORE

Catégorie : Capacités de copie de Kirby

Débloquez tous les personnages

Catégorie : Ennemis subspatiaux et boss

Finissez le mode Aventure: L'émissaire subspatial

Catégorie : Fanfare

Débloquez tous les personnages

Catégorie : Narrateur

Débloquez les modes All-Star et Smash Boss

Catégorie : Personnages

Débloquez chaque personnage respectif

Catégorie : Stages

Débloquez chaque stage respectif

Catégorie : Trophées aide 3

Obtenez tous les Trophées Aide

POSE SPÉCIALE DE SNAKE

Lorsque vous jouez avec Snake dans le niveau Shadow Moses Island, celui-ci peut effectuer une pose spéciale si vous appuyez brièvement (très brièvement!!) sur la touche de pose vers le bas (A + Bas sur les Wiimotes). Suivant le personnage contre lequel vous vous battez, Snake entrera en communication avec quelqu'un et commencera à dialoguer avec lui pour obtenir des informations sur son ennemi ! Les dialogues sont parfois très très fun et à mourir de rire ! Il existe un dialogue différent pour chaque personnage, même pour Snake lui même !

Note : Attention, cette pose étant très longue à se mettre en route, essayez-la uniquement à 2 joueurs.

Super Star Wars

© LucasArts 2009

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODES

Passer au niveau suivant

A l'écran titre, faites : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Un son (cri de Jawa) confirmera la validité du code. En cours de partie, appuyez sur Start avec la manette 2.

Menu Debug

A l'écran titre, faites : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Un son (cri de Jawa) confirmera la validité du code. En cours de partie, appuyez sur L+R avec la manette 2.

5 Continues

A l'écran titre, faites : X, B, B, A, Y (ce code ne permet pas l'acitvation d'autres codes).

4 Continues

A l'écran titre, faites : A, B, A, Y, A + X.

Invincibilité

A l'écran titre, faites : A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Un son (cri de Jawa) confirmera la validité du code. En cours de partie, maintenez A+B+X+Y et appuyez sur Select.

Choix des musiques

En cours de partie, maintenez A+B+X+Y et appuyez sur Start. Appuyez ensuite sur Gauche/Droite pour choisir la musique, sur Haut/Bas pour changer de menu, et sur A pour lancer la musique.

Commencer avec le sabre laser

A l'écran titre, faites : Y, Y, X, X, A, B, X, A.

Voir les crédits

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

Super Street Fighter II : The New Challengers

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM

CHANGER LA VITESSE DE JEU

Sur le menu de sélection des modes, maintenez la gâchette de droite sur la manette classique et appuyez sur Haut (ou Bas) de la croix directionnelle pour modifier la vitesse de jeu (de 1 à 3).

Super Swing Golf

© Tecmo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Récompenses	Pièces requises
Ayane (Kooh)	153 pièces
Black Lace Brie (Brie)	122 pièces
Brie	87 pièces
Demon Hunter (Cecilia)	150 pièces
Fancy Frilled Dress (Hana)	93 pièces
Hayabusa Ninja (Max)	141 pièces
Kasumi Ninja (Arin)	141 pièces
Libera TitanBoo (TitanBoo)	122 pièces
Midnight Lola (Lola)	96 pièces
Mocchi (Kooh)	141 pièces
Safari Quma (Quma)	96 pièces
Sepia Tiki (Tiki)	96 pièces
Set Black Formal (Scout)	90 pièces
Set Dark Magable (Arin)	114 pièces
Set Fairy Dress (Kooh)	117 pièces
Set Gothic (Arin)	84 pièces
Set Kick Back At Home (Kooh)	114 pièces
Set Little Fox Dress-Up (Kooh)	90 pièces
Set Pangya Cafe (Arin)	90 pièces
Set Papel (Hana)	117 pièces
Set Pink Waitress (Kooh)	93 pièces
Set Relax At Home (Arin)	122 pièces
Set Righteous Rider (Max)	84 pièces
Set River Battle (Kaz)	117 pièces
Set School Gym (Kooh)	84 pièces
Set Simple Tuxedo (Kaz)	114 pièces
Set Superior (Arin)	93 pièces
Set Violet Parka (Kaz)	122 pièces
Tecmobowl (Max)	153 pièces

Swords & Soldiers

© Ronimo Games 2009

+ D'INFOS FORUM

CODE SECRET

Validez les 25 succès du jeu pour découvrir un code secret sur l'écran des succès.

CHEAT CODES

+ 10 000 mana

Mettez le jeu en pause (touche +) et faites : **B, Gauche, Haut, B, B, Gauche, Haut, B**.

+ 10 000 pièces

Mettez le jeu en pause (touche +) et faites : **Droite, Haut, B, B, B, Gauche, Haut, Bas**.

Perdre le niveau en cours

Mettez le jeu en pause (touche +) et faites : **Bas, Haut, Gauche, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche**.

Gagner le niveau en cours

Mettez le jeu en pause (touche +) et faites : **B, Droite, Haut, Gauche, B, Haut, Gauche, Gauche**.

Débloquer tous les niveaux

Mettez le jeu en pause (touche +) et faites : **Bas, Haut, B, Gauche, B, Haut, Droite, B**.

MODE TURBO

Terminer les trois campagnes pour débloquer le mode Turbo où la vitesse de jeu est accélérée.

Table Tennis

© Take 2 Interactive / Rockstar 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER DES PERSONNAGES

Pour débloquer de nouveaux personnages, il existe la manière traditionnelle de parcourir le mode tournoi, mais vous pouvez aussi les débloquer en jouant et en gagnant contre le CPU un certain nombre de fois. Cela peut se faire en mode tournoi, mais aussi en mode exhibition avec n'importe quel réglages.

Carmen	35 victoires
Cassidy	40 victoires
Juergen	20 victoires
Jung Soo	45 victoires
Kumi	25 victoires
Mark	50 victoires
Solayman	30 victoires

TENUES BONUS

Pour débloquer les tenues spéciales des personnages, essayez de gagner vos matches en effectuant des gestes techniques particuliers. Si vous remplissez certaines conditions, vous pourrez obtenir des tenues de couleurs différentes pour chacun des personnages.

Tak and the Guardians of Gross

© THQ 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu des Cheat Codes de la section Extras accessible au lancement du jeu.

CAKEDAY	Nova infinie
CODMODE	Ennemis affaiblis
CURLING	Tous les mini-jeux
FRIVERS	Tous les artworks
GUDGEON	Tous les niveaux
KRUNKIN	Invincibilité
SNEAKER	Toutes les récompenses
UNICORN	Arc-en-ciel

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans le menu de triche de la section Extras, accessible au lancement du jeu.

CAKEDAY	Nova infinie
CODMODE	Ennemis plus faibles
CURLING	Tous les mini-jeux
FRIVERS	Tous les artworks
GUDGEON	Tous les niveaux
KRUNKIN	Invincibilité
SNEAKER	Toutes les récompenses
UNICORN	Pistes arc-en-ciel

Takeshi's Challenge

© Taito

+ D'INFOS FORUM

RESSUSCITER

Si votre énergie tombe à zéro, appuyez en même temps sur A et B trois fois de suite pour ressusciter.

Tales of Monkey Island - Chapter 1 : Launch of the Screaming Narwhal

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

The Rock of Gelato

Objectif : Sauvez Elaine

Votre première mission consiste à réussir à fabriquer la potion qui permet de battre Le Chuck avant que ce dernier ne termine son sort. Dirigez-vous vers le mat et consultez les instructions pour fabriquer la potion.

Allez à droite, montez les marches et prenez le Monkey Coffin. Examinez-le pour recevoir le Fizzy Root Beer. Ouvrez l'inventaire et combinez la Breath Mints avec la bouteille du Fizzy Beer. Combinez ensuite cette dernière avec l'épée.

La maladresse de Guybrush est toujours au rendez-vous et il fera tomber la bouteille avant que vous n'ayez pu asperger l'épée avec cette potion. Vous devez alors concocter une autre potion avec les moyens du bord.

Parlez à Elaine pour lui demander de vous lancer une corde. Une fois que vous serez à bord du bateau de Le Chuck, allez à l'arrière et utilisez votre épée pour couper la racine de la plante. Placez cette racine dans le baril de Grog.

Placez ensuite les Breath Mints dans le baril aussi. Plongez votre épée dans cette potion pour la renforcer. Utilisez-la immédiatement après contre votre ennemi Le Chuck.

Flotsam Island

Objectif : Trouvez le Screaming Narwhal et trouvez un moyen pour quitter l'île

Une fois sur la nouvelle île, parlez au journaliste qui est constamment à la recherche du dernier scoop pour son journal. Il affirme qu'il est impossible de quitter l'île à cause du vent. Vous devez lui fournir trois histoires de pirates pour qu'il daigne vous révéler sa source secrète ; il s'agit de Deep gut.

Commencez alors par aller au port de la ville et repérez le linge tendu. Cherchez dans les chaussettes pour trouver une carte de membre pour le bar club 41 de l'île. Revenez au club qui se trouve à l'entrée de la ville et utilisez la carte pour entrer.

A l'intérieur du bar, votre main enchantée provoque une bagarre générale et à votre sortie Nipperkin vous félicite et prend note. Il ne vous reste alors que deux histoire à trouver pour connaitre la source secrète. Ramassez le Grogatini sword qui se trouve près du verre brisé.

Engouffrez-vous maintenant dans la jungle et avancez puis prenez à gauche. Ramassez les bombes et revenez vers le port. Essayez maintenant d'embarquer sur le bateau à nouveau. Essayez de passer sur la planche mais il se trouve que le capitaine avait senti le coup car il a badigeonné le passage avec de la graisse pour vous empêcher d'avancer. Essayez de grimper à bord à l'aide de la chaine qui relie l'ancre au bateau mais sans succès. Le capitaine vous attend de pied ferme et vous lance des bouts de charbon sur la tête. Ce dernier allumera ensuite le feu à la planche.

Allumez la mèche d'une de vos bombes à l'aide des flammes et courez vers le linge. Mettez la bombe dans le

sous-vêtement et utilisez la corde du linge pour essayer d'aborder le bateau. En vous repoussant, le capitaine ramène la bombe vers son emplacement. Il sera alors éjecté du bateau et vous pourrez être à nouveau capitaine.

Revenez à la jungle et avancez vers la gauche jusqu'à trouver Joaquin. Ce dernier est en train de jouer avec des poupées. Parlez-lui de sa collection et il vous avoue alors qu'il est désespéramment à la recherche de la poupée Dark Ninja Dave. Prenez sa carte au trésor et piégez-le en lui demandant de regarder ailleurs et ainsi voler une poupée rose appelée Pink Pajama Pierre.

Revenez au port et allez près de l'imprimerie du journal local où se trouvent les barils d'encre. Plongez la poupée rose dans l'encre noire. Combinez ensuite la poupée avec Grogatini sword et vous réussirez à fabriquer un faux Dark Ninja Dave.

Vous devez ensuite utiliser la carte de Joaquim. Les dessins d'animaux indiquent les chemins à prendre. Vous entendrez à chaque début de chemin le cri d'un animal, suivez donc ces bruits pour trouver votre chemin. Engouffrez-vous dans la jungle et avancez puis prenez la direction de l'ouest. Dirigez-vous vers le nord dès que vous le pourrez et avancez jusqu'à atteindre le puits. Utilisez la carte avec le puits pour commencer la quête du trésor.

Suivez ensuite le chemin situé à l'est puis prenez vers l'est à nouveau, à la prochaine bifurcation. Montez en longeant le chemin qui mène vers le nord puis dirigez-vous vers le sud. Allez encore une fois vers le sud. Ensuite, empruntez la route la plus haute (au nord) puis dirigez-vous vers l'ouest. Une fois arrivé à destination, placez le Dark Ninja dans le trou.

Revenez alors à Joaquim et annoncez-lui que la carte est authentique et qu'elle mène vers un trésor. Il creusera à son tour et trouvera la poupée. Nipperkin est présent aussi, il vous félicite. Il finira par vous donner une carte qui vous permet de trouver son contact. Sur la carte, il y a des traces de pas qui indiquent la direction à prendre : ouest, nord, nord et nord. Le mot de passe étant ; Deadline.

Revenez à la jungle et suivez la carte pour trouver la maison du contact de Nipperkin. Entrez pour vous retrouver devant la Voodoo Lady. Parlez-lui et prenez le Locket. Parlez ensuite au squelette de perroquet et emportez-le avec vous. Avancez ensuite vers la bouteille indestructible et prenez-la aussi. Sortez de la maison et prenez la girouette qui se trouve par terre avant de vous éloigner.

Revenez au port et parlez au pirate qui se trouve devant la Court house. Prenez son Eye of the Manatee. Quittez-le et allez au vendeur qui se trouve à gauche puis prenez le U-tube. Demandez-lui ensuite s'il est capable de détruire votre bouteille indestructible. Il affirme qu'il en est capable mais qu'il voudrait être payé en contre parte.
Laissez-le alors et revenez au bateau.

Effectuez des tirs de canon pour détruire les sculptures du vendeur.

Ramassez aussi le fromage qui se trouve à gauche du canon. Revenez vers la boutique du vendeur et prenez son briseur de bouteille indestructible. Malheureusement votre main enchantée vous empêche d'utiliser cet appareil.

Vous devez rendre visite au toubib disjoncté. Rendez-vous à sa maison et prenez le pot de fleur accroché au mur de droite. Frappez à la porte et entrez. Parlez au docteur avant de vous retrouver attaché à la chaise.

Vous devez donc vous libérer et quitter le labo. Tournez la chaise vers la droite et inclinez-vous vers l'arrière pour atteindre la clé de la cage du singe.

Lancez-la ensuite au singe. Tournez à gauche et sonnez à la sonnette. Le singe changera alors l'image de la radio. Inclinez-vous vers l'avant et appuyez sur la pédale de droite pour faire tomber une banane pour le singe. Il ira alors vers le dispositif de génération de courant et fera tomber une image radio.

Tournez-vous encore à gauche et ramassez la radio avec votre pied. Revenez à droite et inclinez-vous vers l'arrière pour lancer la radio. Appuyez sur la sonnette pour appeler le singe et donnez-lui une banane. Quand il s'approche du squelette, électrocutez-le pour que la clé s'accroche à sa queue. Sonnez encore une fois et donnez une banane au

singe. Prenez enfin la clé et libérez-vous.

Maintenant que votre main est engourdie suite à l'anesthésiant, utilisez le briseur de bouteille pour consulter la carte et Eye of the Manatee pour la lire.

Revenez à la jungle et prenez le chemin qui mène en haut. Utilisez la carte avec le piédestal. Allez alors dans le chemin du sud puis empruntez celui qui mène vers le bas (à gauche) et au nord. Utilisez le pot de fleurs avec le puits.

Allez ensuite à droite puis à gauche et enfin vers le bas. Tournez autour du calendrier dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la couleur devienne verte. Allez enfin vers le nord pour atteindre l'entrée du temple.

Utilisez le briseur de bouteille contre le nez en cristal bleu. Ramassez ensuite le masque et placez le perroquet à l'intérieur du temple.

Revenez avers le port et utilisez le formage contre les signes qui se trouvent sous les fenêtres de la prison. Revenez ensuite voir le docteur et provoquez-le jusqu'à ce qu'il accepte de vous suivre.

Une fois devant la machine qui génère le vent, utilisez la manivelle pour activer les statuettes. Allez ensuite à droite et utilisez la girouette avec la statuette. Observez la face qui est sur la girouette et tournez les cylindres de façon à avoir la même image sur la statuette. Utilisez ensuite la manivelle. C'est là que le docteur arrive et vous catapulte à l'entrée du temple.

Allez à la statuette du Stange Idol en suivant votre carte. Utilisez le fromage pour remplacer le cylindre manquant et placez la girouette sur la statuette. Faites en sorte que les faces du cylindre correspondent aux images. Utilisez ensuite la manivelle pour que le docteur vienne une seconde fois et vous catapulte.

Allez à la statuette de l'Enigmatic Idol en suivant votre carte. Placez la girouette sur la statue. Tournez les cylindres et placez le pot de fleurs dans l'emplacement vide. Ensuite, suivez l'image de la girouette. Utilisez enfin la manivelle.

Allez à la statuette du Messed up Idol en suivant le chemin sur votre carte. Parlez au docteur et trompez-le en affirmant avoir vu son roi pour qu'il se retourne. Placez le U tube dans son fusil à air pour qu'il soit catapulté dans la statuette. Entre temps, n'utilisez pas la girouette mais tournez plutôt les cylindres et écoutez les cris que le docteur lance.

Quand ses cris deviennent graves ceci indique que la position du cylindre est correcte sinon continuez à tourner. Utilisez ensuite la manivelle.

Après la cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau. Essayez d'indiquer la direction à Winslow mais votre main vous empêche de le faire. Remontez vers la barre et utilisez-la. Votre main vous jouera encore un tour et fera basculer le bateau. Revenez vers le bas et tirez avec le canon.

Allez à la carte et essayez de pointer votre direction mais encore une fois votre main vous empêche de le faire. Vous tomberez alors près du baril et votre main s'enfoncera dans le goudron. Maintenant qu'elle est immobile, indiquez à votre second la direction à prendre, vers le Rock of Gelato pour trouver Elaine et Le Chuck.

Fin du premier épisode.

Tales of Monkey Island - Chapter 2 : The Siege of Spinner Cay

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous débutez l'aventure là où vous l'aviez laissée dans le premier chapitre. Vous êtes sur votre navire qui subit un abordage de la part de la chasseuse de pirates : Morgan Le Flay. Après qu'elle vous ait coupé la main, vous la combattrez en duel et à la fin de chaque conversation, vous changerez de position sur le bateau. Parlez-lui alors jusqu'à vous retrouver à proximité de la corniche du bateau et ramassez le crochet.

Parlez-lui encore pour vous retrouver près de la barre de navigation du bateau. Utilisez le crochet avec la corde qui se trouve en haut pour monter sur la poutre. Une fois en haut, coupez la corde qui bloque le baril plein de poissons avec votre épée. Parlez-lui plusieurs fois pour revenir près de la barre. Cliquez dessus pour la tourner et faire basculer le baril. Revenez ensuite près de la corniche et cliquez sur l'albatros pour qu'il se sauve et atterrisse sur le baril. Cette action fera tomber le baril sur le planche et puisque Morgan se trouve sur la planche elle sera catapultée. Elle s'accrochera à la corniche et en tombant elle emportera votre main avec elle. Après ce duel, allez vers la carte et indiquez Jerkbait Islands pour que votre second mette le cap vers ces îles.

Spinner Cay

Une fois sur l'île, avancez sur le port pour être interpellé par une Vacaylian appelée Alemonade . Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez prendre le rafiot qui se trouve à gauche. Elle vous informe qu'il vous faut un passe et que le chef peut vous en fournir un. Demandez-lui ensuite si elle peut réparer votre mat. Sa réponse sera positive et elle vous propose de la rejoindre dans sa boutique.

A la fin de la conversation, avancez droit devant vous pour apercevoir Elaine. Elle descendra vous parler et vous donnera une bague. Lorsqu'elle vous quitte, restez sur place et prenez le l'oeil qui se trouve sur la statue du poisson. Montez ensuite les marches pour rejoindre Elaine, le chef des Vacaylian et un pirate. Parlez à Elaine et prenez le passe pour le rafiot. Avant de repartir, elle vous convaincra de rester sur l'île et d'aider les personnes qui sont atteintes par le seau Voodoo maléfique. Quittez-les lieux après la fin de la conversation.

Avancez sur le pont et tournez à droite. Continuez jusqu'au trou dans le mur pour atteindre la boutique. Demandez-lui alors de réparer votre bateau. Ceci sera fait en un rien de temps. Prenez ensuite le sceau qui se trouve devant la boutique. Revenez en bas et allez vers le rafiot. Puisque vous possédez le passe, vous pouvez l'utiliser maintenant. Prenez alors la direction de Roe Island.

Roe Island

Il s'agit de l'île sur laquelle se trouvait l'ami de la femme Voodoo. Approchez-vous de la Manatee accrochée au mur et placez le Locket dans le trou.

Ceci déclenchera un mécanisme et un bout de papier apparaitra de la bouche de la Manatee. Prenez-le et combinez l'oeil de poisson (Fish eye) et l'oeil de Manatee pour obtenir un Fish eye of the Manatee. Combinez ce dernier avec le bout de papier pour lire ce qui est écrit. C'est le nom d'un livre, revenez donc à Spinner Cay.

Spinner Cay

Avancez dans le port et tournez à droite deux fois. Avancez ensuite jusqu'à la bibliothèque. Parlez à Tetra puis demandez le livre 101 Fish jokes. Ouvrez le livre pour trouver un coupon. Revenez alors voir Alemonade dans sa boutique et donnez-lui ce coupon pour obtenir le Glowy Bait. Revenez ensuite au rafiot et dirigez-vous vers Spoon Isle.

Spoon Isle

Sur place, vous trouverez deux pirates en train de se chamailler. Ils sont en possession du premier artéfact et ils se disputent pour savoir qui va l'enterrer. Approchez-vous d'eux et parlez avec eux puis essayez de trouver un compromis. Ils n'arriveront pas à se mettre d'accord. Proposez ensuite qu'ils jouent à un jeu et que le vainqueur prenne l'artéfact. Celui qui cligne des yeux sera le perdant. Quand ils sont face à face, distrayez-les en leur demandant de regarder derrière eux. Quand l'un des pirates regarde à droite et que l'autre regarde à gauche, prenez votre perroquet et placez-le dans le coffre. Plus tard, le perroquet vous indiquera la position du coffre.

Avant de quitter l'île, allez dans la jungle et suivez le chemin de droite pour trouver un puits. Prenez le coupon qui s'y trouve et combinez le crochet et le Glowy Bait pour obtenir un hameçon. Utilisez-le pour pêcher le premier des trois artéfacts.

Revenez ensuite à l'entrée de la jungle et tournez à gauche. Ensuite tournez deux fois à droite dans le chemin montant. Tournez enfin à gauche pour retrouver Le Chuck. Après la conversation, prenez le coupon qui se trouve par terre et quittez la zone pour revenir à Spinner Cay.

Spinner Cay

Revenez voir Alemonada et donnez-lui le coupon pour qu'elle vous offre une huitre en échange. Examinez-la et prenez la perle qui se trouve à l'intérieur. Revenez au port et embarquez, cette fois, à bord de votre bateau. Allez vers l'île où les deux pirates ont enterré le coffre ; il s'agit de Brilling Island.

Brilling Island

Avancez à gauche et laissez-vous guider par les cris du perroquet. Déterrez ensuite le coffre qui se trouve près du rocher et prenez le deuxième artéfact. Revenez ensuite à votre bateau et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Revenez voir Le Chuck et donnez-lui les instructions pour assembler la perle et le Claw thingie.

Donnez-lui ensuite les indications pour qu'il place le Merfolk key dans le Clamshell Lock. Allez ensuite à la borne de droite et placez le votre pour ouvrir le socle et trouver le troisième artéfact. Prenez le pied de biche qui se trouve à coté de l'artéfact et essayez de vous en emparer. Donnez ensuite le pied de biche à Le Chuck pour qu'il arrache l'artéfact. Après un petit accident, vous vous retrouverez au sol avec les débris du piédestal. Prenez un deuxième pied de biche et allez à droite pour retrouver Le Chuck qui vous donne le troisième et dernier artéfact. Retournez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

La ville est sous le siège des pirates qui la bombardent sans relâche. Votre second prend votre bateau et le met en sécurité avant que vous ne puissiez le rejoindre. Avancez vers la bibliothèque et aidez Elaine à se dégager de sous la statue. Utilisez ensuite votre sceau pour ramasser le charbon sans vous bruler. Allez ensuite vers la zone du trône (qui

est dévastée) et prenez le contrôleur de chaleur ; le Hot Tub Control. Revenez ensuite au rafiot et mettez le cap sur Spoon Isle.

Spoon Isle

Avancez dans la jungle et tournez à droite jusqu'au puits ensuite tournez à gauche. Parlez à Le Chuck qui est occupé à tabasser des pirates puis allez à gauche vers le barbecue. Placez le contrôleur de chaleur sur le barbecue et le charbon juste en dessous.

Augmentez ensuite la chaleur grâce au contrôleur et placez le perroquet dans la marmite pour le faire fondre. Vous allez utiliser ce liquide pour créer un faux artéfact et le donner aux pirates pour qu'ils laissent Le Chuck tranquille.

N'allez pas vers les débris du piédestal du troisième artéfact, sinon le liquide s'endurcit et vous devrez le faire cuire à nouveau. Allez vers la colline où se trouvait le piédestal. Restez sur le bord et faites couler le mélange sur le piédestal pour qu'il prenne la forme du troisième artéfact. Descendez vers le piédestal et utilisez le pied de biche pour sortir ce faux artéfact. Revenez à Le Chuck et mettez l'objet sur le chapeau de ce dernier pour que les pirates le piquent et se sauvent. Parlez ensuite à Le Chuck pour lui demander d'aller distraire les pirates avec le canon qui se trouve sur la plage. Prenez ensuite votre rafiot et dirigez-vous vers les deux bateaux qui se trouvent en bas de la carte.

Passez entre les deux bateaux et regagnez le votre. Mettez ensuite le cap vers le bateau de McGillicutty. Insultez les pirates pour qu'ils tirent sur votre mat et le brisent. Allez alors vers Brilling Island.

Brilling Island

Vous allez retrouver les deux pirates qui ont enterré le coffre de tout à l'heure. Ils sont maintenant à la recherche du coffre disparu. Parlez avec eux et essayez de les convaincre de creuser près du palmier. Allez ensuite pousser ce palmier pour le mettre à terre. Revenez ensuite à Spinner Cay.

Spinner Cay

Allez à la boutique de réparation et demandez à ce que l'on utilise le palmier en gomme qui se trouve sur Brilling Island pour remplacer votre mat.

Une fois le travail accompli, revenez à McGillicutty. Insultez-le pour qu'il vous tire dessus. La boule du canon rebondira sur votre mat et se dirigera sur le bateau du pirate pour le faire couler. Revenez ensuite à Spinner Cay pour parler avec la chef des Vacaylians. Donnez-lui les artéfacts et prenez le Summuning ball. Allez jusqu'au bout du port et lancez l'objet dans l'océan pour invoquer les créatures.

Une fois en mer, Morgan Le Flay s'attaque à vous une seconde fois. Parlez-lui trois fois pour voir apparaitre un Manatee géant qui n'hésitera pas à avaler tout le bateau. Rendez-vous alors au chapitre 3 de Tales of Monkey Island.

Tales of Monkey Island - Chapter 3 : Lair of the Leviathan

© Telltale Games 2009

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Vous commencez ce chapitre à l'intérieur du Manatee géant. Dès que Morgan perd conscience, allez à droite vers le campement où se trouve De Cava.

Parlez-lui ensuite revenez voir Morgan qui est encore inconsciente. Vous devez la réveiller avant de la convaincre de se faire passer pour votre femme. Pour la réveiller, il faut suivre les indications de Winslow, votre second.

Commencez par sélectionner son poignet pour contrôler son pouls.

Remarquez aussi le tatouage sur son bras. Ce sont les initiales de son premier amour, Gustavo. Prenez ensuite son épée et lisez le nom inscrit dessus : Dante Dragotta. C'est l'homme qui la entrainé à l'épée. Au final, levez ses jambes pour faciliter la circulation sanguine et récupérez la liste des actions à faire. Après toutes ces tentatives, elle est toujours inconsciente. Winslow vous demande de lui trouver un Smelling Salt pour la réveiller. Montez alors dans votre bateau et grimpez sur le mat. Prenez le Ear Wax qui se trouve sur la paroi de l'oreille du Manatee. Utilisez cet objet pour réveiller Morgan.

Revenez voir De Cava et, après les deux premières questions, il vous emprisonnera dans une cage. Vous devez répondre à trois questions pour le convaincre que vous êtes bel et bien marié à Morgan.

Les réponses sont :
* L'oncle de Morgan s'appelle Jugbender
* Son animal de compagnie est Gomez
* Son idole est évidemment Guybrush Threepwood
* Son premier amour est Gustavo
* Son bateau s'appelle Toro
* Son entraineur est Dante Dragotta.

Après cette série de questions, De Cava vous libère et vous demande de le rejoindre dans sa quête en tant que simple voyageur. Après la conversation avec Morgan, vous allez glisser et vous retrouver dans les entrailles de la créature (le Manatee).

Brotherhood

Parlez à Morgan puis à Moose, qui se trouve derrière le bar, et discutez avec le squelette qui se trouve à gauche. Avancez ensuite à droite et parlez à Noogie. Il vous avoue qu'il a le béguin pour Morgan. Allez enfin voir le chef Bugeye et demandez un vote pour décider de votre adhésion à la confrérie. Tous les membres votent par la négative et vous devez trouver un moyen pour leur faire changer d'avis.

Allez ensuite à gauche vers le trésor et utilisez votre crochet pour ouvrir le coffre. Une voix familière en sort, il s'agit de Murray le crâne parlant. Prenez-le avec vous et allez au fond à gauche puis observez les trois orifices qui sont des raccourcis vers le bar, vers l'emplacement de Noogie tandis que le troisième est bloqué pour l'instant.

Revenez ensuite voir Noogie. Demandez son soutien pour le vote en échange d'un rendez-vous avec Morgan, ce qu'il accepte sur le champ.

Prenez aussi le livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie. Allez alors voir Morgan et dites-lui qu'il ne s'agit pas d'un rendez-vous mais d'une mission de reconnaissance.

Donnez ensuite ces trois consignes à Morgan :
* to slyly interrogate him (lui poser des questions indiscrètes)
* test his grip (lui tenir la main)
* to check for weapons (lui faire une fouille au corps)

Allez ensuite voir Moose et demandez-lui de faire un toast. Quand il commence à boire, sortez l'épée de Morgan et coupez la tête du squelette. Demandez un autre toast et prenez la tête de Murray puis placez-la sur le squelette. Descendez ensuite voir Bugeye pour lui demander de voter pour vous. Il acceptera si vous réussissez à le battre dans un duel de grimaces. Vous ne pourrez pas le battre pour l'instant.

Ramassez ensuite la photo jetée par Morgan et allez voir Noogie. Dites " ARRR " à ce dernier pour qu'il vous montre une nouvelle grimace. Allez vers Moose et répétez la même action pour apprendre une troisième grimace. Faites la même chose avec Morgan pour avoir une nouvelle grimace. Remontez vers De Cava qui vous demande de lui apporter à boire et vous donne un Mug. Attendez ensuite qu'il pose son Monocular sur la table et volez-le. Combinez-le avec le Fish eye pour obtenir le Fish eye Monocular. Rendez-lui son monocular et quittez les lieux.

Allez voir Noogie et demandez-lui de jouer un morceau dans un tempo plus soutenu. Cette action fera monter le niveau du liquide jaune. Passez par l'orifice qui se trouve à droite puis sortez le Mug pour le remplir avec ce liquide. Avant de revenir vers De Cava, regardez à droite pour apercevoir le visage du singe, sur la proue du bateau, et apprendre une nouvelle grimace. Allez ensuite vers le cadre du " portrait très sale " et utilisez le liquide jaune pour le nettoyer.

Regardez le portrait et apprenez une autre grimace. Allez vers les trois orifices et versez un peu de ce liquide jaune dans celui qui est bloqué. Passez par ce dernier et ouvrez le casier pour trouver un livre de torture. Combinez ce dernier avec le livre sur l'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour changer la couverture du livre. Revenez voir De Cava et donnez-lui le breuvage. Il a demandé un liquide orange mais puisqu'il porte le Monocular, et que ce dernier lui altère la vue, il ne s'apercevra pas de la supercherie. Après la première gorgée, il fera une grimace que vous mémoriserez. Revenez enfin voir Bugeye pour un deuxième duel.

Vous devez utiliser des grimaces différentes de celles utilisées par Bugeye. Dans le deuxième round, évitez de répéter les mêmes grimaces sinon vous perdez la partie. Dans l'écran de choix, choisissez la grimace qui se trouve au dessus ou en dessous de celle utilisée par votre adversaire pour ne pas vous perdre dans le choix.

Après l'ultime attaque de Bugeye, votre colère engendrée par le sceau maléfique vous fera gagner le duel et la voix de Bugeye.

Allez voir Murray et montrez lui le livre de torture avec la couverture du livre d'initiation des nouveaux membres de la confrérie pour le convaincre de vous accepter aussi. Revenez ensuite voir Bugeye et appelez au vote. Vous serez admis dans la confrérie et vous aurez le Cochlea en guise de récompense.

Revenez alors à votre bateau et parlez à Winslow. Prenez ensuite le crane du cheval de mer et grimpez sur le mat. Placez le Cochlea dans l'endroit indiqué pour que le Manatee géant retrouve le sens de l'orientation. Revenez voir De Cava pour vous retrouver poursuivi par les pirates de la confrérie. Demandez l'aide de Morgan et donnez-lui son épée.

Au fond de la mer

Après la cinématique, vous vous retrouvez au fond de la mer à la recherche de La Esponja Grande. Allez à droite et ouvrez le coffre pour prendre son contenu et notamment la clé dorée. Continuez à droite jusqu'à l'entrée de la caverne. Une femelle Manatee garde l'entrée et vous chasse. Remontez alors sur le bateau et parlez à De Cava. Vous devez

maintenant savoir où se trouve la Langue de Manatee pour pouvoir communiquer avec la créature.

Ramassez le poisson qui se trouve à droite et avancez vers l'équipage pour l'interroger.

Intimidez Bugeye pour qu'il parle mais malheureusement il ne sait pas grand-chose. Les autres membres maintiennent aussi le silence. Parlez alors à Morgan et prenez son épée. Allez ensuite voir Moose et utilisez l'épée pour arracher la tête du squelette et faire parler Moose. Avant d'aller vers Noogie, allez parler à De Cava et demandez à consulter les fiches de l'équipage. Lisez celle de Noogie et regardez la photo de la soeur qui l'a éduqué et traumatisé. Rappelez-vous de la grimace qu'elle fait et revenez voir Noogie. Reproduisez la même grimasse pour lui faire peur et l'obliger à parler.

Revenez ensuite vers De Cava et examinez le Locket. Placez votre photo sur celle de De Cava et utilisez la clé pour tourner la flèche. Appuyez ensuite sur cette flèche pour vous retrouver dans le corps de la Voodoo Lady. Vous devez faire venir Le Marquis pour lui demander comment parler aux Manatees. Regardez alors les cartes devant vous et placez-les dans cet ordre : Le Marquis, Guybrush et Voodoo Lady.

Sonnez ensuite la cloche pour faire venir Le Marquis. Il vous dit alors qu'il a appris à communiquer avec les Manatees grâce à un livre mais il refuse de vous l'apporter. Menacez-le alors avant qu'il quitte la maison. Changez ensuite l'ordre des carte en les plaçant ainsi ; Guybrush, Voodoo Lady et Le Marquis. Sonnez la cloche pour piquer le Marquis avec le pouvoir Voodoo.

Il vous apportera alors le livre. Lisez-le ensuite et placez les cartes dans cet ordre ; Voodoo Lady, Marquis et Guybrush pour revenir à votre propre corps.

Plongez dans l'eau et utilisez le crâne du cheval de mer pour appâter le Manatee et entrez dans ses entrailles. La langue de Manatee que vous recherchez se trouve dans le liquide jaune mais elle est hors d'atteinte. Vous devez remonter le niveau du liquide en utilisant le tamtam. Placez le poisson sur ce tamtam pour qu'il tape continuellement. Allez vers la langue et prenez-la. Versez ensuite le Manatee Lax pour que la créature vous expulse. Parlez avec le male Manatee et proposez votre aide pour qu'il réussisse à draguer la femelle Manatee qui garde la caverne de l'Esponja Grande.

Une fois devant la caverne, vous devez parler à la femelle et répondre à ses questions. A chaque bonne réponse, elle avance un peu et si la réponse est incorrecte elle recule et vous chasse en fin de compte. Ses questions sont aléatoires et les réponses sont difficiles à trouver. Ces réponses sont classées par rubrique et parfois une question peut avoir plusieurs réponses. Voici la liste de toutes les questions et les réponses qui vont avec. Choisissez votre réponse selon la question et non pas selon cet ordre.

Courtesy

Q : You think you're clever, don't you? You should know that I detest know-it-alls.
R : I'm sorry, I don't understand.

Q : What are you, a glutton for punishment? Haven't you had enough?
R : Please repeat that.

Getting Around

Q : Let's say I let you keep your pathetic life and I take a swim with you, where will we go?
R : I'd like to visit the aquarium.

Q : Watch where you swim. Nobody knows the way to my heart.
R : Do you have a map?

Money & Customs

Q : I can't stand you insecure males! I don't want anyone with a lot of baggage.

R : I have nothing to declare.

Q : I'm not going to let some lummox buy my love with clever words.
R : How much is it?
R : Do you accept traveler's checks?

Hotels & Restaurants

Q : All of you male manatees are imbeciles. Why do I even bother?
R : The television does not work.

Q : This mating ground is as dead as my victims. You males are a bunch of cold fish.
R : I prefer it hot and spicy.

Q : You know what I'll say after I devour your bloody heart!?
R : The meal was excellent.

Emergencies

Q : Why should I give you the time of day?
R : I've lost my watch.

Q : You're not nervous, are you?
R : Where is the bathroom?

Q : You think your words can sway me.
What will you say when I rip off your head for my collection?
R : Stop, thief!
R : I've been kidnapped.

Q : You dare to disturb me! Would you like me to dye the ocean depths with your blood!?
R : Is that blood or ketchup?

Avancez ensuite dans la cave et prenez l'Esponja Grande qui n'est qu'une minuscule éponge magique.

Remontez sur votre bateau pour vous apercevoir que l'équipage et De Cava ont pris le contrôle du bateau. Ils vous emprisonnent avec Morgan dans deux cages séparées.

Donnez à Morgan son épée et essayez d'atteindre la corde qui retient votre cage. Demandez ensuite à Morgan si elle peut l'atteindre. Une fois libres, ramassez l'Esponja Grande laissée par De Cava et approchez-vous du mat pour que Moose vous tire dessus. Puisque votre mat est en caoutchouc la bombe rebondit dessus et s'écrase sur le canon ennemi. Prenez alors la tête du cheval de mer, placez-la dans le canon et tirez sur le bateau ennemi.

Cette tête attirera le Manatee géant qui avalera le bateau de De Cava. Vous serez ensuite mis K.O par Morgan qui veut honorer sont contrat de chasseur de pirates. Rendez-vous au chapitre suivant.

Tales of Monkey Island - Chapter 4 : The Trial and Execution of Guybrush Threepwood

© Telltale Games 2010

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Tribunal

Après la scène cinématique durant laquelle vous êtes ramené auprès De Singe, vous êtes conduit ensuite au tribunal et inculpé de quatre accusations. Lorsque l'on vous demande de plaider, choisissez l'option " non coupable " (not guilty). Ensuite, choisissez d'assurer votre défense vous-même et lisez les charges qui vous sont attribuées.
Par la suite, examinez la salle d'audience et regardez les indices qui se trouvent sur la table. Ensuite, parlez avec le juge et demandez un témoin (call a witness). Appelez Bailif Hardtack à la barre et écoutez son témoignage. Ensuite, approchez-vous de la table et prenez la croix qui est posée dessus.
Questionnez ensuite le témoin et insistez sur le fait qu'il soit un menteur. Choisissez toujours la première question jusqu'à ce qu'il craque et avoue qu'il a menti.
Ensuite, appelez un autre témoin à la barre et proposez Bosun Krebbs. Une fois qu'elle termine son témoignage, demandez au juge de prendre une pause (recess).
Lorsque vous êtes emmené à votre cellule, parlez avec Bailif Hardtack et demandez à voir votre avocat (Call a lawyer). Après une discussion agitée, vous vous retrouvez dehors.

Flotsam island

Avancez à droite en direction du Club 41 et discutez avec le prisonnier qui est sur votre gauche. Demandez-lui ce qu'il est arrivé à son oeil, demandez-lui de ne pas témoigner contre vous et proposez-lui un oeil de verre en échange.
Ensuite, poursuivez à droite et discutez avec Stan. Posez-lui des questions à propos de ce qu'il est en train de vendre et ramassez la photo qu'il jette. Enfin, finissez la conversation et entrez dans le club 41 à droite.

Club 41

Après la discussion avec De Singe, parlez avec le barman qui n'est autre que le juge et demandez un Volcano shot.
Ensuite, descendez les marches au sud et approchez-vous de la table du milieu. Prenez le verre vide qui se trouve dans votre inventaire et appliquez-le sur le crane pour récupérer la cire.
Ensuite, examinez le tableau près des marches à gauche, celui en haut du bar et sortez du club.

Partie 2

Flotsam island

En sortant du bar, allez à droite et approchez-vous du lampadaire. Utilisez un verre vide dans votre inventaire et placez-le sur l'huile qui coule du lampadaire pour le remplir. Ensuite, avancez à gauche, dépassez la cour de justice et approchez-vous d'une lampe en forme de jambe. Utilisez le Manatee Oil sur la jambe pour l'abimer et récupérez-la.
Prenez un verre vide et remplissez-le avec le liquide qui coule près de la fenêtre. Frappez ensuite à la porte de l'usine et demandez un oeil de verre.
A présent, poursuivez à gauche et approchez-vous de la maison de De Singe. Regardez la cage devant la porte, utilisez votre crochet et libérez ainsi le singe. Prenez un verre vide dans votre inventaire et récupérez le liquide bizarre à droite

de la porte.
Ensuite, revenez sur la passerelle et continuez à gauche jusqu'à la fin du pont. D'abord, discutez avec le pirate à propos de la Bête de la Jungle puis utilisez la photo de Threepwood sur le bol de nourriture pour chat. Ensuite, allez à l'extrême gauche, prenez un dernier verre vide et remplissez-le avec le " Puddle " qui est en train de bruler.
Maintenant, entrez dans votre inventaire et effectuez les combinaisons suivantes :
-Combinez le " Red caustic fluid " avec " lamp with black blobby burn ".
-Combinez le résultat de cette dernière avec la cire bleue (Blue Hot Wax).
Si vous avez fait une erreur, combinez la jambe avec le Molten glass pour avoir la couleur originale de la jambe.
A présent, revenez devant la cour de justice et parlez avec Hardtack pour revenir à la barre.

Tribunal

Demandez à nouveau un témoin et appelez Krebbs à la barre. Montrez la jambe au témoin pour qu'elle craque et avoue son mensonge.
Ensuite, appelez Hemlock McGee à la barre et écoutez son témoignage. Prenez le singe dans votre inventaire et utilisez-le sur le chat immobile.
Maintenant, appelez Guybrush Threepwood à la barre. Posez une question à propos de Lechuck pour que le juge s'énerve et que ses yeux deviennent rouges. A ce moment, prenez l'oeil de verre dans votre inventaire et placez-le sur le juge pour qu'il prenne la même couleur. Ensuite, demandez à nouveau une pause et demandez à voir votre avocat.

Partie 3

Flotsam island

Revenez voir le prisonnier D'Oro, donnez-lui l'oeil de verre et récupérez une carte. Revenez en arrière, parlez avec Bailif et revenez au tribunal.

Tribunal

Appelez Joaquin D'Oro à la barre et utilisez la carte qu'il vous a donnée contre lui. Une fois que toutes les charges contre vous sont abandonnées, une scène cinématique se déclenche et vous vous retrouvez dans le club 41.

Club 41

Vous remarquez qu'Elaine et Morgan sont en train de se battre. Discutez avec eux, allez parler à Krebbs qui se trouve autour de la table qui est en bas des marches et posez la question " Did it hurt ?". Par la suite, Morgan et Elaine arrivent et changent d'endroit pour se battre à nouveau. Ramassez le sac de sucre qui vient de tomber, récupérez le papier qui se trouve sur la table de gauche (scrap paper) puis récupérez un autre scrap paper au bar.
Ensuite, parlez au barman et demandez l'une des boissons qui sont affichées sur les deux papiers ramassés. Elaine et Morgan reviennent se battre près du bar et Krebbs sort des toilettes.
Approchez-vous des toilettes, à droite, examinez le liquide qui coule des WC et récupérez le Scrap of paper. Revenez voir Krebbs et demandez la même question pour qu'elle vous gifle à nouveau. Le combat change de place, retournez au barman et demandez la boisson qui se trouvait sur le papier collé aux chaussures de Threepwood (Tuna Colada).
Prenez le Voodoo Sumon dans votre inventaire et placez-le sur la cible des fléchettes.
Lorsque la boisson est prête, discutez avec Elaine et Morgan qui reviennent au bar. Après qu'Elaine ait touché la lettre Voodoo, Threepwood discute avec Morgan et sort du club.

Partie 4

Tribunal

De retour au tribunal, posez les questions à Mme Threepwood et allez à la table des indices. Montrez d'abord la bague d'Elaine puis montrez l'Esponja Grande. Les choses se compliquent un peu et vous êtes par la suite sauvé par Lechuck.

Flotsam Island

Après la scène cinématique, parlez à Lady Voodoo qui est emprisonnée et récupérez ainsi la carte de la jungle. Regardez la carte, lisez les six étapes que vous devez effectuer pour que l'Esponja Grande devienne mure. Ensuite, avancez à gauche et dirigez-vous vers le Manoir de De Singe.

Manoir De Singe

Approchez-vous du Manoir pour voir De Singe sortir en courant puis entrez. Après la macabre découverte, examinez tout ce qui se trouve dans la pièce puis utilisez le crochet pour entrez dans la pièce de gauche. Récupérez ainsi un pot rempli de jambes, sortez du manoir et allez dans la jungle en prenant à droite.

La jungle

Dès que vous entrez dans la jungle, suivez le chemin de droite, prenez encore une fois à droite puis à gauche jusqu'à la baraque de Lady Voodoo. Ensuite, examinez les restes de la baraque, utilisez la lampe en forme de jambe (Leg shaped Lamp) sur les mouches pour les attirer. Ensuite, revenez à l'entrée de la jungle, allez à droite et revenez au Dock.

Partie 5

Flotsam island

De retour à Flotsam Island, allez voir Stan et montrez-lui la jambe remplie de mouches. Ces dernières suivront la lumière de la pancarte. Par conséquent, discutez avec Stan et parlez-lui de la poupée de Lechuck qui s'allume et attire les mouches.
Enfin, ramassez les restes de la veste de Stan et combinez-la avec Esponja Grande.

La jungle

A présent, retournez à l'entrée de la jungle, suivez cette fois le chemin de gauche puis continuez tout droit jusqu'au puits. Prenez le sac de sucre, jetez-le dans le puits puis plongez l'une des jambes.
Ensuite, retournez à l'entrée de la jungle et suivez le chemin de droite. Placez la jambe sur l'Altar pour attirer les lucioles puis revenez à gauche et suivez-les jusqu'à la bête. Allez à gauche, dépassez le squelette et approchez-vous d'une sorte de calendrier au sol. Ne suivez pas le chemin tout droit mais remarquez un petit passage secret à droite près de la plante.
Cliquez-dessus pour passer, approchez-vous de la plante carnivore et utilisez la jambe pour qu'elle morde. Enfin, prenez la patte de lion et combinez-la avec Esponja Grande.
A présent, revenez à Flotsam Island, discutez avec Lady Voodoo à propos de la troisième étape puis entrez dans le club 41.

Club 41

Entrez dans le club, examinez l'affiche à l'extrême droite du bar et discutez avec le barman à propos de ce concours. Prenez le piment à l'aide de votre crochet et tentez le Challenge. Ensuite, sortez du club et allez au Manoir de De Singe.

Manoir de Singe

Entrez, approchez-vous de l'Auto Trepanation Helmet et appuyez sur le bouton qui se trouve à l'extrême gauche. Maintenant que vous avez perdu votre langue, sortez du manoir et retournez rapidement au Club 41.

Partie 6

Club 41

Retournez voir le barman, demandez-lui d'effectuer le challenge et utilisez de nouveau le crochet pour prendre le piment piquant.
Vous réussissez le challenge et vous gagnez ainsi le piment en question. Consultez votre inventaire et combinez Esponja Grande avec ce fameux piment.
Maintenant, sortez du club 41, discutez avec Lady Voodoo et partez vers la jungle.

La jungle

A l'entrée de la jungle, consultez l'inventaire et examinez la carte de la jungle. Pliez les quatre coins de la carte, pliez le haut et le bas, et rangez-la pour que la terre tremble. Ensuite, prenez le chemin de droite avant de prendre à droite, à droite, au sud puis au nord jusqu'à l'idole rouge. A ce moment, dépliez le bas de la carte, dépliez le coin bas gauche de la carte puis pliez le bas. Allez à gauche, approchez-vous du coffre et utilisez le crochet pour l'ouvrir.
Récupérez les cartes dans le coffre et combinez-les avec Esponja Grande.
Maintenant, quittez la jungle et revenez au club 41.

Partie 7

Club 41

Entrez dans le club, examinez le tapis en bas des marches (le No-longer red carpet) et effectuez des va-et-vient sur ce tapis. Lorsque vous remarquez que l'énergie statique est remontée jusqu'à Threepwood, quittez le club. Ce dernier subira un choc électrique et l'Esponja Grande sera électrifiée.
A présent, sortez du Club 41 pour vous retrouver dans la jungle.

La jungle

Maintenant Mr et Mme Threepwood sont pris dans le piège, prenez l'Esponja Grande dans votre inventaire et utilisez-la sur la machine à vent. Par la suite, prenez le sac de sucre et placez-le dans le sceau d'eau.
Saisissez ensuite le piment et utilisez-le sur De singe pour que ce dernier aille boire l'eau du sceau.
Discutez avec de Singe, faites-lui la première suggestion à propos d'Elaine puis placez l'Esponja Grande dans la machine à vent.

Tales of Monkey Island - Chapter 5 : Rise of the Pirate God

© Telltale Games 2009

+ D'INFOS FORUM

SOLUTION COMPLÈTE

Partie 1

Gateway

Lors du dernier épisode, LeChuck vous a tué avec son épée. Vous vous retrouvez donc dans cet épisode enterré vivant. Commencez d'abord par cliquer deux fois sur la terre qui se trouve au-dessus de la tombe pour en sortir. Ensuite, allez à droite jusqu'au bateau et repérez le bol contenant de l'argent sur le banc. Utilisez d'abord la terre qui se trouve dans votre inventaire pour salir le bateau du squelette. Lorsque ce dernier a le dos tourné, prenez rapidement un peu d'argent dans le bol qui est sur le banc.
Par la suite, revenez vers la machine à Grog et achetez un Grog. Ensuite, refaites la même opération avec le bateau pour prendre plus d'argent et retournez à la machine à Grog. Mettez le billet dans la machine et appuyez sur le bouton " Change" pour récupérer de la monnaie. Enfin, revenez voir le squelette et donnez-lui les pièces de monnaie.

Crossroads Center

Lorsque vous arrivez à Crossroads Center, discutez avec Galeb et posez-lui toutes les questions disponibles. Ensuite, reprenez le bateau et allez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

Allez complètement à droite et examinez le crane accroché à la pancarte. Ramassez l'os par terre, revenez en arrière et discutez avec le chasseur de trésors.
Demandez-lui de vous montrer comment trouver un trésor et piquez son Ancre en or lorsqu'il effectue sa démonstration. Enfin, revenez au bateau et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Allez à droite, prenez la chaussette suspendue et retournez à Gateway.

Gateway

Prenez le bol de verre rempli d'argent et allez complètement à gauche. Repérez le chien errant et donnez-lui l'os qui se trouve dans votre inventaire. Par la suite, revenez au bateau et retournez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

A présent, entrez dans le menu de votre inventaire et combinez le chien avec la chaussette. Ensuite, placez le chien sur le sol rempli de croix lumineuses. Lorsque le chien renifle le sol et s'enfuit, partez à Crossroads Center.

Crossroads Center

En arrivant à Crossroads Center, vous retrouvez le chien. Allez voir Galeb et montrez-lui la chaussette de LeChuck. Vous trouvez un trésor mais il est fermé. Par conséquent, remontez sur le bateau et allez sur Thieves'Den pour avoir de

l'aide.

Thieves'Den

Allez voir Thief et donnez-lui le trésor que vous avez trouvé pour qu'il l'ouvre. Lorsqu'il aura caché son contenu, parlez à Thief et posez-lui la première question pour lui dire qu'il y a un singe à 3 têtes derrière lui. Lorsqu'il a le dos tourné, prenez le chien dans votre inventaire et placez-le sur le tas de parchemins. Puis, repérez le Sextant à gauche de la table et volez-le. Enfin, retournez sur le bateau et partez à Treasure Hunt.

Treasure Hunt

De retour à Treasure Hunt, prenez le chien qui a enterré le parchemin et utilisez-le une autre fois sur les croix lumineuses au sol pour qu'il trouve le trésor. Ensuite, repartez à Crossroads Center.

Crossroads Center

Approchez-vous de la marque rouge au centre, prenez d'abord le chien dans votre inventaire et placez-le sur cette marque. Ensuite, prenez également la bouteille de Grog puis l'Ancre en or et placez-les, également, sur cette même marque. Ensuite, retournez au bateau et allez à Swordfight.

Partie 2

Swordfight

Lorsque vous arrivez à Swordfight, montez les marches à droite, grimpez sur le poteau et retrouvez Morgan. Après la scène cinématique, récupérez l'épée qui est plantée dans la tête du pirate mort et utilisez-la pour combattre la dépressive Morgan.
Lors du combat, vous devez donner les bonnes réponses pour lui remonter le moral. Pour ce faire, choisissez parmi les réponses suivantes :

In some ways, you're better than me (en quelque sorte, tu es mieux que moi)
You run that fast (tu es aussi rapide que ça !)
Bet people say that about you all the time. (je parie que les gens te disent ça tout le temps)
He must have taught you everything you know. (il a dû t'apprendre tout ce que tu sais)
Negative One, if That. (je dirais non)
Believe me, you're all women (crois-moi, toutes les femmes sont pareilles)
Une fois que Morgan reprend confiance en elle, parlez-lui du parchemin " Spell " et du " sacrifice". Une scène cinématique se déclenche et la porte vers le monde réel s'ouvre.

Bateau de LeChuck

Après une cinématique, vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuck. Choisissez n'importe quelle réponse et regardez la scène cinématique. Par la suite, vous vous retrouvez à Crossroads Center. Prenez le bateau et allez à Swordfight.

Swordfight

Dès que vous arrivez à Swordfight, une scène dans laquelle vous discutez avec Lady Voodoo se déclenche. Ensuite, montez les marches et prenez le passage temporel qui se trouve en haut.

Club 41

Vous débarquez au Club 41. Regardez la cible des fléchettes près du bar et discutez avec Bugeye puis avec Grindstump. Ensuite, explorez le bar, examinez le singe hypnotisé sur le lustre, sortez par le passage temporel et

revenez à Gateway.

Gateway

Discutez avec Galeb à propos de la photo de vous qu'il a prise puis donnez-lui l'argent qui est dans votre inventaire pour la récupérer. Ensuite, allez complètement à gauche et prenez le passage temporel.

Partie 3

Océan

Vous débarquez sur une petite plateforme flottante de Winslow. D'abord, examinez l'océan pour plonger, allez à droite et discutez avec Anemone. Cette dernière vous parle de son amour pour Winslow. Ensuite, rebroussez chemin et retournez sur la plateforme de Winslow. Discutez avec ce dernier et dites-lui que sa bien-aimée se trouve juste sous ses pieds. Il lui enverra une lettre d'amour.
Replongez dans l'eau, discutez avec Anemone et dites-lui que Winslow lui a envoyé une note. Elle sortira de sa cachette et provoquera le déplacement du sac accroché à l'algue. Cliquez sur la palourde puis éloignez-vous pour qu'elle crache une bulle d'air qui fera remonter le sac. De retour sur la barque, prenez la photo dans votre inventaire et utilisez-la sur le médaillon. Ensuite, demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton du médaillon.

Club 41

Vous vous retrouvez dans le Club 41 avec le corps de Guybrush Threepwood, celui qui portait la cible des fléchettes. Lors de la discussion avec les deux hommes au bar, si vous dites n'importe quelle autre réplique, vous serez battu. Donc, choisissez la réplique " I surrender " (je me rends) pour vous retrouver en prison.

Prison

Examinez le verre qui se trouve dans la cellule voisine et votre esprit sera téléporté vers la plateforme de Winslow. Entrez dans le passage temporel, prenez le bateau et allez à Swordfight. Prenez l'autre passage temporel, en haut des marches, et retournez au Club 41.

Club 41

En entrant dans le Club 41, vous retrouvez votre corps dans le même endroit. Discutez avec Bugeye à propos du Manatee et dites les répliques suivantes : " You slipped out with a tongue " puis " You rode mer-person to Flotsam ". Ensuite, reproduisez la même expression faciale en cliquant sur : Stinky, Tweaking et Meanie. Bugeye perdra son sang froid et sera conduit en prison. A présent, rebroussez chemin jusqu'au Gateway, prenez le passage temporel et demandez à Winslow d'appuyer sur le bouton. Rendez-vous à nouveau à Grindstump pour revenir en prison, dans la bonne cellule, cette fois.

Prison

Examinez rapidement le verre et le chewing-gum près des barres et vous serez téléporté à nouveau près de Winslow. Prenez le bateau et allez au Club 41.

Club 41

Allez voir Grindstump, dites-lui la réplique " I'm a ghost ! Boooo... " et faites-lui peur pour qu'il lance une flèche sur le baril de Grog. Rebroussez chemin jusqu'au Gateway et refaites la même chose pour revenir en prison.

Prison

A présent, utilisez le verre de Grog sur le chewing-gum puis examinez l'affiche montrant une belle femme, à droite de la

cellule. Enfin, prenez le tunnel de sortie et regardez la scène qui suit. Après la scène cinématique, Allez à Gateway.

Gateway

Parlez à Galeb et demandez comment inverser le talisman. Ensuite, allez à gauche et entrez par le passage temporel.

Océan

Prenez le déodorant de Winslow et plongez dans l'eau. Allez légèrement à droite, prenez le filet à poisson puis sortez de l'eau. Maintenant, allez prendre le passage temporel vers Swordfight et retournez ainsi au Club 41.

Club 41

Allez à droite du bar, prenez le bandeau sur le pilier et prenez le passage temporel vers Treasure Hunt.

Partie 4

Treasure Hunt

Cliquez sur les croix au sol pour commencer à creuser et repérez les mini-perroquets qui arrivent. Ces derniers se posent sur le panneau de droite. Approchez-vous doucement de ce panneau, prenez le filet à poisson dans votre inventaire et capturez-les. Ensuite, combinez les perroquets avec le Tip jar en verre puis entrez par le passage temporel.
Maintenant, discutez avec Lady Vaudou et dites toutes les répliques possibles. Ensuite, allez au sud, utilisez le crochet et ouvrez le coffre. Récupérez le masque qui s'y trouve puis récupérez une plume près de la mouette morte. Enfin, revenez au passage temporel et allez à Thieves'Den.

Thieves'Den

Prenez le masque et utilisez-le sur Thief. Ensuite, cliquez sur la Boite des Secrets posée sur la table pour la récupérer et revenez à Swordfight pour aller au Club 41.

Club 41

Parlez à Grindstump et rendez-vous pour aller en prison.

Prison

Récupérez la Gum qui se trouve en haut des barreaux puis prenez le tunnel de sortie pour retourner au club 41.

Club 41

Prenez le passage temporel et allez à Crossroads Center.

Crossroads Center

A présent, avancez à droite et utilisez les objets suivants sur l'Esponja Grande : la Gum, les mini-perroquets, la Boite des Secrets, le déodorant, la plume de la mouette et le bandeau. Une scène se déclenche et vous vous retrouvez sur le bateau de LeChuk.

Bateau de LeChuck

Lorsque vous reprenez le contrôle de Guybrush Threepwood sur le bateau de LeChuk, vous êtes sur la petite plateforme qui se trouve en haut. Attendez quelques instants pour que LeChuck arrive et vous frappe.

Dès que vous tombez, cliquez sur Elaine et demandez-lui d'attaquer LeChuk. Vous serez ensuite accroché à une corde et conduit sous le bateau. Lorsque vous vous approchez des squelettes, récupérez les clés tenues par l'un d'eux.
Dès que vous remontez à la surface, LeChuck vous frappe contre une porte. Attendez qu'il arrive pour qu'il vous envoie à nouveau sur la plateforme du haut.
A présent, prenez le crochet dans l'inventaire et utilisez-le sur la voile pour descendre. Dès que vous descendez, utilisez les clés et ouvrez la grille à droite des marches.
Lorsque LeChuk vous frappe à nouveau contre la porte, cliquez sur la porte cassée au sol et cliquez sur le baril pour créer une sorte de balançoire. Ensuite, attendez que LeChuck vous frappe à nouveau et vous envoie vers le haut.
Prenez le crochet et utilisez-le sur la corde. Laissez-vous frapper une autre fois pour vous retrouver devant la balançoire.
Cliquez sur Elaine qui se trouve à proximité, demandez-lui d'allumer le canon et cliquez sur la balançoire pour y monter. Vous êtes propulsé vers Crossroads Center.

Crossroads Center

LeChuck arrive et tente à nouveau de vous ramener sur le bateau. Prenez le " Shred of life " dans votre inventaire et utilisez-le sur le passage temporel.
Enfin, prenez la bague et placez-la au centre de la marque au sol.
Regardez la cinématique de fin durant laquelle vous reprenez votre corps et vous vous retrouvez sur votre bateau avec la femme de vos rêves. Félicitations, vous avez terminé The Rise of a Dead Pirate.

Tales of Symphonia : Dawn of the New World

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES FINS

Mauvaise fin

Lors du combat final, Battez d'abord Marta, puis Lloyd.

Fin normale

Lors du combat final, laissez Lloyd et Marta vous battre, puis éliminez Ratatosk. Vous aurez ensuite seulement la fin normale si vous avez fait des mauvais choix durant l'aventure.

Bonne fin

Lors du combat final, laissez Lloyd et Marta vous battre, puis éliminez Ratatosk. Vous aurez ensuite la bonne fin si vous avez fait les bons choix durant l'aventure.

MODE INCONNU

Après avoir terminé le jeu au moins une fois, relancez une nouvelle partie et sélectionnez le mode de difficulté Mania avant chaque combat. Si, à la fin du jeu, vous avez effectué tous les combats en mode Mania, le mode Inconnu sera débloqué.

LOT D'OBJETS ALÉATOIRE

Lancez une nouvelle partie en ayant une sauvegarde terminée de l'épisode GameCube de Tales of Symphonia pour recevoir un lot d'objets aléatoire.

DONJONS OPTIONNELS

Gladsheim

Ce donjon n'est accessible que lorsque vous recommencez le jeu pour la deuxième fois. Il apparaît automatiquement sur la carte à partir du chapitre 8.

Twilight Palace

Accomplissez toutes les quêtes du Twilight Palace via la guilde Katz. Il y en a une dans chaque chapitre compris entre le chapitre 5 et le chapitre 8.

MODE MANIA

Terminer le jeu pour débloquer la difficulté Mania.

GRADE SHOP

La GRADE Shop devient accessible dès que vous recommencez une partie en New Game + après avoir terminé le jeu en ayant obtenu la bonne fin. Vous pourrez y dépenser les points de GRADE acquis lors de votre partie précédente afin de débloquer des bonus qui faciliteront votre progression. Les récompenses vont de 10 points à 2 000 points.

Expérience gagnée x10 : 2 000 points
Expérience gagnée x2 : 300 points
Expérience gagnée = 2 : 10 points
Dommages reçus et infligés x2 : 150 points
Pouvoir porter 30 items à la place de 20 : 150 points
Conserver les informations sur les combats : 50 points
Conserver les monstres apprivoisés : 200 points
Conserver les items : 110 points
Conserver les Artes appris : 350 points
Conserver les Skills appris : 250 points
Conserver les données du Livre des Monstres : 10 points
Conserver les titres obtenus : 50 points
Conserver le temps de jeu : 20 points
Conserver les recettes apprises : 50 points
Conserver la probablité d'obtenir des objets : 0 point
Conserver les galds obtenus : 200 points
Recevoir plus de points à la fin des combats : 20 points
Limiter l'expérience reçue à 1 et augmenter l'expérience bonus : 50 points
Commencer avec 160 HP : 10 points
Commencer avec 500 HP : 50 points

NEW GAME +

Sauvegardez votre partie après les crédits de fin du jeu et rechargez votre fichier pour démarrer en New Game +.

ARTES MYSTIQUES

Tous les personnages du jeu, en dehors des monstres, possèdent une attaque spéciale qui ne se déclenche que si vous réunissez les conditions suivantes :

-Activez la compétence "Special" pour ce personnage dans le menu des capacités passives (10 points requis).
-En combat, attendez que la jauge Unisson soit au maximum.
-Choisissez de contrôler manuellement (manuel ou semi-auto) le personnage dont vous voulez voir la technique et appuyez sur B (avec ou sans direction) pour porter un coup spécial.
-Maintenez B jusqu'à la fin du coup spécial (attention, tous les artes ne déclenchent pas forcément l'arte mystique).
-Si votre attaque a touché le monstre ennemi, l'animation d'attaque ultime se déclenchera automatiquement.
-Avec Emil, vous pouvez acquérir un finish qui permet de rallonger la séquence en maintenant à nouveau B au moment où l'on voit le portrait du héros traverser l'écran.

Note : L'Arte mystique de Marta est particulièrement efficace contre les boss protégés par des alliés !

SOLUTION COMPLÈTE

Chapitre 1 : Monde en discorde

Luin

Une fois que la scène cinématique du début prend fin, sortez de votre chambre et discutez avec tante Flora. Ensuite, sortez de la maison, montez les quelques marches qui sont près de la statue et courez à gauche jusqu'à la place de la fontaine.

A ce moment, vous êtes intercepté par deux garçons qui vous demandent si vous aimez Lloyd ou non. Refusez de jurer que vous l'aimez pour qu'une autre scène se déclenche.

Traversez le pont (au sud) puis prenez à droite, retrouvez Richter et discutez avec lui. Après la discussion, traversez le pont au nord et allez à droite de votre maison pour qu'une autre scène se déclenche. Enfin, sortez de la ville en prenant le pont de droite et allez à la Grotte du Lac Sinoa.

Grotte du Lac Sinoa

Dès que vous arrivez à la grotte du Lac Sinoa, vous êtes attaqué par un monstre. Dans ce combat, apprenez les touches d'attaque et de défense et affrontez le monstre jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Vous êtes sauvé par Marta qui vous demande de combattre à ses cotés. Attaquez de nouveau ce monstre, bloquez ses attaques et battez-le. Après la scène cinématique suivante, allez à gauche, ouvrez le coffre qui se trouve près du bateau en ruine et récupérez la Fiole vitale. Maintenant, allez à droite et revenez au village de Luin.

Luin

De retour au village de Luin, traversez le pont en bois, à gauche puis prenez vers le sud et retournez au même endroit où vous aviez discuté avec Richter. Entrez dans la maison qui est au nord, montez les escaliers et discutez avec Richter à nouveau.

Après la scène, sortez de la maison du maire et retrouvez Richter. Partez au nord, sauvegardez votre progression dans

l'auberge qui se trouve au-dessous de votre maison et partez vers la Grotte du Lac Sinoa.

Grotte du Lac Sinoa

Allez au nord jusqu'à l'entrée de la grotte et discutez avec les gardes pour qu'une scène se déclenche. Après la scène, descendez les marches, examinez la porte pour qu'elle s'ouvre et entrez.

Un combat durant lequel vous apprenez les bases des attaques se déclenche. Lisez les instructions qui s'affichent à l'écran, apprenez les attaques et la défense et battez ce monstre. Après le combat, avancez tout droit jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite. Avancez jusqu'au coffre, ouvrez-le et récupérez les 300 Galds qu'il contient. Ensuite, revenez au croisement et poursuivez au nord.

Avancez au nord, sauvegardez votre progression et approchez de la porte. Après la courte discussion, choisissez d'arrêter l'un des deux personnages pour que vous vous retrouviez à nouveau derrière une porte. Tentez à nouveau de l'ouvrir pour qu'un Centurion Tenebrae vous parle. Ce dernier vous demande de conclure un pacte pour pouvoir combattre de plus grands monstres. Acceptez et affrontez Aqua. Apprenez comment utiliser les Artes lors du combat, attaquez Aqua et battez-la.

Maintenant, allez au sud pour sauvegarder si vous le voulez puis revenez et ouvrez la porte. Avancez vers la porte suivante au nord, apprenez comment utiliser l'anneau sorcier. Avancez et continuez à droite. Revenez en arrière (au sud) et suivez le chemin qui est à droite du point de sauvegarde. Repérez une sorte de mousse sur le mur et utilisez l'anneau sorcier pour ouvrir un passage secret. Suivez ce passage, récupérez les gants dans le coffre et rebroussez chemin jusqu'à la porte qui est bloquée.

Suivez à présent le chemin qui est à droite, affrontez quelques monstres en chemin et apprenez comment les recruter. Battez-les, recrutez-les puis suivez le chemin. Battez d'autres monstres en chemin, utilisez l'anneau pour bruler la mousse sur le mur et actionnez la commande pour que le passage s'ouvre.

Allez en premier lieu à droite, utilisez l'anneau à nouveau pour ouvrir un autre passage et entrez. Ouvrez le coffre qui est au fond, récupérez la Cape et rebroussez chemin. Partez maintenant à gauche du premier passage et allez à nouveau à droite, au croisement. Suivez le chemin, récupérez une Gelée de pomme dans le coffre et revenez au croisement. Partez à gauche et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez Richter blessé.

Après la scène, partez au sud, parlez à Aqua puis revenez au nord et parlez à Richter. Ensuite, ouvrez la porte au nord, sauvegardez la partie et ouvrez une autre porte. Après la scène, affrontez Lloyd pour perdre le combat en un seul coup et regardez une autre scène. Ensuite, prenez le Masque au sol, examinez la porte au nord puis celle au sud. Examinez l'affiche à droite de la porte du nord, utilisez l'anneau pour la bruler et actionnez les commandes pour ouvrir la porte. Sortez, prenez un Bandana dans le coffre et montez les marches pour atteindre la tour du Mana.

Tour du Mana

Sauvegardez votre progression, suivez le chemin vers le sud et affrontez les ennemis que vous rencontrez.

Récupérez un Tenemil dans un coffre sur votre gauche, suivez le chemin de droite et récupérez un Ruban rouge au nord-est.

Continuez au sud, sortez vers le terrain et allez à Luin.

Luin

Entrez d'abord à l'auberge, sauvegardez votre progression et sortez. Traversez le pont et approchez de la maison du maire. Après la scène cinématique, combattez Hawk et ses deux soldats.

Battez-les puis courez en haut des marches près de la maison et allez vers la place de la fontaine.

Après la scène cinématique, fuyez vers la forêt puis demandez à Marta de revenir. Après une petite réflexion, vous décidez de lui venir en aide. Après la scène, préparez-vous à combattre Magner.

Boss : Magner
Occupez-vous d'abord de ses deux compagnons, effectuez des combos, esquivez leurs attaques et battez-les. Ensuite, occupez-vous de Magner en personne et donnez-lui une bonne leçon. Effectuez des Artes basiques, des combos et utilisez les objets si vous êtes gravement blessé.

Par la suite, revenez devant l'auberge et discutez avec les deux garçons. Allez devant la maison du maire et parlez à Alba et à Flora votre tante. Ensuite, entrez dans la maison du maire et discutez avec ce dernier. Après la discussion, retournez devant l'auberge pour que Marta et Tenebrae vous rejoignent puis prenez la sortie vers Asgard.

Chapitre 2 : Coeur Troublé

Asgard

Entrez dans la ville d'Asgard, suivez le chemin qui descend à droite et avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Après la scène avec cet inconnu, suivez le chemin qui est à droite de la maison et rejoignez la seconde partie de la ville. Remontez les escaliers jusqu'au sommet de la montagne, tentez d'ouvrir la porte de la maison puis regardez la scène qui suit. Maintenant, revenez à l'entrée d'Asgard, montez les escaliers et entrez dans la grotte.

Après la scène sentimentale, sortez de la grotte et regardez une autre scène. Ensuite, descendez, allez à la seconde partie de la ville et entrez dans la maison de Linar qui se trouve juste en haut des marches, à droite.

Après la rencontre avec l'élue, sortez de la maison et descendez les escaliers pour retrouver Marta. Ensuite, revenez vers la première partie de la ville et rencontrez le petit garçon. Approchez des quelques pas et regardez la scène. Après la scène cinématique, préparez-vous à affronter Hawk et deux autres monstres.

Boss : Hawk, Porthos et Artos
Occupez-vous d'abord des deux monstres d'Alice car ils ne disposent pas de beaucoup de points vitaux puis occupez-vous de Hawk. Utilisez les Gelées, les fioles et les Artes arcanes pour leur infliger un maximum de dégâts et les battre.

Par la suite, revenez à la seconde section de la ville et entrez dans la maison du maire qui se trouve en haut de la montagne. Parlez à l'élue, sortez et retournez à la première section de la ville. Faites le plein d'objets dans les magasins puis rejoignez la porte métallique au nord. Entrez, montez les escaliers et mettez-vous sur l'Autel. Vous affronterez ensuite, un monstre volant. Essayez de résister pendants quelques secondes jusqu'à ce que le combat prenne fin et Tenebrae propose de trouver un Dragon ailé.

Après la discussion, allez en haut des marches pour sauvegarder dans l'auberge, visitez aussi le stand des chats et effectuez des quêtes pour gagner de l'expérience. Lorsque vous êtes prêts, quittez la ville et partez à Hima.

Hima

Entrez dans l'auberge, à droite, sauvegardez et sortez. Affrontez les ennemis que vous apercevez, suivez le chemin qui se trouve à gauche de l'entrée et remontez jusqu'au sommet de la montagne. Combattez le grand monstre, utilisez les attaques Unissons, les Artes et battez-le.

Une fois le combat achevé, vous obtenez la gratitude du dragon ailé et ce dernier accepte de vous joindre. Par la suite, rebroussez chemin, sauvegardez votre progression à l'auberge si vous le voulez et repartez à Asgard.

Asgard

De retour à Asgard, Tenebrae propose à Emil de faire l'appât pour attirer l'oiseau et détruire ainsi sa barrière protectrice.

Pour cela, allez jusqu'à l'Autel et préparez-vous à un affronter le Garuda.

D'abord, évitez les boules de vent que l'oiseau lance au début du combat puis agitez rapidement la manette pour remplir la jauge. Une fois que la couche protectrice du Garuda est détruite, affrontez-le dans un combat.

Boss : Garuda
Effectuez des combos aériens et enchainez avec des Artes arcanes. Effectuez de longs combos d'attaque, utilisez les Gelées d'orange et de pomme et esquivez ses attaques.

Après le combat, revenez dans la maison d'Aisha dans la seconde section de la ville et allez aussi à l'auberge. Après la discussion revenez de nouveau à l'Autel et affrontez le Garuda une seconde fois. Après ce combat, Marta effectuera un rituel et vous serez téléporté vers les ruines souterraines.

Ruines souterraines

Descendez les escaliers, regardez la courte scène puis rappelez-vous de la séquence de sonnerie de cloches. Avancez jusqu'au croisement, allez au fond à droite puis au nord jusqu'à la petite pièce.

Examinez le dispositif qui est au milieu pour changer l'élément de l'anneau (vent), visez le mur de gauche avec l'anneau et tirez. Ensuite, reproduisez la même séquence de sonnerie avec les cloches qui sont derrière le mur et ouvrez ainsi le second passage. En partant de gauche vers la droite, visez et tirez sur la 1ère cloche, la 3ème, la 2ème et la 4ème.

Sauvegardez votre partie, descendez les escaliers et lisez les instructions. Avancez au fond à droite et affrontez le monstre devant la porte pour qu'elle s'ouvre. Entrez, suivez le second passage en haut et récupérez un charme de poison dans le coffre. Revenez en arrière, prenez le premier passage à gauche et avancez jusqu'à la seconde section identique. Récupérez le contenu du coffre dans le second passage, affrontez le monstre devant la porte et entrez.

Avancez, prenez à gauche juste avant la porte et allez au sud jusqu'au coffre. Prenez la Mue, revenez en arrière et allez à droite de la porte d'entrée. Affrontez le monstre et entrez. Avancez à gauche, affrontez un autre monstre qui bloque les escaliers et descendez.

Descendez les marches, suivez le chemin et examinez les inscriptions. Prenez la flèche, avancez tout droit et placez-la sur la statue qui dispose d'un arc. Revenez légèrement en arrière et utilisez la commande près des piliers. Réglez l'appareil sur Sud-sud-est, tirez puis suivez le chemin qui vient de se créer et récupérez une Opale dans le coffre. Revenez à la télécommande et réglez-la au nord-nord-ouest. Suivez le chemin qui se trouve à droite de l'entrée, récupérez une robe de soie dans le coffre et donnez-la à Marta. Revenez de nouveau à la télécommande, tirez en direction de l'Est-sud-est et suivez ce chemin. Parlez à l'homme pour acheter de nouveaux objets, sauvegardez et descendez les escaliers.

D'abord, suivez le chemin de droite et récupérez le contenu des deux coffres puis revenez au début. Lorsque vous marchez sur l'interrupteur au sol et que la porte s'ouvre, évitez les ondes de vent qui arrivent et avancez doucement vers cette porte. Lorsque le sol s'effondre, passez à droite et utilisez l'anneau pour détruire les murs. Suivez le passage, revenez vers le chemin principal et avancez ainsi jusqu'à la porte. Après la scène cinématique, affrontez Ventus, le monstre du vent.

Boss : Ventus
Pour le battre, éliminez d'abord les deux monstres qui l'accompagnent puis occupez-vous de lui. Faites très attention à ses attaques, fuyez-les et ripostez à votre tour. Utilisez les Gelées d'orange, les fioles et les attaques Unissons. Restez concentré et battez ce monstre.

Après le combat, vous recevez le centurion de Ventus. Rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des ruines retournez à Asgard.

Asgard

Maintenant que le vent s'est dissipé, allez dans la maison du maire, en haut de la montagne, et discutez avec lui. Ensuite, sortez et faites le plein d'objets dans les magasins. Sauvegardez à l'auberge, quittez la ville et allez à Pic d'Hakonésia.

Pic d'Hakonésia

Après la scène cinématique, descendez et sauvegardez la partie. Ensuite, entrez dans la maison, discutez avec le vieil homme et sortez. Quittez le village et allez à Palmacosta.

Palmacosta

Avancez au milieu de la cour pour qu'une scène se déclenche. Ensuite, avancez à gauche de la ville et rejoignez la zone suivante. Entrez dans la taverne et parlez à Marta. Ensuite, sortez, traversez le pont (à gauche) et achetez de nouvelles armes. Sauvegardez dans l'auberge à proximité du magasin et retournez à l'entrée de la ville pour aller voir Mme Dorr, la mairesse de la ville. Enfin, sortez pour qu'une scène se déclenche puis allez aux ruines dynastiques.

Ruines dynastiques

Avancez jusqu'au croisement et prenez d'abord à droite. Avancez jusqu'au socle, changez l'élément de l'anneau en lumière et revenez en arrière. Montez les escaliers, allez à gauche et récupérez une Cape foudroyante dans le coffre. Revenez au croisement, prenez le chemin de droite et avancez jusqu'au coffre, au bout du chemin. Récupérez une Peau de lézard, montez les escaliers qui sont à proximité du coffre et suivez le chemin jusqu'à un autre coffre. Récupérez les Gants blancs et rebroussez chemin jusqu'à l'entrée des ruines. Montez à présent le long des escaliers jusqu'à ce qu'une scène se déclenche.

Boss : Alice, Porthos et Athos
Après la scène, combattez Alice et ses monstres et battez-les. Pour les vaincre, concentrez-vous d'abord sur Alice puis occupez-vous de ces deux acolytes. Effectuez des attaques aériennes pour stopper les talismans d'Alice, utilisez les attaques Unissons et les objets. Ne la laissez pas lancer son sort de soins et battez-la en premier. Une fois qu'elle est battue, les deux autres monstres ne poseront plus de problèmes.

Après le combat et la scène cinématique, avancez à droite et utilisez l'anneau sorcier sur l'un des interrupteurs pour ouvrir la porte. Avancez puis descendez les escaliers (au sud) après une autre scène. Poussez le bloc à droite dans l'eau, remontez et prenez les escaliers qui sont juste en haut. Ignorez la première échelle et grimpez à la seconde. Repérez un interrupteur sur le pilier et activez-le grâce à l'anneau et changez ainsi le flux de l'eau. Par la suite, continuez à droite et changez l'élément de l'anneau sorcier (Feu). Revenez de quelques pas en arrière, utilisez-le pour bruler la mousse verte du bloc et poussez ce dernier dans l'eau.
Changez l'élément de l'anneau à nouveau et revenez là où vous aviez poussé le premier bloc.

Lorsque vous arrivez à la bifurcation des deux escaliers, prenez ceux de droite, traversez sur le bloc et suivez d'abord le chemin menant au nord. Allez au bout, récupérez le contenu du coffre et revenez en arrière. Poussez le troisième bloc à gauche dans l'eau, allez à droite et atteignez les deux coffres qui contiennent une Fiole vitale et 2500 Galds.

A présent, retournez vers l'interrupteur qui se trouve en haut et changez le flux d'eau vers le bleu. Regardez le bloc prendre sa place puis changez à nouveau le flux d'eau vers le vert. Allez à gauche, descendez à la petite échelle et prenez les escaliers du sud. Lors de la bifurcation, prenez les escaliers de droite et avancez tout droit jusqu'au coffre. Récupérez la Cape en cuir dans le coffre et prenez l'entrée.

Après la courte discussion, allez en premier lieu à gauche et récupérez un Chakram gothique. Donnez-le à Marta, descendez les marches qui sont à proximité puis d'autres escaliers et avancez au fond à droite. Récupérez un Bandana Solide dans le coffre, donnez-le à Emil et descendez les escaliers. Sauvegardez votre progression, descendez les dernières marches et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Manitou
Pour battre manitou, vous devez rester constamment en mouvement pour esquiver ses attaques. Lorsqu'il termine son

attaque, foncez vers lui et effectuez un long combo suivi d'une Artes.

Lorsque la jauge d'attaque Unissons est remplie, effectuez un combo. Utilisez les Gelées et les fioles en cas de besoin, esquivez les frappes de votre ennemi et battez-le.

Après le combat, vous vous retrouvez de l'autre côté de l'océan. Une scène se déclenche, regardez-la puis dirigez-vous vers Isélia.

Chapitre 3 : L'avenir s'annonce

Isélia

Après la scène cinématique, avancez droit devant et entrez dans le magasin qui est à gauche. Ensuite, continuez tout droit jusqu'à la section suivante et effectuez une sauvegarde. Partez à gauche, entrez dans la maison du maire et discutez avec lui. Enfin, quittez la ville en prenant la sortie nord et allez au temple de Martel.

Temple de Martel

Parlez avec l'animal qui bloque le chemin, montez les marches et entrez dans le temple. Discutez avec le nain, sortez et retournez à Isélia après la scène.

Isélia

Dès que vous entrez dans la ville, une scène se déclenche. Ensuite, sauvegardez votre progression de nouveau et quittez la ville pour aller à la ferme humaine d'Isélia.

Ferme Humaine d'Isélia

Dès que vous arrivez à la ferme, combattez l'oiseau qui vous attaque et battez-le. Après la scène suivante, avancez jusqu'au croisement et sautez sur les rebords de la montagne (à droite). Ouvrez les deux coffres qui sont sur les bord, prenez la Gelée mixte et les 3000 Galds, et descendez.

A présent, avancez droit devant et affrontez un monstre pour dissiper le brouillard. Entrez, et récupérez une carte d'accès sur le sol, près du pilier. Ensuite, allez à droite et descendez à l'échelle.

Après la courte scène, changez l'élément de l'Anneau du Sorcier (Foudre Bleue) puis avancez. Sauvegardez la partie, allez à gauche et utilisez l'anneau sur les deux interrupteurs de la porte. Entrez, activez le bouton de la petite porte au nord et entrez. Récupérez une Cape de l'Air dans le coffre au fond, revenez en arrière, suivez le couloir de gauche et ouvrez la seconde porte au nord. Entrez, activez la commande verte sur le mur, sortez et poursuivez à gauche.

Ignorez les escaliers, allez à gauche et récupérez la Clé d'ascenseur dans le coin. Maintenant, retournez au point de sauvegarde en faisant attention aux rayons laser et partez au nord. Avancez jusqu'à la bifurcation, prenez à droite puis au sud. Allez jusqu'à l'ascenseur, utilisez l'anneau du sorcier sur l'interrupteur et allez au sous-sol 3.

Descendez les marches, activez la commande près du marchand et mettez-vous sur l'ascenseur vert. Montez, activez la commande verte, revenez vers l'ascenseur vert et activez-le à nouveau.

Activez la commande bleue claire, montez les escaliers et utilisez l'ascenseur pour vous déplacer à droite. Activez les deux commandes suivantes et approchez-vous de la violette. Ignorez-la pour l'instant, activez la vanne qui se trouve devant la commande violette et revenez à l'entrée de la salle.

Allez dans le coin sud-est, descendez à l'échelle et poussez le bloc dans l'eau. Ensuite, activez le bouton vert pour drainer l'eau et refaites tout le chemin jusqu'à la commande violette. Descendez via l'ascenseur violet, ignorez l'échelle pour l'instant et avancez sur le conduit dans le coin sud-est. Poussez un second bloc, revenez en arrière et prenez

l'échelle. Suivez le chemin de gauche, prenez l'ascenseur et activez la valve pour drainer l'eau. Descendez via l'autre échelle, récupérez des Gantelets à écailles dans le coffre et remontez. Activez la vanne de nouveau pour remonter le niveau de l'eau. Prenez l'ascenseur gris de nouveau et remontez via l'autre échelle. Activez la commande grise qui se trouve à droite de l'ascenseur violet et utilisez l'ascenseur à nouveau pour remonter.

Maintenant, éliminez d'abord le monstre et allez à gauche. Ignorez les escaliers, activez le bouton jaune, éliminez un autre monstre à gauche puis récupérez les Pétales de fleurs dans le coffre.

Ensuite, montez les escaliers que vous aviez ignorés plus tôt et prenez l'ascenseur bleu foncé. Activez la commande bleue foncée, Ignorez la bleue claire et prenez d'abord l'ascenseur bleu clair. Déplacez-vous à gauche jusqu'au coffre, récupérez une Tête de Noishe et revenez prendre l'ascenseur Bleue foncé. Activez ensuite la commande jaune, utilisez l'ascenseur et déplacez-vous à droite. Laissez la commande violette intacte en premier lieu, descendez et activez le bouton jaune du panneau de contrôle. Remontez, changez la direction de la commande violette et allez à droite. Changez de nouveau la direction de la commande vers la droite et descendez. Récupérez une Peau de lézard dans le coffre de gauche, activez la commande qui est à droite et prenez l'ascenseur violet pour remonter tout en haut.

Prenez l'entrée, utilisez l'anneau sur les monstres pour les attirer et détruire ainsi les rayons laser.
Allez au nord-est, ouvrez la porte et entrez. Récupérer une Camomille dans le coffre, récupérez la Carte d'accès 3 en haut de la rampe et sortez. Examinez les lieux, récupérez des Gants Blancs dans le coffre et allez au nord-ouest. Entrez par la porte, prenez une Robe en argent dans le coffre et activez le petit bouton vert au nord du coffre. Affrontez la méchante larve, récupérez le Carte d'accès 2 et sortez. Allez à gauche en attirant les monstres et entrez par la porte. Sauvegardez votre progression, approchez de Paul pour déclencher une scène et préparez-vous à un combat.

Boss : Gerichtslinde, Hirsula, Hirsula
Pour gagner ce combat, vous devez d'abord éliminer les deux Hirsulas. Par la suite, regroupez vos forces et combattez l'arbre. Utilisez les Artes de feu, les attaques Unissons et les potions en cas de besoin.

Après la scène, rebroussez chemin jusqu'à l'ascenseur bleu clair et montez. Franchissez la porte, prenez le grand ascenseur et remontez au sous-sol1. Courez directement vers le haut, utilisez la Carte d'accès pour ouvrir la porte au nord et activez le bouton à l'intérieur.

Sortez, allez à l'extrême gauche et ouvrez une autre porte. Ouvrez le coffre au fond, récupérez un Chakram en argent et sortez. Suivez le chemin du sud et retournez à l'ancien point de sauvegarde. Partez à l'extrême gauche, entrez par la porte et descendez les escaliers. Explorez la zone pour récupérer un Ruban blanc et une Plate en argent. Enfin, rebroussez chemin pour quitter la ferme et retournez à Isélia.

Isélia

Après la cinématique, entrez à l'école puis dans la classe de droite. Après une autre scène, descendez via le chemin à gauche et allez voir Marta près du bassin. Retournez à l'école, reparlez avec Raine puis sortez. Allez à l'extrême droite et discutez avec l'homme qui se tient devant la maison de Colette. Enfin, sauvegardez votre progression et partez aux ruines de Triet.

Ruines de Triet

Après la scène cinématique, avancez à gauche, passez derrière les décombres et examinez la porte pour entrer. Après la scène, rebroussez chemin et partez à Triet.

Triet

Allez à gauche et faites le plein d'objets dans les magasins. Ensuite, revenez à l'entrée de la ville et suivez le chemin de droite. Dirigez-vous vers le lac, descendez et commencez la pêche. Lorsque l'icône du poisson arrive près de la jauge verte, tirez rapidement la manette pour attraper le monstre.

Ensuite, affrontez-le pour pourvoir conclure un pacte avec lui et revenez sur vos pas. Sauvegardez à l'auberge située à

droite de l'entrée de la ville, quittez cet endroit et retournez aux ruines de Triet.

Ruines de Triet

Retournez vers le monstre qui bloque le chemin et parlez à Tenebrae après la scène cinématique. Une fois que vous êtes passé, suivez le chemin du nord et récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière et sortez de cet endroit. Allez au sud, récupérez une Cape d'eau dans le coffre et rebroussez chemin. Suivez celui du nord, entrez par la porte qui est au fond et allez à gauche. Poussez le bloc de pierre, allumez l'interrupteur et revenez en arrière. Allez là où vous aviez pris la Cape d'eau, franchissez l'entrée et allumez un second interrupteur, en haut des marches.

Retournez à l'entrée nord, montez les escaliers et poussez un autre bloc. Allumez l'interrupteur qui se trouve un peu plus bas, quittez cet endroit et prenez l'entrée du milieu. Traversez sur les blocs, montez les marches et récupérez un Ruban noir et des demi-Gantelets dans les coffres. Ensuite, redescendez les marches et approchez-vous du Téléporteur.

Après la discussion, utilisez le téléporteur, avancez tout droit et examinez la statue pour entrer. Montez les escaliers, récupérez un Bloc de pierre dans le coffre et descendez. Sauvegardez votre progression, descendez les marches et regardez la scène qui suit.

Boss : bartek
Dans ce combat, utilisez les Artes d'eau ou de glace. Placez aussi un monstre de glace dans votre équipe pour que les attaques Unissons soient dévastatrices. Les Artes de feu n'infligent pas trop de dégâts. Achevez d'abord les trois oiseaux puis occupez-vous de l'arbre. Utilisez les objets et les Fioles vitales en cas de besoin et battez ce monstre.

Après le combat, récupérez le Masque de Lloyd au sol et quittez les ruines avant d'aller à Izoold.

Izoold

En cours de route, vous vous arrêtez et vous décidez de vous reposer. Après la rencontre avec Richter, vous êtes d'abord attaqué par un petit monstre. Abattez-le rapidement puis préparez-vous à combattre une plus grande créature. Par la suite, la scène s'achève et vous vous retrouvez à Izoold.

Chapitre 4 : Lumières et Ténèbres

Izoold

Après la scène cinématique, entrez dans l'auberge et sauvegardez votre partie. Ensuite, allez à droite et traversez le pont. Achetez de nouveaux équipements auprès du marchand et allez au port pour déclencher une autre cinématique. Par la suite, allez à gauche et discutez avec le pêcheur qui est devant le grand bateau.

Après la discussion, allez devant la prison qui se trouve à gauche du marchand et discutez avec le garde. Entrez, approchez-vous de la cellule de détention et parlez avec Régal. Après la discussion, sortez et revenez dans la première section de la ville. Entrez dans la première maison à droite et approchez-vous de l'homme endormi. Enfin, quittez cette ville et allez aux Grottes de Camberto.

Grottes de Camberto

D'abord, allez à gauche, traversez le pont et récupérez une Epée de Chasse dans le coffre à gauche. Ensuite, revenez à l'entrée des grottes et prenez le chemin du milieu. Approchez du grand champignon, utilisez l'anneau pour le bruler et combattez le petit champignon qui en ressort. Allez d'abord à droite, brulez les champignons au sol et récupérez les ingrédients. Ensuite, prenez le chemin de gauche, changez l'élément de l'anneau (eau) et entrez dans la grotte.

Avancez pour déclencher une scène puis passez sous le pont qui est à droite. Utilisez l'anneau sur la fleur orange qui est dans l'eau, remontez la pente pour passer sur le pont et utilisez l'anneau sur la rose. Utilisez cette rose pour traverser, suivez le chemin et activez une seconde fleur orange. Revenez sur le pont, arrosez une autre rose et utilisez-la ainsi pour traverser.

Suivez le chemin, descendez une pente et repérez deux plantes de fleurs près du rebord. Arrosez celle de droite, suivez ce chemin jusqu'au bout et récupérez un Chakram démoniaque dans le coffre. Revenez et arrosez la seconde plante à gauche puis poursuivez votre chemin.

Descendez la pente, arrosez la plante à droite pour vous approcher la plateforme et traversez. Arrosez une autre plante au sud du grand rectangle au milieu puis traversez. Ignorez la plante qui est à droite dans le grand rectangle, arrosez celle qui se trouve dans le petit carré en haut et traversez. Enfin, arrosez la dernière plante qui se trouve près de l'entrée d'une grotte et rejoignez la terre ferme. Après la courte scène, prenez la Robe mystique dans le coffre et empruntez le passage de droite.

Suivez le chemin de droite jusqu'à ce que vous aperceviez deux pentes superposées. Descendez d'abord celle qui mène vers le bas, récupérez des Gantelets de combat dans le coffre puis revenez et prenez la pente qui mène vers le haut. Allez à droite jusqu'à la sortie de la grotte, changez l'élément de l'anneau en lumière et étalez le pont en marchant sur le bouton au sol.

Par la suite, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée de la grotte et prenez le passage qui est à gauche. Sauvegardez votre partie, regardez la scène puis allez au nord-est pour trouver le romarin. Utilisez l'anneau pour agrandir le Romarin et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Amanite
Pour battre Amanite, occupez-vous d'abord des champignons qui l'accompagnent puis concentrez-vous sur lui. Les petits champignons sont capables de vous empoisonner et de sceller vos Artes. Pour cela, il est indispensable de les achever en premier lieu. Ensuite, le combat contre Amanite ne posera pas de problèmes et sera rapidement achevé.

Après le combat, quittez les grottes via le pont que vous avez étalé plus tôt et retournez à Izoold.

Izoold

Retournez à la maison de l'homme endormi et donnez-lui le Romarin. Ensuite, allez dans la prison pour libérer Régal et ressortez pour discuter avec le garde Berg. Allez près de l'auberge, parlez à Régal puis revenez au quai.

Après la discussion, parlez avec tous les villageois jusqu'à ce qu'une cinématique se déclenche. Ensuite, allez dans la maison de Berg, parlez-lui puis allez à Triet.

Triet

Allez vers le lac gelé, pêchez une méduse et retournez à Izoold.

Izoold

Allez chez Berg pour lui donner les méduses, allez sauvegarder votre progression à l'auberge puis rejoignez le port. Après la scène, Nazdrovie apparait et le combat commence.

Boss : Nazdrovie
Le combat contre cette grenouille est assez difficile car ce monstre est capable d'augmenter ses points vitaux lors du combat. Effectuez d'abord des combos d'attaque, utilisez les Artes et remplissez la jauge d'attaque Unissons. Lorsque la barre de santé de Nazdrovie se vide de moitié, ce dernier commencera à se régénérer.
Pour cela, effectuez un combo suivi d'une Artes puis enchainez avec une attaque Unissons dévastatrice. Essayez ainsi de lui infliger un maximum de dégâts et de le tuer avant qu'il n'augmente ses points vitaux.

Après le combat, parlez au marin qui est près du bateau et embarquez pour Flanoir.

Flanoir

Après la cinématique, prenez les marches à droite et suivez le chemin jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, continuez à gauche, remontez les escaliers et entrez dans l'église.

Après la cinématique, vous quittez l'église et rejoignez votre équipe. Faites le tour des magasins, achetez de nouveaux équipements puis allez sauvegarder à l'auberge. Sortez de la ville pour recevoir une Araignée d'eau de la part d'un villageois puis allez au Temple de la glace.

Temple de la Glace

Suivez directement le chemin, retrouvez Raine et Génis et regardez la scène. Ensuite, retournez rapidement à Flanoir.

Flanoir

Montez les escaliers et allez au magasin d'accessoires pour demander des informations. Rebroussez chemin, profitez-en pour sauvegarder à l'auberge et retournez au Temple de la glace.

Temple de la Glace

Avancez directement vers l'endroit où vous aviez trouvé Raine auparavant et regardez la scène. Ensuite, marchez sur le tronc d'arbre dans l'eau, sautez d'un rocher à l'autre pour remonter la cascade et entrez dans la grotte. Suivez le chemin de droite jusqu'à la bifurcation et prenez d'abord à gauche. Descendez la pente, suivez le chemin et changez l'élément de l'anneau en glace. Ensuite, revenez à la bifurcation et allez à droite.

Traversez le pont de glace, passez par le chemin étroit et approchez-vous de la goutte d'eau. Utilisez l'anneau sur cette goutte pour créer un bloc de glace et poussez-le le dans le passage étroit. Traversez pour récupérer une Cape de feu dans le coffre puis revenez et descendez la pente, en bas à droite. Utilisez l'anneau une seconde fois sur la goute et poussez le bloc à gauche. Suivez ce chemin jusqu'à la source d'eau et tentez de la geler avec l'anneau.

Après la discussion, vous pourrez marcher sur l'eau. Allez à gauche pour récupérer une Robe mystique dans le coffre puis allez au nord pour entrer dans la cave. Avancez, entrez dans la cave suivante, sauvegardez la partie et franchissez la porte. Récupérez les Gantelets légers dans le coffre et avancez pout combattre un autre boss.

Boss : Mirka
Utilisez les Artes de Feu et également un monstre de feu pour que les attaques Unissons infligent un maximum de dégâts. Placez également Régal dans votre équipe, effectuez des combos, concentrez-vous sur l'un des deux Mirkas puis occupez-vous de l'autre par la suite.

Après le combat, sortez de la cave pour déclencher une scène puis combattez les quelques membres du Vanguard qui vous attaquent. Ensuite, sauvegardez la partie et suivez le chemin de droite jusqu'à ce qu'une scène se déclenche. Ensuite, combattez le monstre qu'Aqua vous envoie et regardez une autre scène.

Après la cinématique, récupérez des Plates légères dans le coffre et tournez la statue vers la gauche. Montez les marches, avancez jusqu'à ce qu'une scène se déclenche puis tournez la statue vers le bas. Poursuivez à gauche jusqu'à la statue suivante, tournez-la vers la droite et récupérez les 3000 Galds dans le coffre.

A présent, entrez par la porte qui vient de s'ouvrir, prenez la gelée mixte dans le coffre et sauvegardez votre progression. Allez à droite pour regarder une autre scène cinématique puis rebroussez chemin. Allez à gauche en sortant de la cave, suivez le chemin et récupérez un Chakram en or dans le coffre. Enfin, revenez sur vos pas, quittez le temple et retournez à Flanoir.

Flanoir

Retournez au magasin pour trouver des informations sur le vrai propriétaire. Discutez avec le vieillard près de la cheminée, allez sauvegarder votre progression à l'auberge et partez à Meltokio.

Chapitre 5 : La vérité masquée

Meltokio

Allez à gauche de l'entrée, approchez du magasin et discutez avec le proprio. Ensuite, revenez en arrière, montez les escaliers en face de l'entrée et allez tout droit vers le château. Après la courte scène, vous affronterez les deux monstres d'Alice.

Boss : Aramis et Hélion
Commencez d'abord par combattre Hélion, le monstre volant. Utilisez les combos et les attaques Unissons pour l'achever rapidement. Esquivez ses attaques, soyez agressif et battez-le. Ensuite, concentrez-vous sur Aramis et enchainez avec de longs combos et des Artes d'eau pour le battre.

Après le combat et la scène cinématique, allez au magasin (à gauche) pour acheter de nouveaux équipements. Sauvegardez à l'auberge, quittez la ville et allez au temple de l'obscurité.

Temple de l'Obscurité

D'abord, allez vers la droite et récupérez une Gelée mixte dans le coffre. Ensuite, revenez au pont et traversez-le. Récupérez 3000 Galds dans un coffre à gauche, prenez un Chouchou de Lamia à droite puis suivez le chemin du milieu.

A présent, vous devez utiliser l'anneau du sorcier et allumer les flambeaux triangulaires. Commencez d'abord par le flambeau de droite, poursuivez à droite et récupérez une Gelée de citron dans le coffre. Ensuite, revenez en arrière et allez à gauche. Allumez un second flambeau, suivez le chemin qui vire vers le sud et récupérez un Fragment imitation dans le coffre. Ensuite, saisissez le bloc avec les points verts et poussez-le. Remontez légèrement et prenez les escaliers qui sont en haut à droite.

Après la cinématique, allez d'abord à droite, allumez la troisième lampe et récupérez le contenu d'un coffre caché dans le coin. Allez vers le sud-est, allumez le cristal dans le coin et revenez en arrière. Ensuite, allez à gauche, allumez la lampe auprès du marchand et continuez vers le bas. Allumez deux cristaux dans le coin, traversez la poutre (à droite) et allumez la lampe qui se trouve sous vos pieds. Ensuite, poursuivez à droite et récupérez une Fiole vitale dans le coffre. Une fois que les huit lampes sont allumées, rebroussez chemin jusqu'à l'entrée du donjon.

Allez à droite de l'entrée, prenez le passage qui vient de s'ouvrir et descendez les escaliers. Allez d'abord récupérer une Pierre de qualité dans le coin gauche puis revenez et franchissez l'entrée.

Montez les escaliers, visez les deux cristaux au sud et allumez-les. Ensuite, revenez en arrière et passez par le trou qui se trouve au milieu des escaliers. Changez l'élément de l'anneau en Ténèbres, revenez là ou vous aviez allumé les deux derniers cristaux et poursuivez en haut des marches. Utilisez l'anneau pour neutraliser les spectres, avancez et descendez la rampe qui est au fond.

Descendez les marches, suivez le chemin et allez à gauche, au croisement. Récupérez un Tenemart dans le coffre puis suivez le chemin qui mène à droite jusqu'au carrefour. D'abord, suivez le chemin du sud, récupérez un Charme de faiblesse dans le coffre et revenez au carrefour. Suivez le chemin qui mène à l'Est, récupérez 2500 Galds et revenez au carrefour. Prenez maintenant le chemin du nord et avancez jusqu'à un autre croisement. Poursuivez en premier lieu à gauche, récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre, sauvegardez puis suivez l'autre chemin du croisement.

Après la courte scène, examinez le socle afin d'entendre un bruit lointain et faites machine arrière jusqu'au marchand. Faites le plein d'objet puis prenez le passage qui vient de se créer. Descendez les escaliers, sauvegardez la partie en chemin et continuez jusqu'au fond. Après la scène, vous affrontez Richter dans un combat que vous ne pouvez pas

gagner. Par conséquent, conservez vos objets, perdez le combat et regardez la scène qui suit.

Après la scène, vous vous réveillez près du socle. Remontez les quelques marches pour retrouver Marta et discuter avec elle. Par la suite, vous retrouvez Sheena et Tenebrae. Maintenant que tous vos camarades vous ont rejoint, remontez les escaliers et sortez du temple. Après avoir retrouvé Regal aussi, sortez et retournez à Meltokio.

Meltokio

De retour à Meltokio, montez en haut de la ville et allez à droite vers la maison de Zélos.

Après la discussion avec Sébastien, sortez et allez à l'entrée de la ville. Retournez dans la maison de Zélos et parlez à Sebastian. Ensuite, allez au château au nord de la ville, parlez aux gardes et entrez. Après la discussion avec le roi, allez à la forteresse du Cap.

Forteresse du Cap

Entrez, montez les escaliers à gauche et récupérez un Bois odorant dans le coffre. Ensuite, descendez les marches et la pente qui se trouve entre les escaliers.

Avancez, descendez les escaliers et regardez la scène. Ensuite, allez au nord-ouest de la pièce, récupérez un Animus dans un coffre et partez à droite. Montez les escaliers et avancez jusqu'à la bifurcation. Allez récupérer un Bandana léger dans le coffre au Nord, allez à gauche pour récupérer une Robe sacrée puis allez au sud pour avancer dans la forteresse.

Suivez le chemin et avancez jusqu'à ce que vous aperceviez trois escaliers (deux au sud et un au nord-est). Montez ceux qui se trouvent au nord-est, récupérez un Charme de pierre dans un coffre à droite puis allez à gauche. Ignorez d'abord l'interrupteur jaune, poursuivez à gauche et remontez d'autres marches au fond. Avancez jusqu'à la porte en bois et entrez. Récupérez un Chakram noir dans le coffre, donnez-le à Marta, faites le plein d'objets auprès du marchand et revenez sur vos pas. Marchez maintenant sur l'interrupteur jaune que vous aviez ignoré plus tôt, descendez et marchez sur celui de couleur bleue, au sud. Remontez près de l'interrupteur jaune, marchez sur le vert (à côté) et descendez prendre le chemin de droite.

Ignorez la première porte en bois et entrez dans la seconde. Eliminez le monstre, récupérez des Gants de sorcière pour Marta et sortez. Poursuivez à droite, prenez l'entrée et accédez à la section suivante de la forteresse.

Dans cette section, changez d'abord l'élément de l'Anneau en Eau et consultez les informations près de la statue, à gauche de la porte centrale. En effet, vous devez éteindre les flammes des statues dans le couloir dans un ordre bien précis. Ces informations donnent des indices sur l'ordre des statues que vous devez éteindre. Par conséquent, éteignez les flammes dans cet ordre : En bas à gauche, au milieu à gauche, au milieu à droite, en haut à droite, en bas à droite et en haut à gauche. Ensuite, examinez deux fois la statue rouge à gauche de la porte centrale. Récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre puis battez l'Incendieur pour dégager le passage et revenir près des statues.

Ensuite, éteignez de nouveaux les flammes dans le même ordre et examinez la statue bleue à droite pour descendre du côté droit. Allez à droite, entrez par la porte et suivez le long chemin jusqu'au coffre. Récupérez une Pierre philosophale, rebroussez chemin et battez le Penseur puis remontez dans le couloir des statues. Eteignez à présent les flammes dans cet ordre : Au milieu à droite, en bas à gauche, en haut à gauche, en bas à droite, en haut à droite et au milieu à gauche. Examinez la statue Rouge à gauche pour que la porte centrale s'ouvre, sauvegardez et entrez.

Descendez les escaliers et regardez une scène de combat durant laquelle vous devez repérer le faux Lloyd. Choisissez le second Lloyd (celui qui agit en cinglé) puis préparez-vous à combattre Decus après la scène.

Boss : Decus
Le combat contre Decus est assez difficile. Vous devez à tout prix éviter le maximum de ses attaques. Effectuez des combos pour remplir la jauge d'attaque Unissons, équipez-vous de " Spécial " dans le menu Capacité et utilisez les

Artes mystiques pour lui infliger d'importants dégâts. Refaites la même opération, évitez ses attaques, effectuez des combos pour que la jauge se remplisse et réalisez des attaques Unissons également.

Après le combat, vous affrontez Richter encore une fois et vous perdez à nouveau contre lui. Donc, ne gaspillez pas vos potions et regardez une autre scène après le combat.

Maintenant, avancez à droite et ouvrez la porte. Après une nouvelle cinématique, allez à droite de la salle, récupérez un Charme viral dans le coffre en haut, une Corne courbe dans le coffre du bas puis sortez de la forteresse. Lorsque Lloyd quitte le groupe, allez à Meltokio.

Meltokio

De retour à Meltokio, allez à la maison de Zélos puis retournez à l'entrée de la ville. Après la scène cinématique, allez au temple de la terre.

Temple de la Terre

En allant au Temple de la terre, regardez la scène cinématique qui suit pour vous retrouver par la suite à Meltokio.

Meltokio

Après le réveil d'Emil, sauvegardez votre progression et partez au temple de la foudre. Vous pouvez également partir au village des Minouz pour acheter quelques équipements et effectuer quelques quêtes. Une fois que vous êtes prêt, partez au temple de la foudre.

Chapitre 6 : Sombre Prémonition

Temple de la Foudre

En arrivant au temple de la foudre, une scène cinématique se déclenche et vous rencontrez le directeur de l'institut qui vous donne rendez-vous à Sybak.

Sybak

Faites le plein d'objets au nord-ouest, partez à gauche de la ville et entrez à l'Académie de recherche. Prenez la porte qui est à gauche, avancez au fond du couloir, tournez à gauche et descendez les marches.

Entrez par la porte métallique, en bas des marches, regardez la scène et sortez du bâtiment. Allez à l'auberge, sortez et allez à gauche pour retrouver vos amis. Ensuite, entrez à nouveau dans l'Académie de recherche, montez à l'étage et parlez à Schneider. Maintenant que vous avez le laissez-passer, allez sauvegarder à l'auberge et partez au Temple de la foudre.

Temple de la Foudre

Avancez tout droit vers le coffre, récupérez rapidement 3000 Galds et revenez en arrière. Faites attention aux éclairs qui tombent, restez constamment en mouvement et évitez les ronds de couleur orange qui apparaissent au sol, il s'agit des points d'impact de la foudre.

Il est important de savoir que si vous êtes touché 15 fois par l'éclair, vous ne pourrez par récupérer le Centurion de Tonitorus. Mais, vous récupérerez le Masque de Lloyd à la place. Donc, c'est à vous de choisir. En ce qui concerne cette solution, nous avons opté pour le Centurion.

Allez maintenant à gauche pour trouver un papier sur le sol puis suivez le chemin qui mène au sud. Récupérez une Pierre de qualité dans le coffre, revenez au croisement, poursuivez à gauche et allez encore au sud. Récupérez une

Cape terrestre dans le coffre, revenez légèrement à droite, suivez le chemin du nord et changez l'élément de l'Anneau en Foudre bleue.

Ensuite, repérez les deux escaliers qui sont à proximité et prenez d'abord ceux qui sont à droite. Prenez les Gants mirage dans le coffre puis empruntez les autres escaliers.

Allez sauvegarder, récupérez un Charme de choc dans le coffre à gauche puis montez les escaliers à gauche de la salle. Utilisez l'anneau sur les trois lumières tournantes au milieu, près du point de sauvegarde, puis sur l'éclair bloquant le passage.

Entrez, allez à gauche et récupérez un Ruban à rayures dans le coffre se trouvant derrière les escaliers. Montez ceux de gauche, prenez la porte et rejoignez une zone sombre. Faites attention aux bords car vous risquez de tomber dans le vide. Si vous tombez, vous revenez près du point de sauvegarde. Suivez le chemin de gauche, montez et passez la porte suivante.

Après avoir retrouvé Lloyd, des membres du Vanguard vous bloquent le passage et vous devez les battre. Battez-les, montez les escaliers, allez à droite et descendez d'autres marches. Allez voir le marchand, faites le plein d'objets et prenez la porte à droite.

Marchez prudemment dans le second passage obscur et avancez jusqu'à la porte. Suivez le chemin jusqu'qu'au dispositif et examinez-le pour l'activer. Revenez en arrière et laissez-vous tomber dans le vide pour revenir près du point de sauvegarde.

Passez la porte qui se trouve près du point de sauvegarde, prenez l'escalier de gauche puis descendez par celui de droite pour atteindre l'eau. Montez les marches à droite, changez l'élément de l'Anneau en Foudre jaune et retournez dans la salle de sauvegarde.

Montez à l'étage, utilisez l'anneau sur les éclairs en rotation puis utilisez-le sur celui qui bloque le passage de gauche. Passez la porte qui est à gauche, avancez dans un autre passage sombre et récupérez un Trio malicieux dans le coffre.

A présent, retournez là où vous aviez vu le marchand et ôtez l'éclair jaune. Ignorez le passage pour l'instant, allez changer l'élément de l'anneau en Feu et prenez ce passage. D'abord, descendez à l'échelle et prenez le Topaze dans le coffre de gauche. Puis, allez à droite et utilisez l'anneau sur la corde de droite.

Maintenant, rebroussez chemin et jetez-vous dans le vide. Prenez le passage en face du point de sauvegarde, changez à nouveau l'élément de l'anneau en Foudre jaune et revenez à l'endroit où se trouve le marchand. Prenez la porte de droite, suivez le chemin sombre et allez désactiver le dispositif. Ensuite, laissez-vous tomber dans le vide, passez la porte près du point de sauvegarde et allez à droite pour activer un autre appareil du temple.

Maintenant, retournez là se trouve le marchand et repérez la machine d'électricité sous la passerelle. En effet, vous devez faire traverser l'électricité sur les poteaux pour obtenir différents objets.
Pour ce faire, vous devez détruire les blocs jaunes pour changer le chemin du courant électrique. D'abord, allumez la machine sans détruire aucun bloc et allumez le courant du 1er poteau. Obtenez ainsi un coffre contenant un Basile rouge puis revenez à la machine. Réinitialisez les blocs grâce à la machine, détruisez le premier bloc qui se trouve en bas à droite et allumez ainsi le 3ème poteau.

Réinitialisez les blocs, détruisez celui qui se trouve en haut à gauche et allumez ainsi le courant du 2ème poteau. Obtenez un coffre contenant un Charme viral puis retournez à la machine. Réinitialisez les blocs à nouveau, détruisez ceux qui sont superposés à l'extrême droite et allumez ainsi le courant du 5ème poteau. Enfin, récupérez un autre Basil rouge dans le coffre et ignorez le 4ème poteau car il contient un monstre.

A présent, descendez le long du pont brisé et prenez le passage au sud. Changez l'élément de l'anneau en Foudre Rouge et revenez en arrière. Faites le plein d'objets chez le marchand, allez à droite et laissez-vous tomber dans le vide.

Sauvegardez votre progression, montez à l'étage et utilisez l'anneau pour neutraliser l'éclair rouge. Examinez le portail qui se trouve devant l'Autel, entrez et avancez pour qu'une scène se déclenche.

Par la suite, montez les marches et récupérez une Epée noire à droite. Donnez-la à Emil, continuez à monter et sauvegardez votre progression. Ensuite, poursuivez vers le Centurion et préparez-vous à affronter un boss.

Boss : Tonitrus
Le combat contre Tonitorus est assez facile. Commencez d'abord par achever les chauves-souris qui l'accompagnent. Effectuez de longs combos aériens, réalisez des attaques Unissons et achevez-les. Ensuite, occupez-vous du monstre en question et effectuez des attaques aériennes à nouveau. Remplissez la jauge Unissons et effectuez des Artes mystiques pour lui infliger un max de dégâts. Répétez ces attaques jusqu'à ce qu'il soit battu.

Après le combat, faites machine arrière jusqu'à l'entrée du temple et retournez à Sybak.

Sybak

Retournez à l'Académie de recherche, montez à l'étage et parlez à Schneider. Ensuite, quittez la ville et allez à Meltokio.

Meltokio

Prenez à droite de l'entrée et allez au laboratoire de recherches. Descendez les escaliers, examinez les documents sur le bureau pour déclencher une scène puis remontez pour déclencher une autre scène. Sortez pour déclencher une troisième scène, sauvegardez votre progression et partez au Temple de la terre.

Temple de la Terre

D'abord, partez au sud, prenez une Cape de l'air dans le coffre et revenez sur vos pas. Allez au nord jusqu'à la bifurcation, poursuivez vers le nord et atteignez une autre section du temple.

Dans cette zone, vous allez trouver plusieurs coffres. Traversez le pont, remontez la pente, récupérez 2000 Galds dans le coffre et redescendez. Repérez les trois planches fragiles sur la gauche, sautez sur la première planche pour vous retrouver en bas et récupérez le contenu des coffres. Lorsque vous arrivez en bas, abattez le monstre, allez à droite pour trouver un autre coffre puis prenez le passage de gauche pour revenir au point de départ. Retournez au même endroit et sautez maintenant sur la seconde planche. Refaites la même chose sur la troisième planche, changez l'élément de l'anneau en Terre et récupérez en tout une Gelée mixte, une Aile de Wyevrn, un Sang d'ogre, une Gelée de citron, un Fluide d'insecte, un Ruby, un Os de poulet et des Gantelets Royaux.

A présent, revenez à l'entrée du temple et suivez le second chemin de la bifurcation. Traversez le pont, récupérez les Gants mirage dans le coffre et retournez sur le pont. Utilisez l'anneau du sorcier et tombez avec le pont vers le bas.

Remontez la pente vers le sud, récupérez un Soda dans le coffre puis redescendez au Nord et retrouvez Rilena. Après la discussion, sauvegardez, récupérez une Gelée d'ananas dans le coffre et prenez le téléporteur du milieu. Approchez de l'Autel pour découvrir que le Centurion n'est plus là. Marchez sur la marque jaune pour commencer un mini-jeu.

En effet, votre objectif est de rester sur les carreaux de la dalle pour ne pas tomber et ce le plus longtemps possible. Laissez-vous tomber une fois pour récupérer une Gelée mixte et 3000 Galds dans deux coffres puis réussissez le mini-jeu. Retournez pour sauvegarder puis prenez la porte qui vient de s'ouvrir à droite.

Montez les deux pentes à droite et à gauche, récupérez un Spécifique et une Sarriette bleue dans les coffres puis approchez-vous des larves pour déclencher un combat.

Boss : Vercherons
Le combat contre ces quatre chenilles est assez difficile. La clé de la victoire est dans les Artes mystiques. En effet, vous devez rapidement augmenter la jauge Unissons et effectuer des attaques d'Artes mystiques le plus tôt possible.

Effectuez également des Artes arcanes pour briser la garde des chenilles puis enchainez avec une attaque Unissons ou une Arte Mystique. Ordonnez à Marta de guérir constamment les personnages, utilisez les objets en cas de besoin et battez ainsi les quatre vermines.

Après le combat, acceptez la demande des chenilles pour qu'elles vous transportent vers la mine. D'abord, entrez par la porte de droite, récupérez un Bandana léger dans le coffre et sortez. Sauvegardez votre progression, partez à gauche et prenez la porte qui est au nord. Récupérez une Fiole vitale à l'intérieur, ressortez et poursuivez toujours à gauche.

Sautez par-dessus le vide, allez vers l'appareil sur votre droite et descendez à l'échelle. Récupérez un Fragment élemental dans le coffre puis grimpez à l'échelle de droite. Récupérez 2000 Galds dans le coffre et entrez par la porte.

Avancez à droite jusqu'à la bifurcation et repérez un troisième passage à droite via les planches. Prenez d'abord ce passage, récupérez une Gelée de citron au fond et revenez au croisement. Partez toujours à droite, descendez les escaliers et changez l'élément de l'Anneau en Explosion.

Traversez le pont supérieur, explosez le rocher et ramassez une Belle pierre, une Améthyste et un saphir dans les trois coffres. Ensuite, rebroussez chemin jusqu'à la salle des deux échelles. Explosez un rocher en bas à droite et un autre en haut à droite et récupérez respectivement un Anima et une Robe mirage. Ensuite, grimpez l'échelle de droite et rejoignez la pièce suivante.

Prenez le chemin qui se trouve à gauche du croisement, détruisez la roche et descendez pour récupérer une Epée bâtarde et un Animus. Remontez, poursuivez à gauche et descendez pour récupérer un Grenat. Enfin, ignorez la roche qui est à droite et prenez la sortie Nord. Après la discussion avec les autres personnages, allez à Altamira.

Altamira

L'hôtel est juste à droite de l'entrée, allez donc sauvegarder et effectuez des achats à l'étage. Ensuite, allez à gauche, prenez le chemin de fer Elémental et partez au siège de la société Lazerno.
Prenez l'ascenseur au nord et allez au bureau du président. Après la discussion, descendez via l'ascenseur et reprenez le train. Après la courte scène, allez à l'hôtel et retrouvez Alice.

Une fois que la discussion est achevée, prenez l'ascenseur et allez dans la suite. Après la scène, descendez à la réception pour discuter avec Régal et Shenna puis retournez dans la suite de l'hôtel pour vous reposer. Une fois réveillé, allez près de l'ascenseur pour une courte scène puis descendez, sauvegardez et sortez.

Allez prendre le chemin de fer élémental et partez au casino. Montez sur l'élévateur et entrez dans le casino pour retrouver Alice qui vous met en prison. Vous retrouverez Marta avant que Régal ne désactive le courant électrique. Sortez de la cellule et préparez-vous à combattre Hawk.

Boss : Hawk
Le combat contre Hawk est assez dur. Essayez d'esquiver ses attaques, effectuez des attaques d'Artes arcanes et enchainez avec des Artes mystiques qui infligent un maximum de dégâts. Commencez d'abord par combattre les deux soldats qui l'accompagnent puis concentrez-vous sur lui.

Après le combat, une autre scène se déclenche et vous affrontez Brute (le père de Marta) dans un combat que vous ne pouvez gagner. Résistez le plus longtemps possible pour qu'une scène se déclenche.

Ensuite, sortez du casino et retournez près de l'hôtel, à l'entrée de la ville. Alice vous bloque le chemin mais une inconnue l'attaque et vous sauve la vie. Maintenant que vous êtes en lieu sûr, discutez avec cette inconnue puis partez vers la Maison d'Altessa.

Chapitre 7 : Souvenirs Ravivés

Maison d'Altessa

Après la scène cinématique, sauvegardez votre partie et entrez dans la maison d'Altessa. Descendez les marches et discutez avec Altessa. Ensuite, revenez à la porte et préparez-vous à combattre Magnar.

Boss : Magnar
Magnar est un puissant combattant et il est toujours sur ses gardes. Pour le battre, vous devez esquiver ses attaques dévastatrices et effectuer des Artes mystiques pour briser sa garde. Gardez un oeil sur vos points vitaux et n'hésitez pas à utiliser des objets pour remplir votre jauge de vie ainsi que la jauge Unissons pour effectuer des Artes mystiques

Après le combat et la scène cinématique, allez à Mizuho.

Mizuho

Une fois que vous êtes à Mizuho, traversez le pont (à droite) et retrouvez Raine et Génis. Après la discussion, entrez dans la maison du milieu pour parler au chef Igaguri. Ensuite, allez à gauche de l'entrée de la ville et parlez à Marta. Retournez à l'entrée du village et effectuez trois combats contre les membres du Vanguard. Une fois ces soldats vaincus, allez à Altamira.

Altamira

A L'entrée de la ville, Tenebrae décide de faire diversion pour attirer les gardes. Par conséquent, avancez et entrez dans l'hôtel. Après la cinématique, prenez l'ascenseur et allez au sous-sol.

Batiment n°2

Avancez à droite, ouvrez la porte et montez les marches. Récupérez un Symbole mystique dans le coffre et poursuivez à droite. Après une courte scène, ouvrez la porte, entrez et partez à gauche. Descendez les escaliers, allez au fond à gauche et prenez la Cape obscure dans le coffre. Revenez sur vos pas, dépassez les escaliers et prenez la première porte en chemin.

Entrez, combattez un soldat du Vanguard et obtenez une Carte passe. Retournez à gauche des marches et entrez par la porte située juste avant le train. Combattez un autre membre du Vanguard et consultez le plan du bâtiment.

A présent, sortez et partez vers la droite. Ignorez l'ascenseur et entrez par la porte suivante. Affrontez le Vanguard, récupérez des Gants en Mythril, sortez et continuez à l'extrême droite. Prenez un Bandanna crépuscule dans le coffre et montez les escaliers.

Sauvegardez et allez à gauche. Après la scène, allez d'abord à l'extrême gauche, récupérez une Plate en Mithril puis revenez prendre la première porte que vous apercevez. Une fois que vous regagnez le contrôle d'Emil, combattez les membres du Vanguard puis regardez la scène.

Par la suite, prenez l'Emilnator dans le coffre à droite et sortez. Avancez vers la gauche, prenez la première porte que vous voyez et examinez la machine pour obtenir une Carte passe renouvelée : rang D. Ressortez et prenez l'ascenseur qui est à droite.

Récupérez l'Orichalque dans le coffre, allez à gauche et passez la première porte. Prenez la Cape de lumière dans le coffre, sortez et prenez la deuxième porte à gauche. Changez le rang de la Carte passe, retournez à l'ascenseur et allez au Niveau 2.

Prenez la Sardonyx dans le coffre, allez à gauche et utilisez la machine pour changer le rang de la Carte passe. Retournez à l'ascenseur, allez au niveau 1 et allez à gauche vers le second ascenseur. Allez au niveau 3, prenez le Chakram en Mithril dans le coffre et allez à droite.

Entrez par la première porte, faites le plein d'objets chez le marchand, alimentez vos monstres et changez le rang de la Carte passe. Revenez vers l'ascenseur à gauche, allez d'abord au niveau 2 pour récupérer une Sarriette rouge puis allez au niveau 4. Avancez à gauche, activez le bouton de l'ascenseur et entrez.

Avancez à droite, entrez par la première porte et fouillez la pièce. Après la scène, allez à droite jusqu'à la trappe et regardez la scène. Ensuite, allez à droite jusqu'à la deuxième trappe et descendez.

Sauvegardez la partie, allez à droite, combattez le Vanguard qui garde la porte et entrez. Après la courte scène, prenez l'Epée de Mithril dans le coffre à gauche, donnez-la à Emil et sortez. Allez à droite pour retrouver Raine, Génis, et Préséa puis montez les escaliers. Ouvrez la porte et préparez-vous à affronter Brute.

Boss : Brute
Ce combat est l'un des plus difficiles du jeu. Vous devez faire très attention à votre jauge de points vitaux et celle des points magiques. Faites très attention aux attaques qui infligent beaucoup de dégâts. Effectuez des combos aériens ou au sol, afin de remplir la jauge Unissons dès que possible.

Réalisez des attaques Spéciales Artes Mystique dès que l'occasion se présente.
Restez constamment en mouvement afin d'esquiver les frappes de votre ennemi, ripostez à votre tour et utilisez les potions si votre jauge de PM est à sec. Il est très important de remplir cette jauge pour effectuer des Artes mystiques. Réalisez quatre à cinq attaques de ce genre, utilisez des Fioles vitales en cas de besoin et battez ainsi ce boss.

Après le combat et la scène, allez sauvegarder à gauche puis prenez l'ascenseur à droite. Après la courte scène, vous affrontez à nouveau Richter dans un combat que vous pouvez difficilement gagner. Même si vous perdez, l'histoire continue et une scène se déclenche.

Chapitre 8 : Lien éternel

Altamira

Lorsqu'Emil revient à lui-même, il se trouve à l'hôtel de la ville d'Altamira. Après la discussion avec Tenebrae, sortez de la chambre et retrouvez Marta. Après la discussion, prenez l'ascenseur et allez à la chambre de Brute au 5ème étage.

Entrez dans la chambre de Brute, discutez avec lui puis allez au salon pour faire le plein d'objets chez les marchands. Redescendez à la réception, sauvegardez votre progression et sortez. Utilisez le chemin de fer élémental pour aller au Siège de la société Lazerno.

Prenez à nouveau l'ascenseur et allez à la Terrasse supérieure. Après la cinématique et la discussion avec Lloyd, quittez Altamira et allez à la Tour du salut.

Tour du salut

Après la scène cinématique, revenez vers le terrain et allez à la source de communion.

Source de communion

Allez à la source de communion, discutez avec le prêtre devant l'église et profitez de l'eau chaude de la source. Vous recevez ainsi un autre titre à vos deux personnages principaux. Une fois que vous terminez le bain, allez au temple de Martel.

Temple de Martel

Après la scène cinématique, montez les marches et parlez à Dirk. Entrez dans le temple, prenez les marches de droite et descendez les escaliers qui sont au fond du couloir.

Descendez jusqu'à la plateforme et combattez le monstre pour qu'il se transforme en bloc. Poussez les trois premiers blocs dans les trous correspondants à leurs couleurs et descendez. A présent, vous pouvez atteindre les marches à l'est et à l'ouest. Récupérez ainsi 4000 Galds, une Cape Elfique , une Gelée miracle et un Symbole sacré dans les coffres. Remontez sur la plateforme et poussez les deux blocs dans le trou vert en haut pour atteindre les marches du nord.

Abattez le monstre en haut des marches et examinez le piédestal. Revenez vers la plateforme, montez les marches à gauche et récupérez une Gelée spéciale au bout du chemin. Rebroussez chemin à nouveau vers la plateforme et montez les escaliers de droite pour revenir vers la bifurcation.

Maintenant, suivez le chemin du nord et prenez le téléporteur. Prenez un second téléporteur, avancez à gauche et récupérez un Diviseur dans le coffre. Poursuivez à gauche, abattez les monstres que vous apercevez, sauvegardez et atteignez l'Autel.

Après la discussion, rebroussez chemin pour qu'une autre scène se déclenche. Après la cinématique, sortez du temple et affrontez des monstres. Enfin, retournez vers le terrain et partez à Luin.

Luin

Entrez dans la ville pour rencontrer votre tante Flora, montez à l'étage de l'auberge pour revoir Alba. Allez à la fontaine près de la statue de Lloyd puis quittez cette ville.

A présent, vous pouvez faire le tour du monde afin de rendre visite à tous les personnages du jeu et discuter avec eux.

Pour ce faire, allez à :

-Isélia : allez près de l'école au nord pour trouver Colette.
-Sybak : avancez dans la cour pour trouver Raine.
-Mizuho : suivez le chemin à gauche pour trouver Sheena.
-Maison d'Altressa : trouvez Presea près de la maison.
-Meltokio : Allez près du château pour trouver Zelos.

-Palmacosta : Avancez vers la cour pour trouver Genis.
-Izoold : Trouvez Regal au port.
-Flanoir : Montez les escaliers et retrouvez Lloyd près de l'église.
-Yuna : allez à la tour du salut pour parler à Yuan.

Altamira

Dès que vous terminez le tour du monde, allez à Altamira pour regarder une scène sentimentale. Après la scène, organisez le groupe et partez à la porte d'Outre-monde.

Avant de partir vers la porte de l'autre-monde, achevez les quelques quêtes restantes pour augmenter votre niveau et recevoir de nouveaux équipements.

Porte d'Outre-monde

Après la discussion à l'entrée, acceptez dès que vous êtes prêt à entrer. Une fois que vous êtes à l'intérieur, avancez à droite jusqu'à la bifurcation et prenez à gauche. Prenez le Soif de rang dans le coffre, donnez-la à Emil et suivez le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez une plateforme mobile. Sauvegardez votre progression et utilisez la plateforme pour descendre au niveau inférieur.

Montez l'une des pentes et repérez les monstres qui se trouvent devant les racines congelées. Affrontez-les, utilisez l'anneau du sorcier et décongelez les racines. Dès que les quatre racines sont libres, reprenez l'ascenseur et allez au troisième niveau.

Refaites la même opération sur les quatre autres racines éparpillées, utilisez la plateforme et descendez au dernier niveau.

Après la scène cinématique, remontez au premier niveau pour sauvegarder votre progression puis redescendez et suivez le chemin du sud-ouest.

Un rude combat vous attend.

Boss : Alice et Decus
Ce combat est le plus difficile du jeu. En effet, ces deux adversaires sont très puissants et agiles. Ils disposent de plusieurs attaques dévastatrices que vous devez absolument éviter. Pour les battre, vous devez d'abord vous concentrer sur Alice car elle effectue des sorts de soins qui peuvent vous rendre la tâche encore plus difficile. Il est aussi important de guérir vos personnages dont les PV ont été réduits. Ne laissez pas Alice effectuer son sort de guérison et attaquez-la pour l'en empêcher. Remplissez la jauge Unissons et effectuez des Artes mystiques dès que l'occasion se présente.

Une fois qu'Alice est battue, concentrez-vous sur Decus et effectuez les mêmes techniques de combat. Esquivez ses attaques à tout prix et effectuez des attaques spéciales pour lui infliger un max de dégâts. N'hésitez pas à utiliser des potions si la situation est critique.

Après le combat et la scène cinématique, récupérez une Lavande rouge dans le coffre au nord puis suivez le chemin à gauche.

Dans cette nouvelle section, avancez jusqu'au premier croisement et prenez à gauche. Suivez le chemin, récupérez une Meule dans le coffre, donnez-la à Marta et poursuivez jusqu'à la section suivante. Avancez jusqu'au au croisement suivant, prenez à droite et courez jusqu'au deux coffres. Récupérer une Verveine rouge et une Poussière d'ange puis revenez prendre le chemin au nord pour récupérer un Tranche-esprit pour Emil.

A présent, revenez jusqu'au premier croisement et suivez le chemin du sud. Avancez le long du chemin jusqu'à la section suivante. Avancez au croisement et allez prendre un Basilic rouge au nord . Ensuite, suivez le chemin de gauche et retrouvez Lloyd.

Après la discussion, suivez le chemin jusqu'à la bifurcation, allez d'abord à droite pour retrouver vos amis puis retournez au nord pour sauvegarder. Ensuite, suivez le chemin à droite de la bifurcation et préparez-vous à affronter Ladon.

Boss : Ladon
Le combat contre Ladon est plus facile que celui contre Alice et Décus. Avec Lloyd à vos côtés, le combat devient plus abordable. Effectuez des attaques d'Artes arcanes et mystiques, esquivez ses attaques et battez-la.

Après le combat, poursuivez le long du tunnel et sauvegardez après la cinématique. Suivez le chemin et préparez-vous au dernier affrontement, contre Richter.

Boss : Richter
Ce combat est assez long puisque Richter possède beaucoup de points vitaux. Il dispose également d'attaques dévastatrices et lance des sorts. Pour le battre, effectuez des combos, enchainez avec des Artes arcanes et tentez de remplir rapidement la jauge Unissons. Dès que celle-ci est pleine, effectuez une Arte arcane suivie d'une attaque spéciale d'Arte mystique. Gardez l'oeil ouvert sur vos personnages, faites en sorte que leurs PV restent élevés et utilisez-les pour effectuer des Artes également. Lorsqu'il invoque des flammes qui apparaissent tout autour de lui, vous serez attaqué dès que vous vous en approchez. Pour contrer cela, effectuez une Arte mystique.

Lorsque Richter utilise son attaque spéciale, dépêchez-vous de prendre une Gelée mixte ou deux Gelée différentes pour remplir votre jauge de points vitaux et celle des points magiques. Réalisez constamment des Artes mystiques dès que l'occasion se présente et battez-ainsi Richter.

Après le combat, une scène se déclenche et un combat contre Lloyd et Marta aura lieu. Le but est de perdre ce combat pour avoir la bonne fin du jeu. Si vous gagnez le combat, vous aurez la mauvaise fin. Donc, gardez vos potions intactes et perdez le combat.

Lorsque vous aurez perdu ce combat, un autre combat contre Emil se déclenche. Ce dernier est très facile, tout ce que vous avez à faire est d'effectuer une Arte mystique ou quelques Artes arcanes pour le battre. Après le combat, admirez la scène finale. Félicitations ! Vous avez complété le jeu Tales of Symphonia : Dawn of the New World !

Tamagotchi Party On !

© Namco / Bandai 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SPÉCIAUX

La plupart des personnages se débloquent à chaque fois que vous terminez une partie. Les trois derniers (Matsuritchi, Purimatchi et Shitiketchi) ne sont toutefois accessibles qu'à la condition d'obtenir les médailles d'or sur tous les mini-jeux et les jeux Gotchi en mode Défi.

Tatsunoko vs. Capcom : Ultimate All-Stars

© Capcom 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES SECRETS (VERSION JAPONAISE)

Saki Omokane

Terminez le jeu avec 1 personnage Capcom, puis achetez ce personnage dans la boutique pour 1 000 points.

Viewtiful Joe

Terminez le jeu avec 3 personnages Capcom, puis achetez ce personnage dans la boutique pour 2 000 points.

Hakushon Daimaoh

Terminez le jeu avec 1 personnage Tatsunoko, puis achetez ce personnage dans la boutique pour 1 000 points.

Ippatsuman

Terminez le jeu avec 3 personnages Tatsunoko, puis achetez ce personnage dans la boutique pour 2 000 points.

DÉBUTER LE COMBAT AVEC SON PARTENAIRE (VERSION JAPONAISE)

Maintenez le bouton associé au partenaire durant la séquence d'introduction au combat pour commencer directement avec le second personnage.

MINI-JEU DORONJO

Durant l'affichage des crédits de fin de jeu, appuyez sur A pour pouvoir contrôler Doronjo et ses subordonnés dans un petit jeu de plates-formes.

MINI-JEUX (MODE ORIGINAL GAME) (VERSION JAPONAISE)

Terminez le jeu avec différents personnages pour débloquer les mini-jeux qui leur sont associés dans le mode Original Game.

ASTUCE DE FIN DE MATCH (VERSION JAPONAISE)

Lorsque vous venez de remporter un combat et que les mots "You Win" s'affichent à l'écran, appuyez sur la touche + de la Wiimote pour reprendre le contrôle de votre personnage.

PERSONNAGES SECRETS

Frank West

Débloquer au moins 3 séquences de fin différentes pour les personnages Capcom en mode Arcade.

Joe le Condor

Débloquer au moins 6 séquences de fin différentes pour les personnages Tatsunoko en mode Arcade.

Tekkaman Blade

Débloquer au moins 3 séquences de fin différentes pour les personnages Tatsunoko en mode Arcade.

Yatterman-2

Débloquer les fins de Frank West, Zero, Tekkaman Blade et Joe le Condor en mode Arcade.

Zero

Débloquer au moins 6 séquences de fin différentes pour les personnages Capcom en mode Arcade.

NOUVELLES COULEURS DE COSTUMES

Couleur n°3

Pour débloquer la 3ème variante de couleur pour un personnage, vous devez réussir le stage 4 du mode Arcade avec ce personnage.

Couleur n°4

Pour débloquer la 4ème variante de couleur pour un personnage, vous devez réussir le stage 8 du mode Arcade avec ce personnage.

ARTWORK SPÉCIAL

Terminez le mode Survie pour débloquer l'illustration n°2. Vous pourrez l'acheter ensuite dans le magasin.

ICÔNE BONUS

Terminez le mode Arcade avec tous les personnages pour débloquer une nouvelle icône dans les paramètres.

MINI-JEU SHOOTERS

Durant l'affichage des crédits de fin de jeu, appuyez sur A pour pouvoir contrôler Doronjo et ses subordonnés sur leur vélo. Si vous terminez le jeu en récupérant toutes les lettres de la phrase "THANK YOU FOR PLAYING", vous débloquerez ensuite le mini-jeu Tatsunoko vs. Capcom : Ultimate All-Stars Shooters.

VIDÉOS À DÉBLOQUER

Séquence d'introduction alternative

Débloquer le personnage Yatterman-2.

Vidéo secrète

Terminer le jeu avec Frank West, Zero, Tekkaman Blade, Joe the Condor et Yatterman-2.

ICÔNES DU MODE SHOOTERS

Complétez tous les embranchements du mode Ultimate All-Shooters pour débloquer des icônes spéciales pour les paramètres du joueur.

ILLUSTRATIONS

Illustration #2

Terminer le jeu 5 fois.

Illustration #3

Terminer le jeu 10 fois.

Illustration #4

Terminer le jeu 15 fois.

Illustration #5

Terminer le jeu 20 fois.

Tecmo Bowl

© Tecmo

+ D'INFOS FORUM

CODES DE PROGRESSION (ÉQUIPE DE CHICAGO)

28359F90	Playoffs 1 (division)
6AF5DF96	Playoffs 2 (division)
AB7DDFAB	Playoffs (ligue)
A99FDFA9	Super Bowl
68141095	Semaine 2
A8251099	Semaine 3
29251294	Semaine 4
2B251A9E	Semaine 5
6BB59A92	Semaine 6
2AB59E91	Semaine 7

EQUIPE INVISIBLE

Entrez le code : **397BFFA5**

Teenage Mutant Ninja Turtles : Smash-Up

© Ubisoft / Game Arts 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CYBER SHREDDER

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Bas, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Droite, Bas** pour débloquer un nouveau costume pour Shredder. Un son confirmera la validité du code.

TOUS LES PERSONNAGES

Fugitoid

Compléter les 51 défis.

Karai

Possibilité de la débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Nightwatcher

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Ninja Foot

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Ninja Rabbid

Terminer 120 matches en Vs.

Shredder

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

Splinter

Terminer 90 matches en Vs.

Utrominator

Possibilité de le débloquer après avoir terminé le mode Arcade.

NINJA RABBID

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche**. Un son confirmera la validité du code. Vous débloquerez Ninja Rabbid (un lapin crétin) et le niveau souterrain.

COSTUMES (PERSONNAGES SECONDAIRES)

Tenue spéciale pour April

Terminer le mode Arcade avec April dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Casey

Terminer le mode Arcade avec Casey Jones dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Ninja Foot

Terminer le mode Arcade avec Ninja Foot dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Karai

Terminer le mode Arcade avec Karai dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

Tenue spéciale pour Splinter

Terminer le mode Arcade avec Splinter dans n'importe quel niveau de difficulté sans utiliser de crédit.

ARÈNES

Base ennemie

Faire 25 matches en mode Vs ou réussir 10 missions en mode Missions.

Décharge

Faire 125 matches en mode Vs.

Entrepôt

Faire 95 matches en mode Vs.

Labo spatial

Terminer les 51 missions du mode Missions.

Souterrain

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Haut, Gauche, Droite, Gauche**.

Ville western

Faire 45 matches en mode Vs ou réussir 30 missions en mode Missions.

GALERIE

Illustrations

Images 4Kids

Terminer le mode Arcade avec n'importe quel personnage;

Artwork TMNT 2007

Terminer le mode Survie avec Nightwatcher.

Couvertures de comics

Obtenir 777 carapaces.

Croquis de pré-production

Terminer le mode Survie avec n'importe quel personnage.

Croquis du cartoon

Obtenir toutes les figurines dans la salle des trophées.

Croquis du jeu vidéo

Obtenir 555 carapaces.

Croquis TMNT 4

Réussir 40 missions en mode Missions.

Vidéos

Trailer de TMNT : Smash up

Obtenir 111 carapaces.

Trailer du cartoon

Obtenir 333 carapaces.

Trailer WB

Terminer le mode Survie avec tous les personnages.

RÉCOMPENSES

Grand trophée

Terminer 150 matches en Vs.

Petit trophée

Terminer 50 matches en Vs.

COSTUMES POUR LES TORTUES

Allez dans la section du contenu bonus et faites : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Gauche**. Vous débloquerez ainsi les costumes spéciaux pour les quatre tortues ninja.

Tenchu Shadow Assassins

© From Software / Acquire 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Maintenez les touches C et Z et entrez les combinaisons suivantes en moins de trois secondes à partir de l'écran titre.

Tous les objets

Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, 1, 2

Tous les objets secrets

Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Gauche, 1, 2

Jauge d'épée au max

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, 1, 2

Maximum d'objets

Bas, Haut, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, 1, 2

Toutes les missions débloquées

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, 1, 2

RÉCOMPENSES

Galerie de croquis

Réussir 10 défis.

Sound Test

Réussir 20 défis.

Anciennes techniques mortelles

Réussir 30 défis.

Galerie de vidéos

Réussir 40 défis.

Riz coloré

Réussir les 50 défis d'entraînement avec le rang S.

Masque du démon

Obtenir les 20 parties du masque en mode Shadow.

Onibi (arme incassable d'Ayame)

Obtenir tous les fragments de la carte (stages 6 à 9).

Izayoi (arme incassable de Rikimaru)

Obtenir tous les fragments de la carte (stages 1 à 5, + 10).

Ninja Tabi '08

Terminer le mode Histoire.

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Tuez le marchand Cruel

Vous commencez votre aventure par une mission d'assassinat. Puisque vous êtes un ninja, donc un guerrier de l'ombre, vous devez rester furtif. Avancez donc à gauche dans l'ombre et suivez les consignes qui s'affichent sur l'écran. Une fois derrière le garde, exécutez-le en suivant les commandes indiquées.

Entrez ensuite par le portail et faufilez-vous dans la broussaille. Avancez vers le prochain garde et attaquez-le par derrière. Collez-vous ensuite au mur gauche toujours dans l'ombre et avancez lentement. Ne courez pas pour ne pas alerter le garde. Exécutez-le et avancez puis passez entre les deux torches qui vous indiquent le chemin.

Avancez ensuite et approchez-vous de la lanterne pour l'éteindre en soufflant dessus. Passez ensuite à la deuxième lanterne. Approchez-vous du mur du fond et portez la caisse. Placez-la contre le mur et accrochez-vous à la corniche. Sautez de l'autre coté et avancez le long du mur de droite. Ramassez l'objet qui se trouve derrière la jarre, remplissez-le d'eau et visez la première torche. Avancez ensuite dans l'herbe (à droite) et exécutez le garde en silence. Aspergez ensuite la deuxième torche et entrez par la porte.

Avancez vers la caisse et montez dessus. Sautez pour atteindre la poutre et marchez dessus jusqu'à la zone où se trouve le garde (sous vos pieds). Exécutez-le furtivement sans descendre et déclencher l'alerte. Descendez ensuite et sortez par la porte.

Vous vous retrouverez dans le jardin. Utilisez l'oeil de l'esprit pour repérer votre chemin. Allez ensuite derrière le premier garde et éliminez-le. Vous pouvez éteindre la lanterne qui se trouve à gauche. Avancez ensuite dans l'herbe de droite. Eteignez la torche et allez devant le petit bassin. Descendez dans l'eau et nagez vers la rive gauche. Approchez-vous du garde, tirez-le par derrière et noyez-le sans faire de bruit. Montez ensuite et entrez par la porte de gauche.

Avancez vers le shuriken qui se trouve par terre, à gauche, et prenez-le. Visez le garde qui se trouve au fond et lancez votre projectile pour le pousser dans le puits. Il faut être à une bonne distance de votre ennemi, ni trop loin pour rater votre cible et ni trop près pour être découvert. Avancez ensuite vers le puits et prenez le ninjato qui se trouve à sa

droite. Utilisez cette nouvelle arme pour détruire le cadenas de la porte située à gauche. Entrez et ramassez les shurikens qui sont par terre.

Allez dans le couloir gauche et longez le mur droit. Utilisez un shuriken pour éteindre la bougie et avancez lentement puis entrez dans la chambre de droite. Allez vers la porte d'en face. Collez-vous au mur et attendez que les gardes détournent le regard pour aller vous placer dans l'ombre. Restez ensuite collé au mur et allez vers la porte avec la torche bleue.

Dans le prochain couloir, commencez par éteindre la première bougie. Montez ensuite sur les étagères de droite et avancez. Eliminez le garde en chemin et descendez devant la porte. Sortez et avancez dans l'herbe (à droite) pour éliminer un autre garde. Si vous le souhaitez, entrez par la deuxième porte, à gauche, et exécutez un nouveau garde. Ressortez et allez à la dernière porte de droite. Avancez et éteignez la bougie qui se trouve près du garde ensuite éliminez ce dernier. Entrez dans la chambre de droite et avancez vers la porte de gauche. Eliminez le samouraï et allez vers la sortie.

Avancez ensuite dans l'herbe jusqu'au garde qui dort. Faites en sorte que son sommeil soit éternel et avancez. Entrez par la porte de la cuisine et attendez que la servante se ramène pour la contourner et avancer dans le couloir. Ramassez les shurikens et accrochez-vous au rebord avant de tourner dans le couloir. Avancez vers le centre de la pièce et, sans perdre de temps à tuer les gardes, allez vers le marchand cruel et exécutez-le sans bruit.

Mission 2 : Punissez le chef des bandits

Commencez par éteindre la première torche et éliminez le premier bandit. Remplissez la tige de bambou dans le puits et avancez. Traversez le pont et attendez que le deuxième bandit avance derrière la clôture et allez derrière lui pour l'exécuter en silence. Avancez vers la troisième torche et éteignez-la. Tuez le dernier bandit de cette zone et franchissez la porte.

Aspergez la torche et allez à droite. Avancez en vous cachant dans l'herbe et approchez-vous du premier bandit. Attendez que celui du fond s'éloigne et attaquez le premier. Eteignez la dernière torche du couloir et tuez l'homme qui garde la zone. Avancez ensuite jusqu'au bout et passez par l'ouverture qui se trouve dans le mur gauche. Une fois de l'autre coté, continuez votre route jusqu'à la porte avec les torches bleues.

Longez le mur droit jusqu'au bout et attendez l'arrivée du garde pour l'attraper et le tuer furtivement. Entrez par la porte de droite et avancez. Rampez sous l'estrade gauche jusqu'au niveau de votre ennemi et éliminez-le. Sortez de votre cachette et passez sous l'estrade suivante. Attendez le prochain ennemi et descendez-le. Allez ensuite vers la porte et tuez les deux gardes simultanément. Maintenant que la route est dégagée, avancez vers le portail.

Avancez et ramassez la canne à pêche. Allez à gauche et utilisez-la pour viser la clé qui se trouve dans le pâturage. Tirez la clé vers vous et revenez à la porte de droite pour l'ouvrir. Avancez et sautez dans le bassin. Allez vers la rive sur laquelle se trouve un garde et noyez-le avant de prendre sa place. Avancez ensuite à droite vers un autre bandit et attaquez-le par derrière. Passez ensuite par la porte vers une autre zone.

Allez à droite et restez collé au mur jusqu'à l'arrivée d'un soldat. Eliminez le garde et restez dans le couloir. Utilisez la canne à pêche pour prendre une clé et avancez. Sans passer par la cour centrale, avancez et éliminez les hommes armés jusqu'à la porte fermée.

Entrez pour vous retrouver dans la zone où se trouve le chef des bandits. Avancez derrière la caisse qui se trouve à gauche et éliminez le premier ennemi. Allez ensuite vers le coté droit et tuez les deux gardes furtivement. Maintenant, observez les mouvements de leur chef. Ne vous approchez de lui que quand il commence à boire le contenu de sa gourde. A cet instant il est moins vigilant et vous pouvez l'attaquer par derrière.

Mission 3 : Tuez le daimyo Tado

Avancez et mettez-vous dans l'ombre, à droite. Attendez que le garde se retourne pour continuer sa patrouille et attaquez-le par derrière. Avancez ensuite vers les deux torches et aspergez-les d'eau, pour les éteindre. Avancez ensuite vers le garde suivant et, avant qu'il n'arrive, entrez dans la cachette à travers la porte qui se trouve à gauche. Une fois l'ennemi à votre niveau, éliminez-les et laissez-le dans la cachette.

Avancez ensuite à gauche, il y a deux gardes en bas et un autre sur la passerelle. Cachez-vous dans l'ombre, derrière la caisse. Attendez que tous les gardes partent et suivez celui qui se dirige à gauche. Passez sous l'estrade et éliminez-le sans alerter le soldat qui se trouve dans l'autre couloir. Ne laissez pas son corps trainer pour ne pas dévoiler votre position. Eliminez ensuite le deuxième garde et avancez le long du mur droit. Si vous voulez nettoyer cette zone, passez par le trou dans le mur pour atteindre l'autre coté et assassiner un autre ennemi. Avancez enfin vers la porte qui vous mène vers la nouvelle zone.

Sautez sur la caisse et sautez par-dessus les barrières. Entrez ensuite directement dans la fente qui se trouve dans le mur gauche. Traversez une autre barrière quand les gardes vous tournent le dos et entrez dans la cachette de gauche. Attrapez le premier garde qui s'approche de la porte et exécutez-le en silence. Sortez ensuite et entrez dans la cachette suivante. Attendez le malheureux qui s'approche de votre position et éliminez-le. Avancez ensuite vers le chemin de droite et attendez que le samouraï vous tourne le dos pour vous précipiter sous l'estrade. Avancez ensuite vers ce dernier et exécutez-le. Allez ensuite vers la porte de la nouvelle zone.

Approchez-vous du garde allongé et tuez-le avant qu'il ne se réveille. Avancez ensuite et attendez que le soldat s'approche du gouffre. Lancez-lui un shuriken pour lui faire perdre l'équilibre et le faire ainsi tomber dans le gouffre. Allez ensuite vous suspendre à la corniche, au dessus du gouffre. Allez à gauche et descendez vers la zone dans laquelle se trouvait le dernier garde. Avancez ensuite et plongez dans le bassin. Nagez jusqu'à l'autre rive et attendez que l'homme vous tourne le dos pour sortir de l'eau et l'achever. Maintenant, il ne vous reste que l'ennemi qui garde la porte. Utilisez l'oeil de l'esprit pour connaitre la direction vers laquelle il regarde puis foncez derrière lui pour lui briser la nuque.

Avancez derrière le soldat et exécutez-le. Entrez dans le bâtiment situé à gauche et ramassez la bombe fumigène. Montez lentement les marches et lancez la grenade fumigène sur les ennemis. Allez ensuite vous placer entre eux et exécutez-les en suivant les indications qui s'affichent à l'écran. Ramassez ensuite la partie de la carte qu'ils gardaient et descendez les escaliers d'en face. Restez collé à la porte, attendez le passage du garde et assassinez-le. Sortez alors et passez la porte vers une autre zone.

Avancez dans l'herbe de gauche et éliminez le samouraï qui patrouille. Progressez ensuite à travers le tas d'herbe suivant et utilisez votre shuriken pour neutraliser le garde qui se trouve en haut de la porte. Il ne vous reste qu'à vous approcher un peu plus de celui qui se trouve en bas pour le finir. Passez ensuite par la porte et cachez-vous dans la fente qui se trouve entre les deux chemins de droite et de gauche. Commencez par neutraliser l'ennemi qui arrive par le chemin de droite puis allez débusquer celui dans l'autre chemin. Avancez en éteignant les bougies entrez par le petit trou dans le mur gauche. Surprenez le garde par derrière et franchissez la porte du fond.

Dans la nouvelle zone, commencez par ramasser la bouteille de poison qui se trouve à droite. Avancez ensuite dans le chemin jusqu'au déclenchement de la cinématique. Attendez que la serveuse sorte de la cuisine qui se trouve à droite et entrez. Mettez le poison dans la jarre et grimper sur la poutre pour ne pas alerter la femme. Attendez ensuite tranquillement qu'elle porte la tasse à Tado pour qu'il meure.

Vous devez ensuite combattre en duel la fille ninja. Contrez ses assauts pour commencer. Après la partie défense, passez à l'attaque en tailladant vos ennemis suivant la direction des flèches bleues qui s'affichent.

Mission 4 : Courez au donjon du château

Avancez dans l'herbe qui se trouve derrière le garde situé à gauche. Attendez que les deux autres gardes regardent ailleurs et éliminez-le. Utilisez ensuite le shuriken contre l'ennemi qui se trouve en haut à gauche. Allez ensuite à droite en restant toujours dans l'herbe et éliminez le prochain. Attendez que le dernier soldat s'approche de votre position et exécutez-le. Allez ensuite vers le mur gauche et ramassez les Kasugai. Allez au coin droit et utilisez-les pour grimper au

mur.

Avancez dans la nouvelle zone vers l'herbe qui se trouve entre les deux torches. Eteignez celle de gauche et attendez le premier garde. Eliminez-le quand le samouraï de droite ne regarde pas. Utilisez ensuite le shuriken contre celui qui se trouve en haut de la tour pour le faire tomber sur le samouraï d'en bas. Eteignez les torches qui se trouvent dans la cour et prenez le morceau de carte qui se trouve près des chariots. Passez ensuite sous l'estrade gauche et entrez dans l'herbe qui longe le mur gauche. Passez ensuite derrière les deux gardes et entrez par la porte.

Dans ce jardin, avancez en longeant le mur gauche et éliminez le premier garde. Eteignez la première bougie et avancez vers le deuxième ennemi. Attaquez-le par derrière puis éteignez la bougie suivante. Continuez d'avancer et repérez l'ouverture dans la clôture de droite. Traversez-la et plongez dans l'eau. Nagez jusqu'à l'autre bout du bassin et sortez quand le samouraï vous tourne le dos. Assassinez-le et revenez à celui qui garde le pont. Eliminez-le et allez sur ce même pont pour prendre le morceau de la carte. Allez ensuite vers la maison et planquez-vous près de la porte. Attendez que le samouraï qui se trouve au centre se tourne pour avancer et le tuer. Passez ensuite par la porte pour atteindre une nouvelle zone.

Commencez par éliminer le soldat qui vient vers vous. Longez ensuite le mur droit et éliminez l'ennemi qui se trouve devant la cabane. Passez ensuite devant la porte d'entrée de la cabane et contournez-la. Eliminez le garde qui est à l'intérieur et entrez pour ramasser les Kasugais. Sortez ensuite et grimpez au mur gauche. Montez en haut et passez derrière les deux gardes. Entrez par le portail vers une autre zone.

Avancez à droite et sautez pour atteindre la poutre. Sautez de poutre en poutre et éliminez le garde qui passe sous vos pieds. Descendez ensuite et entrez par la porte gauche. Eliminez l'ennemi assis puis, immédiatement après, celui qui dort. Sortez ensuite et allez vers le chemin de gauche. Arrêtez-vous au bout du couloir pour observer les mouvements du garde. Quand il se retourne, éliminez-le rapidement avant qu'il ne reprenne sa position. Continuez d'avancer dans le couloir et éliminez le dernier garde pour avoir le chemin libre jusqu'aux escaliers.

Montez les escaliers ensuite tournez à gauche. Avancez et entrez dans la première salle, à droite. Restez derrière les stores pour attendre l'ennemi ensuite exécutez-le en silence. N'entrez pas de visiter la pièce de droite dans laquelle se trouve un ninja dissimulé dans l'ombre. Entrez dans la chambre centrale et approchez-vous de la porte du fond. Attendez que le soldat soit à votre niveau et éliminez-le. Avancez ensuite à droite et montez à l'escalier.

Avancez à droite et montez sur la poutre. Sautez de poutre en poutre et éliminez le garde qui est dans le couloir. Descendez ensuite et planquez-vous près de la porte de la chambre. Observez les mouvements du garde qui patrouille et entrez quand il se dirige vers le coté gauche. Entrez dans la petite salle de droite. Restez près de la porte et attendez que le garde s'approche pour le tuer. Sortez ensuite et éliminez le samouraï assis à gauche. Montez sur les caisses situées à gauche et avancez sur le faux plafond. Eliminez le ninja qui se trouve en place avant qu'il ne se dévoile. Avancez ensuite et descendez par le trou. Eteignez la bougie et éliminez le garde. Sortez de la salle par la gauche et approchez-vous lentement du dernier garde de la zone puis exécutez-le. Allez à droite du couloir et prenez la clé. Allez ensuite à gauche et avancez entre les torches.

Mission 5 : Passez la frontière, capturez Ayame

Avancez dans le buisson situé à gauche et arrêtez-vous au niveau du garde de droite. Lancez-lui un shuriken pour le faire tomber de la falaise. Ramassez la bombe fumigène sur l'homme qui se trouve à gauche et tuez-le. Continuez d'avancer derrière les chariots et éliminez le garde suivant. Ignorez le soldat qui se trouve au loin, à droite, et avancez vers le passage de gauche.

Commencez par éteindre la torche avec l'eau et passez le pont qui se trouve à droite. Utilisez les troncs d'arbres pour atteindre l'autre rive et montez la dénivellation. Sautez de l'autre coté du pont et descendez les prochaines dénivellations. Accrochez-vous au troc d'arbre pour sauter sur une autre plateforme et éviter de cette façon le précipice. Avancez ensuite jusqu'à atteindre la plateforme où se trouve un garde. Eliminez-le par derrière et montez la pente. Eliminez le soldat qui se trouve en haut et éteignez la torche. Il ne vous reste maintenant que le samouraï qui garde la porte. Eliminez-le et passez.

Un autre chemin s'offre à vous si vous êtes bien équipé. Si vous possédez des bombes fumigènes, inutile de faire tout ce chemin pour traverser la zone. Contentez-vous d'éteindre la première torche. Aveuglez ensuite le samouraï et tuez-le. Eteignez la torche et approchez-vous lentement du garde qui patrouille. Eliminez-le quand il vous tourne le dos et avancez dans l'herbe située à droite. Assassinez les deux ennemis restants et traversez la porte vers une nouvelle zone.

Avancez lentement derrière le chariot et passez en dessous. Restez sur place pendant qu'il avance puis quittez-le lorsqu'il aura traversé le pont (pour éviter la fouille). Allez à gauche sur l'herbe et utilisez le hayate pour vous retrouver derrière le garde qui est devant la porte. Eliminez-le pendant que son ami fouille le chariot et entrez par la porte.

Dans cette zone, il y a un ninja qui patrouille dans le coin. Commencez par éliminer le garde qui se trouve en haut de la tour (utilisez un shuriken pour le faire). Entrez ensuite dans la maison de gauche. Prenez les shurikens qui se trouvent sur l'estrade et passez à la chambre suivante. Ramassez la clé qui se trouve par terre et revenez vers la cour où se trouve le ninja. Contournez-le par la droite pour rester dans la zone d'ombre et attendez qu'il passe devant vous pour le neutraliser. Avancez ensuite à gauche et restez derrière le puits. Lancez un shuriken sur le samouraï pour le faire tomber dans ce même puits. Avancez ensuite à droite et attaquez le samouraï restant, par derrière. Avancez vers la porte qui se trouve devant la tour et utilisez la clé pour l'ouvrir. Entrez et passez par la porte vers une nouvelle zone.

Avancez et entrez par la porte d'en face. Allez jusqu'à la porte et observez les mouvements des ennemis grâce à l'oeil de l'esprit. Passez ensuite derrière le garde immobile et tuez-le. Déplacez le corps et mettez-le dans la maison d'en face. Laissez-le sur place et allez jusqu'au bout de la maison. Planquez-vous derrière le coté gauche de la porte et attendez l'arrivée de l'ennemi pour l'éliminer. Attendez que le garde de droite passe et sortez vers la maison suivante. Entrez et prenez la clé. Revenez à la maison précédente et utilisez la clé pour ouvrir la porte qui donne sur une autre cour. Passez derrière le garde et avancez à gauche vers une autre zone.

Encore un ninja dans les parages. Avancez lentement en longeant le mur gauche et arrêtez-vous avant le coin. Quand le ninja vous tourne le dos, surgissez de votre cachette et éliminez-le. Restez ensuite dans l'ombre du mur gauche et utilisez votre shuriken pour faire tomber le garde qui se trouve sur la tour. Allez ensuite vers l'ombre de la maison de droite et planquez-vous contre le mur. Attendez que le samouraï qui patrouille s'approche de vous pour l'achever. Continuez à droite et passez sous l'estrade. Avancez jusqu'au niveau du chariot et sortez vous mettre sur l'herbe qui se trouve à sa droite. Passez ensuite sous le chariot pour quitter les lieux.

Mission 6 : Libérez la princesse

Vous incarnez maintenant Ayame. Avancez et ramassez les kunai. Utilisez l'un d'eux pour tuer le ninja qui se cache dans l'herbe, à gauche. Entrez ensuite dans le tunnel et exécutez le garde. Tournez à droite et attendez que le samouraï s'approche pour l'éliminer. Repérez ensuite le ninja qui se trouve sur la poutre et utilisez vos kunai pour l'abattre. Avancez ensuite jusqu'à la sortie et cachez-vous dans l'herbe. Attendez que le samouraï s'approche de vous pour l'attaquer en même temps que le ninja qui se cache dans l'herbe. Suivez les indications qui s'affichent à l'écran pour réussir votre attaque. Avancez ensuite jusqu'à la sortie.

Avancez et prenez le chat. Utilisez-le ensuite pour repérer les positions des ninjas sur votre chemin. Le premier se trouve derrière la barrière en bois située à gauche. Avancez lentement vers le coté droit et exécutez-le. Le ninja suivant se trouve sous l'estrade gauche. Eliminez-le avec un kunai et avancez. Le troisième est suspendu dans le coin, en face de la porte. Neutralisez-le avec un kunai et passez par la porte. Avancez et passez sous l'estrade quand le samouraï est encore loin. Cachez-vous ensuite dans la jarre et attendez le passage de votre ennemi pour l'éliminer. Avancez ensuite vers la porte.

Avancez et cachez-vous dans la jarre. Eliminez l'ennemi quand il passe près de vous et avancez. Allez à droite et arrêtez-vous près du coin. Eteignez la torche et planquez-vous contre le mur droit. Utilisez votre kunai pour éliminer le soldat maniant un fusil et plongez dans l'eau. Sortez de l'autre côté, éteignez la torche et lancez un kunai contre le soldat qui garde le passage. Sautez ensuite et accrochez-vous à la poutre. Déplacez-vous vers la droite jusqu'à la rive. Longez le mur droit jusqu'au coin. Attendez que le garde vous tourne le dos et passez sous l'estrade. Avancez ensuite et cachez-vous dans la jarre pour attendre votre ennemi et l'éliminer en toute sécurité. Avancez enfin vers la porte qui

mène vers une autre zone.

Commencez par éteindre la torche et utilisez un kunai contre le ninja qui se planque en haut, au fond du chemin d'en face. Passez sous l'estrade pour vous approcher du garde et le tuer. Tournez ensuite à gauche et planquez-vous dans les cabanes. Passez d'une cabane à l'autre pour vous approcher de la barrière. Quand le garde vous tourne le dos, sautez sur la caisse et ensuite par-dessus la barrière puis éliminez-le. Si vous n'avez pas un chat shinobi, prenez celui qui se trouve de l'autre coté de la barrière. Revenez ensuite à la zone où se trouvent les cabane et laissez le chat faire son travail. Dirigez-le par le petit trou qui se trouve dans le mur, gauche derrière la caisse. Utilisez le chat pour ramasser la bombe ghostmaker. Ramenez-la à Ayame et allez près du mur indiqué par la flèche. Lancez la grenade contre ce mur. Entrez par la nouvelle ouverture et avancez lentement. Repérez le ninja qui se trouve sur les poutres et utilisez un kunai pour le débusquer. Longez ensuite le mur gauche et attaquez-vous au ninja suivant. Maintenant, il ne vous reste que le Samouraï qui se trouve dans la chambre de gauche. Utilisez à nouveau le chat shinobi pour qu'il vous rapporte la bombe qui se trouve au pied de ce samouraï. Utilisez enfin cette bombe contre votre ennemi.

Mission 7 : Tuez le marchand dans le village

Avancez dans l'herbe et assassinez le premier garde. L'endroit grouille de ninjas. Avancez derrière celui qui patrouille dans l'escalier. Eliminez-le et avancez à droite quand le samouraï s'éloigne. Restez dans l'herbe, à droite, et éliminez ce dernier. Utilisez le chat pour qu'il vous ramène une pièce de la carte qui se trouve dans la maison qui se trouve à droite. Montez ensuite la dénivellation et grimpez sur le toit de la cabane de droite. Attendez que le samouraï passe et descendez derrière le soldat. Neutralisez-le et avancez vers le portail pour atteindre une nouvelle zone.

Attendez que les ennemis regardent ailleurs et avancez vers les pots qui se trouvent au centre. Eliminez le soldat qui se trouve dans le balcon de droite, avec un kunai. Vérifiez ensuite les mouvements des gardes qui patrouillent à droite et à gauche pour trouver le bon timing et atteindre la porte d'en face.

Une fois dans le temple, allez à droite pour ramasser des kunais puis revenez à gauche. Sautez sur les poutres pour traverser le feu. Longez ensuite le mur gauche et éliminez le ninja qui se trouve dans le coin. Montez sur la poutre et passez d'une poutre à l'autre jusqu'à rencontrer un ninja qui patrouille. Eliminez-le et sortez par le portail.

Avancez et plongez dans l'eau. Montez ensuite sur la rive droite et utilisez vos kunais contre tous les ninjas qui se trouvent au bord de l'eau pour les faire tomber. Replongez ensuite dans l'eau et avancez à gauche. Noyez le ninja qui garde la sortie puis avancez vers cette dernière.

Avancez en montant et restez accroché au rebord du puits. Attendez que l'ennemi s'approche pour l'éliminer et le faire tomber au fond du puits. Allez à droite vous cacher dans l'herbe puis passez sous l'estrade. Eliminez le samouraï qui patrouille et avancez à gauche. Repérez le ninja qui se cache dans l'herbe, contre le mur gauche et éliminez-le avec un kunai. Neutralisez l'homme qui patrouille et tournez à droite. Continuez votre chemin jusqu'à la porte.

Avancez dans l'allée et éteignez la deuxième torche. Approchez-vous ensuite du garde par derrière et exécutez-le. Avancez ensuite dans l'ombre et tuez le soldat qui se trouve sur le mur gauche. Avancez et entrez par la porte quand le garde qui se trouve au fond vous tourne le dos. Avancez sous l'estrade en éliminant les gardes en chemin jusqu'à entrer dans le bâtiment. Avancez et utilisez vos bombes contre le dernier garde et le marchand.

Mission 8 : Sauvez la princesse Kiku

Commencez par éliminer l'ennemi qui se trouve au fond de l'allée. Grimpez ensuite à la clôture et sautez de l'autre coté. Allez à gauche et entrez dans le bâtiment. Eteignez la bougie et attendez l'ennemi dans l'ombre. Eliminez-le et éteignez les autres bougies dans le couloir. Attendez le deuxième samouraï pour l'exécuter de la même façon que le premier. Approchez-vous ensuite de la porte de la chambre et attendez que le garde vous tourne le dos pour le neutraliser. Prenez la clé qui se trouve au centre de la pièce et allez ouvrir la porte.

Eteignez la première bougie et cachez-vous dans l'ombre pour attendre l'arrivée du garde. Allez ensuite à gauche en

éteignant les bougies en chemin. Attendez que la serveuse sorte de la petite pièce et entrez pour prendre le morceau de carte. Avancez ensuite en passant par le dortoir (et non le couloir de droite). Tournez à droite et éliminez le garde qui patrouille. Prenez le chat shinobi et avancez jusqu'à la porte.

Eteignez la touche de gauche et avancez. Utilisez le chat et dirigez-le vers la porte. Tournez ensuite à gauche et avancez vers le bout du chemin pour trouver une clé. Rapportez-la vers Ayame puis allez vers le coté droit et prenez la canne à pêche pour la remettre à Ayame. Revenez à cette dernière et ramassez les objets. Avancez ensuite et éteignez la deuxième torche. Cachez-vous dans l'herbe et éliminez le samouraï quand il arrive à votre niveau. Utilisez ensuite la clé pour ouvrir la porte. Entrez et tuez le ninja caché sur la poutre. Eliminez le samouraï qui reste et avancez.

Sautez dans l'herbe et avancez avec le hayate. Eliminez le premier samouraï et plongez dans l'eau. Allez à droite et approchez-vous du bord. Attendez que le samouraï s'approche et noyez-le. Montez ensuite et entrez par la porte.

Ramassez le voile ninja et allez vous cacher dans l'herbe, à gauche. Eliminez l'ennemi qui passe près de vous et allez vers la porte. Entrez et allez à droite pour vous mettre derrière le meuble situé contre le mur gauche. Attaquez l'ennemi qui patrouille quand il s'approche de vous avant qu'il ne vous repère. Montez ensuite sur la poutre et attendez que le samouraï suivant passe, en bas, pour lui briser la nuque. Descendez ensuite et éliminez l'ennemi qui garde la porte. Revenez à la pièce centrale et attaquez par derrière le garde qui s'y trouve. Prenez la clé, revenez à la porte et ouvrez-la pour sortir.

Eliminez le samouraï et dirigez-vous vers le bâtiment de gauche. Prenez le chat shinobi et gardez-le pour la section suivante. Descendez les marches et éliminez les ennemis qui gardent les cellules. Allez à la dernière cellule (à gauche) et prenez le poison. Allez ensuite au fond à droite et utilisez ce poison pour détruire la serrure de la cellule. Entrez, prenez les clés et les épées. Revenez vers le haut et ouvrez la porte grâce à la clé.

Avancez et tuez le premier ennemi. Entrez dans l'herbe et avancez vers le deuxième ennemi. Maintenant utilisez le chat shinobi qui vous facilitera la tâche. Utilisez-le pour qu'il vous ramène les bombes qui sont dans la cuisine, le morceau de carte qui se trouve dans la chambre à coucher et surtout la clé qui se trouve au fond de l'allée (dans le jardin). Utilisez la bombe contre le samouraï qui patrouille puis utilisez la clé pour ouvrir la porte de droite.

Mission 9 : Mettez la princesse Kiku en sécurité

Vous commencez par un duel contre un redoutable samouraï. Contrez les attaques de votre ennemi jusqu'à ce que se soit à votre tour d'attaquer. Suivez les flèches bleues qui s'affichent sur votre écran pour l'éliminer.

Avancez ensuite à droite et éliminez, en utilisant un kunai, le garde qui se trouve sur la plateforme de droite. Suspendez-vous ensuite au tronc d'arbre. Passez d'au tronc à l'autre et atterrissez sur la plateforme. Eliminez le garde qui se trouve au bord de la falaise et prenez sa position. Attendez ensuite que le samouraï qui garde le passage vous tourne le dos pour avancer.

Avancez et exécutez une attaque rapide contre le premier samouraï. Avancez dans l'herbe et attendez l'arrivée du garde. Eliminez-le et allez vers la porte. Entrez quand l'ennemi vous tourne le dos et attaquez-le juste après. Cachez-vous dans l'herbe de droite et attendez que le samouraï s'approche et vous tourne le dos pour l'abattre. Il ne vous reste maintenant qu'à avancer vers la porte.

Dans cette nouvelle zone, commencez par éliminer les deux ninjas qui se trouvent dans l'herbe, des deux cotés de la route. Traversez ensuite le pont en courant et sautez dans le tas d'herbe qui se trouve à droite. Eliminez le ninja caché à gauche et le soldat qui se trouve en haut de la tour, située à gauche aussi. Attendez ensuite que le samouraï arrive à votre niveau et éliminez-le. Avancez ensuite tranquillement vers la porte.

Eliminez en premier le garde qui se trouve à gauche. Longez ensuite le mur de la tour pour vous approcher du garde et le tuer. Allez à droite, dans l'ombre, puis longez le mur du bâtiment. Attendez que le garde regarde ailleurs et attaquez-le. Utilisez l'oeil de l'esprit pour surveiller les mouvements du samouraï qui se trouve dans la maison et attaquez-le par derrière. Avancez ensuite pour sortir par la porte.

Avancez tout droit et entrez dans la maison de gauche. Eteignez les deux bougies et cachez-vous dans le coin supérieur. Attendez que le samouraï sorte de la pièce et descendez. Prenez la clé et quittez cette maison pour revenir au point de départ. Ouvrez la porte située à gauche et éliminez l'ennemi qui garde la maison. Allez ensuite vers le porte du fond et attendez que le samouraï qui patrouille dans la cour s'en aille pour courir vers la maison d'en face. Sortez ensuite par la porte et passez derrière le soldat.

Avancez et assassinez le premier garde quand il vous tourne le dos. Lancez ensuite un kunai sur le ninja caché en haut de la tour. Avancez dans l'ombre vers la gauche et éliminez un autre garde. Longez ensuite le mur des maisons de droite et passez sous l'estrade. Cachez-vous dans l'herbe et attendez que l'ennemi rapplique pour l'éliminer. Ramassez ensuite la clé qui se trouve près de la tour et allez vers la porte. Avant de sortir, repérez le ninja qui garde la sortie et éliminez-le avec un kunai. Quittez ensuite cette zone.

Vous aurez droit ensuite à un petit duel au sabre. Défendez-vous contre les assauts répétitifs de votre adversaire puis prenez le dessus en ripostant et ne ratez aucune occasion d'abréger le combat.

Mission 10 : Punissez Naotada Sekiya

Avancez et ramassez les shurikens. Utilisez-les contre le ninja qui se trouve à gauche. Entrez ensuite dans le tas d'herbe situé à droite et attendez que le deuxième ninja s'approche de vous pour l'éliminer. Utilisez le hayate pour atteindre les prochains arbustes et attaquez de suite le samouraï. Prenez la clé sur son cadavre et ouvrez la porte pour continuer vers une autre zone.

Avancez dans l'herbe et éliminez le samouraï. Allez dans la maison de gauche et tuez le ninja avec un shuriken. Ramassez les objets et sortez. Allez vers le samouraï et longez le mur de gauche. Passez sous l'estrade puis éliminez-le. Cachez-vous ensuite dans l'herbe et avancez pour éliminer le dernier garde. Passez ensuite par la porte vers une nouvelle zone.

Utilisez un shuriken contre le premier ninja qui garde la zone. Courez ensuite vers le ninja suivant et lancez une attaque rapide contre ce dernier. Utilisez le shuriken contre celui qui se trouve au bord de l'eau pour le faire tomber. Avancez tout droit et descendez dans le jardin pour tuer rapidement le prochain ennemi. Montez les marches, à droite, et courez vers le ninja lorsqu'il vous tourne le dos pour l'éliminer en silence. Allez ensuite à gauche vers la sortie.

Tuez le ninja qui se cache dans l'herbe à gauche ensuite attendez que celui de droite s'approche du feu pour utiliser votre shuriken contre lui. Montez ensuite les marches et tirez sur le samouraï qui garde la porte pour l'attirer. Cachez-vous ensuite dans l'herbe et attendez son arrivée pour l'assommer. Montez, évitez le regard du deuxième samouraï et courez vers la sortie.

Tournez à droite, montez sur les poutres et avancez jusqu'au fond. Descendez pour prendre le morceau de carte. Rebroussez chemin et allez dans le couloir gauche. Montez sur les poutres et avancez. Eliminez le samouraï qui passe sous vos pieds et continuez votre route. Descendez et utilisez un shuriken contre le ninja qui garde le couloir droit. Avancez ensuite en évitant les flammes et en éliminant le dernier ninja qui garde la zone. Montez les marches.

Ramassez les shurikens et tuez le ninja qui se cache au fond du couloir, dans le coin supérieur. Avancez en évitant les flammes et entrez dans la salle de droite dès que le samouraï la quitte. Approchez-vous ensuite de la porte et attendez l'arrivée de ce même samouraï pour l'éliminer. Eliminez ensuite les deux ninjas et sortez dans le couloir. Tournez à droite et longez le mur gauche pour sauter par-dessus le feu. Franchissez la porte de droite et prenez le chat shinobi. Revenez au couloir et montez les marches.

Avancez et montez sur les poutres. Eliminez le ninja caché sur les poutres du fond et avancez. Eliminez ensuite celui qui patrouille dans le couloir et descendez. Sortez le chat shinobi et utilisez-le pour récupérer les bombes qui se trouvent dans les chambres. Utilisez la bombe contre le samouraï et avancez. Eliminez le ninja et utilisez la bombe contre Sekiya. Vous combattrez ensuite Onikage dans un duel au sabre.

Restez attentif devant les attaques de votre ennemi en encaissant les coups lors de la première manche. Quand c'est à

vous d'attaquer, suivez les indications qui s'affichent à l'écran et abattez le dernier ennemi du jeu. Félicitations, vous venez de finir Tenchu Shadow Assassin.

MODE SHADOW

Après avoir terminé une mission, vous pouvez la refaire en mode Shadow en appuyant sur Start à l'écran de sélection des missions du mode Histoire. Les missions seront plus difficiles et vous disposerez de moins d'objets.

The Beatles Rock Band

© Electronic Arts / Harmonix 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TOUTES LES PHOTOS BONUS

A l'écran titre (premier écran du jeu), appuyez rapidement sur les touches suivantes : **Bleu, Jaune, Orange (3 fois), Bleu (3 fois), Jaune, Orange**. Vous débloquerez ainsi toutes les photos.

The Bigs

© 2K Sports / Blue Castle Games 2007

MEILLEUR JOUEUR

Créez un nouveau Rookie ayant pour nom : **HOT DOG**, il bénéficiera d'une meilleure attribution de points de statistiques.

The Conduit

© Sega / High Voltage 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CODES DE TRICHE

Remplissez les conditions indiquées ci-dessous pour débloquer les codes de triche correspondants. Vous devrez ensuite aller les activer dans la section des codes du menu Bonus.

Code "Feiry Death"

Valider le défi "Secret Master". Avec ce code, les ennemis meurent comme s'ils étaient touchés par un tir chargé.

Code "Fully Stocked"

Valider le défi "Annihilator Award". Avec ce code, les munitions sont illimitées.

Code "Stopping Power"

Valider le défi "Campaign Award". Avec ce code, vous tuez vos ennemis en un coup.

NOUVELLES SKINS

Ces codes sont à saisir depuis le menu de triche.

`Drone4SP`	Drone (mode solo)
`NewASE11`	Custom ASE
`SuitMP13`	Agent secret

GALERIES DE CROQUIS

Vous devez trouver et scanner tous les disques disséminés dans le jeu pour débloquer toutes les galeries d'artworks.

Galerie n°1	Trouver 10 disques
Galerie n°2	Trouver 20 disques
Galerie n°3	Trouver 30 disques
Galerie n°4	Trouver 40 disques
Galerie n°5	Trouver 50 disques
Galerie n°6	Trouver 60 disques

SOLUTION COMPLÈTE

Mission 1 : Limite

Vous commencez par apprendre les commandes de base du jeu. Vous devez tout d'abord regarder à droite ensuite fixer votre visée sur la cible de gauche. Utilisez le Stick Directionnel pour vous déplacer et lorsque les mites débarquent, utilisez B pour tirer. Avancez maintenant et prenez à droite, un ennemi qui débarque. Pour effectuer une attaque de mêlée, secouez la Wiimote. Avancez maintenant et regardez à votre gauche pour localiser l'Organite qui génère les mites. Détruisez-le puis visez celui d'en face. Tournez-vous ensuite et finissez celui collé au plafond.

Vous allez maintenant devoir ouvrir la porte qui se trouve à gauche du premier Organiste. Pour cela, activez l'Œil et scannez le coté droit de la porte puis scannez juste sous l'interrupteur qui est à droite du deuxième Organite pour débloquer la porte.

Franchissez cette dernière et continuez. Entrez dans le wagon (bouton A pour sauter) et continuez. Prenez la sortie de droite, éliminez les mites et avancez vers la porte. Ramassez une grenade et utilisez-la pour détruire les conduits qui permettent aux drones d'apparaitre et de vous attaquer.

Pour lancer la grenade secouez le Nunchuk. Visez donc le conduit qui est en face de vous puis faites-en de même pour le deuxième. Une fois que ces conduits sont détruits, passez par la porte qui se trouve juste entre vos deux dernières cibles.

Avancez un peu et mettez-vous à couvert derrière les parties saillantes du béton. Accroupissez-vous et verrouillez vos cibles puis éliminez tous les ennemis qui débarquent. Continuez maintenant tout droit et prenez les escaliers qui sont à votre gauche. Faites attention aux mites et aux drones puis dépassez les distributeurs de boissons et montez les marches. Choisissez une position et éliminez tous les ennemis qui apparaissent.

Mission 2 : Contagion

Dès votre apparition, des agents du Cartel apparaissent. Eliminez-les un à un tout en vous couvrant derrière les spots publicitaires qui vous éviteront de vous faire attaquer de toutes les directions. Une fois les agents du Cartel anéantis, franchissez le détecteur de métaux et continuez. Equipez-vous de votre mitrailleuse (touche directionnelle droite) et éliminez les trois nouveaux agents qui apparaissent.

Prenez maintenant à droite et avancez. D'autres soldats vous attendent ; il en existe deux en bas, un autre en haut à droite et un dernier en haut à gauche. Eliminez les deux premiers puis approchez-vous de l'un des deux agents qui sont en haut et descendez-les. Ensuite lancez une grenade derrière les chaises sous l'agent qui était à droite pour éliminer les deux humains asservis. Ramassez leurs munitions et lancez une autre grenade derrière les afficheurs qui sont au fond de la salle.

Passez maintenant derrière les afficheurs, la porte coulissante s'élèvera automatiquement. Traversez et continuez votre chemin. Tuez les agents qui apparaissent puis laissez les humains asservis s'approcher et lancez une grenade juste derrière le véhicule qui bloque votre passage pour les tuer et vous frayer un chemin.

Vous atteignez une salle semblable à celle où vous aviez commencé la mission, allez à droite et tuez le premier agent qui apparait. Ensuite, éloignez-vous et allez vers la gauche pour éviter la grenade. Abattez les deux agents qui sont au milieu de la salle ainsi que celui qui se trouve en haut, à gauche, avant d'aller vous couvrir derrière les chaises de gauche. Trois humains asservis apparaissent, descendez les deux qui sont au milieu de la salle et envoyez une grenade vers celui qui se cache derrière le détecteur de métaux.

Franchissez maintenant le détecteur tout en éliminant l'agent qui apparait et prenez à droite. Eliminez tous les ennemis qui débarquent et passez. Avancez jusqu'à vous retrouver devant deux escaliers, les ennemis vont débarquer. Reculez un peu et laissez-les venir à vous pour les éliminer plus aisément. Avancez ensuite et lancez des grenades sur les ennemis qui sont en bas. Descendez et éliminez ceux qui restent puis retournez-vous et éliminez ceux qui débarquent.

Reprenez votre chemin et allez à gauche.

Avancez jusqu'à atteindre l'escalier, trois humains asservis vous attendent en bas. Lancez une grenade et éliminez les survivants puis continuez à descendre. Sautez par-dessus les obstacles et éliminez le reste des agents. Vous voila maintenant face à un métro, juste à votre gauche se trouve une trousse de soin et à votre droite un humain asservi et deux agents. Eliminez-les, récupérer la trousse de soin et prenez le métro. Avancez lentement tout en abattant les ennemis qui vous font face jusqu'à atteindre le dernier wagon.

Mission 3 : Ennemi

Avancez droit devant vous. Au premier virage, un humain asservi vous attend, éliminez-le. Il y a des munitions dans les chambres, récupérez-les si vous en avez besoin et continuez à avancer. Tuez les deux ennemis qui vous font face puis prenez à gauche. Lancez une grenade au prochain virage (à gauche) puis continuez et éliminez l'humain asservi qui est dans la chambre de gauche. Activez l'Œil et scannez le mur afin de débloquer l'objet caché. Faites tourner les trois cercles vers le bas et un passage s'ouvrira donc juste à votre gauche. Descendez et récupérez l'arme puis revenez. Quittez la pièce et prenez à gauche puis à droite avant de prendre l'escalier qui mène vers le bas. Eliminez tous les ennemis et servez-vous des grenades pour éliminer ceux qui sont au fond. Ensuite, prenez l'escalier et tournez-vous puis avancez. Sautez pour atteindre les ordinateurs qui sont au milieu et sortez l'Œil pour débloquer le terminal sur l'écran duquel se trouve un cadenas de couleur rouge.

D'autres ennemis débarquent, éliminez-les et franchissez la porte puis continuez tout en éliminant les adversaires qui apparaissent. Prenez à gauche et éliminez les deux humains asservis. Récupérez les munitions qui sont dans la chambre et reprenez votre chemin. Faites attention aux capteurs sur les murs, détruisez-les et continuez votre chemin.

Eliminez tous les humains asservis qui vous en face. Une fois arrivé en face de la porte verrouillée, scannez les deux murs pour la débloquer et franchissez-la. Sortez maintenant l'Œil, avancez et prenez à gauche puis scannez le mur d'en face et faites exploser la mine. Approchez-vous de la porte, laissez-la s'ouvrir et scannez. Faites exploser la mine de gauche, celle de droite puis celle du milieu et enfin celle qui se trouve au fond.

Avancez maintenant et prenez à gauche puis à droite. Continuez et éliminez les ennemis qui vous barrent la route. Avancez jusqu'à atteindre une porte automatique. Dès que vous franchirez la porte, trois ennemis vous attaquent. Lancez une grenade pour les neutraliser puis prenez les escaliers. Eliminez les deux prochains ennemis puis prenez l'ascenseur qui est juste à côté. Tournez à gauche et sautez pour franchir le trou puis descendez. Eliminez les trois ennemis qui arrivent et abattez le quatrième qui arrive après quelques secondes. Entrez dans l'infirmerie, éliminez l'ennemi qui apparait et continuez. Détruisez le drone et prenez à droite puis à gauche et continuez. Eliminez tous les drones qui vous font face à coups de mitrailleuses et de grenades et si jamais votre état de santé est critique, reculez et prenez à gauche (là où vous aviez abattu le premier drone) pour récupérer la trousse de soins. Continuez à exploser les drones et détruisez le conduit.

Continuez à avancer, tuez le dernier drone et détruisez le conduit puis tirez sur le tonneau de couleur orange, juste au coin droit. Avant de quitter les lieux, allez au coin gauche et scannez. Débloquez le passage secret et récupérez l'arme puis dirigez-vous vers la porte qui était verrouillée et qui se trouve juste en face de l'ascenseur. Entrez, éliminez les ennemis en chemin et descendez les escaliers qui se trouvent à votre gauche. Fermez la valve et avancez.

Franchissez la porte, prenez le premier escalier à droite et tirez sur la valve. Montez les escaliers d'en face, détruisez la valve, ramassez la trousse de soins puis redescendez. Passez la porte qui est à votre gauche, éliminez les ennemis et tirez sur la valve. Avancez encore un peu et détruisez la prochaine valve (en face). Remontez maintenant et tirez sur les deux valves qui sont des deux cotés de la plateforme puis courez vers la sortie. Franchissez la porte et continuez à avancer. Eliminez les ennemis qui débarquent et, une fois devant la porte verrouillée, scannez et débloquez-la.

Vous vous retrouvez à nouveau à l'extérieur où des drones de combat vous attendent de pied ferme. Derrière eux, se trouve un temple qui contient quatre conduits à travers lesquels jaillissent d'autres drones. Vous pouvez soit rester à couvert et éliminer le premier rideau d'ennemis avant d'avancer pour détruire les conduits. Soit vous pouvez aussi bien foncer dans le tas et lancer des grenades vers les conduits pour stopper le flux de drones avant de finir le reste au MP5.

Vous devez maintenant vous échapper, un hélico viendra à votre secours. Éliminez le premier ennemi qui vous fait face puis tuez les deux hommes asservis. Avancez encore pour rencontrer d'autres drones et allez au coté droit de l'entrée du temple. Eliminez les ennemis pour éviter de vous faire encercler et clore le chapitre.

Mission 4 : Confiance

Dès que vous commencez la mission, deux ennemis vous attaquent. Eliminez-les puis avancer et tuez celui qui est à votre droite puis celui à votre gauche. Prenez maintenant l'escalier qui se trouve au fond à gauche et éliminez l'agent qui vous fait face. Ensuite, prenez à droite, tuez l'agent qui vous attend au virage et activez l'Œil caché. Continuez ensuite à droite et activez les clés. Avancez encore et activez la prochaine clé. Une fois au pied de l'escalier, tuez les deux ennemis puis celui qui se trouve en haut des marches. Montez et sortez l'Œil scanner pour activer la clé.

Une porte s'ouvre derrière vous, allez-y et éliminez les trois ennemis avant de la franchir. Passez ensuite celle de gauche puis continuez et traversez celle de droite. Plusieurs ennemis vous attendent, avancez lentement et éliminez-les tout en activant les clés. Ensuite, franchissez la porte de la bibliothèque et avancez vers la droite. Tuez l'ennemi puis reculez et prenez à gauche avant d'abattre un deuxième adversaire puis un troisième. Prenez maintenant la porte de gauche et avancez. Sortez l'Œil et scannez pour débloquer la porte secrète.

Reprenez votre chemin, détruisez les Organes Pulsatiles et éliminez toutes les mites de la zone. Continuez jusqu'à atteindre la réserve de munitions du Cartel. Sur place, équipez-vous de l'arme la plus puissante dont vous disposez et éliminez les mites et les deux agents qui se trouvent à gauche. Ensuite, continuez à avancer jusqu'à atteindre une nouvelle bibliothèque. Continuez votre chemin, éliminez les mites qui débarquent et avancez en détruisant les Organes pulsatifs. Si votre santé est critique, entrez dans une des pièces de la zone, les mites ne pourront pas vous y suivre. Restez sur place jusqu'à ce que votre équipement se régénère.

Reprenez votre chemin et équipez-vous de l'Œil. Ouvrez la première porte et détruisez la mine puis faites pareil pour la mine de la pièce d'en face ainsi que celle de la pièce de droite puis avancez. Vous vous trouvez maintenant à coté d'un escalier, n'avancez surtout pas. Sortez l'Œil et faites exploser la mine puis avancez un tout petit peu et regarder vers le haut. Détruisez le générateur des mites puis descendez. Explosez la mine et détruisez le générateur de mites à votre droite. Avancez vers le hall, détruisez la mine et faites deux pas en arrière. Activez la clé puis avancez. Détruisez le générateur qui est à votre gauche puis activez la clé qui est à votre droite et continuez.

Avancez maintenant, tuez les mites puis les deux agents qui se trouvent en bas. Un dernier se situe dans l'étage supérieur, s'il ne descend pas balancez-lui une grenade. Suivez l'objectif qui apparait sur votre écran et prenez l'escalier. Une fois devant la porte, déverrouillez-la à l'aide de l'Œil. Entrez, activez l'ordinateur à l'aide de l'Œil puis tournez à gauche. Placez-vous sur la trousse de soin pour récupérer vos points de santé après chaque attaque. Eliminez toutes les mites qui débarquent puis allez à la bibliothèque qui se trouve au centre de la salle. Dégagez le passage sous-terrain et atteignez-le tout en éliminant les mites volantes.

Progressez maintenant au milieu des mites mutantes et gardez votre SPAS pour une meilleure efficacité. Eliminez-les toutes et avancez. Vous vous trouvez maintenant dans les canalisations, allez au fond puis passez à gauche et entrez dans le tunnel. Ne vous arrêtez pas et utilisez votre SPAS pour éliminer les mites volantes jusqu'à atteindre la sortie du tunnel. Prenez l'un des deux escaliers et détruisez les générateurs de mites qui se trouvent en bas puis avancez. Prenez l'escalier de droite, détruisez toutes les sources des mites puis allez à l'escalier de gauche et faites tournez le van. Redescendez maintenant et poursuivez votre chemin. Entrez dans le tunnel et traversez-le jusqu'à la sortie pour vous retrouver face à des mites. Tuez-les et allez rapidement détruire le générateur de ces bestioles tout en désactivant les mines en chemin. Avant de prendre l'escalier de droite, faites exploser la bombe à l'aide de l'Œil et montez. En haut, prenez d'abord à droite puis à gauche et suivez l'objectif jusqu'à atteindre la vanne. Tournez-la, redescendez et prenez à gauche puis allez tout droit. Traversez le tunnel jusqu'à atteindre le nid.

Pour le détruire, il vous faut détruite tous les cocons. Commencez par avancer et faire exploser celui d'en face. Passez ensuite à celui de gauche puis celui qui se trouve dans le coin droit. Regardez en haut et faites exploser les quatre cocons qui sont au plafond puis prenez l'escalier et allez à gauche. Explosez les derniers cocons des deux cotés de la zone pour finir.

Mission 5 : Embouteillage

Vous commencez votre mission dans un bureau. Dès que vous vous approchez de la porte, deux humains asservis apparaissent. Lancez une grenade à fragmentation et finissez-les au MP5. Puis, faites la même chose avec les drones et le dernier humain asservi caché derrière le bureau du fond. Explosez le conduit avant de prendre le passage qui est en face du dernier bureau et détruisez le conduit. Revenez à la pièce précédente, allez à gauche et sortez l'Œil pour débloquer le passage.

Reprenez maintenant votre chemin (vers le deuxième conduit) et prenez la première porte à gauche. Lancez une grenade vers la gauche puis éliminez les trois ennemis qui sont à droite et avancez. Détruisez le conduit qui est à votre gauche et franchissez la porte.

Avancez, lancez une grenade pour éliminer l'humain asservi et les deux drones simultanément puis prenez la porte de droite. Neutralisez les ennemis et allez au fond de la pièce pour ramasser les munitions. Sortez et arrêtez- vous juste devant l'entrée. Détruisez l'organe pulsatif puis passez par le passage qui se trouve au fond à droite. Continuez, détruisez les deux organes pulsatifs qui se trouvent à votre gauche ainsi que le conduit qui est en face de vous.

Montez les escaliers, approchez-vous de l'unité de régénération et régénérez votre santé. Détruisez l'organe ovulant en face de vous puis redescendez et prenez droite. Avancez et entrez dans la pièce de droite. Tuez les deux ennemis, rebroussez chemin et lancez des grenades dans le bureau d'en face puis éliminez les survivants. Détruisez le conduit et revenez au bureau qui est derrière vous avant de prendre à gauche puis à droite tout en éliminant les ennemis en chemin. Dépassez maintenant la porte et prenez les escaliers puis tournez à droite dès que vous franchissez la porte. Une poignée d'ennemis vous attend, ne restez pas figé et tirez tout en changeant de direction pour éviter leurs tirs. Servez-vous des grenades pour éliminer plus rapidement vos opposants et ainsi détruire le conduit. Enfin, avancez, et prenez la porte de gauche.

Une fois de l'autre coté, n'avancez surtout pas. Eliminez l'ennemi sans entrer dans le bureau puis sortez l'Œil et scannez. Détruisez la mine qui se trouve au milieu puis avancez. Sortez votre arme de longue portée (SCAR ou le fusil symbiotique). Eliminez l'ennemi qui est au fond, avancez et placez votre personnage juste devant l'entrée de la grande salle. Eliminez l'ennemi qui est au fond et sortez l'Œil. Scannez pour réaliser que la salle est bourrée de mines. Détruisez celle qui est à droite de l'entrée puis celle du milieu avant d'exploser celle qui est au fond à gauche. Allez ensuite vers la porte qui est en face de vous.

Descendez par l'ouverture au sol et avancez. Eliminez le drone qui vous fait face puis prenez à gauche. Détruisez le conduit puis revenez et prenez la porte de gauche. Neutralisez les ennemis puis prenez à gauche et descendez l'escalier pour saisir les munitions. Revenez sur vos pas et continuez tout droit. Passez par la porte sur laquelle se trouvent les drapeaux et prenez à gauche. Détruisez le conduit et avancez avant de prendre à gauche. Ne descendez pas mais allez au fond et passez par la petite porte. Avancez encore, prenez la dernière porte à droite et éliminez les ennemis. Continuez à avancer jusqu'à atteindre un conduit. Tuez les deux drones et les mites puis détruisez le conduit. Avancez et détruisez le dernier conduit se trouvant au fond puis prenez la dernière porte à droite.

Vous vous retrouvez donc au bureau du président. Dès que vous sortez, deux drones, une mite et un monstre vous barrent la route. Evitez l'explosion de la mite puis éliminez les deux drones. Ensuite, occupez-vous du monstre. Lorsque vous en aurez fini avec ces derniers ennemis, détruisez les organes ovulants puis détruisez les noeuds centraux des racines qui empêchent l'hélico de décoller. Deux d'entre eux sont à droite et à gauche de la petite porte qui mène vers l'hélico et le reste se trouve sous et autour de l'hélico. Essayez maintenant de chasser les mites volantes, le temps que l'hélico décolle.

Mission 6 : Invasion

Prenez les escaliers et avancez. Dépassez la première porte puis franchissez la deuxième. Une fois à l'extérieur, détruisez le premier conduit puis avancez. Eliminez le drone et détruisez la deuxième porte puis éliminez le troisième drone et détruisez la dernière porte. Sortez ensuite l'Œil et activez les clés. La première se trouve près de la dernière voiture au fond. Une autre à proximité de la voiture du milieu. Il en existe une derrière la caisse du milieu tandis que la dernière est derrière la poubelle, au début.

Revenez maintenant à la porte verrouillée et franchissez-la. Un accueil chaleureux vous attend derrière, lancez donc une grenade en bas afin d'éliminer les deux soldats. Descendez et faites tournez la valve puis remontez jusqu'à atteindre une porte ouverte. Traversez pour trouver plusieurs hommes asservis qui sont en train de vous attendre. Eliminez les deux premiers puis avancez rapidement vers la gauche et collez-vous à l'unité de régénération (de façon à devenir invulnérable en quelque sorte). Depuis cet emplacement, débarrassez-vous de tous les ennemis présents. Franchissez la porte, avancez et équipez-vous de votre SCAR. Zoomez et éliminez les ennemis postés au fond puis activez la clé qui est à votre droite. Faites-en de même avec celle qui se trouve au milieu du hall. Ensuite, occupez-vous de la prochaine clé et enfin celle qui se trouve juste avant la porte. N'oubliez pas de détruire l'organe ovulant avant de quitter les lieux.

Franchissez la porte et descendez. Éliminez les trois drones puis avancez au niveau du deuxième tank. Si vous disposez du lance-roquettes SMAW, visez les conduits de loin, sinon vous êtes dans l'obligation d'avancer. Eliminez le premier drone géant et avancez pour vous mettre à couvert derrière le troisième tank. Eliminez le deuxième drone géant et détruisez les conduits au fur et à mesure.

Passez maintenant par la porte de droite (il s'agit de la même porte qu'au début de la mission), descendez et fermez la valve. Ensuite, montez au dernier étage vers la porte qui était fermée. D'abord dépassez-la et tuez la mite qui vous attaque puis débarrassez-vous des humains asservis et avancez. Ensuite, à chaque fois que vous détectez un signal, sortez l'Œil et faites exposer la mine.

Astuce : Assurez-vous de garder au moins une arme de construction humaine avant la fin de cette partie de la mission, vous en aurez besoin ensuite pour affronter un monstre dans une salle où il n'y aura que des munitions pour armes humaines.

Sortez et descendez en empruntant le conduit d'aération. Prenez le SCAR qui est à votre gauche et éliminez un maximum de drones des deux cotés de la route. Eliminez ensuite ceux qui vous attaquent de front en explosant les mines en chemin. Si vous êtes en manque de munitions, prenez les armes de l'ennemi. Arrivé à la fin du passage, entrez rapidement et détruisez les deux conduits puis avancez pour débloquer la porte. Détruisez les défenses et passez.

Vous êtes maintenant dans une salle de machine, vous devez déverrouiller les portes à l'aide de l'Œil. Dès que vous entrerez, avancez un peu et regardez à droite. Détruisez le premier organite pulsatif puis regardez à votre gauche et détruisez le reste. Approchez-vous maintenant de l'ordinateur qui est au milieu de la salle et déverrouillez la clé à l'aide de l'Œil. Un monstre apparait, pour le vaincre essayez de lui tirer dessus et juste au moment où il se colle à vous pour vous attaquer, faites un saut arrière de façon à l'esquiver et vous éloigner en même temps. Répétez l'action le temps qu'il le faut pour le vaincre. Allez maintenant à l'entrée de la salle des machines et montez aux escaliers de gauche. Déverrouillez la clé à l'aide de l'Œil puis éliminez les humains asservis qui débarquent. Prenez enfin les escaliers du fond (à gauche) puis avancez et prenez ceux d'en face avant de déverrouiller la porte.

Continuez à avancer et franchissez les deux portes. Eliminez l'humain asservi qui est au fond puis les deux drones qui apparaissent. Entrez ensuite dans le premier bureau à droite et activez la clé. Faites la même chose pour celle du bureau de gauche et avancez jusqu'au milieu de la zone. Eliminez les ennemis et détruisez les conduits puis activez la clé avant de vous rendre au dernier bureau, à gauche, pour activer celle qui s'y trouve afin de déverrouiller la porte.

Sortez maintenant par la porte que vous venez de déverrouiller puis prenez celle qui est à votre gauche. Avant de descendre, essayez d'affaiblir les mites volantes au maximum puis, dès que vous descendez, tuez les drones et ramassez le fusil hurleur.
Un monstre invisible vous suit depuis quelque temps, ne tournez surtout pas en rond. Reculez et effectuez un trajet rectiligne de façon à l'avoir constamment devant vous pour l'attaquez plus facilement.

Une fois le monstre anéanti, un scarabée géant apparait. Si vous possédez le lance-roquettes SMAW, il suffit de vous éloigner et de tirer simultanément sur le monstre jusqu'à l'anéantir. S'il s'approche de vous, sautez pour vous en éloigner. Si vous ne possédez qu'une arme légère, utilisez les grenades pour tuer le scarabée le plus vite possible.

Mission 7 : Pays Natal

Au début de la mission, vous disposez d'un SCAR et d'un USP45. Equipez-vous du SCAR et avancez légèrement pour éliminer tous les drones et les quelques mites qui débarquent. Zoomez vers le haut et à gauche du building et éliminez le drone.

Ensuite, prenez à gauche et avancez. Éliminez les drones et les mites et passez sur les planches pour atteindre la ruelle qui vous permettra de continuer la mission. Avancez et, dès que apercevez des ennemis, zoomez et éliminez-les. S'ils sont trop nombreux et qu'ils vous infligent d'importants dégâts, reculez puis reprenez votre assaut. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous aperceviez les deux conduits. Zoomez avec votre SCAR et détruisez-les puis prenez à gauche et entrez par la maison en ruine.

Avancez, récupérez les munitions et continuez votre chemin jusqu'à sortir de la maison. Dehors, juste derrière le tank, un scarabée géant apparait. Récupérer le SPAS qui est à coté du tank, choisissez-le comme arme secondaire et approchez-vous du monstre. Combinez les attaques de grenades et celles du fusil à pompe jusqu'à l'anéantir.

Avancez ensuite, des mites volantes vont apparaitre. Approchez-vous d'elles et tuez les (deux coups suffisent). Avancez ensuite, faites exploser rapidement les trois mines et courez vous couvrir derrière le premier barrage. Sortez votre SCAR et tirez sur le drone noir jusqu'à vous en débarrasser puis reprenez le SPAS et avancez vous couvrir derrière le barrage suivant. Laissez les drones s'approcher et éliminez-les puis continuez votre chemin. Prenez à gauche, éliminez les drones qui apparaissent et descendez par le trou.

Vous voila maintenant dans les égouts, avancez, éliminez les ennemis et prenez à droite. Détruisez les organes ovulants puis continuez tout droit. Quittez les tunnels, entrez par le passage dans le mur et débloquez le secret à l'aide de l'Œil puis descendez récupérer l'arme que vous souhaitez. Ressortez et reprenez votre chemin puis tuez les drones et détruisez les conduits.

Continuez à avancer le long de la ruelle, éliminez les drones postés sur les balcons puis occupez-vous des mites qui sont en bas. Détruisez ensuite les organes ovulants et continuez votre chemin. Dès que vous tournez à gauche, deux montres apparaissent. Essayez de passer inaperçu en évitant de vous faire écraser et prenez les escalators pour descendre.

Une fois en bas, sortez l'Œil et avancez en éliminant les mines sur votre chemin. Descendez derrière le wagon et continuez. Equipez-vous de votre SPAS et éliminez tous ceux qui barrent le chemin jusqu'à atteindre une entrée (à votre droite). Il s'agit du nid des organes ovulants, entrez et détruisez tout ce qui bouge pour vous débarrasser des mites. Allez ensuite vers le passage du milieu et prenez à droite puis à gauche. Tournez à droite et avancez.

Vous vous retrouverez en face d'un wagon bloqué et de nombreux monstre vous attendent. Avancez, éliminez ceux qui viennent vers vous puis revenez en arrière. Reprenez des forces puis attaquez. Eliminez ce qui reste des ennemis puis allez vous réfugier sous l'escalier (à gauche, au fond). Prenez maintenant l'escalier, lancez une grenade à droite pour vous débarrasser de quelques gêneurs avant d'avancer. Détruisez l'organe ovulant puis utilisez l'Œil devant l'ordinateur afin de faire déplacer le wagon bloqué.

Redescendez maintenant et passez sur les rails que le wagon occupait. Continuez tout droit puis entrez à droite. Détruisez tous les organes ovulants puis utilisez l'Œil pour activez les clés et ouvrir la porte. Montez maintenant dans le wagon que vous trouverez juste à droite de la sortie, avancez et sortez par la porte de droite (au fond). Avancez encore, éliminez les deux mites puis passez par la porte de gauche et continuez à avancer.

Allez maintenant tout droit, le conduit principal des extraterrestres est devant vous. Vous devez anéantir les ennemis qui l'entourent. Pour ce, avancez et utilisez votre fusil SPAS pour éliminer les drones qui s'approchent. Laissez les drones noirs s'éloigner du conduit et tuez-les (trois balles du fusil à pompe suffiront). Continuez ainsi tout en gagnant du terrain jusqu'à ce que les ennemis cessent de rappliquer.

Mission 8 : Echec et Mat

Vous commencez la mission dans la base ennemie. Il existe des appareils qui brouillent le signal, vous devez donc les détruire pour pouvoir recevoir les ordres. Avancez et allez au fond à droite puis descendez. Détruisez le premier

appareil et ceux qui le protègent (utilisez le SPAS pour le corps à corps). Montez les escaliers rapidement, allez à gauche et détruisez l'appareil de brouillage qui se trouve sur le mur (à coté des ordinateurs). Continuez et allez sur la plateforme avant d'avancer jusqu'au prochain appareil. Détruisez-le puis tournez à gauche et continuez. Allez jusqu'au fond et détruisez le dernier appareil puis revenez au milieu. Désactivez le conduit et descendez de la plateforme.

Vous devez maintenant accéder à l'ordinateur central. Sortez légèrement et, dès que le système défensif commence à vous attaquer, baissez-vous et détruisez-le (il ne peut viser vers le bas). Faites la même chose avec le prochain puis accédez à l'ordinateur et activez l'ascenseur à l'aide de l'Œil. C'est là que deux ennemis arrivent, utilisez le SPAS pour les éliminer. Prenez l'escalier et montez à l'étage suivant.

Allez directement à votre droite et prenez le pistolet à impulsion (utilisez le SPAS comme arme secondaire). Eliminez un max d'ennemis en avançant et si vous êtes blessé faites marche arrière (il y a une trousse de soin là où vous aviez ramassé le pistolet à impulsions). Revenez à la charge puis allez à droite et détruisez les deux appareils de brouillage ainsi que les deux organes ovulants. Neutralisez les deux prochains organes et les deux appareils qui se trouvent un peu plus loin.

Prenez ensuite l'ascenseur et, une fois en haut, tuez les trois ennemis et les deux organes pulsatifs. Tournez à gauche et lancez une grande pour éliminez les ennemis qui sont à l'entrée. Ensuite, prenez à gauche et montez rapidement. Tuez les deux ennemis qui vous font face ainsi que celui qui vous barre la route, plus loin. Avant de prendre à droite, tuez l'ennemi qui se trouve à gauche puis achevez celui qui se trouve à droite. Approchez-vous de l'ordinateur et réactivez l'électricité pour pouvoir accéder au labo II.

Franchissez le passage menant au labo II (il s'agit d'un clone du labo I) en éliminant les ennemis puis prenez à gauche. Montez et éliminez les ennemis puis localisez (à gauche) l'ordinateur qui est en face de vous. Approchez-vous-en et appuyez dessus pour activer le pont qui vous mènera à l'ordinateur central. Prenez ensuite à droite dans la dernière intersection et atteignez l'ordinateur central. Activez l'électricité pour pouvoir accéder au labo III.

Vous êtes maintenant dans le labo III, détruisez donc le premier système de brouillage qui se trouve juste en face de vous. Ensuite, prenez à gauche, avancez et montez les escaliers. Eliminez les deux ennemis qui vous font face puis détruisez le système de brouillage à votre droite. Descendez et détruisez les deux systèmes de brouillage des deux côtés de l'ordinateur central. Allez à droite et neutralisez un dernier appareil avant de revenir vers le terminal pour l'activer à l'aide de l'Œil.

Vous devez quitter le labo avant qu'il explose, ne perdez pas une seconde car vous êtes limité par le temps. Si vous rencontrez des ennemis évitez-les en sautant. Courez vers l'entrée du labo III et dirigez-vous vers le labo II. Prenez à gauche et continuez. Monter les escaliers (la route vers le bas est bloquée, de plus il vous reste moins d'une minute). Avancez et dépassez l'ordinateur puis descendez. Franchissez la porte d'entrée du labo II et prenez les trousses de soin au premier virage.

Une fois à l'extérieur, avancez et activez l'ordinateur qui est à votre gauche pour pouvoir ouvrir la porte d'en face. Avancez, éliminez les ennemis ainsi que toute la vermine qui vous attaque. Une fois que les ennemis sont anéantis, activez l'ordinateur. Prenez à droite puis à gauche avant de tournez à nouveau à droite pour prendre l'ascenseur.

Mission 9 : Clôture

Vous devez survivre à la dernière rencontre dans la base du Cartel. Ne quittez pas l'ascenseur et mettez-vous à couvert à droite. Zoomez et éliminez l'organe pulsatif qui se trouve dans le coin opposé puis allez à gauche et éliminez l'organe pulsatif du coin droit. Si vous disposez du fusil SPAS, équipez-vous de cette arme et avancez. Servez-vous du bureau du milieu pour vous couvrir et éliminez les ennemis tout en avançant. Continuez ainsi jusqu'à ce que le flux des ennemis cesse.

Vous devez maintenant survivre aux attaques des différents types d'ennemis. Revenez au bureau qui est en face de l'ascenseur et allez à gauche. Prenez le pistolet à impulsions et descendez les escaliers puis éliminez les mites qui arrivent. Juste après, des drones vont vous attaquer, si vous manquez de munitions revenez à l'endroit où vous aviez trouvé votre arme (à gauche du bureau). Rechargez et repartez combattre. Si votre état de santé est critique et que

vous n'avez pas le temps de laisser votre armure se régénérer, descendez les escaliers puis prenez à gauche deux fois et ramassez la trousse de soins (il y en a deux).

Apres les drones, des monstres invisibles vont vous attaquer. Votre Œil clignotera à chaque fois que l'un d'eux s'approche. Reculez et tirez, les monstre seront toujours à votre poursuite et par conséquent tout vos tirs les atteindront. Si vous n'avez plus de munitions, ramassez le fusil symbiotique et continuez jusqu'à anéantir tous les ennemis.

Il est temps de quitter la base car celle-ci va s'autodétruire dans moins de trois minutes mais il faut d'abord rétablir le courant. Dès que vous descendez les escaliers (là où vous aviez ramassé les deux kits de soin), vous trouverez deux rangées d'ordinateurs et une salle au fond. Courez vers cette salle, il s'agit de la salle des générateurs. A l'aide de l'Œil, réactiver l'ordinateur ainsi que les générateurs pour remettre l'électricité en marche. Dépêchez-vous de quitter les lieux pour clore le chapitre. Félicitations, vous venez de finir le jeu !

The Grim Adventures of Billy & Mandy

© Midway / High Voltage 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Terminez le mode Story avec chaque personnage pour débloquer une nouvelle série de costumes.

The House of the Dead 2&3 Return

© Sega 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS (ÉPISODE 2)

Très facile	Terminer le jeu
Très difficile	Terminer le jeu
4 vies	Dès le premier Game Over
5 vies	Terminer le jeu
9 continues	Terminer le jeu
Mini-jeu	Terminer le mode original

BONUS (ÉPISODE 3)

Très facile	Terminer le jeu
Très difficile	Terminer le jeu
4 vies	Dès le premier Game Over
5 vies	Terminer le jeu
9 continues	Terminer le jeu
Solo extreme	Terminer les 2 épisodes

The House of the Dead : Overkill

© Sega / Headstrong Games 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DU MODE STORY

Handcannon

Terminer le mode Story.

Mini-Gun

Terminer tous les niveaux du mode Director's Cut.

Mode Director's Cut

Terminer le mode Story.

Mode Dual Wield

Terminer le mode Director's Cut.

The Incredible Hulk

© Sega / Edge Of Reality 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS (SKINS)

Abomination

Affrontez-le et battez-le.

Classic Hulk

Trouvez 5 comic books.

Gray Hulk

Frappez 7500 objects.

Hulkbuster (Ironman)

Ayez une sauvegarde du jeu Ironman.

Ironclad

Eliminez les U-Foes et battez Abomination.

Maestro

Détruisez un bâtiment dans chaque zone.

Le professeur

Validez tous les défis de saut.

The Incredible Maze

© Nintendo / Digital Leisure 2008

+ D'INFOS FORUM

MODE TIME ATTACK

Terminer les 30 labyrinthes du jeu (pas nécessairement les challenges) pour débloquer le mode Time Attack.

CHANGER LE TYPE DE SA BOULE

Pour modifier la nature de la boule dans n'importe quel niveau, maintenez les boutons 1 et 2 puis appuyez sur Haut ou Bas avec la croix directionnelle.

The King of Fighters Collection : The Orochi Saga

© Ignition Entertainment / SNK Playmore 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES DU MODE CHALLENGE

Cette compilation comporte un grand nombre de bonus à débloquer (artworks...) en terminant les différents défis proposés en mode Challenge.

The Lapins Crétins : La Grosse Aventure

© Ubisoft / Ubisoft Montpellier 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

LAPINS CACHÉS

Après avoir terminé la mission 3, allez dans la section "**Dans la télécommande Wii**" du menu principal, choisissez l'option "**Gère ta figurine**" et entrez les codes suivants pour débloquer les tenues cachées.

Assassin

Maintenez C + Z et faites : 2, 2, 1, 1, A, A, 1, 1

Employé Best Buy

Maintenez C + Z et faites : B, 1, 1, B, A, 2, 2, A

Geek Squad

Maintenez C + Z et faites : A, A, 1, 1, 1, 1, 2, 2

Lapin Kangourou

Maintenez C + Z et faites : 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2

Leonardo

Maintenez C + Z et faites : 1, 1, 2, 2, A, A, 1, 1

Prince

Maintenez C + Z et faites : 1, 2, 1, 2, 1, 2, A, A

Splinter Cell

Maintenez C + Z et faites : B, B, B, B, A, A, A, A

PHOTO DE CHUCK NORRIS

Dans le niveau High Stakes Steak, descendez les escaliers et entrez dans la pièce avec le tuyau et les deux verminators oranges. Vous verrez une photo de Chuck Norris sur le mur de droite.

The Legend of Spyro : The Eternal Night

© Sierra / Krome Studios 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DARK SPYRO

Après avoir terminé le mode Histoire, allez dans les Extras du menu principal et chargez votre fichier de jeu terminé. Réussissez les 5 challenges du dragon pour débloquer Dark Spyro. A nouveau, revenez au menu principal, chargez votre partie et sauvegardez. Passez d'un élément à l'autre pour trouver Dark Spyro tout à la fin de la liste.

The Legend of Zelda : A Link to the Past

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM

OBTENIR LA CAPE MAGIQUE

Pour avoir la cape magique sans attendre d'avoir la moufle du titan, il suffit d'avoir le miroir magique. Dans le monde des ténèbres, placez-vous derrière la tombe isolée et téléportez-vous dans le monde normal. Après, il suffira de vous placer comme il faut pour y rester. Là, foncez sur la pierre tombale avec les bottes de pégase et un passage secret s'ouvrira.

VILLAGE DANS LE MONDE NOIR

Dans le monde normal, allez dans la forêt au nord du village et allez vers l'est. Empruntez la première sortie au sud, cassez le poteau avec le marteau et soulevez la petite pierre pour trouver un téléporteur. Vous pouvez ensuite rejoindre le village dans le monde des ténèbres en passant par la gauche.

OBTENIR LA CANE DE BYRMA

Sur la montagne du crâne, allez à l'endroit du téléporteur. Dans le monde des ténèbres, si vous regardez bien le bord, vous verrez une petite brèche. Allez dessus et avancez : vous finirez par tomber sur une entrée de grotte. Allez à l'intérieur.

BOOMERANG MAGIQUE ET BOUCLIER

Pour obtenir un boomerang qui fait trois fois la longueur du bleu et qui revient rapidement, ainsi qu'un bouclier qui pare les boules de feu, allez à la boutique magique. Mais, ne rentrez pas dedans. Regardez autour du champ d'arbustes : vous verrez un gros rocher qui bloque un chemin. Si vous avez le gant pour soulever les rochers, enlevez-le du chemin. Sinon, allez le chercher dans la 2ème forteresse. Après avoir enlevé l'obstacle, continuez le chemin de terre. Tuez les trois poulpes et continuez toujours. Vous vous retrouverez dans un endroit où il y a trois chutes et un tourbillon magique. Si vous n'êtes pas en possession des palmes de Zora, allez plus loin : une route y mène à partir d'où vous êtes. Si vous propriétaire de telles choses, nagez jusqu'aux chutes. Celle du milieu cache une grotte. Rentrez à l'intérieur. Un lac sera là. Lorsqu'on vous demandera de lancer des objets dans la mare, sélectionnez le boomerang. Dès que vous aurez reçu le nouveau, lancez votre bouclier de la même façon.
Pour avoir une potion magique (potion verte) gratuite, au même endroit, lancez un bocal vide. Alors, la petite fée vous le rendera : il sera plein de potion magique.

GAGNER 300 RUBIS

Lorsque vous avez les 6 premiers cristaux, allez à la maison des bombes (c'est à dire la maison du héros, dans le monde des ténèbres). Achetez la méga-bombe (100 rubis). Montez en haut et à gauche : il y a une fissure. Faites-la sauter avec la super-bombe et voilà 300 rubis pour vous !

BATTRE LE MONSTRE DE FIN

Pour battre le boss de fin, il vous faudra la canne de Byrna, l'épée 4, et les flèches d'argent. Prévoyez aussi une potion rouge et trois vertes. Utilisez la canne de Byrna pour pouvoir le frapper en toute sécurité (avec l'épée 4 c'est plus rapide). Une fois qu'il en aura assez, il vous montrera sa technique secrète : éteindre la lumiere et vous frapper en étant invisible. Il suffit de rallumer la lumière avec la canne de feu, de le frapper avec l'épée 4 et de lui tirer dessus avec les flèches d'argent. Refaites-le plusieurs fois et surtout ne tombez pas dans les trous. Un passage s'ouvrira en haut et à vous la triforce !

OBTENIR LES ÉPÉES 3 ET 4, ET LES FLÈCHES D'ARGENT

Pour l'épée 3, allez sous le village du monde noir. A gauche et en haut de la baraque il y a une grenouille : c'est le 2ème forgeron. Soulevez les rochers avec la moufle du titan (trésor du niveau 4), parlez-lui et ramenez-le chez lui avec le miroir. Sortez et rerentrez dans la maison et parlez-leur. Ils vont vous reforger Excalibur pour quelques rubis. Allez faire un tour hors du village et revenez les voir, ils vous rendrons une épée plus puissante.
Pour l'épée 4 et les flèches d'argent, allez faire sauter la fissure de la pyramide du monde noir avec la super-bombe, et jetez les flèches et votre épée dans la fontaine. Une grosse fée va apparaître et vous donner l'épée 4 et les flèches d'argent.

LES TROIS MÉDAILLONS MAGIQUES

Le premier médaillon se trouve à l'entrée du désert du monde alternatif. Passez entre les barres mauves et utilisez le miroir. Lisez l'inscription sur la pierre avec le livre.
Le second médaillon vous sera remis par un Poisson. rendez-vous près des chutes Zora du monde alternatif et essayez de trouver le cerlce de pierres dans l'eau. ramassez une pierre et jetez-la dans le cercle.
Le troisième et dernier médaillon vous attend dans les montagnes. Montez jusqu'au donjon du monde réel et tournez à gauche. Lisez l'inscrition sur la pierre avec le livre.

NOUVEAU DONJON

Lorsque vous aurez terminé A Link To the Past et Four Swords, rendez-vous dans le monde des tènèbres, sur la Pyramide pour y trouver une nouvelle porte. Payez un homme pour qu'il vous raconte uen histoire. Vous accèderez à un nouveau donjon.

LES 4 ÉPÉES DU JEU

La première épée vous est donnée par votre oncle au tout début du jeu.
La seconde, vous la trouverez dans la forêt au nord ouest de la carte. Il s'agit d'Excalibur.
La troisième vous sera donnée par les forgerons.
La quatrième et dernière lame est à prendre chez la fée dans la grande pyramide de fin de jeu.

SOLUTION COMPLÈTE

La quête principale

Prologue

Après le rappel de la légende du Pouvoir d'Or, Link entend un appel de la princesse Zelda et voit partir son oncle dans l'hostile obscurité de la nuit. Sautez du lit et saisissez **la lanterne** dans le coffre avant de quitter la maison. Affichez la carte et rendez-vous en direction de la croix, vers le château d'Hyrule. Pour cela, sautez en contrebas et suivez le sentier jusqu'au pont. Devant la porte gardée, prenez le petit chemin de droite qui longe les douves et soulevez le buisson qui cache l'entrée d'un souterrain au pied de l'arbre. Là, vous atterrirez directement au sous-sol du château.

Château d'Hyrule

Quelques pas sur la gauche vous conduiront devant l'oncle de Link agonisant. Celui-ci vous remet son **épée** et vous apprend la botte secrète qui consiste à canaliser le pouvoir de l'épée pour faire une attaque circulaire. Passez la porte et utilisez la technique nouvellement apprise sur les deux gardes. Le coffre ne contient que quelques rubis. La porte sud vous amène dans les jardins du château, d'où vous pourrez facilement accéder à la porte d'entrée principale du château. Faites le tour jusqu'aux escaliers inférieurs en passant soit par l'aile gauche soit par l'aile droite, et descendez au premier sous-sol. Eliminez le garde pour lui voler sa **clé**, et ouvrez le coffre pour récupérer **la carte du donjon**. Utilisez la clé sur la porte sud, puis suivez le parcours en poussant les gardes dans le vide. Dans la petite salle suivante, prenez d'abord à droite afin de mettre la main sur une nouvelle **clé** en tuant le garde bleu. Prenez le précieux **boomerang** dans le coffre et équipez-le. Il peut vous servir à actionner des mécanismes à distance, à figer des ennemis ou encore à récupérer des bonus éloignés. Passez la porte nord grâce à votre nouvelle clé, et rendez-vous au troisième sous-sol. C'est là qu'est retenue prisonnière la princesse Zelda. Mais pour la délivrer, vous allez devoir vaincre un garde armé d'une masse d'armes. Vous pouvez par exemple vous servir des jarres stockées dans la cellule pour les lancer à la tête de votre ennemi. Une fois vaincu, il vous remet la **grande clé**, ce qui vous permet d'ouvrir l'accès à la geôle de la princesse. Celle-ci vous informe des intentions maléfiques du sorcier Agahnim et accepte de vous accompagner. Vous devez maintenant trouver le passage secret censé se trouver au rez-de-chaussée. Récupérez le rubis bleu dans le coffre de la cellule, et faites demi-tour jusqu'au rez-de-chaussée. Au premier sous-sol, vous pourrez passer par le balcon pour éviter les gardes. Une fois au rez-de-chaussée, revenez dans la première salle et montez les escaliers pour rejoindre la salle du trône. Au premier étage, vous pouvez vous débarrasser des deux gardes facilement grâce à l'attaque circulaire. Un passage secret apparaîtra si vous faites coulisser le blason en le poussant de la gauche vers la droite. La lanterne est bien utile pour repérer son chemin et anticiper les attaques des rats et des chauves-souris, alors n'hésitez pas à allumer les torches que vous trouverez. L'escalier se trouve au nord-est de la salle. Eliminez les nombreux serpents et frayez-vous un passage vers le premier sous-sol. Dans le coffre de droite, vous trouverez la **clé** qui ouvre la porte nord. Continuez votre chemin en avançant prudemment jusqu'à la salle dont la sortie est condamnée par une nouvelle porte scellée. C'est l'un des rats qui possède la **clé** pour ouvrir cette porte. Plus loin, vous remarquez que le mur de gauche est fissuré à deux endroits, mais vous devrez revenir lorsque vous serez en possession des bombes. Pour l'heure, poussez le bloc du haut vers le haut pour vous frayer une issue vers l'escalier. En bas, vous devrez déterminer au hasard quel est le levier qui ouvre la porte du sanctuaire. Il s'agit du levier de droite. Tirez-le et passez de l'autre côté pour vous retrouver au coeur du sanctuaire.

Le sanctuaire

C'est dans cet endroit paisible que la princesse Zelda informe le maître du sanctuaire que le sorcier Agahnim est à la recherche des filles des sept sages pour s'emparer du Pouvoir d'Or. Link est alors désigné volontaire pour aller chercher l'épée Excalibur, seule arme capable de vaincre le démon. Une fois son discours terminé, Zelda indique l'emplacement du descendant de l'un des sept sages sur votre carte et accepte de rester cachée au sanctuaire. Vous trouvez votre premier réceptacle de coeur dans le coffre. Dirigez-vous maintenant vers l'ouest en direction du village.

Le village Cocorico

D'après la carte, l'ancien que vous cherchez se trouve dans la maison la plus au nord du village. Mais la personne que vous trouvez n'est pas l'ancien mais elle vous en apprend plus sur la légende d'Excalibur. Le petit refuge au toit vert situé juste sur la gauche est une ancienne planque de bandits. Descendez au sous-sol pour trouver une énigme qui peut vous permettre de récupérer le contenu de quatre coffres. Passez à gauche et poussez le bloc qui se trouve entre les deux coffres vers le bas. Passez par le haut et poussez le bloc de droite vers le bas, puis celui de gauche vers la gauche et celui du bas vers le bas. Poussez le bloc qui entrave l'accès au second coffre vers la gauche et récupérez le rubis rouge. Vous pouvez directement accéder aux deux coffres du bas qui contiennent tout deux un rubis rouge. Il ne reste plus qu'à pousser les deux derniers blocs vers le haut puis vers la gauche pour ouvrir le dernier coffre et récupérer le rubis rouge. Avant de partir, retenez l'emplacement de la fissure dans le mur nord car vous devrez y revenir quand vous aurez les bombes. En continuant vers la gauche, vous remarquez qu'un avis de recherche vous concernant est affiché sur toutes les pancartes du village. Sur la place, vous pouvez acheter dès maintenant un précieux **flacon magique** pour 100 rubis. Vous pourrez y stocker des fées ou des potions. Ne parlez pas à la vieille femme qui fait les cent pas devant sa maison si vous ne voulez pas affronter des gardes. Allez voir le jeune garçon qui se trouve au sud, près de la petite cabane. C'est lui qui connaît l'emplacement du Palais de l'Est ou se cache le vieux sage. Il vous indique sa direction sur la carte. Dans la cabane, vous pourrez acheter des **bombes** au marchand pour 50 rubis. Avec celles-ci, vous pouvez par exemple pénétrer dans l'autre cabane qui se trouve au sud-ouest derrière les buissons afin de dénicher quelques bonus. Tout à fait au nord-ouest, vous pouvez sauter dans le trou depuis la corniche. Vous pourrez ainsi trouver quatre coffres et un passage secret dans le mur nord, à exploser avec des bombes. Il vous conduit à un **fragment de coeur**. Vous pouvez également poser une bombe au premier sous-sol du refuge pour découvrir un second **fragment de coeur**. Pénétrez maintenant dans l'auberge en passant par l'arrière de la maison. Le coffre que vous trouverez contient un second **flacon magique**. Posez une bombe dans le mur ouest de la maison de la vieille femme qui dit avoir confiance en vous. Ceci ouvrira une salle secrète contenant un coffre avec un rubis rouge. Dans la maison qui se trouve juste à droite de celle-ci, vous pouvez récupérer le **filet à papillons** en parlant au jeune garçon alité. Il vous servira à capturer des fées ou des abeilles dans vos flacons. Il est temps à présent de quitter le village pour atteindre le Palais de l'Est où se trouve le vieux sage. Sortez par le sud et suivez le sentier jusqu'au pont, après le maison de Link. De l'autre côté du pont, prenez à droite et localisez la grotte de la grande fée. L'entrée de la zone du temple se trouve juste avant, au nord. Montez l'escalier en vous méfiant des Octoroks, et sautez vers le bâtiment en contrebas pour trouver le fameux sage Sahasrahla, l'Ancien du village. Il vous informe que vous devrez d'abord retrouver les trois pendentifs sacrés avant de mettre la main sur Excalibur. Acceptez de tenter de récupérer le Pendentif du Courage du Palais de l'Est, mais avant de quitter la pièce, posez une bombe dans le mur nord pour trouver trois coffres avec beaucoup d'argent. Pour trouver l'entrée du palais depuis la maison de Sahasrahla, montez l'escalier au nord, puis allez vers le sud-est et cherchez l'escalier qui vous mène directement à l'entrée du palais.

Palais de l'Est

Comme vous le voyez sur la carte, ce palais ne s'échelonne que sur deux étages. Vous réalisez rapidement que les deux passages latéraux ne mènent à rien. Prenez donc le passage du milieu en ouvrant la porte grâce à l'interrupteur caché sous la jarre. Marchez sur la dalle surélevée pour ouvrir la seconde porte. Vous arrivez dans la salle des boulets. Avancez en slalomant tout en vous servant des renfoncements pour vous protéger du gros boulet. Passez la porte du haut puis allez à droite. Ouvrez la porte en marchant sur la dalle, et éliminez les squelettes avec vos attaques circulaires. Passez la porte au nord-ouest et activez le mécanisme en soulevant la jarre centrale. Restez toujours mobile pour éviter le monstre qui aspire votre énergie magique. Dans la salle sud, vous pourrez récupérer la **carte du donjon**. Visitez maintenant la partie ouest en ouvrant la porte grâce à la dalle, éliminez les squelettes et passez la porte de gauche. Il faudra ensuite éliminer tous les ennemis pour débloquer l'accès vers le nord.

Le coffre suivant renferme la **boussole**. Dans la salle de droite, vous remarquez une dalle spéciale qui vous permet de contacter Sahasrahla par télépathie. Le passage de droite vous conduit dans la salle du grand coffre. Tant que vous n'avez pas l'objet du donjon, essayez d'éviter les cyclopes ou éliminez-les en leur lançant des jarres quand ils ouvrent l'oeil. Traversez la salle et prenez le passage de droite. Il vous amène dans une zone mal éclairée et infestée de fantômes. Marchez sur la dalle pour ouvrir la porte et enfilez-vous dans la salle de droite. Utilisez les jarres pour éliminer les squelettes rapidement, et ne partez pas sans avoir récupéré la **clé** qui se trouve dans une jarre de droite. Revenez dans la pièce précédente en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre pour ne pas vous faire toucher par les fantômes, et déverrouillez la porte de gauche. Pour matérialiser le coffre dans la salle de gauche, vous devez éliminer tous les ennemis de la salle. Commencez par les plantes et les squelettes avant de vous attaquer au cyclope. Une fois vaincu, les trois fantômes tenteront de vous empêcher d'actionner le mécanisme qui se trouve sous la jarre du haut et qui matérialise le coffre contenant **la grande clé**. Utilisez-la sur la porte du haut, poussez le bloc de droite et regagnez la salle du grand coffre. Vous pouvez maintenant l'ouvrir avec la grande clé et ainsi recevoir **l'arc**. Avant de passer la porte au nord, sautez dans les sortes de récipients pour capturer quelques fées dans vos flacons à l'aide du filet à papillons. Dans la salle du haut, vous devrez éliminer les deux cyclopes pour espérer vous emparer de la **clé**. L'arc s'avère bien utile. Avant de déverrouiller la porte de gauche, visitez la salle de droite pour récupérer un maximum de rubis. Vous voilà maintenant au premier étage. La dalle qui ouvre la porte de gauche se trouve sous la jarre située la plus en bas à gauche. Plus loin, vous devrez nécessairement éliminer les trois cyclopes pour actionner la dalle du bas afin d'ouvrir le passage de gauche. Une séquence de slalom est ensuite nécessaire pour atteindre la dalle en haut à gauche qui ouvre la porte suivante. Il vous faudra deux flèches pour venir à bout du cyclope rouge. Au-dessus, préparez une attaque circulaire pour faire le ménage dans les rangs des plantes, puis éliminez un par un les deux cyclopes. Passez la porte pour affronter le boss.

BOSS :
Lâchez toutes les flèches que vous avez sur ces chevaliers en armures. Ils vous attaquent en faisant un cercle puis foncent vers vous en avançant en ligne. Lorsqu'il n'en restera plus qu'un, il tentera de vous écraser en calculant votre position. Restez mobile et envoyez vos flèches lorsqu'il est dans le même axe que vous. Une fois vaincu, le boss vous laissera un réceptacle de coeur et le premier médaillon : le **Pendentif du Courage**.

A la recherche du second médaillon

Une fois à l'extérieur du palais, revenez voir Sahasrahla pour obtenir les **bottes de Pégase** et en apprendre plus sur la légende. Les bottes vous permettent désormais de courir tout en lançant une attaque éclair particulièrement efficace. En vous laissant partir, le sage vous informe qu'un mystérieux objet se cache dans une grotte à l'est du Lac Hylia. Celui-ci se trouve au sud-est de la carte, mais il vous faudra faire le tour par la gauche pour accéder à la grotte. Vous remarquez sur la carte l'emplacement d'Excalibur et des deux médaillons restants. Dans un premier temps, passez le pont et longez le lac par la gauche pour arriver à la fameuse grotte. En chemin, vous pourrez poser une bombe dans la paroi située à l'ouest du lac pour dénicher l'emplacement d'une grande fée. Un autre mur fissuré, juste à gauche du lac, près des octoroks, vous conduira vers une planque de bandits. Eliminez les vers avec des flèches et parlez au voleur pour qu'il vous donne 300 rubis. Les coffres contiennent des bonus supplémentaires. Lorsque vous arrivez enfin à la grotte, vous constatez qu'il faut faire le tour par l'extérieur en posant une bombe sur le mur fissuré à gauche de l'entrée pour pouvoir atteindre le coffre. Il renferme **la baguette de glace** qui vous permet d'envoyer des bourrasques magiques.
Direction maintenant le village Cocorico. En montant en direction du village, vous pénétrez dans la maison des deux frères ennemis. Pour les réconcilier, posez une bombe ou foncez avec les bottes en direction du mur de gauche pour créer un passage qui vous conduit vers un parcours chronométré. Vous devez arriver au bout en moins de 15 secondes pour récupérer un nouveau **fragment de coeur**. Il existe un raccourci très simple qui consiste à sauter vers le bas depuis la pancarte pour atterrir directement au bout du parcours.
Pénétrez ensuite dans la maison du dessus pour découvrir qu'il s'agit d'une bibliothèque. Il vous suffit de foncer avec les bottes en direction de l'étagère de gauche pour faire tomber le livre et le récupérer. Il s'agit du **livre de Mudora** qui permet de déchiffrer l'ancienne langue des Hyliens. Quittez maintenant le village par le sud et suivez la paroi jusqu'à la maison de Link. De là, vous pouvez descendre au sud et rejoindre le Désert du Mystère situé à l'ouest. Repérez la position du personnage muet dont la pancarte dit qu'il s'agit d'un vieil original. Vous devrez y revenir par la suite. La grotte suivante est le repaire d'une nouvelle grande fée. Dans le désert, vous allez devoir vous méfier des mines, des vautours et des hommes des sables pour trouver enfin l'entrée du palais. Vous ne pourrez en libérer l'accès qu'en déchiffrant les écritures à l'aide du livre de Mudora. L'incantation permet alors à Link d'entrer dans le donjon.

Palais du Désert

Vous entrez au premier sous-sol du donjon et découvrez que l'ensemble du palais est en partie enfoui sous le sable et sert de cachette à de nombreux nouveaux monstres. Méfiez-vous surtout des statues qui lancent des rayons laser et apprenez à les éviter. Vous pouvez commencer à vous frayer un passage dans la grande salle du haut. Marchez sur l'interrupteur situé sous la jarre centrale pour faire apparaître un coffre contenant la **carte du donjon**. Continuez maintenant en direction de la salle située en haut à gauche. Vous devez vous cacher derrière les torches pour vous protéger des lasers tout en avançant vers la **clé**. Faites-la tomber en fonçant dessus grâce aux bottes. Sahasrahla vous donne des conseils via la dalle de télépathie. Descendez à présent dans la salle qui se trouve au sud-ouest. Evitez les rayons de la statue et attendez le bon moment pour pousser le troisième bloc en partant de la gauche vers le fond de la pièce. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte nord qui mène à une salle remplie de fées que vous pouvez stocker dans des flacons. En sortant à l'extérieur du donjon, toujours du côté ouest, vous pourrez accéder à un nouveau **fragment de coeur** qui devrait vous conférer un nouveau réceptacle de coeur, si vous avez récupéré les autres fragments évoqués dans le début de cette soluce. Rejoignez maintenant le côté est et déverrouillez la porte située dans le mur de droite. Le coffre contient la **boussole**. Dans la salle du dessus, il vous suffit de slalomer entre les boulets pour récupérer la **grande clé**. Maintenant que vous l'avez, revenez dans la salle située au nord-ouest, soulevez l'une des jarres de gauche pour ouvrir la porte, et emparez-vous du **gant de puissance** qui se trouve dans le grand coffre de la salle du dessus. Il vous permettra de soulever certains rochers jusque-là immuables. Il s'agit maintenant d'aller à l'extérieur du donjon en prenant la sortie ouest, et de soulever les petits rochers qui bloquent l'entrée du rez-de-chaussée du donjon. Poussez la dalle inférieure droite ce cette première sale pour ouvrir la porte, et passez de l'autre côté. Vous devrez ici frapper chaque dalle avec votre épée dès qu'elles foncent sur vous avant de prendre la **clé** cachée dans la jarre en bas à gauche de la salle. Mais vous pouvez aussi foncer directement vers la porte une fois en possession de la clé. Vous voilà au premier étage du donjon. Eliminez tous les ennemis pour ouvrir la porte de droite. Là, faites le ménage, et soulevez les jarres pour passer dans la salle du dessus. La prochaine **clé** se trouve dans la jarre en haut à droite de cette pièce emplie de dalles volantes. Eliminez ensuite le cyclope et allumez les quatre torches pour dégager l'accès au boss du donjon.

BOSS :
Trois vers des sables vous foncent dessus en sortant de terre. Vous devez les frapper lorsqu'ils montrent leur tête tout en évitant leurs mouvements, tout en sachant qu'ils peuvent parfois vous toucher sous terre. C'est pourquoi il peut être utile d'avoir au moins une fée en réserve pour sortir victorieux. Au terme du combat, vous récupérez un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le second médaillon : le **Pendentif du Pouvoir**.

A la recherche du troisième médaillon

En quittant le palais du désert, n'oubliez pas de visiter la petite grotte, à l'est, qui mène à une salle habitée par un vieillard. Posez une bombe sur le mur du bas afin de mettre la main sur un nouveau **fragment de coeur**. Après la grotte de la grande fée, soulevez la large pierre qui se trouve juste avant le vieil original pour dévoiler un passage secret. C'est le repaire d'un voleur et vous y trouverez quelques rubis. Au nord-est du village Cocorico, vous trouverez une entrée vers la forêt, juste au-dessus de la maison du diseur de bonne aventure.
Coupez le buisson derrière le tronc pour dévoiler un passage qui conduit directement à un **fragment de coeur**. En poursuivant votre chemin à l'intérieur des longs troncs d'arbres, vous allez rapidement trouver un mystérieux **champignon**. Vous pourrez le donner un peu plus tard à la sorcière qui vit au nord-est du monde. Rendez-vous maintenant en direction du sanctuaire. Là, vous trouverez une large pierre que vous pouvez fracasser avec les bottes de Pégase pour trouver un passage menant à un coffre contenant un nouveau **fragment de coeur**. Dans l'écran de droite, vous pouvez trouver un accès secret au sanctuaire dans le cimetière. Il suffit de soulever quelques pierres avec le gant de puissance pour pouvoir atteindre la tombe en haut à gauche, puis la pousser pour tomber dans un trou qui mène au sous-sol du sanctuaire. A cet endroit, vous pouvez poser des bombes ou foncer simplement dans le mur fissuré pour trouver une salle remplie de coffres. L'un d'eux contient 300 rubis. Cherchons maintenant à atteindre le médaillon rouge. Repérez la position des bûcherons et soulevez la large pierre à l'écran du dessous pour atteindre l'entrée d'une grotte sombre. Pour trouver l'issue, prenez à droite, puis en bas, à droite, en haut, et enfin à droite où vous trouverez un curieux personnage. Guidez-le, puisqu'il a perdu sa lampe, et dans la salle suivante, allez tout droit, prenez le coeur dans le pot, allez à droite, et enfin en bas. En sortant, méfiez-vous des écureuils et des pierres qui tombent, et entrez dans l'abri. Le vieillard vous fait cadeau d'un **miroir magique** et vous régénère tous vos coeurs si vous allez lui parler dans son habitation. Dirigez-vous vers le bas pour trouver la sortie de la caverne. A l'extérieur, allez

à gauche et escaladez la grande échelle. De là-haut, vous pouvez vous lâcher sur la première corniche afin de faire le plein de fées. Remontez une nouvelle fois mais lâchez-vous sur la deuxième corniche. L'escalier qui mène au premier étage débouche sur un **fragment de coeur**. Ceci devrait théoriquement remplir un nouveau coeur complet. Une dalle de télépathie vous informe qu'il faut vous rendre au sommet du Rocher du Spectacle pour atteindre la Tour d'Héra, au sommet de la Montagne de la Mort. Sautez à l'étage inférieur et sortez de la grotte. Remontez en haut de l'échelle et localisez le téléporteur sur la droite. Il va vous faire passer dans le monde des ténèbres. Comme vous ne possédez pas encore la pierre de lune, vous serez transformé en lapin et serez vulnérable aux attaques de vos adversaires. Dès que vous serez passé dans le monde des ténèbres, placez-vous sur la tache en forme de diamant et utilisez le miroir pour repasser dans le monde de la lumière. Vous atterrirez directement sur un **fragment de coeur**. Vous pouvez ensuite sauter de la corniche en direction de la Tour de la Montagne.

Tour de la Montagne

Tout d'abord, sachez que vous pourrez regagner l'entrée du donjon à tout moment en utilisant le miroir. Frappez l'interrupteur rouge et pénétrez dans le sous-sol de gauche. Il vous suffit d'éliminer les trois ennemis pour faire apparaître une **clé** que vous récupérerez en actionnant l'interrupteur bleu. Remontez par l'escalier et utilisez le boomerang pour actionner l'interrupteur rouge. Puisque tous les interrupteurs communiquent entre eux, vous pouvez frapper n'importe lequel de manière à visiter le haut de la pièce. Vous trouvez un coffre qui contient la **carte du donjon**. Déverrouillez la porte afin de descendre au rez-de-chaussée. Pour ouvrir la porte suivante, vous devez éliminer toutes les dalles qui vous assaillent, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes si vous gardez un bon timing. Frappez l'interrupteur et passez la porte de droite. Dans la salle du dessous, allumez les quatre torches avec la lanterne et prenez **la grande clé** dans le coffre. Utilisez le miroir pour revenir à l'entrée du donjon, et passez par l'escalier de droite. Vous arrivez au deuxième étage. Trois coups suffiront à éliminer les pieuvres bleues, mais attention à ne pas tomber dans le vide. Plus loin, marchez sur la dalle en étoile afin de modifier l'emplacement des trous dans le sol. Vous pouvez déverrouiller la porte avec la grande clé. Arrivé au troisième étage, prenez la **boussole** dans le coffre, éliminez vos adversaires puis montez à l'étage. De là, vous devez marcher sur la dalle en étoile et sauter dans le trou qui se trouve le plus au nord au centre de la salle afin d'atterrir juste devant le grand coffre du troisième étage. A l'intérieur, vous trouvez **la perle de lune** qui permet de conserver sa forme humaine dans le monde des ténèbres, et donc de ne pas se transformer en lapin. Fouillez les pots et montez à l'étage du boss.

BOSS :
Ce boss est un ver géant qui se déplace de plus en plus rapidement sur une petite plate-forme en essayant de vous pousser dans le vide. Vous devez toucher l'extrémité de sa queue qui est son point faible un maximum de fois afin de le vaincre. Restez mobile et essayez surtout de rester au centre de la plate-forme pour ne pas tomber malencontreusement. Quatre ou cinq attaques concentrées suffiront à en venir à bout. Au terme du combat, vous récupérez un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le troisième et dernier médaillon : le **Pendentif de la Sagesse**.

A la recherche d'Excalibur

Maintenant que vous êtes en possession des trois médaillons, vous devez regagner les bois perdus au nord du village Cocorico afin de récupérer l'épée légendaire Excalibur. Quittez la montagne en empruntant la grotte qui mène au village, et prenez par exemple l'entrée située au nord-ouest de la cabane des bûcherons. Les petites épées que vous verrez en chemin sont de fausses Excalibur, alors n'en tenez pas compte. Pour sortir rapidement de ce labyrinthe, passez les deux troncs d'arbres, entrez dans le tronc situé derrière le champignon et passez le dernier tronc au nord-ouest. Vous pénétrez dans une clairière peuplée d'animaux paisibles. C'est là que se trouve la fameuse épée légendaire. Déchiffrez l'inscription écrite en caractères hyliens à l'aide du livre de Mudora : " Triomphe du héros la veille du cataclysme ! Trois symboles de vertu obtiendra. Excalibur retrouvera, préservant la pureté de la lignée des Chevaliers ". Faites le tour et saisissez-vous d'Excalibur. Sahasrahla vous contacte par télépathie et vous informe que vous êtes maintenant capable de vaincre Agahnim dans le château d'Hyrule. Mais en quittant la clairière, Zelda vous lance un appel de détresse depuis le sanctuaire.

Retour au Château d'Hyrule

De retour au sanctuaire, vous constatez l'enlèvement de la princesse Zelda. Raison de plus pour foncer au château d'Hyrule pour la sauver. Vous connaissez les lieux, alors dirigez-vous rapidement vers l'une des deux sorties

extérieures, au sud-est ou au sud-ouest du rez-de-chaussée. De là, vous pouvez maintenant détruire la barrière magnétique avec Excalibur afin d'ouvrir la porte du premier étage. Les adversaires sont de plus en plus coriaces, mais votre nouvelle épée compense ce handicap. Eliminez les deux premiers gardes et passez la porte de droite. Ces nouveaux ennemis sont-ils un clin d'oeil à Zelda 1 ? Peu importe, c'est uniquement en les éliminant que vous obtiendrez la **clé** qui ouvre la porte suivante. Le deuxième étage est très mal éclairé, et vous n'avez pas de torche pour arranger les choses. Essayez de venir rapidement à bout de vos adversaires et frayez-vous un passage vers la gauche. Cette fois, il faut traverser une sorte de labyrinthe, mais des torches vous permettront d'illuminer temporairement la pièce. Repérez l'emplacement du coffre à gauche de la salle, il contient une petite **clé**. Vous pouvez soit déverrouiller la porte en bas à droite, soit pousser le bloc du bas de la salle vers la gauche pour ouvrir la porte par laquelle vous êtes venu. Dans la salle de droite, deux gardes se ruent sur vous pour vous ralentir. Passez la porte nord pour accéder au troisième étage. Deux gardes dont un archer vous attendent dans la première salle. A gauche, méfiez-vous des difficultés du parcours et éclairez la pièce pour trouver la sortie au nord-est. Le bloc permet simplement de revenir en arrière. Eliminez les trois ennemis pour obtenir une nouvelle **clé** qui servira à ouvrir la porte nord. Les choses se corsent un peu à partir du quatrième étage avec des adversaires encore plus résistants. Un message de Sahasrahla vous informe que le sorcier Agahnim est insensible aux attaques directes. Vous devrez lui renvoyer ses attaques d'une manière ou d'une autre. Poursuivez votre périple jusqu'à la salle remplie de jarres. Lancez-les sur le garde pour le détruire et récupérez la **clé** à l'aide du boomerang. Déverrouillez la porte de droite, où vous pourrez, si vous le voulez, minimiser les risques en fonçant directement vers l'escalier. La première salle du cinquième étage est occupée par des gardes peu vigilants. Poussez la statue de gauche pour sortir et passez la porte. La passerelle que vous devez traverser ensuite est extrêmement étroite, alors essayez de repousser vos ennemis dans le vide. Arrivé au sixième étage, vous assistez impuissant au rituel qui permet à Agahnim de transporter la princesse Zelda dans le monde des ténèbres. Le sceau des sept sages est rompu et le sorcier vous fausse compagnie. Poursuivez-le en déchirant le rideau du fond à l'aide de votre épée. Un terrible combat s'engage alors.

BOSS :
Agahnim vous envoie aléatoirement des décharges électriques, des sphères d'énergie ou des boules bleues.
Vous ne pouvez le toucher qu'en renvoyant les sphères d'énergie dans sa direction, soit à l'aide de l'épée, soit à l'aide du filet à papillons. Six coups suffiront à le faire fuir, mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot et vous entraîne dans le monde des ténèbres.

Le monde des ténèbres

Sahasrahla vous explique que vous vous trouvez sur ce qui fut jadis la Terre d'Or, qu'une puissance diabolique a malheureusement transformée en monde des ténèbres. Le sorcier a forcé le sceau des sept Sages et a ouvert une brèche pour relier ce monde à l'entrée du Château d'Hyrule. Pour sauver le monde de la lumière, Link doit reconquérir le Pouvoir d'Or et sauver les sept jeunes filles qu'Agahnim a envoyées dans les donjons du monde des ténèbres. Descendez les escaliers par la droite puis lâchez-vous en contrebas afin d'atteindre le **fragment de coeur** situé sur la face droite de la pyramide. Affichez le plan pour repérer l'emplacement du premier palais, il est symbolisé par le cristal numéroté 1 et se trouve à l'est du monde. En chemin, vous pourrez trouver la grotte de la grande fée au même emplacement que dans le monde de la lumière. Le petit temple comporte une paroi fragile qui permet de faire le plein de coeurs. Engouffrez-vous ensuite dans le labyrinthe en suivant les flèches, et faites le tour de manière à pouvoir entrer sous les arbres par le nord. En sortant de ce labyrinthe, vous serez suivi par un singe nommé Kiki qui vous propose de vous guider pour 10 rubis. Acceptez sa proposition car il vous sera d'une grande aide une fois arrivé au palais. Il n'y a que lui en effet qui puisse atteindre l'interrupteur situé au sommet du temple, mais il vous en coûtera 100 rubis supplémentaires. Le donjon s'ouvre alors, vous laissant libre de pénétrer ou non à l'intérieur.

Niveau 1 : Palais des Ténèbres

Dès votre entrée dans le palais, trois accès s'offrent à vous. Marchez sur la dalle de gauche pour ouvrir la porte de gauche, puis préparez-vous à envoyer un crâne pour briser la carapace de l'ennemi qui vous attaque. Prenez l'escalier pour accéder au 1er sous-sol. Le crâne situé en bas à gauche dissimule un interrupteur qui permet de faire apparaître un coffre contenant une petite **clé**. Remontez à l'étage et soulevez le crâne en haut à gauche pour ouvrir la porte qui conduit au hall d'entrée. Passez maintenant la porte de droite et descendez l'escalier pour trouver un téléporteur qui vous amène dans une salle où vous pourrez poser une bombe sur la paroi sud, ou la détruire tout simplement en fonçant dessus avec les bottes de Pégase. En haut de cette salle, une stèle de télépathie vous indique que Zelda est

prisonnière dans le Rocher de la Tortue au sommet de la Montagne de la Mort. Vous arrivez dans un couloir peuplé de monstres flottants. Eliminez-les lorsqu'ils ne sont plus parcourus par le courant, et défoncez le mur nord. Vous faites la connaissance des rats géants, des monstres qui ne bougent que lorsque vous bougez et qui se déplacent de façon inverse à la vôtre. Essayez donc de les coincer contre un mur opposé au vôtre et envoyez-leur des flèches en bougeant au dernier moment pour les éliminer rapidement. Vous devrez progresser prudemment dans la salle suivante sur les tapis roulants pour atteindre l'escalier. Une fois au rez-de-chaussée, vous trouvez la **carte du donjon**. Grâce à elle, vous voyez que le mur de droite peut être défoncé à l'aide d'une bombe, tout comme le mur de gauche d'ailleurs. Repérez les dalles roses juste au-dessus, vous pourrez les enfoncer plus tard avec le marteau. A droite, vous trouvez une fontaine des fées qui vous offre une nouvelle opportunité d'en capturer quelques-unes dans vos flacons. A gauche, vous pouvez mettre la main sur une nouvelle petite **clé**. De retour dans la salle du téléporteur, poussez le bloc pour revenir au rez-de-chaussée et prenez maintenant la porte centrale. Utilisez une clé pour passer dans la pièce du haut, évitez les ennemis, prenez le chemin de gauche et posez une bombe sur la passerelle fissurée afin d'atteindre le niveau inférieur. Ouvrez la porte scellée, montez à l'étage et récupérez la **grande clé** dans le coffre avant de vous lâchez à l'étage du dessous. Faites apparaître un coffre en marchant sur l'interrupteur caché sous le crâne afin de récupérer une **clé** supplémentaire. Repartez en utilisant le téléporteur et revenez dans la pièce avec la passerelle en poussant la statue pour gagner du temps. Pour traverser la passerelle de droite, vous devez pousser le bloc vers le gouffre. Une autre petite **clé** est à vous. De là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme nord et rejoindre directement la porte scellée, à condition de ne pas avoir touché aux globes colorés qui alternent les blocs bleus et rouges.
Sinon, utilisez le boomerang pour changer la position des globes. Dans la pièce suivante, vous devez slalomez rapidement entre les ennemis pour traverser la passerelle qui s'effondre, avant d'ouvrir la porte scellée dans le mur ouest. Cette pièce n'est pas éclairée, et vous devez donc avancer prudemment pour trouver le coffre contenant la **clé** en évitant de vous faire toucher par les flammes des mini-dinos. Ce coffre se trouve en bas à droite de la salle, et il vous suffit de défoncer la paroi un peu plus haut avec une bombe pour atteindre enfin le grand coffre contenant l'objet du donjon : **le marteau magique**. Grâce à lui, vous allez pouvoir non seulement enfoncer les piquets et d'autres dalles spéciales dans le sol, mais aussi éliminer les ennemis protégés par une carapace. A peine entré dans la salle de droite par rapport à la passerelle, vous allez avoir l'occasion d'utiliser votre marteau. Après avoir renversé les tortues, vous n'aurez plus qu'à leur mettre un coup d'épée pour les éliminer. Le coffre contient la précieuse **boussole**. Faites un détour par les escaliers pour collecter un maximum de rubis, mais aussi une nouvelle petite **clé**. L'occasion aussi de repérer l'entrée, inaccessible, de la salle du boss. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte avec votre clé. Poussez la statue vers la droite pour atteindre l'issue, et vous voilà de retour dans la salle avec les pieuvres. Lâchez-vous depuis la passerelle et actionnez le globe avec le boomerang pour dégager le passage à droite. Là, vous devez soulever les jarres et déplacer une statue pour maintenir l'interrupteur qui ouvre la porte activée. Procédez comme d'habitude pour éliminer les rats, frappez le globe avec votre épée, et passez rapidement dans le passage de droite. Il suffit ensuite de tirer une flèche dans l'oeil de la statue pour libérer un escalier à droite. Au 1er sous-sol, vous allez encore mettre votre marteau à contribution pour écraser les dalles et éliminer les tortues. Posez ensuite une bombe près du globe et restez du côté gauche pour accéder à la porte scellée. Il faudra vous débarrasser de tous vos adversaires pour atteindre la salle du téléporteur. Poussez le bloc situé en haut à gauche pour vous téléporter juste en-dessous de la salle du boss.

BOSS :
Le boss est un monstre protégé par un masque qu'il va d'abord falloir casser rapidement à l'aide du marteau. Après une bonne dizaine de coups, le masque cède et vous devez finir le monstre avec votre épée. Il vous reste à récupérer le réceptacle de coeur et vous emparer du cristal. La première fille des sept sages est libérée.

Niveau 2 : Palais du Marais

La position des sept temples est maintenant inscrite sur votre carte. Avant toute chose, il va falloir vous procurer les palmes de Zora. Rendez-vous près de la maison de la sorcière au nord-est dans le monde de la lumière (donnez-lui le champignon de la forêt pour obtenir la poudre magique), et suivez les panneaux pour trouver la cascade des voeux. Vous devez vous diriger vers le nord et suivre l'eau claire jusqu'à atteindre le poisson géant tout à fait au nord-est. Vous devez lui donner 500 rubis pour avoir le droit de récupérer les fameuses **palmes**. Grâce à elles, vous allez pouvoir nager en eau profonde et utiliser les canaux magiques qui relient les lacs et les rivières. Méfiez-vous juste des faux tourbillons que génèrent les monstres lorsqu'ils sortent de l'eau. En redescendant, vous avez la possibilité de pénétrer sous la cascade qui n'est autre que la cascade des souhaits. Vous pouvez jeter des objets dans cet étang pour améliorer la puissance de certains de vos objets. Une fée apparaît alors et vous donne ainsi un boomerang magique et un bouclier capable de vous protéger des boules de feu. Si vous jetez un flacon vide vous pourrez repartir avec un

flacon garni de magie. Notez qu'il vous suffit de sauter en bas de la cascade du poisson géant et d'aller à gauche pour trouver un nouveau **fragment de coeur**. Direction maintenant le second cristal au sud de la carte. Vous pouvez l'atteindre maintenant que vous êtes en possession du marteau puisque des plots vous barraient le passage. Une fois à l'intérieur, vous constatez que l'échelle qui vous permettrait d'avancer est trop élevée pour pouvoir passer. La solution consiste à sortir du donjon pour repasser dans le monde de la lumière avec le miroir, et changer le niveau d'eau grâce à l'interrupteur situé dans le palais. Une fois que vous serez passé dans le monde de la lumière, entrez donc dans le temple, poussez les blocs une première fois pour ouvrir le coffre et une seconde fois pour avancer dans la salle du dessus, et dirigez-vous vers le mécanisme de droite. Vous l'actionnerez en tirant le levier vers le bas. Ceci fait, sortez du palais et pensez à récupérer le **fragment de coeur** qui sort de l'eau avant de passer dans le monde des ténèbres. Vous pourrez d'ailleurs gagner quelques rubis en ramenant le poisson dans le bassin plus au nord. De retour dans le palais du marais, version ténèbres, vous constatez avec bonheur que l'eau a monté et vous permet à présent d'atteindre l'échelle de gauche. En éliminant les trois moustiques, vous ferez apparaître un coffre qui contient une précieuse **clé**. Déverrouillez la porte et descendez au premier sous-sol. Posez une bombe dans la paroi de gauche pour ouvrir un passage vers un autre coffre. Une fois la **carte** en votre possession, revenez dans la salle précédente et soulevez les pots pour trouver une nouvelle **clé** que vous devrez utiliser tout de suite pour poursuivre vers la gauche. Au nord, un crâne dissimule une autre **clé**, indispensable pour ouvrir la porte qui permet d'accéder au levier. Utilisez le marteau pour l'atteindre, et poussez-le vers la gauche afin de libérer les eaux. Vous pouvez maintenant revenir dans la salle précédente et plonger dans l'eau pour poursuivre dans la grande pièce de gauche. Il vous manque encore la grande clé pour ouvrir le grand coffre. Commencez par vous frayer un passage vers le bas, et faites le tour dans le sens des aiguilles d'une montre de manière à pousser le bloc pour faire apparaître un coffre. Celui-ci contient **la boussole**. Prenez maintenant la porte située en bas à gauche pour visiter la partie ouest. Descendez l'escalier pour prendre la porte et trouver une petite **clé** dans le crâne. Vous allez l'utiliser dans la grande salle pour ouvrir la porte nord-ouest. Là, actionnez le bloc rouge et poussez le levier pour faire monter le niveau d'eau. Passez la porte du bas et sautez dans l'eau pour continuer vers la gauche. En bas de l'escalier, poussez le bloc du bas vers la gauche et celui du milieu vers le haut de manière à libérer l'accès vers la gauche. L'escalier vous emmène au rez-de-chaussée. En fouillant les crânes du bas de la pièce, vous trouverez pas mal de coeurs. Poussez le bloc pour vous laisser tomber dans le trou de gauche afin de récupérer un rubis rouge dans le coffre. Avant de faire la même chose du côté droit, pensez à actionner le dernier globe de manière à le laisser en position rouge, sinon vous ne pourrez pas atteindre le coffre à droite qui contient la **grande clé**. Vous pouvez maintenant revenir dans la grande salle pour ouvrir le grand coffre et récupérer **le grappin**. Utilisez-le sur les crânes pour atteindre dans un premier temps le crâne situé près du mur est, il contient une **clé**, puis la porte verrouillée au nord. Vous pouvez maintenant utiliser le grappin pour frapper les ennemis électriques sans danger. Commencez par visiter la partie droite et passez la porte ouverte pour actionner le levier vers la gauche. Remontez par l'autre escalier et prenez l'escalier vers le second sous-sol. Les coffres ne contiennent que des rubis rouges. Passez la porte au nord pour arriver dans la salle des cascades. Un passage secret est dissimulé sous l'avant-dernière chute d'eau. Vous arrivez ainsi au premier sous-sol. Vous devez maintenant vous débrouiller pour atteindre l'échelle de droite qui amène à un crâne contenant une **clé**, puis à la porte de gauche, en essayant d'éviter de vous faire toucher par les moustiques. Le mur fissuré peut également vous amener à diverses recharges. La porte suivante vous amène directement au boss.

BOSS :
La première tâche consiste à attirer successivement tous les parasites qui protègent le monstre à l'aide du grappin puis d'enchaîner rapidement plusieurs coups d'épée pour les éliminer. Ensuite, le boss se met à faire des bonds à travers la pièce pour vous écraser. Soyez mobile et frappez-le à l'épée dès qu'il atterrit. Il finira par exploser et abandonnera un réceptacle de coeur. Emparez-vous du cristal et vous délivrerez la fille d'un sage qui vous en apprendra plus sur Ganondorf et la Terre d'Or.

Niveau 3 : Forêt de squelettes

Dans le monde de la lumière, allez au nord du village et pénétrez dans la forêt par le passage de gauche. Cherchez la sortie juste à droite pour rejoindre le téléporteur en enfonçant les clous à l'aide du marteau. A présent que vous êtes dans le monde des Ténèbres, pénétrez dans la forêt en évitant les trous. Coupez les herbes à l'endroit de la première entrée de manière à déceler un trou qui vous amène directement au premier sous-sol du palais. Marchez sur les symboles en forme d'étoile et explosez la paroi de gauche pour atteindre un levier qui ouvre un passage vers le bas de la salle et accessoirement vers le grand coffre, dont vous n'avez malheureusement pas la clé. Revenez donc dans la salle d'avant et descendez. Vous trouvez un nouveau coffre contenant la **carte** du donjon. Allez à gauche et sortez pour

faire le tour par l'extérieur.
Vous trouvez une autre entrée un peu plus loin. Faites surtout attention à ne pas vous faire choper par la main et tirez la statue sur le mécanisme pour ouvrir la porte du haut. Le coffre contient la **grande clé** et la salle dans le mur de droite une fiole de magie. Ressortez et refaites le tour par l'extérieur pour revenir au grand coffre qui contient **la baguette de feu**. Vous devez maintenant revenir à l'entrée suivante et continuer vers la gauche. Une **clé** est contenue dans le crâne en haut à gauche de la pièce. Vous trouvez une nouvelle sortie qui vous amène devant une sorte de squelette géant. L'astuce consiste à le brûler à l'aide de la baguette de feu nouvellement acquise. De retour dans le palais, visitez le bas de la pièce et passez la porte au nord-est. Là, prenez la porte en bas à gauche pour trouver une **clé** dans le coffre. Revenez à l'entrée et ouvrez la porte au bout du pont. Aidez-vous des étoiles pour trouver un chemin vers la porte de droite. Vous devez ensuite utiliser la baguette de feu pour allumer toutes les torches successivement afin d'ouvrir la porte. Eliminez tous les ennemis et détruisez le rideau du milieu au nord pour trouver un passage secret. Encore une fois, éliminez tous les ennemis pour obtenir la **clé** qui vous permettra d'ouvrir la porte. Dans la pièce de droite, soulevez le bloc et jetez-vous dans le trou pour atterrir directement devant le boss. Si vous voulez finir de fouiller le palais, revenez dans le trou qui vous amène au grand coffre, et insérez votre clé dans la porte sud. Dans le coffre se trouve une nouvelle petite **clé**. Revenez dans la salle de l'entrée et ouvrez la porte de gauche à l'aide de la clé. Eliminez tous les ennemis en évitant la main pour atteindre le coffre contenant la nouvelle **clé**. En bas, des trappes s'ouvriront dès que vous ouvrirez le coffre qui donne la **boussole**. Ne passez surtout pas par la porte de droite car elle se fermerait derrière vous. La salle de gauche ne comporte hélas rien de vraiment très intéressant. Sortez de là et cherchez l'entrée centrale du donjon pour sortir par l'entrée de gauche. Allez par le nord-est pour trouver une nouvelle entrée à partir du trou. Marchez sur les étoiles pour changer l'emplacement des trous, ce qui vous permettra enfin d'atteindre la porte scellée dans la salle de gauche. Gare aux dalles qui s'effondrent. De toute façon cette salle ne sert pas à grand-chose. Si vous vous sentez prêt et que vous avez un joli stock de potions, plus rien ne s'oppose à ce que vous alliez rendre une petite visite au boss de ce donjon, dont l'emplacement vous a été indiqué quelques lignes au-dessus.

BOSS :
Un papillon qui se défend en vous lançant des rayons et que vous pouvez frapper à l'épée ou à distance ou bien de loin avec la baguette de feu. Le gros problème vient du fait que vous évoluez sur des tapis roulants et qu'une dizaine de pics traversent continuellement la pièce. Essayez d'abréger le combat autant que possible pour récupérer enfin le troisième cristal et un nouveau réceptacle de coeur.

Niveau 4 : Village des Bandits

Le quatrième palais qui vous est indiqué sur la carte se trouve au beau milieu du village dans le monde des ténèbres. Allez-y directement depuis le troisième palais, ou bien reprenez le téléporteur au sud de la forêt si vous êtes encore dans le monde de la lumière. Pour en trouver l'entrée, vous devez simplement tirer sur la fourche de la statue au centre du village. Bienvenue dans le village des bandits. Dès votre entrée en ces lieux, longez la salle par le nord-ouest et sautez au niveau du coffre en contrebas pour récupérer la **carte du donjon**. Gare aux monstres cracheurs de feu et aux faux téléporteurs qui vous transforment en lapin. Continuez un écran au nord, un écran à l'est, un écran au sud et un écran à l'ouest pour arriver au niveau du coffre dans l'étage inférieur droit de la première salle. Il contient tout de même **la grande clé** ! Revenez dans la salle de droite, et prenez l'un des deux escaliers pour atteindre le coffre sur le balcon afin d'obtenir **la boussole**. Rendez-vous maintenant dans la salle située la plus en haut à gauche. Un mur fissuré permet de rallier la pièce de droite et un crâne situé juste devant dissimule un coeur. Vous devez prendre l'escalier situé à gauche de cette salle pour pouvoir prendre le rubis contenu dans le coffre. Ceci fait, passez à droite par la paroi fissurée que vous avez détruite précédemment, et longez le balcon gauche de la salle nord-est pour localiser une autre paroi fissurée. Posez une bombe et passez dans cette nouvelle salle. Même si vous ne pouvez pas avancer plus avant, vous pouvez tout de même en profiter pour éliminer les deux monstres en leur lançant des jarres.
Cherchez l'escalier situé au sud-est de la salle précédente pour monter au balcon, et suivez le chemin en direction de la porte scellée par la grande clé. Vous atteignez ainsi un étroit couloir rempli de squelettes. Notez que le crâne situé tout en haut à droite contient une petite **clé**. Utilisez-la sur la porte du bas pour rejoindre la salle de tout à l'heure. Dans la salle de gauche, vous faites la connaissance de fantômes que vous ne pouvez détruire qu'en éliminant la boule rose qui sort de leur corps. Passez les tapis roulants dans cette salle et dans la salle de gauche, de manière à atteindre la salle située au nord. Prenez d'abord la **clé** dans le crâne, placez-vous en haut de la pièce et utilisez le boomerang pour actionner le globe et le mettre en position bleue. Passez ensuite la porte pour monter au rez-de-chaussée. L'un des crânes dissimule le mécanisme d'ouverture de la porte, et le levier est piégé. Au bout du couloir, vous devez faire en sorte de jeter une bombe sur le sol fissuré, juste sous la lumière. Pour cela, posez-en une au sol entre les deux tables,

soulevez-la et lancez-la en direction de la lumière. De cette manière, un nouveau halo de lumière tombera dans l'une des pièces de l'étage du dessous. Vous pouvez maintenant revenir au premier sous-sol, et passer dans la salle de droite sans activer le globe. Dans la salle suivante, engouffrez-vous dans l'escalier qui mène au deuxième sous-sol, et soulevez l'énorme bloc pour passer au sud. Allez à droite et délivrez la jeune fille prisonnière. Récupérez la **clé** dans le coffre puis conduisez la demoiselle à l'étage du dessus. Pour cela, prenez la peine de faire un petit détour par le côté gauche pour récupérer l'objet du donjon. Il se trouve dans la salle située tout en bas à gauche, mais vous devez vous dépêcher d'enfoncer les blocs avec le marteau pour l'atteindre rapidement avant que les dalles ne s'effondrent. Le coffre contient la **moufle du titan** qui permet de soulever même les plus grosses pierres. A moins de vouloir ouvrir toutes les salles, sachez que la pièce du haut se refermera sur vous. Le seul moyen de sortir est d'éliminer tous les ennemis de la salle en prenant garde à ne pas tomber sur les tapis roulants. Le grappin vous sera bien utile pour accomplir cette tâche. Dépêchez-vous à présent de remonter au premier sous-sol, et soulevez le crâne situé en haut à droite pour dégager l'accès à la salle de droite. Il ne vous reste plus qu'à conduire la fille dans la salle située au nord du couloir aux squelettes pour tomber sur le boss.

BOSS :
Sous la lumière, la jeune fille se révèle être une sorte de vampire assoiffé de sang avec qui il va falloir en découdre. Canalisez la puissance de votre épée, et approchez-vous du monstre pour le frapper. Après quelques coups, il tentera de vous ralentir en vous envoyant des têtes qui vous agresseront sauvagement. Concentrez-vous sur le corps pour abréger ce combat. Vous obtenez ainsi un nouveau réceptacle de coeur et un nouveau cristal.

Quêtes intermédiaires

Avant de poursuivre vers le cinquième donjon, il peut être bon de récupérer les nombreux items désormais accessibles avec la moufle du titan. Rendez-vous ainsi dans le cimetière côté monde de la lumière pour atteindre une tombe dont l'accès est bloqué par deux pierres noires que vous pouvez maintenant soulever avec votre moufle du titan. Foncez ensuite dans la pierre tombale à l'aide des bottes de Pégase afin de trouver l'entrée d'un souterrain. C'est ici que vous trouvez la **cape magique** d'invisibilité. Direction maintenant le village du monde des ténèbres. Dans la maison des forgerons, vous pouvez repasser dans le monde de la lumière pour sauter dans le puits et trouver une caverne habitée par une mystérieuse chauve-souris. Elle apparaît lorsque vous jetez de la poudre magique sur la coupe tenue entre des mains de pierre et **double votre capacité magique**. Il va maintenant falloir retrouver le partenaire du forgeron nain. Repassez dans le monde des ténèbres et rendez-vous au sud du village, là où se trouvait la bibliothèque. Vous tombez sur une étrange grenouille qui n'est autre que l'autre forgeron nain transformé. Conduisez-la à son partenaire en repassant dans le monde de la lumière à l'entrée de la maison. Une fois réunis, les forgerons nains vous prépareront une nouvelle épée. Pour cela, vous devez sortir de la maison et re-rentrer pour leur demander de tremper votre épée moyennant 10 rubis. Eloignez-vous ensuite suffisamment du village pour leur laisser le temps de terminer leur oeuvre, et ils vous céderont alors **l'épée de niveau 3**, plus puissante même qu'Excalibur ! S'il vous manque encore des flacons, c'est aussi le moment d'aller les chercher.
Reportez-vous à la partie concernée dans cette soluce pour les trouver. Si vous cherchez la canne de Byrna, allez au sommet de la montagne de la mort dans le monde de la lumière et prenez le téléporteur entre les trois rochers. Laissez-vous tomber sur la corniche située juste en-dessous, et entrez dans la grotte. Enfoncez le clou avec le marteau et survolez les pics acérés à l'aide de la cape magique. Vous arriverez jusqu'au bout si votre jauge de magie est pleine et qu'elle a été décuplée grâce à la chauve-souris. Sinon, préparez des potions pour survivre jusqu'à la fin. Le coffre contient la fameuse **canne de Byrna** qui vous protège d'un halo de lumière si vous l'utilisez. Vous pouvez déjà faire un essai en l'utilisant pour sortir de la grotte. Elle consomme beaucoup moins de magie que la cape d'invisibilité. Dans le monde des ténèbres, allez voir le joueur de flûte transformé en renard et acceptez de l'aider pour qu'il vous prête la pelle. Téléportez-vous dans le monde de la lumière et creusez à gauche de l'arbre le plus au nord. Vous trouverez **la flûte**, ou plutôt l'ocarina. Repassez dans le monde des ténèbres et parlez au renard. Il vous cède la pelle et la flûte et vous indique d'aller parler à un homme dans le village du monde de la lumière. Il s'agit du vieil homme qui est assit dans l'auberge. Jouez de la flûte pour le réveiller, et il vous fera don de cet instrument en vous révélant son pouvoir. En en jouant près de la girouette du village, vous libérerez un oiseau que vous pourrez appeler à n'importe quel moment avec la flûte pour qu'il vous emmène rapidement à différents endroits du monde. C'est d'ailleurs le seul moyen d'atteindre le sixième palais. Pour le moment, appelez l'oiseau pour qu'il vous conduise en 8, et nagez dans le lac Hylia vers l'étang du bonheur. Soulevez la pierre pour passer dans le monde des ténèbres et entrez dans le palais de glace.

Niveau 5 : Palais de Glace

Dès la première salle, approchez-vous de la statue murale de gauche pour la voir s'animer, et détruisez-la avec la baguette de feu afin d'ouvrir la porte de gauche. Utilisez ensuite le grappin pour éliminer rapidement les ennemis électriques et récupérez la **clé**. Utilisez-la sur la porte du haut, puis descendez l'escalier vers le premier sous-sol. Tout en bas de ce couloir se trouve une dalle qui ouvre le mécanisme de la porte. Vous voilà dans ce qu'on va appeler la salle en croix. En fonction de votre point d'arrivée, vous n'avez pas accès à toutes les portes. Comme vous venez de la gauche, poussez le bloc central vers la droite et descendez pour prendre la seule porte ouverte. Là encore, le grappin vous sera fort utile pour vaincre les canards sans trop patiner sur la glace. Le coffre qui apparaît contient l'indispensable **boussole**. Remontez dans la salle en croix, poussez le bloc central vers le haut et marchez sur la dalle pour ouvrir la porte de droite. Là encore, il va falloir jouer du grappin pour éliminer rapidement les canards en évitant le fantôme rouge. Soulevez ensuite le crâne du bas pour trouver le mécanisme qui ouvre la porte de droite. Le crâne du haut ne contient qu'un faux téléporteur qui vous transforme en lapin. Ne pouvant atteindre l'escalier de la salle de droite, vous faites demi-tour jusqu'à la salle en croix, marchez sur la dalle, poussez le bloc et passez dans la pièce du haut. Actionnez le globe pour le mettre en position bleue, puis posez une bombe dessus et montez de manière à vous retrouver dans le haut de la pièce quand le globe reviendra en position rouge. Vous pouvez maintenant poser une bombe sur le sol fissuré et sauter dans le trou. En essayant de quitter cette nouvelle salle vous êtes assailli par deux chevaliers squelettes Stalfos. La seule manière de les éliminer est de les frapper à l'épée pour qu'ils s'écroulent et de les exploser avec une bombe dès qu'ils sont au sol. Vous pouvez à présent atteindre la grande salle du bas avec les tapis roulants. Méfiez-vous du changement de sens du tapis et des bestioles qui sortent des trous. Eliminez les ennemis avec le grappin pour récupérer une nouvelle petite **clé**. Laissez le globe en position rouge et passez dans la salle sud. Là, descendez soulever le crâne du bas dès que la barrière de flammes est passée, marchez sur le socle qui ouvre la porte, et utilisez le grappin pour atteindre la partie droite de cette pièce. Descendez l'escalier vers le troisième sous-sol. Débarrassez-vous de cette nouvelle horde de canards et montez dans la pièce du dessus. Evitez la boule de pics et passez dans la pièce de gauche. L'escalier vous conduit ensuite au quatrième sous-sol. Comme dans la toute première salle, brûlez les deux fantômes pour faire apparaître un coffre qui contient des bombes.
Sautez dans le trou de droite pour atteindre le cinquième sous-sol, tout près du grand coffre. Brûlez encore une fois les fantômes qui vous gênent et continuez à droite. Une petite **clé** est dissimulée dans le crâne le plus près de l'entrée et le mécanisme est caché du côté droit. Contournez la barrière de flammes et poursuivez dans le couloir de gauche pour trouver une nouvelle **clé** dans un coffre. Vous pouvez monter au quatrième sous-sol et déverrouiller la porte. Soulevez le premier crâne de droite pour ouvrir la porte à gauche et engouffrez-vous y. Là, vous pouvez utiliser le grappin sur le coffre ouvert pour sauter par-dessus le trou et revenir à l'escalier qui ramène au troisième sous-sol. Déverrouillez cette fois la porte de droite, hissez-vous de l'autre côté des pics avec le grappin pour soulever le crâne et marcher sur le socle, puis traversez de l'autre côté pour récupérer la **clé**. Vous pouvez ressortir de la pièce pour faire réapparaître le crâne afin de traverser sans dommage. Prenez l'escalier qui monte au second sous-sol, débarrassez-vous du squelette comme précédemment, enfoncez les clous avec le marteau et soulevez le gros bloc pour trouver une **clé**. Eliminez l'autre squelette, soulevez les crânes pour trouver un autre mécanisme qui fait apparaître un coffre contenant **la carte**, et tirez sur la langue de la statue pour ouvrir la porte de droite. Prenez ensuite l'escalier pour atteindre le premier sous-sol et récupérez enfin la **grande clé**. Vous devez maintenant revenir au quatrième sous-sol. Dans la pièce de l'escalier, posez cette fois une bombe sur le sol fissuré pour tomber juste à côté du grand coffre. Il contient **la cotte de mailles bleue** qui réduit les dommages reçus de moitié. Passez la porte fermée par la grande clé et déverrouillez la porte pour descendre au sixième sous-sol. Déverrouillez la porte de droite et frappez le globe pour récupérer le contenu des crânes. Remontez à l'étage et sautez dans l'un des trous pour atterrir dans un endroit où vous pouvez capturer des fées. Repassez dans la salle du bas où des blocs rouges bouchent maintenant l'accès vers la gauche, et passez à droite. Activez le mécanisme de la porte et sortez par en bas, dans la salle où il faut éviter la barrière de flammes. Vous êtes de retour au quatrième sous-sol. Montez dans l'écran du dessus, activez le mécanisme pour ouvrir la porte de gauche, et laissez-vous tomber dans le trou qui s'y trouve. Grâce à ce détour et à la configuration des blocs, vous allez maintenant pouvoir soulever le gros bloc qui libère un trou vers l'étage du dessous. Allez-y pour vous retrouver dans la partie du sixième sous-sol qui était inaccessible. Dans la pièce du dessous, vous pouvez tirer les statues pour soulever le gros bloc. Sautez dans le nouveau trou pour arriver directement au boss. (A priori, le cheminement aurait été simplifié par rapport à la version Super Nintendo où il fallait faire tomber un bloc pour actionner un mécanisme à l'étage inférieur. La salle de l'interrupteur semble donc avoir été modifiée sur GBA et la démarche est donc légèrement différente si vous jouez sur la version d'origine).

BOSS :
Dans la première phase du combat, utilisez le bâton de feu pour brûler le gigantesque glaçon de manière à en faire sortir trois yeux. Ensuite, allez-y comme vous voulez à l'épée pour en finir successivement avec chacun des globes

oculaires. Ramassez le réceptacle de coeur et récupérez le cinquième cristal.

Niveau 6 : Bourbier Souffrance

Utilisez la flûte pour que l'oiseau vous emmène au point numéro 6, et soulevez la pierre pour passer dans le monde des ténèbres. Une grande fée se trouve juste à côté de l'entrée du palais. Pour pouvoir entrer dans le palais, vous allez devoir utiliser le pouvoir de l'éther sur le socle. Référez-vous à la partie correspondante à la fin de la soluce pour savoir où se trouvent toutes les magies. Bienvenue dans le Bourbier Souffrance, quel joli nom. Dans ce premier couloir, éliminez les blobs et sautez par-dessus le trou à l'aide du grappin, puis empruntez l'escalier vers le premier sous-sol. Eliminez ensuite tous les Wizrobes en évitant le rayon pour que la porte s'ouvre. Dans la grande salle, descendez les marches et prenez la porte au nord. Poussez le bloc pour passer au nord, et allez au bout du pont pour mettre la main sur une petite **clé**. Revenez dans la salle du bloc et prenez à droite. Vous trouverez une **petite clé**dans le crâne de gauche et devrez mettre votre cape d'invisibilité pour actionner un interrupteur qui fera apparaître un coffre sur les pics. Il contient une nouvelle **clé**. Continuez vers le nord jusqu'à atteindre un pont qui passe au-dessus des ponts en bois. Evitez les boules pour rejoindre le globe que vous actionnerez en position bleue avant de prendre la **clé** sous le crâne. Sortez de la salle en déverrouillant la porte sud, puis enfilez votre cape pour passer les pics. Allez en bas puis à droite pour rejoindre la grande salle et marchez sur la plate-forme transparente pour atteindre l'interrupteur situé sous le crâne. Il permet de faire apparaître un coffre contenant une nouvelle **clé**. Prenez maintenant la porte située au nord-est de cette salle. Vous déboucherez juste devant un coffre où se trouve la **carte** du donjon. Ressortez et faites le tour en direction de l'aile gauche. En prenant la porte sud-ouest, vous tomberez dans une salle où il vos suffira d'éliminer les ennemis pour avoir une **clé**. Ne vous occupez pas du globe pour l'instant et allez à gauche. Mettez-vous sur un bord et éliminez à l'épée toutes les dalles qui arrivent sur vous. Vous pouvez aussi utiliser la canne de Byrna pour les éviter, ou encore slalomer en faisant le tour de la pièce. Gardez toutefois un peu de magie pour allumer les torches à l'aide de la lanterne afin d'ouvrir la porte du haut. Vous pouvez ainsi mettre la main sur la **boussole**. Allez maintenant deux salles en-dessous et frayez-vous un passage vers l'escalier. Arrivé au rez-de-chaussée, poussez les blocs de manière à ce que les quatre torches soient allumées en même temps. Cela ouvre un passage dans la salle de droite, dans lequel vous devez vous jeter pour tomber juste devant le coffre contenant la **grande clé**. Prenez le téléporteur dans la salle de gauche, et revenez dans la grande salle de départ. Prenez la porte sud-est, et dès votre arrivée, utilisez le grappin sur le bloc pour atteindre le pont avant qu'il ne s'effrite. Courez avec les bottes de Pégase jusqu'au grand coffre et récupérez **la canne de Somaria** à l'intérieur. Elle vous permet de créer des blocs par magie. Rejoignez maintenant la salle rectangulaire qui se trouve deux cases au-dessus de la grande salle de départ, et déverrouillez la porte à l'aide de la grande clé. Vous pouvez trouver une grande fiole de magie sur la gauche. Le passage vous emmène au deuxième sous-sol. A partir de la salle obscure, vous pouvez déverrouiller la pièce en bas à droite pour obtenir des rubis, mais vous devrez dans tous les cas utiliser la canne de Somaria pour poser un bloc sur le mécanisme d'ouverture de l'autre porte. Dans la salle suivante, sortez par la gauche, et suivez le labyrinthe pour atteindre le globe dans la partie nord, que vous frapperez à l'aide du boomerang. Vous pouvez placer une bombe dans la paroi nord pour récolter de nouveaux rubis. Allez ensuite dans la pièce en bas à gauche, posez une bombe dans le mur nord pour activer le globe, et sortez par la gauche maintenant que la voie est libre. Actionnez le globe en haut de la pièce et continuez par l'escalier. Au premier sous-sol, déverrouillez la grande porte et allez affronter le boss du donjon.

BOSS :
Ne sous-estimez pas la puissance de cet oeil qui est capable de réduire vos points de vie à néant en un rien de temps. Lâchez un maximum de coups d'épée sur les petits yeux pour les détruire le plus vite possible en prenant garde aux terribles éclairs, et éliminez-les les uns après les autres pour que le boss change de tactique. Il vous attaquera alors directement en essayant de vous écraser, mais il ne sera pas difficile de repousser ses assauts à l'épée. Celui-ci finit par abdiquer et vous cède un nouveau réceptacle de coeur ainsi que le sixième cristal.

Niveau 7 : Rocher de la Tortue

Pour atteindre ce septième palais, utilisez la flûte pour vous téléporter en 1 dans la montagne de la mort, prenez la première échelle après la grotte où réside le vieillard, et continuez à droite pour trouver une série de rochers. Traversez le pont dans l'écran suivant à l'aide du grappin, et soulevez la petite pierre noire située tout en bas pour trouver un téléporteur qui vous emmène dans le monde des ténèbres. Un peu plus haut, vous trouvez deux entrées. Celle de droite débouche sur un magasin où vous pouvez faire le plein de potions. L'ouverture de gauche vous fait traverser une grotte en apparence labyrinthique mais en réalité très simple à traverser. Vous débouchez devant un gros rocher que vous

pouvez soulever pour trouver l'entrée d'un passage. Utilisez le grappin pour récupérer le contenu des coffres sur la gauche, puis servez-vous du pouvoir de l'éther pour faire apparaître des dalles invisibles qui permettent d'atteindre une autre grotte au nord. Des fées résident en ces lieux. La nouvelle sortie vous conduit sur une portion de montagne isolée où il vous suffit de passer dans le monde de la lumière à l'aide du miroir pour trouver un **fragment de coeur**. Sautez à partir du petit rebord pour atterrir tout près de l'entrée du passage. Continuez vers la droite pour vous trouver face à une tortue de pierre.
Repassez dans le monde de la lumière à l'aide du miroir et soulevez la pierre de manière à pouvoir enfoncer les trois clous avec le marteau. Enfoncez d'abord celui de droite, puis celui du haut et enfin celui de gauche pour faire apparaître un téléporteur que vous prendrez afin de repasser dans le monde des ténèbres. Vous voilà maintenant au-dessus du rocher de la tortue. Placez-vous sur la dalle marquée du symbole magique et utilisez le médaillon des secousses pour déclencher l'ouverture du palais. Bienvenue dans le Rocher de la Tortue, le septième palais. Utilisez la canne de Somaria sur le point d'interrogation pour faire apparaître une dalle mobile vous permettant d'atteindre l'autre côté du pont. Procédez de la même façon dans la salle suivante, et prenez la sortie sud-ouest. Ouvrez vite le coffre pour récupérer la **boussole**, mais gare au rayon qui vous empêche de ressortir. Vous n'avez pas d'autre alternative que d'utiliser le miroir pour revenir à l'entrée du palais. Pour ouvrir la porte de la salle nord-est, vous devez allumer les quatre torches successivement avec la baguette de feu tout en évoluant sur la plate-forme mobile. Partez vers le bas, allumez les deux torches du bas lorsque vous êtes à gauche de celle de gauche, puis allumez les deux dernières avant de courir vers la porte au nord. Vous avez tout juste le temps de passer. Vous devez ensuite slalomer entre les barres de pics pour atteindre les coffres qui contiennent la **carte** et une petite **clé**. Utilisez le miroir pour revenir à l'entrée, et déverrouillez la porte nord-ouest. Eliminez le monstre orange pour obtenir la **clé** qui vous ouvrira la porte suivante. Faites très attention dans la salle qui vient, car vous allez devoir pousser le bloc de droite tout en évitant les "chiens" de manière à faire apparaître le coffre. Celui-ci contient évidemment la **clé** qui permet de passer au premier sous-sol. Le boomerang vous permettra d'actionner le globe à travers les cubes de couleur. Petite astuce très intéressante, vous pouvez vous débarrasser facilement des fantômes rouges en leur jetant de la poudre magique. Non seulement ça les éliminera mais en plus ils se transformeront en fées ! Engouffrez-vous dans le tuyau pour atteindre la sortie. Là, vous avez le choix entre deux tuyaux. Pour l'instant, prenez celui de droite et traversez la salle de gauche pour qu'un autre tuyau vous emmène ensuite au coffre qui contient la **grande clé**. Le tuyau du bas vous ramène vers la première salle des tuyaux et vous permet d'obtenir une grande fiole de magie. Revenez à l'endroit où vous avez le choix des tuyaux, et prenez cette fois celui de gauche. Sortez en bas puis à gauche. Prenez votre courage à deux mains et allez poser une bombe sur le mur du bas pour ouvrir un passage vers l'extérieur, tout en évitant les rayons. A l'extérieur, vous pouvez en profiter pour passer dans le monde de la lumière avec le miroir de manière à récupérer cinquante rubis dans la grotte de gauche, mais il vous faudra refaire tout le tour par la montagne pour revenir dans le palais. En revanche, l'entrée de droite est fortement conseillée puisqu'elle vous permet, une fois passé dans le monde de la lumière, de récupérer de qui devrait être pour vous l'ultime **fragment de coeur**, et que vous n'aurez pas besoin de faire un détour pour revenir à l'endroit où vous en étiez du palais. Rentrez ensuite dans la même grotte, côté monde des ténèbres, pour revenir dans le palais. Vous arrivez tout près du grand coffre qui contient le fameux **bouclier miroir**. Il va vous permettre de repousser les rayons que vous envoient les yeux sur les murs. Continuez votre chemin vers le nord pour trouver un autre tuyau. Vous pouvez visiter les salles de droite pour récupérer des rubis, mais la suite est par le nord. Utilisez le boomerang pour frapper le globe et ainsi atteindre le coffre qui vous donne la **clé** pour ouvrir la porte. Attention, nous voici à la partie la plus difficile du donjon. Vous arrivez dans une salle plongée dans la pénombre, où vous devez évoluer sur une plate-forme mobile en quête d'un crâne qui cache un interrupteur indispensable pour ouvrir la porte du bas. Celui-ci se trouve au centre de la pièce mais vous pouvez en fait l'atteindre rapidement à partir de l'entrée. Pour cela, prenez les intersections suivantes : droite, bas, bas, bas, et c'est juste à droite. Pour sortir, à partir de l'interrupteur, faites : droite, droite, droite, droite, bas, bas, bas, bas, gauche, bas, gauche, et vous arrivez directement près de la porte de sortie. Sur le pont, utilisez les bottes de Pégase pour prendre de vitesse les rayons, et évitez le cafard pour atteindre la porte sud. Dans cette salle, c'est le coffre situé le plus en bas à gauche qui contient la **clé**.
Vous pouvez mettre une bombe sur la paroi sud pour faire le plein de fées dans la grotte correspondante, côté monde de la lumière. Sinon, déverrouillez la porte de gauche et frayez-vous un passage à l'aide du boomerang pour atteindre la porte du haut. Il ne vous reste plus qu'à créer une plate-forme mobile avec la canne de Somaria pour atteindre la salle du boss.

BOSS :
Une tortue à trois têtes plutôt féroce. Commencez par vous débarrasser de la tête de glace à coups de bâton de feu, car les rayons de glace risquent de rendre le terrain plutôt glissant, et occupez-vous ensuite de la tête de feu à coups de bâton de glace. Frappez toujours juste avant qu'elle ne tire pour être sûr de ne pas la louper. Le seul moyen de faire

céder la tête de feu est de la paralyser avec un jet de glace puis de la frapper avec l'épée. Allez-y franchement si vous voulez en finir rapidement, vous pouvez l'avoir en moins de 3 secondes avec cette méthode. A la fin, il faudra frapper directement le corps de la tortue lorsqu'elle vous poursuit. Bravo, vous venez de récupérer le dernier réceptacle de coeur et le dernier cristal, et donc de libérer la princesse Zelda du rocher de la tortue. Mais la quête n'est pas complètement finie et il vous reste à défier Ganon dans son propre repaire.

Niveau 8 : Tour de Ganon

En sortant du rocher de la tortue, allez à gauche et traversez le pont pour atteindre une tour lumineuse qui correspond à l'emplacement de la Tour de la Montagne où vous aviez trouvé le troisième médaillon, mais cette fois dans le monde des ténèbres. A l'aide des sept cristaux et des pouvoirs des filles des sept sages, vous parvenez à créer un escalier pour entrer dans la Tour de Ganon. Sept étages à visiter ! Commençons par le premier escalier de gauche. Il mène au rez-de-chaussée, dans une salle où vous pouvez déjà récupérer une **clé** en fonçant dans la torche avec les bottes de Pégase. Allez à gauche et récupérez une seconde **clé** dans le crâne situé en bas à droite de la pièce. Utilisez ensuite le marteau pour enfoncer les quatre clous de manière à pousser le bloc au centre de la pièce. Il déclenche l'ouverture de la porte de gauche. La salle du haut contient quelques coffres avec des objets moyennement intéressants. Utilisez plutôt le grappin pour aller en bas, et déverrouillez la porte à droite du globe. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre et vous emparer de la **carte** tout en marchant sur l'étoile qui changera la configuration des trous. Posez une bombe sur le globe pour atteindre la salle sud tout en gardant les blocs rouges enfoncés. Dans cette nouvelle salle, n'oubliez pas de prendre la **clé** dans le crâne en bas à droite. L'astuce consiste alors à poser une nouvelle bombe près des globes pour atteindre la porte de droite, ce qui peut se faire aussi via un bloc créé avec la canne de Somaria que vous devez détruire pour qu'il frappe le bloc au moment de l'impact. Dans la salle de droite, mettez-vous entre le globe et le bloc bleu situé juste à droite, de manière à ne pas vous faire toucher par les pics lorsque vous frapperez le globe. Rejoignez le téléporteur dès que vous pourrez pour atterrir au nord-est de cet étage. Là, poussez le bloc dans la rangée du milieu de manière à créer un coffre qui vous permettra de passer de l'autre côté à l'aide du grappin. Il contient une **clé**. Utilisez-la pour ouvrir la porte sud où se trouvent de multiples téléporteurs. Prenez-les dans cet ordre : gauche, gauche, deuxième à droite, bas à gauche, droite après les trous, puis haut et sortez par la porte de droite. Vous constaterez que cette salle comporte des ponts invisibles. Pour les faire apparaître, vous avez deux solutions : soit vous utilisez le pouvoir de l'éther et essayez de mémoriser les endroits où vous pouvez passer, soit vous créez un bloc avec la canne de Somaria et vous le poussez pour avancer en tâtonnant. La torche au nord que vous pouvez allumer par la gauche avec la baguette de feu vous permet également de visualiser le pont. Dans la pièce du haut, n'oubliez pas que vous pouvez jeter de la poudre magique sur les fantômes rouges pour les transformer en fées. Posez ensuite une bombe sur le sol fissuré en bas à droite pour sauter au niveau inférieur. Vous tombez sur le premier sous-boss : les soldats que vous aviez affrontés dans le premier palais du monde de la lumière. Vous connaissez la marche à suivre : alignez-les avec des flèches et terminez-les à l'épée. Le problème vient du fait que vous évoluez sur un sol gelé et donc glissant. Je vous conseille d'utiliser l'attaque circulaire à l'épée pour vaincre le soldat rouge. Une fois le sous-boss vaincu, les portes s'ouvrent, vous offrant la possibilité d'aller à gauche ou en haut. Si vous allez en haut, vous aurez l'opportunité de trouver la **grande clé** dans un coffre.
Prenez ensuite à gauche et foncez dans le mur nord pour faire le plein de fées. L'escalier vous conduit au rez-de-chaussée, juste à côté du grand coffre ! Vous pouvez donc l'ouvrir et récupérer **la cotte de mailles rouge**. Sortez par en haut et déverrouillez la porte de droite. Dans cette salle, vous devez placer un bloc avec la canne de Somaria pour activer l'interrupteur situé sous le crâne en bas à gauche pour ouvrir la porte de droite. N'oubliez pas que vous pouvez le soulever et le lancer s'il est mal placé. Dans la pièce de droite, vous allez devoir slalomer pour éviter tout ce qui vous tombe dessus, les dalles, le fantôme rouge mais surtout la main qui vous ramènerait au début du niveau. Si vous tenez assez longtemps, vous verrez apparaître un coffre qui contient une petite **clé**. Prenez alors à droite pour atteindre une longue salle où vous devez allumer toutes les torches pour ouvrir la porte sud. La salle en bas à gauche ne contient que quelques coeurs. Commencez par allumer la torche du haut puis faites-les de haut en bas assez rapidement pour avoir le temps de passer la porte. Pour aller dans la salle du bas, vous devez vous arranger pour actionner le globe. Posez donc un bloc de Somaria par terre et soulevez-le pour le lancer sur le tapis roulant. Faites comme si vous vouliez en construire un autre pour le détruire et le faire actionner le globe au moment de l'impact. Vous allez devoir refaire la même chose en vous plaçant un peu plus vers la gauche pour atteindre la porte de gauche. Le coffre situé en haut à gauche contient la **boussole**. Prenez le téléporteur pour récupérer une clé dans un crâne et sortez par la droite. Là, je vous conseille de prendre la cape d'invisibilité pour passer sans danger jusqu'au crâne avant que le pont ne s'écroule afin d'atteindre le bas de la pièce. Dans la salle de gauche, éjectez le monstre avec le grappin, tirez la statue pour dégager la dalle en forme d'étoile et marchez dessus pour créer un passage vers le téléporteur.

Vous atterrissez dans une nouvelle salle où les dalles sont invisibles mais vous pouvez allumer les torches pour les voir. Utilisez maintenant le miroir pour revenir au début du palais, et prenez l'escalier en haut des marches pour atteindre le deuxième étage. Utilisez les flèches pour éliminer les deux rats et frappez les globes pour atteindre le bloc de gauche que vous pousserez pour ouvrir la porte. Là, vous devez employer la technique habituelle avec vos flèches, mais en prenant en compte le mouvement des pics. La porte s'ouvre à droite sur une salle avec deux rayons. Une fois les ennemis vaincus, montez pour déverrouiller la porte avec la grande clé, et poursuivez au nord. Vous allez être obligé de descendre les marches pour soulever le crâne central au fond afin d'activer le mécanisme d'ouverture de la porte. Là, progressez prudemment pour éviter les boulets de canon. Avant de passer par l'escalier, vous pouvez tenter une manoeuvre délicate pour atteindre la plate-forme en bas de la pièce. Placez-vous juste en-dessous des blocs et foncez avec les bottes de Pégase pour que la collision contre les blocs vous projette sur la plate-forme. Posez ensuite une bombe sur le mur et vous atteindrez une salle bonus où il est possible de capturer des fées et de faire le plein de magie. Le grappin vous permettra ensuite de rejoindre l'escalier. Dans les salles qui viennent, vous devez à chaque fois vous débarrasser des ennemis quels que soient les dangers qui surviennent. Vous allez finalement atteindre la salle du second sous-boss : les vers des sables. Comme la première fois, attendez qu'ils sortent de terre pour les frapper à l'épée jusqu'à ce qu'ils succombent. Lorsque vous les aurez vaincus, la porte s'ouvre et vous pouvez monter. Dans la première salle du quatrième étage, utilisez le pouvoir de l'éther pour éliminer les fantômes et mémoriser l'emplacement des dalles invisibles. Vous pouvez toujours vous aider des blocs de la canne de Somaria. Après le pont, vous retombez dans une salle avec des fantômes, puis sur un autre pont qui s'effrite cette fois. Eliminez les monstres et foncez pour passer à temps. Dans la salle avec la barrière de feu, commencez par allumer la torche du haut, puis celle de droite, celle de gauche et ensuite celle du bas afin d'ouvrir la porte, puis courez vers la sortie. Prenez garde aux yeux et empruntez l'escalier de bas en haut. Une fois au cinquième étage, dirigez-vous tout de suite vers la droite pour allumer la torche en bas à droite, puis celle de gauche, et montez au centre pour allumer les deux dernières en haut. Attention aux boules et aux dalles qui s'effondrent. Dans la salle du dessus, il vous faudra éliminer les deux cafards pour récupérer la **clé** qui ouvre la porte de gauche.
Vous devez ensuite poser une bombe pour ouvrir un passage dans la paroi sud. Descendez pour leurrer le monstre aux pics, et posez la bombe quand il fait son mouvement de retour. La bombe ne doit pas rouler sur le tapis roulant si elle est posée assez près du mur. Ici, frappez les globes de manière à récupérer la petite **clé** dans le coffre. Vous pouvez jeter de la poudre magique sur le fantôme rouge pour récupérer une fée. Vous voilà dans la salle du troisième sous-boss : le ver géant. Le danger vient du fait que vous risquez fort de tomber dans le vide en essayant de toucher sa queue. De toute manière, il ne fera pas long feu face à votre nouvelle épée. Le vaincre fera apparaître un coffre en bas de la pièce que vous pourrez atteindre grâce au grappin. Poussez les blocs pour rejoindre la sortie, et prenez garde en entrant dans la pièce suivante car elle est bourrée de pièges en tout genre. Une fois parvenu à l'escalier, vous vous retrouvez devant la porte du boss du donjon.

BOSS :
Vous avez la surprise de retrouver Agahnim qui possède maintenant la capacité de se dédoubler. La vraie forme est celle dont l'ombre est plus sombre que les autres. Rien ne vous empêche d'utiliser les boules d'énergie des autres formes pour les renvoyer sur le vrai Agahnim. Utilisez toujours l'épée pour lui renvoyer ses attaques, et il finira par s'écrouler. Mais Ganon sort du corps d'Agahnim et s'échappe sous la forme d'une chauve-souris. Heureusement, l'oiseau vient chercher Link pour le conduire là où s'est réfugié Ganon : au coeur de la pyramide du monde des ténèbres.

Le Combat Final

Avant d'aller affronter Ganon dans la pyramide, vous devez vous procurer les flèches d'argent. Pour cela, rendez-vous dans la maison de Link côté monde des ténèbres, et achetez la bombe rouge. Vous devez la déposer sur la fissure qui se trouve au première étage de la pyramide, juste au-dessus des escaliers, devant la grande fissure. Vous découvrez un étang mystérieux où vous devez jeter vos flèches pour obtenir des **flèches d'argent**. Jetez-y également l'épée 3 pour obtenir une superbe épée de niveau 4 ! Si vous êtes prêt et avez fait le plein de flacons magiques bleus, rendez-vous au sommet de la pyramide et sautez dans la brèche. Vous y retrouvez Ganon contre qui vous allez livrer une bataille épique. Dans la première phase du combat, frappez-le à l'épée le plus possible jusqu'à ce qu'il fasse s'effondrer les dalles qui longent les murs de la pièce. Evitez ses chauve-souris enflammées, et continuez de le frapper sans relâche. C'est alors qu'il va plonger la pièce dans la pénombre et devenir invisible. Votre tâche consiste à allumer les torches à l'aide de la baguette de feu de manière à voir où Ganon se trouve, puis à lui donner un coup d'épée pour qu'il se pétrifie. C'est alors qu'il faut enchaîner en lui envoyant une flèche d'argent pour lui porter un coup terrible. Au

bout de quatre flèches d'argent, Ganon explose et plus rien ne vous sépare de l'Essence de la Triforce. Admirez le générique de fin et assistez au retour du roi dans le château d'Hyrule. Excalibur repose à nouveau... pour toujours !

Les quêtes annexes

Emplacement des Flacons magiques

-Achetez-le au marchand sur la place du village Cocorico pour 100 rubis.
-Dans un coffre de l'auberge, en entrant par l'arrière du bâtiment.
-Remontez le courant de la rivière en nageant à partir de l'étang du bonheur et passez sous le pont pour atteindre le campement d'un homme qui vous cède un précieux flacon.
-Trouvez le coffre violet situé dans la maison des forgerons du monde des ténèbres. Guidez-le jusqu'à l'entrée du désert, là où se trouve le vieil homme brun à la pancarte dans le monde de la lumière, et utilisez le miroir pour lui rendre son coffre. Il vous récompensera par un nouveau flacon.

Les magies

-En sortant du palais de la montagne de la mort, dans le monde de la lumière, allez à gauche sur le pont pour trouver une stèle de pierre. Lisez les inscriptions avec le livre de Mudora et levez Excalibur pour obtenir **le médaillon d'Ether**.
-A partir du second palais dans le monde des ténèbres, allez le plus possible vers l'ouest et utilisez le miroir derrière la rangée de plots mauves. Allez vers la gauche et utilisez le livre de Mudora près de la stèle pour obtenir **le médaillon des flammes**.
-Rendez-vous près de la cascade Zora au nord-est du monde des ténèbres et lisez le panneau. Lancez le crâne au centre du cercle de pierre et le gros poisson Zora apparaîtra pour vous donner **le médaillon des secousses**.

L'étang du bonheur

Trouvez l'étang du bonheur en nageant dans le lac Hylia dans le monde de la lumière. Une échelle vous permet d'atteindre une île où se trouve un téléporteur qui mène vers le cinquième palais, ainsi que l'entrée d'une grotte habitée par une fée. Jetez-y toujours un maximum de rubis et vous pourrez élargir votre capacité maximale de bombes jusqu'à 50 et de flèches jusqu'à 70.

Liste des fragments de coeur

Dans le monde de la lumière :
-Dans le village Cocorico, sautez dans le trou depuis la corniche, puis posez une bombe sur le mur nord fissuré pour trouver un accès vers un coffre qui contient un fragment de coeur.
-Au nord du village Cocorico, posez une bombe dans le mur fissuré du repaire de bandits afin de trouver un fragment de coeur.
-Au sud du village, passez par la maison des deux frères ennemis pour trouver un parcours chronométré. Terminez l'épreuve en moins de 15 secondes pour gagner le fragment de coeur. Vous pouvez utiliser un raccourci en sautant vers l'arrivée à partir de la pancarte.
-Longez la paroi nord-est à l'entrée du désert pour trouver l'entrée d'une grotte habitée par un vieillard. Posez une bombe sur le mur fissuré en bas de la salle pour trouver un fragment de coeur.
-Au nord-est du village Cocorico, vous trouverez une entrée vers la forêt, juste au-dessus de la maison du diseur de bonne aventure. Coupez le buisson derrière le tronc pour dévoiler un passage qui conduit directement à un fragment de coeur.
-Allez en direction du sanctuaire, et fracassez la large pierre avec les bottes de Pégase pour trouver un passage menant à un coffre contenant un fragment de coeur.
-Dans la montagne, montez la grande échelle et lâchez-vous sur la deuxième corniche. Vous trouverez un chemin qui mène à un fragment de coeur.
-Au sommet de la montagne, prenez le téléporteur et utilisez le miroir sur la tache en forme de diamant sur la gauche. Vous atterrirez directement sur un fragment de coeur.

-Entrez dans le temple de l'eau, là où se trouve le grappin, mais du côté du monde de la lumière, et tirez le levier de droite pour faire baisser l'eau. Un fragment apparaît à l'extérieur du temple.
-Lâchez-vous au sud de la cascade du poisson géant Zora puis allez à gauche pour trouver un fragment de coeur.
-Foncez dans l'arbre vert clair avec les bottes de Pégase, à l'endroit où se trouvent les bûcherons. En plus du fragment de coeur vous pourrez y capturer des fées.
-Prenez la sortie gauche du palais du désert et longez la corniche de gauche vers le sud pour atteindre un fragment de coeur gardé par un vautour et un cactus.

Dans le monde des ténèbres :
-En haut de la pyramide, descendez les escaliers par la droite puis lâchez-vous en contrebas afin d'atteindre le **fragment de coeur** situé sur la face droite de la pyramide.
-Placez-vous dans l'eau, au centre du cercle de pierre qui se trouve à gauche du cinquième palais, et utilisez le miroir pour atterrir sur une plate-forme tout près d'un fragment de coeur.
-Placé aléatoirement dans le champ du jardinier au sud-ouest du village. Vous devez payer 80 rubis pour avoir le droit de creuser.
-Allez dans le cimetière du monde des ténèbres, placez-vous sur le petit promontoire et utilisez le miroir pour passer dans le monde de la lumière.
Vous vous retrouverez devant l'entrée d'une grotte qui conduit directement à un fragment de coeur.
-Placez-vous dans le cercle de fleurs, au sud du village et du bois du joueur de flûte, puis repassez dans le monde de la lumière grâce au miroir. Vous atterrirez près d'une grotte qui renferme un fragment de coeur.
-Enfoncez tous les pics mauves avec le marteau près de la maison des forgerons pour faire apparaître un passage secret qui débouche sur un fragment de coeur.
-Jouez au jeu que vous propose le renard dans l'une des maisons du village pour finir par trouver un fragment de coeur dans l'un des coffres.
-Rendez-vous près de l'entrée de la montagne de la mort et vous verrez une pancarte qui vous indique qu'on peut obtenir un nouveau fragment de coeur à l'aide de la cape magique. Si elle est en votre possession, soulevez la pierre et entrez dans la grotte. A l'étage supérieur, utilisez le grappin pour passer le trou, puis la cape pour traverser le bumper. Vous arrivez ainsi sur une corniche où se trouve le fameux fragment de coeur.
-Entrez dans la grotte qui se trouve juste à gauche de l'entrée du sixième palais, dans les marécages. Poussez les blocs pour atteindre les deux coffres, dont l'un contient un fragment de coeur.
-Utilisez le miroir dans le renfoncement au nord-est des marécages, près du sixième palais, et soulevez la pierre pour trouver un passage souterrain qui mène vers un fragment de coeur. Poussez les blocs pour l'atteindre.

Astuces et bizarreries

-Dans certaines maisons du village Cocorico, vous pouvez tirer les tableaux pour obtenir des rubis.
-Utilisez la poudre magique sur certains ennemis pour les voir se transformer en créatures bizarres.
-Dans le village, essayez de rattraper le gosse qui court dès qu'il vous voit arriver. Vous y arriverez en le faisant de gauche à droite avec les bottes de Pégase. Il vous conseille alors de foncer dans les arbres pour gagner des bonus, mais attention aux arbres du monde des ténèbres qui vous envoient des bombes.
-Dans le Désert du Mystère, emparez-vous de la pancarte du vieil original pour qu'il vous suive partout dans le but de vous empêcher d'entrer dans les grottes.
-Gare aux poules qui vous attaquent si vous les harcelez.
-Trouvez le poisson en asséchant la mare près du second palais du monde des ténèbres, revenez dans le monde de la lumière grâce au miroir pour vous emparer du poisson, et transportez-le au vendeur de flacon sur la place du marché pour qu'il vous donne de nouveaux items.
-La poule qui se cache sous un pot dans une maison du village est en fait une femme à laquelle vous pouvez redonner sa forme d'origine en utilisant la poudre magique.
-Les arbres du monde des ténèbres vous parlent où vous jettent des bombes si vous les approchez de trop près.

PORTER PLUS DE FLÈCHES ET DE BOMBES

Pour commencer rendez-vous au lac Hylia. Entrez dans la grotte qui se trouve au milieu de celui-ci. Approchez-vous du lac et on vous demandera de lancer des rubis. Lancez-en un maximum (100 rubis) jusqu'à ce qu'une fée apparaisse. Elle vous demande si vous voulez que votre capacité de porter plus de flèches ou de bombes augmente. Acceptez et le tour est joué ! Vous pouvez le faire jusqu'à 50 bombes et 70 flèches. Ensuite elle vous dira qu'elle ne peut plus augmenter vos capacités de stockage. Elle vous demandera d'aller à la cascade des voeux.

LE BOOMERANG MAGIQUE ET LES FLACONS D'ÉLIXIR DE MAGIE GRATUITS

Rendez-vous à la maison de la vieille sorcière. N'entrez pas dedans mais dépassez-la. Soulevez la grosse pierre et engagez vous sur le chemin de droite, ensuite foncez dans les pierres empilées et grimpez la colline de sable. Tout droit plus il y a un escalier : descendez-le et allez vers la GAUCHE passez sous la cascade. Vous verrez un autre étang approchez vous de lui. Il vous demandera de lancez un objet, lancez le boomerang. Une fée apparaît alors et vous demande si cet objet vous appartient (dites oui) et elle vous le transformera en boomerang magique. Lancez aussi un flacon vide et elle vous le rendra rempli d'élixir de magie.

DES RUBIS À GOGO

Il suffit de se rendre à l'entrée du desert (pas dans le monde des ténèbres). Vous verrez une grosse pierre. Soulevez-là pour découvrir un escalier. A l'intérieur un bandit entouré de pots. Sous chacun des pots il y a 5 rubis. Prenez les tous, et recommencer l'opération plusieurs fois.

INITITATIVE PENDANT LE COMBAT FINAL

Il est possible de frapper le boss de fin une première fois avant même qu'il ait commencé son discours en utilisant les bottes de Pégase dès que Link pénètre dans la salle.

The Legend of Zelda : Majora's Mask

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM

LE COFFRE DE 100 RUBIS

Après avoir retrouvé les cinq petits garçons, vous obtiendrez un code qui vous permettra d'accéder à l'observatoire. Allez dans le passage puis tournez à gauche. Vous allez apercevoir une fissure dans un mur qu'il faudra détruire avec une bombe. Derrière, vous trouverez 100 rubis cachés dans un coffre qui réapparaîtront à chaque nouveau cycle de trois jours.

VOIR MARIO

Tout comme pour Ocarina of Time, vous pouvez trouver Mario quelque part dans le jeu. En fait, il suffit de bien observer le sac du marchand de masques.

AVOIR LES CARTES

Dans certains lieux du monde, vous apercevrez un personnage suspendu dans les airs par un ballon rouge. Faites-le tomber grâce à une bulle Mojo ou une flèche, et vous pourrez acheter toutes les cartes du monde.

SE TÉLÉPORTER

Sur le grand escalier du village, vous apercevrez une statue de chouette. Tapez dessus avec l'épée et vous pourrez ensuite vous téléporter vers tous les lieux où vous aurez découvert d'autres statues de chouette grâce au chant de l'envol.

CHANT D'EPONA

Après avoir terminé le temple Goron et obtenu la dynamite, rendez-vous au ranch le premier jour et faites exploser le rocher. La fille du ranch vous proposera alors un défi qu'il vous faudra gagner pour recevoir le chant d'Epona.

OBTENIR LA SUPER ÉPÉE

Après avoir tué le boss du temple Goron, allez dans la grotte en bas du village Goron et parlez à Biggoron. Il vous demandera d'aller exploser le rocher qui bloque l'entrée de la course Goron. Ceci fait, parlez au bébé Goron et acceptez le challenge qu'il vous propose. Si vous gagnez la course, vous obtiendrez la poudre d'or et un deuxième flacon. Allez dans la maison du forgeron et demandez-lui de vous forger une épée pour 100 rubis. Revenez le voir à nouveau et montrez-lui votre poudre d'or. Il vous forgera une nouvelle épée plus puissante.

BATTRE LE BOSS DU DEUXIÈME PALAIS

Pour vaincre facilement Rhork, le boss du temple Goron, vous devez vous munir de flèches enflammées et le libérer de sa prison de glace. Réfugiez-vous ensuite dans le renfoncement au centre de la pièce, et transpercez-le d'une flèche enflammée à chaque fois qu'il passe devant vous. Au bout de quinze flèches, la chimère mécanique s'écroulera.

MASQUE DE ROMANI

Après avoir sauvé la grange des envahisseurs, entrez dans la grange à 6h le deuxième jour pour trouver la soeur de Romani, et prenez rendez-vous pour le soir à 18h. Faites passer le temps avec l'ocarina et allez lui parler dehors lorsqu'elle vous attend avec la charette. Acceptez de l'accompagner et protégez son chargement de lait des frères Gorman en tirant un maximum de flèches pour les éloigner. En remerciement, Cremia vous donnera le masque de Romani qui vous permettra d'entrer dans le bar la nuit.

MASQUE DU COCHON

Lorsque vous ressortez du premier palais, allez vers l'ouest et pénétrez dans la grotte. Si vous libérez la princesse Mojo devant le roi Mojo vous pourrez faire la course avec le chancelier Mojo. Suivez-le sans jamais vous laisser distancer. Si vous arrivez dans les temps (le masque du lapin pourra vous y aider) vous obtiendrez le masque du cochon.

MASQUE DU FAUCON

Rendez-vous au lavoir, dans la zone sud-ouest du village, et parlez au personnage qui joue de la musique. Il vous donnera le masque du faucon.

MASQUE DE GARO

Lorsque vous serez en possession d'Epona, allez faire la course avec les frères Gorman sur la Route du Lait. Si vous gagnez, vous obtiendrez la cagoule du ninja Garo.

MASQUE DE LA FÉE

Allez chercher la fée perdue dans le village (en général au lavoir) et amenez-la dans la grotte des fées.

MASQUE GRENOUILLE

Vous devez vous rendre dans le village Goron et utiliser un baton pour enflammer toutes les torches qui sont éteintes (utilisez une flèche de feu pour la première). Le lustre va alors se mettre à tourner. Utilisez ensuite le masque Goron pour vous propulser sur les différentes parties qui composent le lustre. Dans l'une d'elles, vous trouverez un morceau de viande qu'il faudra apporter au Goron situé près de la maison du forgeron. Lancez-lui l'objet, et il vous donnera le masque grenouille.

RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE

Si vous voulez remonter votre barre de vie, il vous suffit de jouer la musique Song of Healing devant une pierre de vérité.

ARGENT FACILE

Pour remplir vos poches rapidement, allez dans la direction du ranch et tuez le volatile géant grâce à vos flèches. Attention, car s'il vous touche, il peut voler votre équipement. Vous pouvez aussi récupérer un gros rubis en tuant le dodongo près de l'entrée du village Goron. Visez la queue et protégez-vous derrière votre bouclier.

LA BOURSE DE 200 RUBIS

Pour obtenir cette bourse, vous devez donnez 200 rubis au personnage situé dans la partie ouest du village.

LA BOSSA NOVA DES FLOTS

Après avoir placé les quatre oeufs de la forteresse Gerudo dans l'aquarium du laboratoire, donnez la photo d'une guerrière Gerudo au pêcheur pour qu'il vous donne l'hippocampe. Relâchez-le à l'endroit où vous verrez les deux pics, et suivez-le pour atteindre le repaire des serpents. Tuez-les et rapportez les trois oeufs au labo pour les voir éclore. Le personnage du labo vous apprendra alors la Bossa Nova des Flots si vous lui montrez votre guitare.

MASQUE DU RENARD

Vous l'obtenez en effectuant la première partie de la quête qui consiste à retrouver Kafei. Rendez-vous à l'auberge à 14h le premier jour et parlez à la réceptionniste au moment où arrive le facteur. Dites "oui" pour la réservation afin d'obtenir la clé qui vous permettra d'ouvrir un coffre de 100 rubis à l'étage. Parlez-lui ensuite avec le masque de Kafei pour qu'elle vous donne rendez-vous à 11h30 la nuit du premier jour. Restez dans l'auberge jusqu'à l'heure dite et allez lui parler dans la cuisine. Elle vous confiera une lettre que vous devrez poster immédiatement. Attendez qu'il soit 3h de l'après-midi et allez au lavoir. Profitez de l'arrivée du facteur pour entrer dans la maison, et attendez le retour de Kafei. Il vous donnera ensuite un pendentif que vous devrez donner à la réceptionniste de l'auberge avant 18h30. A 13h le dernier jour, revenez au lavoir et parlez à l'homme dans la maison (la porte ne s'ouvrira qu'à 13h). Il vous donnera la lettre express et la masque du renard.

QUARTS DE COEUR

Arbre du village

Le premier fragment de coeur se situe dans le village, sur le tronc d'arbre. Vous pouvez l'avoir en étant Link et en sautant depuis le tronc glissant à proximité.

Horloge

Toujours au village, allez dans la zone centrale et plongez dans la fleur Mojo pour atteindre une plate-forme surélevée. Sautez vers l'horloge et récupérez le fragment qui se trouve juste devant le cadran de l'horloge.

Jardin Mojo

Rendez-vous au palais Mojo et pénétrez dans le jardin intérieur de gauche. Au bout du parcours, vous trouvez un fragment de coeur.

Bois cascade

Allez au bois cascade avec le masque Mojo comme pour allez au premier palais. Au niveau du socle qui déclenche l'ouverture du temple, continuez tout droit en sautant avec la fleur Mojo. Un peu plus loin, vous arriverez sur une plate-forme contenant un coffre avec un quart de coeur.

Maître d'armes

Entrez dans la maison du maître d'armes du village et réussissez l'entraînement de niveau expert.

Trou des Dodongos

Prenez la sortie nord du village et dirigez-vous vers la plaine gelée. Vous devez repérer un trou dans la glace. Sautez dedans et éliminez tous les dodongos pour récupérer le fragment de coeur.

Héli-tranche

Tuez l'héli-tranche situé dans le trou camouflé dans les herbes juste avant le ranch.

Titre de marais

Utilisez le télescope pour donner la larme de lune au Mojo du village qui vous donnera son titre de terre en échange. Allez dans les marais et montrez le titre de terre au Mojo situé près de l'office de tourisme. Récupérez son titre de marais et utilisez sa fleur pour récupérer le fragment de coeur sur le toit de la maison.

Titre de montagne

Rendez-vous au village Goron et parlez au Mojo situé à l'extérieur. Il vous donnera son titre de montagne contre le titre de marais. Utilisez sa fleur pour atteindre le quart de coeur.

Poissons du labo

Allez récupérer quatre poissons dans le trou près des plate-formes qui mènent au théâtre Zora et donnez-les aux gros poissons du laboratoire.

L'hippocampe

Transformez-vous en Zora et plongez dans la grande baie. Utilisez le bouton A pour foncer dans les parois sous-marines qui bloquent l'entrée de la forteresse Gerudo et pénétrez à l'intérieur. Depuis la première plate-forme, prenez une photo d'une Gerudo au moment où une barque arrive vers vous et revenez voir le pêcheur. Intéressez-vous à l'hippocampe de l'aquarium puis donnez la photo au pêcheur. Dirigez-vous ensuite vers le puits de pierre (laissez-vous guider par l'hippocampe) et tuez tous les serpents. Vous n'avez plus qu'à relâcher l'hippocampe près de l'autre pour qu'il vous donne un quart de coeur.

Cascade Zora

Détruisez le Like-Like situé au fond de la grande cascade en étant Zora.

Forteresse Gerudo

Dans la forteresse Gerudo, juste après la salle des pics, vous arrivez dans une salle qui recèle un fragment de coeur derrière une grille. Sautez par-dessus les tonneaux pour activer l'interrupteur, et dirigez-vous le plus vite possible vers le quart de coeur avant que la grille ne se referme. Pour cela, vous pouvez utiliser le masque Goron.

Test du renard

Mettez le masque du renard et allez couper les herbes dans la zone nord du village. Un renard à trois queues apparaîtra alors et vous fera passer un test. Répondez à une série de cinq questions pour obtenir un fragment de coeur.

Deuxième maison des Skulltullas

Allez dans la maison des Skulltullas sur la grande baie et rejoignez la salle des squelettes. Utilisez le masque du capitaine pour leur parler, et tirez une flèche dans les crânes inscrustés au mur dans l'ordre indiqué par les squelettes. Cela ouvrira un passage vers un coffre contenant un quart de coeur.

Vieille femme de l'auberge

Pénétrez dans l'auberge le premier ou le deuxième soir grâce à la fleur qui mène à la porte du haut, et entrez dans la première pièce au rez-de-chaussée. Mettez le masque de la nuit blanche et écoutez l'histoire de la vieille femme sans vous endormir pour qu'elle vous offre un quart de coeur.

Main dans l'auberge

Allez voir le mojo du village pour qu'il vous donne le titre de terre en échange de la pierre de lune. Le soir du premier jour, entrez dans l'auberge par la porte du haut et attendez dans le renfoncement situé à l'étage, de l'autre côté du couloir. A minuit, vous verrez une main en quête d'un morceau de papier. Donnez-lui votre titre de terre et vous obtiendrez un nouveau fragment de coeur.

Photo du roi Mojo

Allez prendre une photo du roi dans le palais Mojo et montrez-la à l'homme de l'office de tourisme pour qu'il vous donne un quart de coeur.

Le facteur

Entrez dans le bureau de poste à 18h le premier jour, alors que le facteur fait ses exercices. Acceptez son défi et aidez-vous d'un chronomètre pour compter 10 secondes. Vous obtiendrez un fragment de coeur.

La boîte aux lettres

Après avoir obtenu le masque du facteur, regardez dans toutes les boîtes aux lettres pour trouver un fragment de cœur.

Cimetière

Rendez-vous dans le cimetière la deuxième nuit, et ordonnez aux gardes d'ouvrir la tombe à l'aide du heaume du capitaine (les squelettes ouvrent des tombes différentes chaque nuit). Entrez à l'intérieur et utilisez le monocle de vérité pour avancer. Attention car les ennemis sont invisibles. Traversez la salle en utilisant la passerelle, et détruisez le Hache-Viande pour obtenir un fragment de coeur.

Banque

Donnez 5000 rubis à la banque dans le quartier ouest de Bourg-Clocher pour recevoir un fragment de coeur.

Donjon d'Odolwa

Sur la lune, Parlez au gamin qui porte le masque d'Odolwa et entrez dans le donjon. Utilisez les fleurs pour atteindre le deuxième tourniquet. Sautez sur la plate-forme de droite pour atteindre le quart de coeur.

Donjon de Rhork

En Goron, mettez-vous en boule pour atteindre les jarres de magie. Au lieu de continuer sur la passerelle de droite pour atteindre la sortie, continuez tout droit pour atteindre le fragment de coeur.

Donjon de Gyorg

Vous pourrez trouver un fragment de coeur dans le donjon de Gyorg sur la lune. Transformez-vous en Zora, plongez dans l'eau et laissez-vous porter par le courant.

Donjon de Skorn

Après avoir battu le Hache-Viande dans le donjon de Skorn sur la lune, utilisez vos missiles pour trouver la sortie ainsi qu'un fragment de coeur.

MASQUE DE PIERRE

Allez acheter une potion rouge dans la boutique magique et dirigez-vous vers la vallée Ikana. Sautez par-dessus les barrières avec Epona et arrêtez-vous à l'endroit où des pierres forment un cercle. Mettez le monocle de vérité pour voir un soldat au centre du cercle et donnez-lui la potion pour obtenir le masque de pierre.

MASQUE D'ONILINK

Pénétrez dans le clocher le dernier jour à minuit. Vous devez être en possession de tous les masques. Jouez l'ode de l'appel devant Skull Kid puis allez interroger tous les enfants. Vous devez réussir tous les défis qu'ils vous lanceront pour obtenir le masque d'OniLink qui vous permettra d'accéder à l'âge adulte. Ensuite, parlez à l'enfant qui possède le masque de Majora et préparez-vous au combat final.

MASQUE DE KAFEI

Rendez-vous à la mairie dans la zone nord-est et parlez à la femme dans la pièce de droite. Si elle ne vous remet pas le masque, revenez à d'autres moments de la journée.

MASQUE DE VÉRITÉ

Entrez dans la grotte située dans les marais. Si vous parvenez à tuer toutes les skulltullas, vous obtiendrez le masque de vérité.

MASQUE DU LAPIN

Allez dans la maison des cocottes près du ranch romani et parlez au personnage assis au pied de l'arbre. Mettez votre masque de faucon et maintenez le bouton B pour entonner une marche militaire. Faites le tour de la zone pour attirer un à un tous les poussins, et lorsque vous aurez les 10 poussins derrière vous, vous les verrez se transformer en poules. Le personnage vous donnera alors le masque du lapin qui vous fera courir plus vite.

BATTRE LE BOSS DU TEMPLE DE L'EAU

Avant tout, mieux vaut se prémunir de quelques flacons et d'une bonne réserve de fées. Restez au centre de la plate-forme et ne perdez surtout pas le boss de vue. Lockez-le et transformez-vous en Zora pour le paralyser avec les boomerangs. Lorsqu'il est touché, le boss s'enfonce sous l'eau. Vous devez alors plonger au fond du bassin et le frapper soit avec vos poings, soit avec votre bouclier Zora. Remontez ensuite le plus rapidement possible pour ne pas vous faire avaler et regagner le centre de la plate-forme. Une dizaine de coups seront nécessaires pour en venir à bout.

MASQUE DU CAPITAINE

Allez dans le cimetière d'Ikana et réveillez le squelette géant avec la sonate de l'éveil. Essayez de le rattraper en lui lançant des flèches de glace et en détruisant les squelettes pour passer les barrières de feu. Dès que vous êtes à sa portée, tirez-lui dans les jambes pour éviter son attaque. Après quelques coups, il succombera et vous pourrez accéder au coffre contenant le masque du capitaine qui vous permettra de parler aux squelettes.

LE CHANT DES TEMPÊTES

Allez parler aux squelettes du cimetière d'Ikana la nuit grâce au masque du capitaine. Faites-leur ouvrir la tombe et sautez à l'intérieur. Tuez toutes les chauves-souris puis allumez les torches. Prévoyez quelques fées pour venir à bout du Hache-Viande et vous apprendrez le chant des tempêtes.

MASQUE DE LA MOMIE

Pénétrez dans la vallée d'Ikana grâce au grappin et à la cagoule Garo puis entrez dans les grotte. Jouez le chant des tempêtes pour raisonner le fantôme et entrez dans le moulin par la gauche lorsque la petite fille sort. Jouez ensuite le chant de l'apaisement pour redonner au père de la fille son apparence normale et obtenir le masque de la momie.

AVANCER LE TEMPS

Pour pouvoir avancer le temps de 12 heures, vous devez jouer les notes suivantes sur votre ocarina : C-droite, C-droite, A, A, C-bas et C-bas.

RALENTIR LE TEMPS

Pour ralentir le temps tout en gardant une vitesse d'animation normale, vous devez jouer les notes suivantes sur l'ocarina : C-Bas, A, C-droite, C-bas, A, C-droite. Si vous jouez la mélodie à nouveau, le temps redeviendra normal.

CHANT DE L'ENVOL

Après avoir récupéré l'ocarina, rendez-vous devant le temple Mojo, et mettez le masque Mojo pour sauter sur les nénuphares de droite et atteindre l'entrée d'un tunnel. Utilisez les fleurs Mojo pour progresser, et parlez avec le hibou. Il vous expliquera que vous pourrez vous téléporter à l'aide des stèles hibou réparties sur les différents points de la carte et vous laissera la mélodie de l'envol : C-bas, C-gauche, C-haut, C-bas, C-gauche, C-haut.

LE BOUCLIER MIROIR

Rendez-vous dans la vallée Ikana, passez près du moulin et sautez dans le puits. Là, vous devrez donner des objets précis à certaines momies (parlez-leur avec le masque de la momie) pour sortir de ce labyrinthe. Pour trouver facilement la sortie, donnez les objets dans l'ordre suivant : 5 haricots, 10 noix mojo, 10 bombes (tuez l'âme et capturez-la dans un bocal), 1 poisson, l'âme du fantôme, et enfin le lait. Evitez les pièges et la main qui tombe du plafond pour atteindre la porte suivante. Dans cette salle, allumez toutes les torches pour faire apparaître un coffre contenant le bouclier qui permet de faire réfléchir la lumière sur les blocs solaires.

L'HYMNE DU VIDE

En sortant du puits, vous déboucherez sur le château Ikana. Entrez et visez le premier oeil avec une flèche enflammée pour ouvrir le passage de gauche. Munissez-vous du masque de momie et faites disparaître les blocs solaires grâce au bouclier miroir. Mettez le masque mojo pour atteindre l'interrupteur (tapez le cristal, traversez la pièce et tapez l'autre cristal pour revenir vers la fleur proche de l'interrupteur). Dans la salle suivante, actionnez l'interrupteur et utilisez le monocle de vérité pour voir la plate-forme qui vous permettra d'atteindre la porte. Continuez jusqu'au toit et utilisez les fleurs mojo pour actionner l'interrupteur qui permet de faire entrer la lumière dans la salle principale du château. Sautez et entrez cette fois dans l'autre passage en tirant sur l'oeil de droite. Passez grâce au bouclier miroir et tuez le fantôme de la pièce suivante en lui renvoyant ses boules de feu à l'aide du bouclier. Ensuite, posez un baril de poudre sur le sol fissuré et sautez dans le trou pour affronter le boss. Dès le départ, envoyez deux flèches de feu sur les volets pour faire entrer la lumière, et débarrassez-vous des deux squelettes qui réapparaîtront si vous ne les brûlez pas une fois morts avec le bouclier. Combattez le roi de la même façon et brûlez-le avec le bouclier réfléchissant. Vous apprendrez alors l'hymne du vide.

OBTENIR 50 RUBIS GRÂCE AUX ENNEMIS

Tous les ennemis vous donneront 50 rubis si vous les tuez avec une flèche de lumière.

L'EMPLACEMENT DES SIX BOCAUX

Premier flacon

Allez dans les bois perdus et suivez le singe pour trouver la sorcière blessée. Revenez voir la première sorcière dans la hutte des potions magiques pour qu'elle vous donne un flacon contenant une potions rouge. Après avoir aidé l'autre sorcière, vous pourrez garder le flacon.

Deuxième flacon

Après avoir battu le boss du deuxième palais, allez voir Biggoron pour récupérer de la dynamite et remontez rapidement jusqu'au bébé Goron. Faites sauter les rochers et entrez dans la grotte. Si vous gagnez la course, vous obtiendrez un flacon contenant de la poudre d'or.

Troisième flacon

Allez au ranch, la première nuit (à 2:00), et suivez Romani dans la grange. Elle vous demandera de protéger la grange jusqu'au matin. Vous devez faire le tour de la grange avec le cheval en tuant seulement les extraterrestres qui s'approchent de la grange. Si vous tenez jusqu'à 5:30 (ne ralentissez pas le temps), vous obtiendrez un flacon de lait.

Quatrième flacon

Allez près de la cascade de la grande baie et utilisez votre grappin pour atteindre les hauteurs. Entrez dans la grotte et relevez le défi que vous lancent le castor la nuit. Si vous parvenez à passez à travers tous les anneaux en Zora (attention, il y a deux challenges à relever), les castors vous donneront une nouvelle bouteille.

Cinquième flacon

Suivez les instructions du masque du renard jusqu'au bout et apportez ensuite la lettre express à la femme au Milk-Bar à 18h. Elle vous donnera une bouteille de cuvée Romani.

Sixième flacon

Rendez-vous au cimetière ou vous avez appris le chant des tempêtes. Allez-y la dernière nuit, les gardes garderont une autre tombe, ordonnez-leur de l'ouvrir avec le masque du capitaine et entrez. A l'intérieur vous retrouverez une vieille connaissance d'Ocarina of Time : Igor le fossoyeur. Il fait sombre et il ne voit rien, il vous demandera alors de le guider, faites-le et amenez-le à toutes les mottes de terre, il les creusera et dans 3 de celles-ci un feu bleu apparaitra. Une fois que tout les feus bleus sont apparus, un esprit viendra et Igor, pris de peur, s'enfuira. Tuez l'esprit, ouvrez le coffre qui apparaît et obtenez une bouteille vide.

LA BOURSE DE 500 RUBIS

Cette bourse vous sera donnée si vous réussissez à détruire les 30 Skulltullas dans la maison située sur la grande baie. Examinez attentivement chaque poutre, détruisez les caisses en faisant une roulade et brûlez toutes les toiles d'araignée. Toutes les jarres ouvertes contiennent des Skulltullas. Il faut les détruire avec le poing Goron. Dans la salle des squelettes, mettez-vous sous le lustre pour tuer les trois Skulltullas avec des flèches, puis récupérez les trophées avec le boomerang Zora. Dans la bibliothèque, n'oubliez pas de pousser les étagères et de faire tomber les cadres avec le grappin.

LE MASQUE D'EXPLOSION

Attendez dans la zone nord du village, le soir du premier jour. A minuit, vous verrez une vieille femme se faire attaquer. Frappez le voleur avec un coup d'épée pour récupérer le sac de la marchande de bombes. Elle vous remerciera en vous offrant le masque d'explosion.

LE MASQUE DE LA NUIT BLANCHE

Avant tout, il faut avoir récupéré la bourse de 500 rubis dans la maison des Skulltullas et avoir obtenu le masque d'explosion. La nuit du dernier jour, à 22h, rendez-vous au bazar situé dans la zone ouest et parlez au gérant. Il vous proposera enfin le masque de la nuit blanche pour la modique somme de 500 rubis.

LE GROS SAC DE BOMBES

Après avoir sauvé la vieille femme du voleur de sacs la nuit du premier jour, et récupéré le masque d'explosion, allez faire un tour dans la boutique de bombes. Grâce à votre intervention, le vendeur aura pu rajouter le gros sac de bombes dans la liste de ses produits.

MASQUE DE KAMARO

La première nuit, rejoignez la plaine au niveau de la zone nord où il y a les énormes champignons glacés. Montez sur la passerelle qui ramène à l'entrée nord du village et longez la rambarde. Sautez sur le champignon le plus bas et parlez au personnage en train de danser. Jouez-lui ensuite le chant de l'apaisement pour qu'il vous fasse cadeau du masque de Kamaro.

LES DONS DES FÉES

L'attaque cyclone

Récupérez les 15 fées du temple de Bois-Cascade et revenez au socle où vous avez joué la Sonate de l'éveil. Utilisez la fleur pour atteindre une grotte dans la falaise à droite. La grande fée vous apprendra alors l'attaque cyclone.

La double barre de magie

En sortant du temple du pic des neiges avec les 15 fées, suivez la corniche et faites le tour du pic pour trouver une grotte. La fée de la sagesse doublera votre jauge de magie.

Les coeurs renforcés

Récupérez les 15 fées du temple de la Grande Baie et revenez au niveau de la plage. Allez acheter un baril de poudre pour faire sauter le rocher situé au bout des plate-forme qui sortent de l'eau. Vous devrez atteindre certaines d'entre elles avec le grappin. La fée vous donnera des coeurs renforcés qui doubleront votre endurance.

La grande épée des fées

Allez chercher les 15 fées du temple de la vallée Ikana et rendez-vous à droite du moulin pour trouver l'entrée de la fontaine des fées. La grande fée vous fera alors cadeau de la Grande épée des fées. Attention, comme dans Ocarina of Time, c'est une épée à deux mains, donc vous ne pourrez plus utiliser votre bouclier.

LA FLÈCHE DE LUMIÈRE

Vous l'obtenez en tuant le maître Garo dans le temple de la Forteresse de Pierre. Parez tous ses coups et attendez qu'il disparaisse. A ce moment-là, courrez pour l'éviter et retournez-vous pour le frapper. Bloquez sa contre-attaque et répétez l'opération 5 ou 6 fois pour en venir à bout.

LE GRAND CARQUOIS

Atteignez plus de 39 cibles au stand de tir de Bourg-Clocher pour obtenir le grand carquois qui vous permettra de porter jusqu'à 40 flèches.

BATTRE LE BOSS DE LA FORTERESSE DE PIERRE

Avant d'aller affronter le Double Insecte Géant, prenez soin d'arriver avec au moins une fée et un ou deux flacons de magie. Dès le départ, mettez le masque de géant obtenu juste avant en éliminant la sentinelle afin d'acquérir une taille susceptible de mettre à mal les deux vers géants. Le combat n'est pas extrêmement dur mais plutôt confus. Il suffit en fait de frapper les deux vers avec l'épée au niveau de la tête ou de la queue, de manière à les faire disparaître l'un après l'autre. Le problème, c'est que le masque pompe énormément de magie. Si vous êtes à court, essayez de briser les piliers ou de tirer des flèches sur les monstres avec votre taille normale. Si vous échouez, sachez que vous pourrez revenir directement au boss en visant le coffre accroché au plafond de la première salle avec le grappin.

MASQUE DU DIRECTEUR DE CIRQUE

Entrez dans le Milk-Bar la nuit après 22h grâce au masque de Romani et allez voir le Zora près de la scène. Utilisez vos transformations en Mojo, Goron et Zora pour lui parler et jouez toutes les partitions qu'il vous donnera. A la fin, le directeur de cirque vous donnera son masque.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue à la légende

La faute de Skull Kid

Notre histoire commence alors que le jeune Link, fatigué des combats qu'il a menés par le passé, erre sans but dans une mystérieuse forêt envahie de brume. Son fidèle destrier Epona l'accompagne, et Link commence à sombrer dans un sommeil surnaturel lorsque soudain... un être étrange apparaît, semblable à un épouvantail. Le petit être étrange nommé Skull Kid laisse échapper un rire et s'empare du précieux ocarina de notre héros. Il s'échappe ensuite avec Epona, mais Taya, l'une des fées qui l'accompagne, se fait distancer et se résout à rester avec Link. On apprend très vite que le personnage mystérieux est possédé par le masque de Majora qu'il a volé au vendeur de masques, une

relique qui possèderait un pouvoir maléfique, capable de détruire le monde de Termina. C'est transformé en Mojo que Link va devoir tout d'abord retrouver son ocarina, et tenter de trouver un moyen de sauver ce monde destiné à disparaître dans 72 heures.

A la recherche de l'ocarina

Guidez Link jusqu'au vendeur de masque, en sautant de fleur en fleur à l'aide du pouvoir Mojo, récupérez les noix Mojo dans le coffre, et entrez dans le tronc d'arbre. Montez les marches pour rencontrer le vendeur de masques, et sortez par la porte à double battants. Vous n'avez alors plus que 72 heures pour retrouver l'ocarina. Premier objectif, aller consulter la fée dans la grotte située dans la zone nord de Bourg-Clocher. Vous aurez alors la surprise de voir ladite fée éclatée en plusieurs morceaux. Allez chercher la fée égarée dans le lavoir au sud-ouest (sautez sur l'eau pour la récupérer) et ramenez-la dans la grotte pour obtenir le pouvoir de la **Blasto-Bulle** et votre première jauge de magie. Votre deuxième objectif consiste à obtenir le code qui vous permettra d'accéder à l'observatoire. Sortez de la grotte, et faites exploser le ballon bleu pour que le gamin vous lance un défi. Au passage, vous pouvez commencer à acheter des plans au lutin juste à côté pour vous repérer plus facilement dans Bourg-Clocher. Vous devrez alors retrouver les cinq garnements avant le lendemain matin pour obtenir le fameux code. Deux d'entre eux se cachent dans la zone nord, l'un derrière les herbes et l'autre derrière l'arbre. Dans la zone est, montez les marches pour faire descendre le gamin qui plane avec sa poule, et chopez-le en bas. Toujours dans cette zone, plongez dans la fleur pour atterrir sur le toit de l'auberge et attrapez le quatrième gamin. Récupérez le dernier dans la zone ouest, près de la maison du facteur. Vous obtenez alors **le code** qu'il vous faudra donner au bomber situé au nord-est. Vous devrez refaire tout cela lorsque vous aurez retrouvé votre apparence normale pour obtenir le journal des bombers. Faufilez-vous alors jusqu'à l'observatoire en évitant la Skulltulla et en détruisant le ballon à l'aide d'une Blasto-Bulle. Parlez à l'astronome pour regarder dans le télescope, et zoomez sur le sommet de l'horloge. Vous verrez d'abord Skull Kid, puis la **larme de lune** tomber de l'oeil de la comète. Allez la récupérer à l'extérieur en passant par la petite porte, et revenez dans la zone sud de Bourg-Clocher. Approchez-vous de la fleur pour faire venir la peste Mojo et donnez- lui la larme de lune pour qu'elle vous laisse sa propriété ainsi qu'un titre de terre. Utilisez la fleur pour accédez à l'entrée du clocher et récupérez le fragment de coeur. Vous devrez maintenant attendre jusqu'à la veille du carnaval, à minuit le troisième jour, pour que la porte du clocher veuille bien s'ouvrir. Skull Kid vous attend à l'intérieur et vous nargue d'en haut. Clouez-lui le bec avec une Blasto-Bulle bien placée (ne le ciblez pas) et récupérez l'ocarina avant la fin du compte-à-rebours. Jouez vite **le Chant du Temps** que le souvenir de la princesse Zelda vous aura remémoré, pour revenir à l'aube du premier jour, et allez voir le vendeur de masques en prenant la porte à double battants. Il vous apprendra **le Chant de l'Apaisement** qui vous redonnera votre apparence normale, ainsi que **le masque Mojo**. Le vendeur de masque sera furieux quand il réalisera que vous n'avez pas rapporté le masque de Majora. A partir de maintenant, vous pouvez ralentir le temps (C-Bas, A, C-Droite, C-Bas, A, C-Droite) ou sauter directement à l'intervalle de 6 heures suivant (C-Droite, C-Droite, A, A, C-Bas, C-Bas) avec votre Ocarina. Revenez chercher la fée égarée pour que la grande fée vous donne Le masque des Grandes Féess si vous allez la voir avec l'apparence de Link, frappez la statue de hibou avec votre épée pour créer un point de téléportation, et allez récupérer **le masque de Brème** en parlant au musicien du lavoir la nuit. Sauvegardez votre partie avec le Chant du Temps et préparez-vous à partir vers le premier palais.

Le Marais

Le Palais Mojo

Avant toute chose et à chaque début de partie, prenez l'habitude de ralentir le temps. Passez par la porte sud et traversez la plaine pour accéder aux marais. Sautez sur les nénuphars à gauche de l'Office de Tourisme et rejoignez la hutte des potions magiques. Entrez à l'intérieur pour parler à la sorcière, et prenez la direction des Bois Perdus. Suivez le singe pour trouver la sorcière blessée, et revenez parler à Kotake pour qu'elle vous donne une potion rouge. Apportez-la à Koume pour obtenir votre **premier flacon** et revenez à l'Office de Tourisme. Parlez à Koume pour faire une croisière sur les marais et obtenir **La Boîte à Images**. Débarquez au niveau du Palais Mojo et allez jusqu'à la chambre royale grâce au masque Mojo. Prenez une photo du roi avec la Boîte à images (que vous montrerez plus tard à l'homme de l'Office de Tourisme pour obtenir un fragment de coeur) et parlez-lui. Allez voir le singe prisonnier et allez faire votre rapport à l'autre singe dans le couloir. Pour accéder à l'entrée secrète, vous allez devoir passer par le jardin de droite afin d'obtenir **les haricots magiques**. Cachez-vous derrière les murs pour ne pas vous faire voir par les gardes Mojo. Sautez dans le trou pour trouver le vendeur de haricots. Achetez-en deux et plantez-en un dans la terre

meuble près de l'eau. Mettez de l'eau dans votre flacon et arrosez le haricot pour pouvoir accéder au coffre de 20 rubis. Vous pouvez trouver un fragment de coeur dans le jardin extérieur gauche. Maintenant que vous avez le haricot et un flacon contenant de l'eau de pluie, suivez les nénuphars de droite à l'entrée du palais Mojo vers le jardin extérieur. Au bout, plantez votre haricot, versez de l'eau, et montez sur la feuille fraîchement poussée. Ensuite, évoluez de fleur en fleur, en évitant les pestes Mojo (vous n'êtes pas obligé d'utiliser leurs fleurs). Une fois dans la salle du trône, reprenez vote apparence, parlez au singe qui vous demandera de couper la corde. Dégainez votre épée pour qu'il comprenne que ce n'est pas la bonne solution, puis transformez-vous en Mojo pour lui parler, et sortez votre instrument afin qu'il vous apprenne **la Sonate de l'Eveil**. Les gardes vous jettent alors juste à côté du raccourci que vous a indiqué le singe, dans la grotte juste à droite de l'entrée du palais Mojo. Allez-y et sautez de fleur en fleur sur les champignons jusqu'au hibou. Sur la stèle, vous pourrez apprendre le **Chant de l'Envol** qui vous permettra de vous téléporter grâce aux statues de hibou. Utilisez la fleur pour entrer dans la zone de Bois-Cascade. En Mojo, vous devez monter jusqu'au sommet en tuant les Pestes Mojo. Pour les Hiploops, essayez de les paralyser puis de les contourner, de façon à ce que si vous tombez, vous puissiez reparaître derrière l'ennemi. Frappez la statue de hibou avec l'épée puis re-transformez-vous en Mojo pour jouer la Sonate de l'éveil. Rejoignez alors l'entrée du palais grâce à la fleur.

Temple de Bois-Cascade

Dès le départ, attirez la première fée égarée avec le masque de la grande fée. Utilisez les fleurs pour attraper la deuxième fée dans le coffre. Passez entre les deux Skulltullas et ouvrez la porte. Descendez au niveau de la plante et tuez-la pour obtenir une troisième fée. Passez sur les nénuphars carnivores pour accéder à la porte. De là, vous pouvez atteindre la plate-forme contenant les jarres, et les détruire pour trouver la quatrième fée. Dans la salle suivante, utilisez la fleur centrale pour récupérer la petite clé dans le coffre, et visez la ruche avec une bulle pour trouver une cinquième fée. Passez la porte et plongez dans les fleurs pour détruire les tortues au moment où elles passent au-dessus de vous. En récompense, vous obtiendrez la carte du donjon. Revenez jusqu'au niveau de la salle de la fleur géante et utilisez votre clé pour entrer. Faites tomber la ruche au-dessus du bloc afin d'obtenir une sixième fée, et poussez le bloc de manière à accéder à la petite plate-forme. Tuez l'araignée pour trouver la septième fée. La huitième se trouve dans l'eau sous le bloc de pierre. Il faut faire le tour et percer la bulle pour la libérer. Poussez le bloc pour faciliter l'accès à la torche enflammée, et utilisez votre bâton pour allumer les deux autres torches de la salle. Vous pourrez ainsi ouvrir la porte du bas, et libérer un passage derrière la toile d'araignée. Commencez par entrer dans la salle du bas et tuez les deux libellules de la même manière que les tortues en plongeant dans les fleurs Mojo pour récupérer la boussole. Prenez ensuite le passage derrière la toile d'araignée et tuez toutes les boules noires pour faire apparaître un coffre contenant la huitième fée. Allumez les trois torches pour ouvrir la porte.
Transformez-vous en Mojo et sautez de plate-forme en plate-forme vers la porte, en prenant garde aux draco-lules. Suivez le passage et libérez la fée emprisonnée par la bulle. Marchez sur le premier interrupteur pour créer des échelles, puis prenez la porte près de l'interrupteur. Ensuite, entrez dans la salle de droite pour affronter un lézard géant. Donnez-lui 4 ou 5 coups d'épée tout en échappant à ses flammes, et récupérez **l'Arc du Brave** dans le coffre. Revenez dans la salle précédente et visez l'oeil avec une flèche pour faire apparaître une plate-forme mobile. Utilisez-la pour accéder à la porte et affronter le Gekko. Donnez-lui quelques coups d'épée, puis transformez-vous en Mojo pour plonger dans les fleurs et ressortir lorsque la tortue passe dessus. Visez-le ensuite avec les flèches pour en venir à bout. Vous pouvez maintenant récupérer la Clé d'Or qui vous permettra d'affronter le boss. Revenez dans la salle de la fleur géante et lancez une flèche enflammée (vous devez la faire passer à travers la torche) sur le centre de la fleur. Pour ouvrir la porte, montez sur la fleur géante désormais en rotation, et tirez de la même manière une flèche enflammée sur la torche. Avant d'aller au boss, utilisez la petite fleur Mojo pour activer le dernier interrupteur et récupérer la onzième fée. Dans cette dernière salle, allez chercher les trois fées cachées dans les renfoncements. Libérez la dernière avec une flèche et attirez-la avec le masque de la grande fée. Montez sur la fleur qui est face au cristal et tirez une flèche pour éteindre les flammes. Plongez alors dans la fleur Mojo pour atteindre l'autre côté de la pièce. Vous allez maintenant affronter le boss Odolwa. Tirez une flèche lorsqu'il lève son épée puis frappez-le. Attention, il peut libérer des insectes et créer une boule de flammes. Après une dizaine de coups, le boss succombe. Récupérez le conteneur de coeur et les restes d'Odolwa. Durant la séquence, vous apprendrez l'**Ode de l'Appel**. N'oubliez pas de libérer la princesse Mojo cachée derrière les lianes, et utilisez un flacon pour la transporter. Libérez-la devant le roi Mojo pour assister à une scène de ménage au cours de laquelle le singe sera libéré. Vous pouvez maintenant accéder à l'autel Mojo, à droite en sortant du palais, et faire une course pour tenter d'obtenir **le masque des Parfums**. Avant de partir, allez dans la grotte des fées située dans la falaise près du socle qui permet l'ouverture du palais, afin d'obtenir **l'Attaque Cyclone**.

La Montagne

Le village Goron

Vos mystérieux informateurs vous l'ont dit, la prochaine relique se trouve quelque part dans la montagne. Suivez les conseils de Taya qui vous propose de passer par la porte nord de Bourg-Clocher, après être allé chercher un sac de bombes qui vous sera très utile dans le quartier ouest du village. Tirez deux flèches dans l'espèce de glaçon qui vous barre la route, et utilisez des bombes pour détruire les boules de neige et ainsi parvenir jusqu'au chalet. Frappez la statue de hibou, prenez le passage de droite vers le pont qui mène au village, et descendez pour trouver le hibou. Repérez les endroits où les plumes tombent pour trouver les plates-formes invisibles. Une fois dans la grotte, ouvrez le coffre pour récupérer le monocle de vérité. Dehors, vous verrez le fantôme d'un Goron qu'il faudra suivre jusqu'au cimetière. Au niveau du lac gelé, transformez-vous en Mojo pour ne pas manquer les plates-formes, et utilisez le monocle pour apercevoir l'échelle. Lorsque vous serez arrivé au bout du chemin, jouez le chant de l'apaisement au fantôme pour qu'il vous fasse cadeau du **Masque Goron**. Il vous faudra ensuite le mettre pour tirer la stèle et faire jaillir une source d'eau chaude, dont vous récupèrerez un échantillon dans votre bocal. Attention, cette eau se refroidit très rapidement, donc ne perdez pas de temps inutilement et allez dégeler le Goron qui se trouve à l'extérieur. Revenez remplir votre bouteille, et dirigez-vous le plus vite possible vers la zone des ponts, pour dégeler le bloc de glace. Sautez dans le trou afin de localiser une seconde source d'eau chaude, remplissez votre flacon, et sautez tout de suite à droite en sortant du trou pour tomber juste à côté de la boule de neige qui dissimule l'ancêtre Goron. Détruisez-la en vous mettant en boule et dégelez le vieux Goron. Parlez-lui, puis entrez dans le village en parlant au gardien pour qu'il vous ouvre la porte. Vous pouvez l'ouvrir vous-même en appuyant sur A puis sur B. Montez voir le bébé Goron qui n'arrête pas de pleurer, puis ressortez et allez parler à nouveau à l'ancêtre qu'il faudra encore une fois dégeler. Il vous apprendra alors **l'Intro de la Berceuse** qui permettra de calmer le petit. Revenez une dernière fois au village et jouez l'Intro de la Berceuse au bébé pour apprendre la véritable **Berceuse des Gorons**. Vous pouvez profiter de votre passage dans ce lieu pour récupérer **le Masque de Don Gero** en enflammant toutes les torches puis en vous mettant en boule pour trouver un morceau de viande dans une partie du lustre. Jetez-la au Goron qui meurt de faim sur une plate-forme surélevée à l'extérieur pour qu'il vous donne le masque. Il ne vous reste plus qu'une seule tâche à effectuer avant de pouvoir attaquer le palais. Rendez-vous au Pic des Neiges en roulant sur la pente au nord-ouest du chalet et en passant au-dessus des précipices grâce à votre masque de Goron. Une fois au Pic des Neiges, commencez par donner un coup d'épée dans la statue de hibou histoire de pouvoir revenir ici avec l'ocarina, et utilisez le monocle de vérité pour apercevoir le Goron géant. Jouez la Berceuse des Gorons avec le masque Goron pour l'endormir et faire cesser le blizzard, puis dirigez-vous vers l'édifice. Grimpez la pente pour accéder au Temple du Pic des Neiges.

Le Temple du Pic des Neiges

Pour entrer dans la première salle, détruisez les pics de glace et poussez le bloc en étant Goron. Pour l'instant, une seule porte vous est ouverte. Prenez-la et traversez le pont en vous mettant en boule et en évitant les jets de glace. Une fois de l'autre côté, libérez la première fée en-dessous de vous à l'aide d'une flèche, et attirez-la avec le masque de la grande fée. Faites de même pour celle qui se trouve sous la petite plate-forme à gauche. Vous voici maintenant dans la salle principale. Prenez le passage qui descend, marchez sur le mécanisme en Goron, et ouvrez le coffre pour obtenir une troisième fée. Remontez, et prenez la porte en face. Poussez le bloc jusqu'au fond pour faire apparaître un coffre contenant une fée, que vous pourrez ouvrir en faisant le tour, et regardez derrière l'endroit où se trouvait le bloc à l'origine. Vous trouverez un coffre contenant une clé. Revenez dans la toute première salle avec le loup et utilisez votre clé pour ouvrir la porte. Eliminez les deux Lobos et ouvrez le coffre contenant la Boussole. Vous devrez revenir dégeler l'interrupteur pour trouver une cinquième fée lorsque vous aurez la flèche de feu, et une sixième en faisant exploser la caisse. Détruisez le mur à l'aide d'une bombe, et continuez votre progression. Dans la salle suivante, tirez des flèches sur les blocs de glace au plafond pour pouvoir sauter sur les plates-formes et atteindre la grosse boule de neige. Cassez-la pour trouver un coffre contenant une clé. Avant d'ouvrir la porte, utilisez le monocle de vérité pour localiser un renfoncement dans la paroi. Sautez pour récupérer la septième fée. Pour résoudre l'énigme suivante, transformez-vous en Goron et enfoncez le socle avec la technique d'écrasement (B+A). Sautez sur la plate-forme avec votre forme normale, puis enfoncez le second socle en Goron. Courrez vers la plate-forme qui vous a permis de traverser et enfoncez-la en Goron. Reprenez votre apparence normale pour monter sur le socle à côté et revenez le plus vite possible vers la porte à laquelle on peut maintenant accéder. Atteignez l'autre côté de la salle en utilisant la technique de la boule, et roulez sur la corniche de gauche pour accéder à une autre porte. Utilisez le monocle de vérité pour

repérer les plates-formes invisibles et parvenez au sommet pour trouver une huitième fée. Vous pourrez trouver la neuvième en utilisant le masque de la grande fée. Sautez pour ouvrir le coffre et récupérer la Carte du Donjonn, puis descendez l'escalier et prenez à droite. Faites le même circuit pour revenir dans la salle avec les passerelles et mettez-vous en boule pour atteindre la porte de gauche sur la carte. Vous allez affronter le Sorce-Robe. Vous devez le frapper quand il apparaît, ou le tirer de loin avec vos flèches. Le duel se corse lorsqu'il envoie ses clones. Une fois vaincu, vous pourrez enfin récupérer **la Flèche de Feu**. Rejoignez l'autre côté de la pièce et montez à l'échelle pour enflammer le glaçon et ouvrir un passage. De là, vous pouvez tenter de récupérer la dixième fée qui se trouve dans le renfoncement visible avec le monocle de vérité, en vous laissant tomber juste au-dessus. Dans la grande salle, utilisez le monocle et regardez au plafond pour localiser une onzième fée dans une bulle. Laissez-vous tomber, ouvrez la porte, et utilisez les fleurs Mojo pour atteindre le haut de la salle. Utilisez vos flèches de feu pour allumer les trois torches et ouvrir la porte, sans oublier d'éliminer les trois Mr.Glace pour récupérer une douzième fée. Enfoncez le socle pour faire apparaître un pilier géant, et revenez dans la salle précédente pour dégeler la porte avec le montant rouge. Prenez la porte qui mène au pont de bois et tuez les 3 Mr.Glace avec les flèches de feu pour faire apparaître un coffre contenant une clé. Prenez le passage qui monte et visez l'oeil avec une flèche de feu pour que le bloc vous serve d'ascenseur. Ouvrez la porte et transformez-vous en Goron pour faire tomber les blocs bleus d'un seul coup de poings. Utilisez l'échelle et montez à l'étage pour renouveler la même opération. Mettez-vous en boule pour passer de l'autre côté, et donnez un coup de poing dans la dernière rangée de blocs bleus avant d'utiliser votre clé pour ouvrir la porte. Détruisez les bonhommes de neige et utilisez le monocle de vérité pour localiser une treizième fée emprisonnée dans une bulle. Montez au niveau supérieur et éliminez les deux lézards pour récupérer deux nouvelles fées. Vous devriez à présent avoir les 15 fées. Maintenant, vous n'avez pas d'autre choix que de sauter sur la plate-forme centrale. Détruisez toutes les boules de neige avec le coup de poing Goron, et montez l'escalier. Mettez-vous en boule pour passer, et utilisez la fleur Mojo pour atteindre la porte juste en-dessous. Vous devez à nouveau affronter le Sorce-Robe. La technique reste exactement la même. Ouvrez ensuite la porte pour obtenir la clé du boss. Sautez sur la plate-forme centrale et prenez le chemin qui monte au dernier étage. Mettez-vous en boule pour atteindre la porte fermée et utilisez la clé du boss. Libérez le boss à l'aide d'une flèche de feu, et choisissez votre technique de combat. Soit vous vous placez dans le renfoncement et vous l'attaquez avec une flèche au moment où il passe devant vous (technique sûre mais longue), soit vous vous mettez en boule avec le masque Goron et vous l'attaquez avec vos piquants. Dans les deux cas, il faudra une bonne quinzaine de coups pour en venir à bout. A l'issue du combat, n'oubliez pas d'aller chercher le coeur supplémentaire, puis récupérez les restes de Rhork. La grotte des fées se trouve au Pic des Neiges, dans une grotte au pied du chemin qui mène au palais. La grande fée doublera votre barre de magie. Vous pouvez également aller voir Biggoron au village pour qu'il vous fasse passer un test qui vous permettra de transporter des barils de poudre. Amenez le baril près du gros rocher et attendez qu'il explose pour participer à la course et gagner un flacon contenant de la poudre d'or. Vous pouvez maintenant faire forger une super épée par le forgeron en échange de cette poudre et aller acheter des barils de poudre à Biggoron ainsi qu'au Goron de la boutique de bombes du village.

L'Océan

Le ranch Romani

Allez acheter un baril de poudre dans la boutique de bombes et dirigez-vous au sud-ouest de la plaine Termina, vers le ranch Romani. Faites sauter le rocher et allez parler à la fille le premier jour. Elle vous racontera son histoire avec les extraterrestres et vous fera passer un petit test au terme duquel vous pourrez garder votre fidèle destrier Epona et apprendrez Le Chant d'Eponaa. Attendez ensuite qu'il soit 2h du matin pour protéger la grange des extraterrestres et récupérer un troisième flacon. Puisque vous êtes au ranch, vous pouvez aussi aller chercher **Le Masque du Lapin** dans la maison des cocottes. Utilisez votre masque de Brème pour entonner la marche militaire avec le bouton B, et faites le tour pour que les 10 poussins vous suivent. Le personnage appuyé à l'arbre vous donnera alors le masque du lapin.

La Grande Baie

Prenez la sortie ouest de Bourg-Clocher, et sautez la barrière avec Epona. Dirigez-vous vers le laboratoire et nagez jusqu'au Zora qui demande de l'aide. Poussez-le jusqu'au rivage et allez lui parler. Apaisez son âme avec le chant de l'apaisement, et vous obtiendrez **Le Masque Zora** grâce auquel vous pourrez maintenant accéder au Théâtre Zora. Pour le trouver, plongez au fond de l'eau, dans l'autre partie de la baie. Après avoir pris connaissance de votre mission,

allez sur la plage de la Grande Baie et plongez en longeant le mur de droite. Eclatez les parois en prenant de la vitesse pour trouver l'entrée de la forteresse Gerudo. Sortez votre appareil photo pour prendre un cliché d'une guerrière Gerudo et plongez sans vous faire voir pour atteindre le mécanisme de l'autre côté. Transformez-vous en Goron pour actionner l'interrupteur et ouvrir une grille sous la surface de l'eau. Utilisez cette nouvelle entrée pour vous infiltrer dans la forteresse. Tirez le premier bloc et poussez le second pour vous frayer un passage, puis montez grâce à la colonne d'air. Passez entre les boules piquantes, mais prenez garde de ne pas vous faire aspirer par la deuxième soufflerie. Montez à la surface et prenez la porte. Activez le mécanisme derrière les tonneaux pour ouvrir la grille qui donne sur un fragment de coeur. Vous irez plus vite en cassant les tonneaux et en utilisant la roulade Goron ou le masque du lapin. Montez sur l'autre rangée de tonneaux pour ouvrir la grille sous l'eau et dépêchez-vous de passer. Nagez en surface pour ne pas vous faire aspirer et grimpez à l'échelle. Actionnez le mécanisme, et placez-vous vite sur la grille et visez le cristal pour être propulsé par un jet d'eau. En haut de l'échelle, envoyez vos boomerangs sur les boules piquantes pour les faire s'éclater et visez le cristal pour que la porte s'ouvre. Vous débouchez à l'extérieur de la forteresse. Faites le tour pour prendre l'autre entrée et méfiez-vous des gardes. Cachez-vous derrière la première rangée de caisses. N'hésitez pas à mettre votre masque du lapin si vous le possédez. Dès que le garde est passé, tirez une flèche sur la guerrière Gerudo qui bloque le passage vers l'échelle et grimpez. Attendez que le garde du haut fasse sa ronde et tirez-lui dans le dos. Ouvrez la porte dissimulée derrière le support pour grappin, et observez ce qui se passe derrière la grille. Visez la ruche avec une flèche pour que les gardes évacuent la pièce et faites demi-tour. Sautez à l'étage du dessous et prenez la porte. Vous pouvez maintenant vous emparer du **grappin** dans le coffre en toute tranquillité. Utilisez-le pour sauter dans l'aquarium et récupérer le premier oeuf Zora dans un flacon vide. Ressortez et utilisez le grappin sur les cibles pour atteindre la première entrée. Passez lorsque la fille à le dos tourné, et préparez-vous à affronter la première guerrière Gerudo. Ciblez votre adversaire, et paralysez-la avec le grappin après son saut pour pouvoir la frapper avec votre épée. Après quelques coups, la Gerudo vous laissera l'accès libre vers l'oeuf Zora. Débarassez tout ce qui traîne dans l'aquarium et emportez l'oeuf dans un flacon. Sautez ensuite pour atteindre à nouveau la cible et entrer cette fois dans le passage juste au-dessus. Endormez la Gerudo et foncez vers l'entrée. Sachez que le gros coffre contient juste un cristal d'une valeur de 100 rubis. A vous de voir si cela vaut le coup de se faire prendre par les Gerudo. Affrontez ensuite la seconde guerrière exactement de la même façon. Récupérez l'oeuf Zora et allez déposer vos oeufs dans l'aquarium du laboratoire si vous êtes à court de flacons. Il reste une dernière entrée de l'autre côté. Avancez prudemment derrière chaque rangée de tonneaux et ouvrez la porte. Affrontez la dernière guerrière Gerudo et emparez-vous du quatrième oeuf. Vous pouvez maintenant vous téléporter à l'observatoire et montrer votre cliché au pêcheur pour qu'il vous donne l'hippocampe.
Il faut maintenant vous diriger vers le puits de pierre. Plongez au niveau des deux piliers qui sortent de l'eau près de l'entrée de la forteresse Gerudo, et avancez jusqu'au premier panneau. Libérez l'hippocampe pour qu'il vous montre le chemin. A partir du premier panneau, allez tout droit, puis à droite, tout droit, à gauche, à gauche entre les deux panneaux vers le banc de poissons, puis vers les deux derniers panneaux jusqu'au repaire des anguilles. Vous devez maintenant visiter tous les trous pour trouver l'hippocampe et les trois derniers oeufs. Pour tuer les anguilles, placez-vous sur le bord et visez la bête lorsqu'elle sort sa tête. Si vous réunissez les deux hippocampes, vous obtiendrez un quart de coeur. Une fois les trois oeufs en votre possession, retournez au laboratoire et assistez à la naissance des bébés Zoras. Ces derniers vous apprendront **la Bossa Nova des Flots**. Téléportez-vous vite auprès de Lulu, que vous avez trouvée à l'extérieur du théâtre Zora, sur la péninsule, et jouez-lui cette mélodie avec votre guitare. Vous verrez alors la chanteuse retrouver sa voix et une tortue vous emmènera directement vers le Temple de la Grande Baie.

Le Temple de la Grande Baie

Grimpez sur le dos de la tortue à l'aide du grappin et pénétrez dans le temple. Dès votre arrivée, placez-vous sur le socle de manière à allumer successivement les quatre torches avec des flèches de feu. Un coffre apparaîtra contenant une première fée. Ouvrez la porte pour pénétrer dans ce que l'on appellera la salle du moulin. Plongez sous l'eau en Zora pour libérer une seconde fée. Montez sur l'ascenseur situé à gauche de la porte et éliminez la Skulltulla avec le grappin pour trouver la troisième fée. Sautez dans l'eau et actionnez la manivelle qui se trouve au fond de l'eau pour faire sortir un jet d'eau. Vous pouvez maintenant atteindre le passage en haut en faisant le tour par l'ascenseur de droite et en sautant sur le jet d'eau. Vous voilà dans la salle des hélices. Utilisez votre grappin sur le tonneau de gauche et brisez-le en faisant une roulade pour libérer la quatrième fée. Plongez jusqu'au fond de l'eau et frappez la jarre avec les boomerangs Zora pour trouver la cinquième fée. Laissez-vous aspirer par le conduit avec les tuyaux vert et rouge et éliminez les poissons carnivores avec le bouclier Zora. Montez sur la plate-forme et utilisez le grappin pour atteindre le coffre contenant la carte du donjon. Détruisez les jarres avec le grappin et attirez la sixième fée avec le masque de la

grande fée. Dans l'eau, ciblez les deux mains avec le boomerang pour les détruire et pénétrez dans le conduit. Détruisez toutes les plantes avec le grappin ou le bouclier Zora de façon à faire apparaître un coffre contenant la septième fée. Ouvrez la porte et utilisez le grappin pour atteindre le coffre contenant la boussole. Visez la main qui empêche l'accès au coffre avec le boomerang, et prenez la clé. De la même manière, visez les deux autres mains et frappez la jarre avec le grappin pour libérer la huitième fée. Laissez-vous aspirer par le conduit, et pénétrez cette fois dans le conduit rouge au fond de l'eau. Montez ensuite sur le tuyau rouge et ouvrez la porte avec votre clé. Dans la pièce suivante, vous allez devoir affronter un oeil énorme entouré de bulles. Regardez au plafond pour le faire descendre et éliminez le maximum de bulles en les attirant avec le grappin, puis en les frappant d'un coup d'épée. Lorsque l'oeil est suffisamment dégagé, tirez une flèche sur le monstre lorsqu'il ouvre les paupières, et continuez de cette façon jusqu'à ce qu'il tente de vous écraser. Placez-vous alors dans un coin de la salle et visez le avec une flèche lorsqu'il vous fonce dessus. Le combat est long et fastidieux, mais nécessaire pour obtenir les **Flèches de Glace**. Vous pouvez maintenant revenir dans la salle précédente, et geler l'un des deux Octorocks pour accéder à la plate-forme centrale. Actionnez la manivelle et revenez dans la salle des hélices. Tirez une flèche de glace sur la chute d'eau pour pouvoir atteindre la porte, et entrez. Levez la tête pour apercevoir une cible pour le grappin, et utilisez-la pour atteindre la grille au plafond. Sortez votre épée lorsque vous êtes en l'air pour sauter suffisamment loin. Le coffre contient la neuvième fée. Pour atteindre la manivelle, placez-vous sur la première plate-forme et créez des glaçons dans l'eau avec vos flèches de glace, de manière à créer un passage. Actionnez la manivelle, puis revenez dans la salle des hélices. Plongez dans l'eau et laissez-vous aspirer par le conduit avec les tuyaux vert et rouge. Montez sur la plate-forme ou vous avez trouvé la carte, et utilisez vos flèches de glace pour créer un pont vers la porte.
Transformez le blob en cube de glace et poussez-le pour atteindre la manivelle. Actionnez-la, puis revenez dans la salle précédente et détruisez les mains pour passer dans le conduit suivant et regagner la salle où vous aviez trouvé la clé. Créez des cubes de glace vers le passage de droite et débloquez l'accès avec une flèche de feu. Vous allez maintenant affronter le Gekko. Frappez-le pour qu'il s'élance au plafond, et gelez-le avec une flèche de glace juste avant qu'il ne retombe, puis assénez-lui un coup d'épée. Répétez l'opération plusieurs fois pour en venir à bout, puis passez par la porte et récupérez la clé du boss. Revenez à présent dans la salle du moulin, au tout début du palais. Sur la droite, vous verrez qu'un jet d'eau vous permet maintenant d'atteindre la manivelle sur le socle rouge. Utilisez le grappin pour sauter sur le jet d'eau, et actionnez le mécanisme pour créer un nouveau jet d'eau qui stoppe le moulin. Sautez pour actionner la manivelle juste en-dessous sur le socle jaune, et vous verrez que le moulin change de sens de rotation. Remontez alors sur les ascenseurs pour rejoindre la salle des hélices, qui tournent maintenant dans l'autre sens, et plongez pour vous faire aspirer dans le conduit vert tout en bas. Délivrez une fée piégée dans une bulle au fond de l'eau avec le boomerang Zora, en faisant attention de ne pas vous faire happer par le courant, et remontez vite sur le tuyau vert pour l'attirer avec votre masque de la grande fée. De là, tirez une flèche dans la bulle sous la structure centrale pour récupérer une onzième fée. Suivez le tuyau jusqu'à la manivelle, et actionnez-la. Vous ne pouvez pas encore atteindre la salle du boss, car les jets d'eau ne sont pas activés. Sortez de la salle par le conduit où vous avez trouvé la fée, et cherchez le conduit avec les tuyaux vert et rouge au mène à la partie est de la salle des hélices. Vous voici dans une salle avec des hélices et une chute d'eau. Sautez sur le premier ascenseur et observez le mouvement du deuxième pour y accéder lorsque le premier est au plus haut. Depuis le second ascenseur, regardez à droite pour localiser un renfoncement avec une torche. Allez-y en vous accrochant grâce au grappin, et récupérez la fée dans le coffre. Répétez la démarche de tout à l'heure pour atteindre le deuxième ascenseur, puis sautez pour regagner l'autre côté de la salle. Gelez la chute d'eau avec une flèche de glace, puis sautez sur les hélices maintenant stabilisées. Escaladez l'hélice centrale puis agrippez-vous au coffre dans le mur en face pour trouver la treizième fée. Continuez votre progression jusqu'à la porte pour accéder à la salle des balançoires. Transformez-vous en Zora, et plongez sous la première balançoire puis faites une roulade pour casser le tonneau et récupérer la quatorzième fée. Sautez sur la deuxième balançoire et dégelez la chute d'eau au-dessus avec une flèche de feu. Sautez alors sur la troisième balançoire, et dégelez l'autre chute d'eau pour atteindre la manivelle. Actionnez-la puis suivez le tuyau vert jusqu'à la grille. Lâchez-vous à l'intérieur de la grille et agrippez-vous au coffre. Il contient la dernière fée. Sautez et montez sur la première balançoire pour atteindre la porte en dégelant la première chute d'eau. Vous pouvez à présent accéder à la salle du boss en passant par la salle avec le tuyau vert tout en bas de la carte. Montez sur le tuyau et sautez sur le jet d'eau pour atteindre la porte. Sautez dans le trou, et apprêtez-vous à affronter Gyorg, le masque du Leviathan gargantuesque, rien que ça... Avant tout, mieux vaut se prémunir de quelques flacons et d'une bonne réserve de fées. Restez au centre de la plate-forme et ne perdez surtout pas le boss de vue. Lockez-le et transformez-vous en Zora pour le paralyser avec les boomerangs. Lorsqu'il est touché, le boss s'enfonce sous l'eau. Vous devez alors plonger au fond du bassin et le frapper soit avec vos poings, soit avec votre bouclier Zora. Remontez ensuite le plus rapidement possible pour ne pas vous faire avaler et regagnez le centre de la plate-forme. Une dizaine de coups seront nécessaires pour en venir à bout. A l'issue du combat, remontez sur la plate-forme pour récupérer le conteneur de coeur et prendre

les restes de Gyorg. Avant d'aller vers la grotte des fées, vous devez penser à acheter un baril de poudre dans la boutique de bombes du village. Ceci fait, téléportez-vous sur la plage de la grande baie, et dirigez-vous vers les plate-formes dans la seconde zone. Aidez-vous du grappin pour atteindre les plates-formes avec les palmiers, et posez le baril de poudre sur les gros rochers. Si vous avez les 15 fées du temple de la grande baie, la grande fée vous donnera une barre de vie deux fois plus résistante.

Le Canyon

Le Cimetière d'Ikana

Avant de vous lancer dans les zones inhospitalières du désert, allez faire la course contre les frères Gorman au ranch pour obtenir 'GLa Cagoule Garoo. A présent, remontez en selle, et dirigez-vous vers l'est. Sautez les barrières en prenant un peu d'élan, et prenez la direction du cimetière. Descendez de cheval, puis approchez-vous du squelette géant. Jouez la Sonate de l'éveil pour le voir s'animer et courrez-lui après. Vous devez impérativement le rattraper pour pouvoir l'affronter. Ralentissez-le avec des flèches de glace ou de feu et éliminez les squelettes pour faire disparaître les murs de flamme. Ensuite, frappez-le férocement dans les jambes en l'évitant lorsqu'il tente de vous écraser. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre et ainsi récupérer **Le Heaume du Capitaine**. Grâce à ce masque, vous pouvez maintenant aller parler aux squelettes rassemblés dans le cimetière et leur demander d'ouvrir la tombe. Sautez dedans pour atterrir sous le cimetière. Eliminez toutes les chauve-souris et enflammez les torches pour ouvrir la porte. Vous devez maintenant affronter le fameux Hache-Viande. C'est le moment d'enfiler votre masque du lapin. Ciblez-le et attendez qu'il frappe pour lui sauter dessus en l'attaquant. Attention, après un certain nombre de coups, il va devenir deux fois plus rapide. Le combat n'est pas extrêmement dur, mais le moindre de ses coups vous fait perdre la moitié de votre jauge de vie. Lorsque vous l'aurez battu, vous rencontrerez le musicien Baimol qui vous apprendra **Le Chant des Tempêtes**.

Le Puits Vide

Il faut maintenant ressortir du cimetière et enfiler la cagoule Garo pour apercevoir un personnage encapuchonné qui vous permettra de monter en faisant apparaître un arbre. Utilisez le grappin pour accéder à la vallée Ikana, et avancez en gardant votre cagoule pour affronter les hommes masqués et écouter leurs sages conseils. Gelez les deux Octorocks, puis agrippez-vous aux arbres pour atteindre le sommet. Après avoir pris la précaution de frapper la statue de hibou, avancez jusqu'à la grotte au nord de la vallée, et jouez le chant des tempêtes au fantôme qui s'y trouve. Pénétrez ensuite dans le moulin par la gauche lorsque la fille s'éloigne de la porte, et jouez le chant de l'apaisement à la momie pour obtenir **Le Masque de la Momie**. Dirigez-vous maintenant vers le puits vide en gravissant la pente au-dessus de la grotte de Dièze. Là, vous devrez donner des objets précis à certaines momies (parlez-leur avec le masque de la momie) pour sortir de ce labyrinthe. Pour trouver facilement la sortie, donnez les objets dans l'ordre suivant : 5 haricots, 10 noix mojo, 10 bombes (dans cette salle tuez l'âme avec des flèches de feu et capturez-la dans un bocal), 1 poisson, l'âme du fantôme, et enfin le lait. Evitez les pièges et la main qui tombe du plafond pour atteindre la porte suivante. Dans cette salle, allumez toutes les torches pour faire apparaître un coffre contenant **le Bouclier Miroir** qui permet de faire réfléchir la lumière sur les blocs solaires et sur les symboles en forme de soleil.

Le Château Ikana

Avant de vous lancer dans la découverte du château d'Ikana, allez d'abord acheter un baril de poudre. Vous pouvez accéder aux vestiges du château, soit en sortant du puits vide, soit en passant par la petite entrée qui se trouve à gauche des portes principales, près du hibou de la vallée Ikana. Gardez votre masque de la momie pour ne pas être inquiété par les goules. Visez l'oeil en hauteur avec une flèche enflammée pour pouvoir entrer par la porte du haut. Frappez le cristal et traversez la pièce. Frappez alors le second cristal et utilisez la fleur Mojo pour atteindre l'interrupteur avant que le plafond ne retombe. Dans la pièce suivante, plongez dans la première fleur et sautez sur l'interrupteur de gauche. Le monocle de vérité vous révèlera ensuite des plates-formes invisibles qui vous permettront d'atteindre la porte. Attention aux araignées qu'il vaudra mieux éliminer de loin avec des flèches. Dépêchez-vous de faire une roulade ou de brandir votre bouclier pour ne pas être maudit par les crânes, sinon vous perdriez votre épée. Dans ce cas, essayez de jouer le chant des tempêtes. Une fois sur les toits, laissez-vous tomber sur la plate-forme centrale, visez le cristal et utilisez la fleur Mojo pour atteindre l'interrupteur qui va permettre l'arrivée de la lumière dans

le château. Pénétrez à nouveau dans la salle principale, et visez cet fois l'autre oeil enfermé dans un bloc de glace, afin de passer de l'autre côté. Exterminez toutes les mains avec le reflet du bouclier miroir et préparez-vous à affronter à nouveau le Sorce-Robe. Cette fois, le combat devrait être assez facile puisqu'il suffit de lui renvoyer ses boules de feu avec le bouclier.
Sept coups suffiront à en venir à bout. Un combat plus dur se prépare. Avancez jusqu'à la fissure et posez votre baril de poudre. Sautez dans le trou et faites disparaître le bloc avec le bouclier miroir. Entrez dans la grande pièce pour affronter le roi d'Ikana. Tout d'abord, il faut lancer une flèche de feu dans les deux volets de droite pour faire entrer la lumière. Ensuite vous allez devoir vaincre deux soldats squelettes. Battez-vous toujours dans la lumière car lorsque les squelettes sont au sol, ils se relèveront si vous ne les brûlez pas avec le bouclier miroir. Frappez donc suffisamment vos ennemis pour les faire tomber et faites disparaître leur corps avec un reflet de lumière. Il faut maintenant vous débarrasser du roi lui-même. La méthode est la même, mais certaines de ses attaques sont inévitables, donc ne manquez pas votre chance et brûlez-le dès qu'il s'écroule. Faites donc en sorte de l'amener à se battre dans la lumière. Si vous réussissez, vous apprendrez **l'Hymne du Vide**.

La Forteresse de Pierre

De retour à la vallée Ikana, rejoignez l'entrée située juste à côté de la grotte de Dièze pour pénétrer dans la Forteresse de Pierre. Cet endroit va mettre à contribution votre nouvelle mélodie, l'hymne du vide, qui permet de fabriquer des clones. Le casse-tête consiste à actionner les différents mécanismes pour faire avancer les trois premiers blocs et parvenir en haut de la forteresse. Accédez au premier mécanisme, positionnez-vous dessus et jouez l'hymne du vide pour fabriquer un clone qui maintiendra l'interrupteur enfoncé. Montez à l'étage supérieur à l'aide du grappin, et clonez-vous en Zora sur l'interrupteur. Grimpez à l'étage du dessus, et clonez-vous à nouveau sur le mécanisme avec votre troisième transformation (pas le Mojo car il est trop léger pour actionner le mécanisme). Vous pouvez maintenant traverser le gouffre grâce aux trois blocs. Marchez sur les trois interrupteurs et répétez exactement la même opération sur les trois mécanismes suivants en cherchant toujours les cibles pour le grappin. Traversez le précipice en sautant sur les trois blocs, marchez sur les trois interrupteurs et lancez votre grappin sur la cible suivante. De là, vous pouvez atteindre la cible suivante en vous approchant du bord de la plate-forme. Faites de même pour atteindre le dernier étage, et donnez un grand coup d'épée dans la statue de hibou. Vous voilà face à trois interrupteurs formant un triangle. Placez-vous d'abord sur celui de droite, puis clonez-vous différemment sur celui de gauche, et utilisez enfin votre troisième transformation sur celui du milieu. La disposition des blocs vous permettra maintenant de passer et d'entrer dans le Temple de la Forteresse de Pierre.

Le Temple de la Forteresse de Pierre

Dans la première salle, tirez une flèche dans l'oeil en face de vous pour faire apparaître un coffre contenant la première fée. Prenez la porte de gauche et faites exploser le mur à l'endroit où vous voyez une fissure. Faites une roulade pour briser la première rangée de caisses, et utilisez les autres pour actionner les interrupteurs. Placez deux clones sur les deux derniers mécanismes afin d'ouvrir la grande porte, en utilisant la transformation en Goron pour l'interrupteur le plus gros. Dans la cour, placez une bombe sur le carré de terre, et sautez dans le trou. Regardez en haut à gauche pour localiser une cible pour le grappin, et ouvrez le coffre pour trouver une seconde fée. Faites réfléchir la lumière sur le bloc solaire, transformez-vous en Goron pour passer et ouvrez le coffre pour trouver la carte du donjon. Détruisez les quatre statues de pierre en Goron pour trouver une clé. De nouveau dans la cour, allez ouvrir la porte scellée avec votre clé, et transformez-vous en Zora pour aller dans l'eau. Pour accéder au coffre sur l'autre rive, laissez-vous attraper par la Main-Blanche. Vous y trouverez une seconde clé. Suivez le chemin en marchant au fond de l'eau et laissez-vous tomber au fond pour actionner l'interrupteur. Un coffre apparaîtra, mais vous ne pourrez récupérer cette troisième fée que lorsque le temple aura été retourné. Quand vous aurez les flèches de lumière, envoyez une bombe sur le cristal près de la sortie et allez chercher le coffre contenant la quatrième fée en faisant disparaître le premier bloc solaire avec une flèche de lumière. Remontez à la surface et montez sur la passerelle. Tirez une flèche de feu dans l'oeil pour faire apparaître un coffre contenant une cinquième fée que vous pourrez récupérer en faisant tourner le temple. Allez ouvrir la porte fermée à clé, puis transformez-vous en Goron pour écraser le pilier central. Il faut maintenant faire réfléchir la lumière sur les miroirs pour faire disparaître les deux blocs solaires.
La difficulté vient du fait qu'il faut tenir suffisamment longtemps immobile alors des hordes d'ennemis vous assaillent continuellement. Vous trouverez une sixième fée perdue derrière le bloc de droite. De l'autre côté, il faut carrément enchaîner deux miroirs. Avant de partir, n'oubliez pas de faire fondre tous les emblèmes du soleil à l'entrée de la salle pour trouver la septième fée. Vient ensuite une séquence assez technique puisqu'il faut planer en Mojo sur les

différentes souffleries pour faire le tour de la pièce. Pensez à récupérer la huitième fée dans le renfoncement de gauche, et la neuvième en vous laissant tomber en bas en Goron. Enfoncez le socle avec la technique d'écrasement, et faites le tour très rapidement pour actionner l'interrupteur. Remontez grâce à l'échelle, et faites le tour en Mojo pour ouvrir le coffre et passer la porte. Pour vaincre facilement le Grand Maître des Garos, parez tous ses coups et courez lorsqu'il s'envole. Faites demi-tour au moment où il atterrit, frappez-le puis parez sa contre-attaque. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez récupérer **les Flèches de Lumière**. Pour tuer le monstre qui bloque le passage (le Gore-Oeil), vous devez impérativement vous approcher suffisamment de lui pour qu'il tente de vous écraser. Son oeil deviendra alors jaune et vous pourrez le transpercer d'une flèche bien placée. La victoire vous permettra d'obtenir une dixième fée. Revenez sur la passerelle au-dessus de l'eau, placez-vous dans le rayon de lumière et envoyez un rayon sur le miroir avec votre bouclier. Ensuite, lorsque le miroir a canalisé suffisamment d'intensité lumineuse pour briller de lui-même un certain temps, placez-vous dans cette nouvelle arrivée de lumière pour envoyer un rayon sur le bloc solaire, qui disparaîtra en vous laissant un coffre contenant la boussole. Vous devez maintenant revenir à l'entrée de la forteresse de pierre, et vous cloner sur les interrupteurs pour monter sur le premier bloc et tirer une flèche de lumière dans le cristal rouge afin de renverser le donjon. Entrez à nouveau dans le palais qui n'a maintenant plus du tout le même aspect. Visez le soleil avec une flèche de lumière pour trouver la onzième fée, et prenez le passage de droite. Tirez une flèche de lumière dans le bloc pour passer, et transformez-vous en Mojo. Si vous avez actionné l'interrupteur dans la salle remplie d'eau, envolez-vous sur l'interrupteur bleu avec les courants d'airs et posez un clone pour pouvoir atteindre le coffre contenant la fée. Utilisez les courants d'air pour atteindre la plate-forme et tirez une flèche de lumière dans l'emblème en forme de soleil pour faire apparaître un coffre que vous pourrez revenir chercher en faisant à nouveau tourner le palais. Il contient la douzième fée. Actionnez le mécanisme dans le passage, et revenez chercher la clé dans le coffre. Utilisez le dernier courant d'air pour atteindre le sommet de la pièce et ouvrez la porte verrouillée. Tirez sur le cristal rouge avec une flèche de lumière pour traverser en Goron, puis tirez une seconde flèche pour faire tourner la salle. Dans la salle suivante, vous devez faire tourner le donjon en faisant à chaque fois avancer le bloc un peu plus, jusqu'à ce que vous puissiez le placer sur le socle avec l'image du masque de Majora. Passez la porte et affronter à nouveau le Sorce-Robe. Laissez-lui le temps d'apparaître et renvoyez-lui toutes ses boules de feu lorsqu'il est à l'étage inférieur. Utilisez le grappin pour atteindre le coffre renfermant la treizième fée, et passez le tunnel. Traversez en suite le gouffre sans vous préoccuper des fantômes en utilisant la fleur Mojo. Utilisez la seconde fleur pour atteindre le renfoncement en haut à droite, et traversez le labyrinthe pour poser un clone sur l'interrupteur. Courez vers le coffre pour récupérer une clé. Faites exploser les boules piquantes avec le grappin, et transformez-vous en Mojo pour atteindre la fleur de gauche. Utilisez-la pour accéder à la porte. Traversez rapidement la salle suivante pour éviter d'être maudit ; si c'est le cas, jouez le chant des tempêtes. Il vous faut maintenant affronter le Faucheur. Visez-le avec une flèche de lumière pour éloigner les chauve-souris, puis frappez-le d'un coup d'épée. Parez son attaque et recommencez. Vous risquez d'avoir quelques problèmes si vous n'avez pas la double barre de magie et que vous ne possédez pas la super épée forgée avec la poudre d'or. Si vous le battez, vous pourrez enfin mettre la main sur la clé du boss. Revenez dans la salle avec les trois fleurs Mojo et les trois boules piquantes, et prenez la porte de droite. Sautez pour actionner l'interrupteur qui fera apparaître un coffre. Repartez ensuite à l'entrée du donjon (il est difficile d'atteindre le coffre depuis là à cause du chevalier), et agrippez-vous au coffre en hauteur.
Si la forteresse est dans son sens normal, vous atterrirez sur une plate-forme avec un coffre où vous délivrerez la quatorzième fée. Sinon, avancez pour ouvrir la porte verrouillée, et affrontez le Gore-Oeil de la même façon que précédemment. Au bout de quatre flèches, il s'écroule et vous laisse vous emparer du **Masque du Géant**. Dans la pièce suivante, frappez le cristal, agrippez-vous au coffre (vous ne pourrez avoir cette quinzième fée qu'en renversant une nouvelle fois le temple), et visez la cible avec le grappin pour éviter l'obstacle. Ouvrez la porte avec la grande clé, et préparez-vous à affronter le boss : Skorn, le Masque du Double Insecte Géant. Espérons que vous avez pris la précaution d'arriver avec la double barre de magie, au moins une fée et un ou deux flacons de magie. Dès le départ, mettez le masque de géant obtenu juste avant en éliminant la sentinelle afin d'acquérir une taille susceptible de mettre à mal les deux vers géants. Le combat n'est pas extrêmement dur mais plutôt confus. Il suffit en fait de frapper les deux vers avec l'épée au niveau de la tête ou de la queue, de manière à les faire disparaître l'un après l'autre. Le problème, c'est que le masque pompe énormément de magie. Si vous êtes à court, cachez-vous derrière les piliers pour que les vers les écrasent afin d'obtenir des fioles de magie, et en dernier recours, tirez des flèches sur les monstres avec votre taille normale. Si vous échouez, sachez que vous pourrez revenir directement au boss en visant le coffre accroché au plafond de la première salle avec le grappin. Après un tel combat, Vous avez amplement mérité de récupérer le conteneur de coeur et les restes de Skorn. Si vous avez les 15 fées du temple, entrez dans la grotte derrière le moulin pour que la grande fée vous fasse cadeau de **La Grande Epée des Fées**.

La Confrontation Finale

Les Quatre Donjons

Une fois les restes des quatre boss en votre possession, votre pouvez de nouveau aller affronter Skull Kid. Allez chercher la larme de lune en passant par l'observatoire, comme indiqué au tout début de la quête, et donnez-la au Mojo situé près du clocher. Utilisez sa fleur pour atteindre la porte du clocher, et attendez minuit le dernier jour pour que la porte s'ouvre. Dès que vous êtes en présence de Skull Kid, jouez l'ode de l'appel pour que les quatre géants interviennent. Vous voilà soudain propulsé sur la lune, où cinq enfants jouent autour d'un arbre. Chacun d'entre eux possède le masque d'un des boss, et celui qui est à l'écart possède le masque de Majora. Vous avez maintenant deux solutions : soit vous possédez les 20 masques secondaires et vous pouvez alors tenter de leur parler pour obtenir le **Masque d'Oni Link** qui vous facilitera la tâche contre le boss final, soit vous allez directement affronter le boss final en parlant avec l'enfant assis. Dans le premier cas, vous devrez monnayer un certain nombre de masques pour avoir le droit de visiter quatre donjons plus ou moins vicieux. Selon la nature du masque de l'enfant auquel vous avez parlé, voici ce qui vous attend.

Masque d'Odolwa :
Donnez un masque au gamin pour entrer dans le donjon, et plongez dans la première fleur pour atteindre l'une des deux autres fleurs situées sur les côtés. De là, sautez sur l'une des fleurs du premier tourniquet, puis répétez l'opération pour les deux suivantes en plongeant rapidement dans la fleur pour éviter le piège. Depuis le dernier tourniquet, sautez vers la droite pour atteindre le fragment de coeur, puis revenez sur le tourniquet et sautez vers la gauche pour accéder à la porte. Attention, il faut utiliser la fleur jaune sur le dernier tourniquet, sinon vous n'atteindrez pas la porte. Donnez un autre masque pour pouvoir sortir.

Masque de Rhork :
Il vous faudra deux masques pour entrer dans le donjon. Transformez-vous en Goron et mettez-vous en boule pour passer les trous. Il faut être très précis, donc utilisez la vue à la première personne pour vous mettre bien dans l'axe, et une fois que les piquants du Goron sont sortis, ne touchez plus à la direction. Vous devez obligatoirement toucher le milieu des coffres pour suivre la bonne trajectoire. Il faudra effectuer un changement de direction vers la droite au niveau des jarres de magie si vous tenez au fragment de coeur, sinon suivez la passerelle jusqu'au téléporteur (ne le prenez surtout pas) puis propulsez-vous sur la passerelle de gauche pour accéder à la porte et trouver le gamin.

Masque de Gyorg :
Cette fois, le gamin vous demandera trois masques pour entrer et trois pour sortir. Plongez en Zora dans le courant, et laissez-vous entraîner. Pour trouver le gamin, prenez les passages de gauche, de droite, de gauche, et de droite.

Masque de Skorn :
Espérons qu'il vous reste encore quatre masques pour entrer. Dans la première salle, tuez le lézard en deux ou trois coups d'épée, puis passez la porte pour affronter le maître Garo. Appliquez la même technique que dans le dernier temple pour le vaincre, et grimpez à l'étage à l'aide du coffre. Réveillez le hache-viande et évitez ses coups pour pouvoir contre-attaquer, puis utilisez un missile teigneux trouvé dans le coffre pour détruire le mur au niveau de la fissure sur le côté droit de la pièce. Gardez-le quelques secondes dans vos mains avant de le lâcher pour atteindre la cible. Vous verrez alors que le mur dissimulait un oeil qu'il faudra transpercer d'une flèche pour faire apparaître une échelle. Passez la porte pour trouver un fragment de coeur et envoyez un missile teigneux sur la fissure au plafond. Tirez une flèche enflammée sur l'oeil pour pouvoir ouvrir la porte, et donnez les quatre derniers masques au gamin pour pouvoir sortir. Si vous avez donné les 20 masques, parlez au dernier gamin pour obtenir le masque d'Oni Link.

Le masque de Majora

Voici enfin l'ultime affrontement. Parlez au garçon assis contre l'arbre avec le masque de Majora, et acceptez de jouer avec lui. Le duel a lieu dans un environnement étrange contre un boss tout aussi bizarre. Pour vaincre **le Masque de Majora**, première transformation du boss, il faut parer ses attaques puis lui tirer une flèche par derrière (le grand carquois est ici bienvenu). Frappez-le ensuite avec votre épée. Après quelques coups, les autres masques commencent à vous agresser. Evitez-les et renvoyez les boules de feu sur le masque avec le bouclier miroir. Lorsque vous l'aurez enflammé quatre fois, vous devrez affronter **l'Incarnation de Majora**. Parez toutes ses attaques et tirez des flèches lorsqu'il arrête de gesticuler pour le mettre à terre et pouvoir le frapper avec votre épée.
Après quelques coups, le boss effectue enfin sa dernière métamorphose. Vous voici enfin face au terrible **Magicien**

Majora. Vous risquez d'avoir un peu de mal pour le vaincre si vous n'avez ni la grande épée des fées, ni le masque d'Oni Link. La démarche consiste encore une fois à parer ses attaques avec votre bouclier, puis à le frapper au niveau des jambes pour le faire tomber. Vous pouvez tirer quelques flèches à distance s'il vous en reste pour le paralyser. Une fois au sol, frappez-le jusqu'à ce qu'il disparaisse à tout jamais. Après cela, assistez à l'«Aube d'un Nouveau Jour», où l'esprit maléfique aura définitivement quitté le masque de Majora, et où le carnaval reprendra dans un tout autre contexte, sous l'oeil fatigué de notre héros, déjà en route vers des contrées nouvelles...

MASQUE DES AMOUREUX

Suivez les instructions indiqués pour le masque du renard, puis allez apporter la lettre express à Madame Aroma au milk-bar à 18h, afin d'obtenir une nouvelle bouteille. Ralentissez le temps et téléportez-vous dans la vallée Ikana pour atteindre le repaire de Sakon le voleur avant 18h30. Pour cela, sautez dans l'eau et remontez vite au niveau des deux Octoroks, puis longez la rive vers la gauche. Vous passerez devant le voleur (essayez de ne pas attirer son attention en enfilant par exemple le masque de pierre) et trouverez Kafei derrière les rochers. Si vous êtes dans les temps, vous pourrez entrer dans le repaire à 19 h avec Kafei, et devrez remplir quelques petites énigmes rapidement de manière à obtenir le masque du soleil. Il ne vous reste plus qu'à vous téléporter pour revenir à l'auberge parler à Anju dans une chambre située à l'étage. Lorsque Kafei vous aura rejoint, vous recevrez enfin le Masque des Amoureux.

LA CASQUETTE DU FACTEUR

Suivez les instructions indiquées pour le masque du renard afin d'obtenir la lettre express. Ensuite, allez voir le facteur dans le bureau de poste à 18 h le dernier jour. Parlez-lui juste avant qu'il ne parte pour obtenir son masque.

SAC DE BOMBE GÉANT

Après avoir obtenu le gros sac de bombes allez au village Goron et parlez à la peste Mojo (en Goron) elle vous vendra le sac de bombe géant pour 200 rubis.

The Legend of Zelda : Ocarina of Time

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM

TUER VOLCANIA

Pour tuer facilement le boss du temple du feu, prenez la masse des titans et donnez-lui un coup sur la tête lorsqu'il sort de la lave (repérez l'endroit où il va sortir par le dégagement de fumée précédent sa sortie), puis enchaînez avec trois coups d'épée. Evitez ensuite le dragon, attendez qu'il retourne se réfugier dans la lave et répétez l'opération quelques fois. Lorsque le dragon s'envole hors de l'écran courrez pour éviter les rochers qu'il fait tomber (attention à ne pas marcher dans la lave), puis attendez qu'il redescende dans la lave et utilisez la même méthode que précédemment pour l'atteindre à sa sortie.

RÉUSSIR LA CHASSE AUX TRÉSORS

Pour remporter très facilement la chasse au trésor, vous pouvez utiliser le monocle de vérité récupéré dans le puits du village Cocorico (durant votre enfance) et regarder le contenu des différents coffres pour savoir lesquelles contiennent des clés. Les plus pressés d'entre vous peuvent laisser faire le hasard pour obtenir toutes les clés et finir le jeu mais sachez que la disposition des clés n'obéit à aucune loi mathématique.

AVOIR LES FLÈCHES

Flèches de feu

Vous obtiendrez les flèches de feu une fois le temple de l'eau achevé. Rendez-vous au Lac Hylia durant la nuit, dirigez-vous sur le petite île où se trouve un arbre mort, placez-vous sur la pierre tombale et attendez que le soleil apparaisse. Sortez alors votre arc, visez le soleil entre les deux piliers de l'ilot voisin et décochez une flèche. C'est alors que tombent les flèches de feu sur l'ilot voisin, allez les récupérer à la nage.

Flèche de glace

Pour obtenir ces flèches il vous faut traverser avec succès le gymnase Gérudo (situé sur la droite de la forteresse). Il s'agit plus d'un mini-labyrinthe, vous devez trouver diverses clés afin de progresser jusqu'au bout de cet endroit, vous trouverez alors un coffre contenant les flèches de glace.

Flèches de lumière

Une fois les cinq temples achevés vous devez retourner au temple du temps dans le ville d'Hyrule, Zelda vous remettra ces flèches (nécessaires pour battre Ganondorf et Ganon) au cours d'une vidéo.

MONTER EPONA

Pour obtenir Epona, il vous faut tout d'abord apprendre le chant d'Epona. Allez donc au ranch Lon Lon étant enfant, parlez à Malon près de l'enclos, parlez-lui, sortez votre ocarina et elle vous enseignera le chant d'Epona. La suite de l'opération s'effectue à l'âge adulte, retournez au ranch, allez voir Ingo et demandez à faire un tour en cheval. Sortez alors votre ocarina, jouez le chant d'Epona et Epona viendra à vous. Montez-la, allez voir Ingo et demandez à faire une course contre lui : si vous gagnez, Epona sera vôtre. Triomphez lors de la course (courrez près de l'enclos pour avoir le moins de chemin possible à parcourir) et Epona vous appartient. Malheureusement Ingo ne vous laisse quitter cet endroit, prenez de l'élan et sautez par dessus la grille bloquant la sortie vers les bâtiments du ranch pour retourner sur la plaine d'Hyrule. Epona en votre possession vous pouvez désormais vous déplacer beaucoup plus rapidement. Si jamais vous perdez de vue votre cheval jouez le chant d'Epona et il viendra vers vous.

EMPLACEMENT DES QUATRE BOUTEILLES

Bouteille 1

La première bouteille s'obtient étant enfant, allez au ranch Lon Lon, entrez dans la maison sur la gauche et jouez au jeu des super-cocottes avec Talon. Repérez les trois super-cocottes dans le temps imparti et vous obtiendrez la première bouteille, remplie de lait.

Bouteille 2

Cette bouteille s'obtient elle aussi durant votre enfance. Rendez-vous au village Cocorico, allez au fond à droite du village et parlez à la villageoise. Elle vous demande de ramener dans leur enclos les poules qui se sont enfuies (voir notre solution ci-dessous pour repérer les poules), faites-le et elle vous remettra une bouteille.

Bouteille 3

Encore une bouteille que vous gagnerez étant jeune. Vous ne pouvez la louper car il s'agit de la bouteille contenant le message de la princesse Ruto (princesse Zora), message disant que Ruto se trouve dans le ventre de Jabu-Jabu (il s'agit d'un point obligatoire de la quête car ce message, une fois montré au roi Zora, vous permettra d'accèder à Jabu-Jabu).

Bouteille 4

La dernière bouteille s'obtient étant adulte, une fois l'arc en votre possession. Chassez les 10 fantômes présents dans la plaine d'Hyrule, tuez-les et ramassez leur âmes dans des bouteilles pour les revendre au marchand à l'entrée d'Hyrule (sur la droite, après le pont-levis). Une fois les 10 âmes vendues le marchand vous remettra la dernière bouteille.

OBTENIR L'ÉPÉE DE BIGGORON

L'épée de Biggoron est la troisième et dernière épée du jeu, elle est la plus puissante et la plus longue de toutes, et surtout elle ne se brise pas !
Quand Link est adulte, allez voir la fille qui voulait que vous retrouviez ses poules dans le village Cocorico quand Link était enfant. Elle va vous donner un oeuf. Attendez qu'il éclose et allez réveiller Talon avec, ce dernier dort dans une maison au centre du village. Ramenez-le ensuite à la fille et elle vous remet un poulet bleu. Réveillez son frère qui dort dans les bois perdus avec ce poulet (une fois dans les bois allez une fois à gauche pour le trouver), il vous donnera

alors un champignon que vous devrez rapidement apporter dans le magasin de potions dans le village Cocorico. Pour vous y rendre, vous devez aller dans le magasin d'objets sur la gauche du village et passer par le côté. Vous serez alors à l'arrière du magasin, descendez en bas et montez le long des escaliers à droite. Entrez et donnez le champignon à la sorcière et elle vous en fait une mixture. Apportez ensuite cette mixture à la fille qui se trouve à l'endroit où dormait l'homme qui vous a remis les champignons. Elle vous remet une scie en échange de la mixture, rendez-vous maintenant à la vallée Gérudo, donnez cette scie à l'ouvrier près de la tente (il vous faut Epona pour l'atteindre) pour obtenir l'épée cassée. Direction le mont du péril, grimpez en haut du mont et parlez au grand Goron : il pourra réparer votre épée si vous pouvez le guérir. Prenez son ordonnance et allez voir le roi Zora pour qu'il vous donne une grenouille. Allez rapidement voir le scientifique dans la maison du lac Hylia et il vous confectionne des gouttes pour les yeux du Goron. Pas de temps à perdre, retournez voir le Goron et donnez-lui les gouttes avant qu'elles ne tournent. Attendez ensuite quelques jours le temps qu'il fabrique votre épée (jouez le chant du Soleil si vous êtes pressés) puis reparlez-lui et il vous remet l'épée.

REFORMER UNE PANCARTE

Si par malheur vous avez détruit une pancarte avant de l'avoir lue, approchez-vous en, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda pour qu'elle se reconstruise instantanément.

OBTENIR DE GRANDS CARQUOIS

Carquois de 40 flèches

Quand vous êtes grand, allez au stand de tir du village Cocorico. Faites un sans faute et vous obtiendrez le nouveau carquois, vous permettant ainsi de porter 10 flèches de plus.

Carquois de 50 flèches

Assurez-vous d'avoir déjà le carquois de 40 flèches, puis allez à la vallée Gerudo. Après avoir délivré les quatre ouvriers dans la forteresse, prenez la montée sur la droite de la forteresse avec Epona et faites le concours d'archerie montée. Obtenez une fois 1000 points pour ensuite tenter votre chance sur 1500 (n'oubliez pas de casser les jarres qui valent chacune 100 points). Si vous réussissez les 1500 points, vous obtiendrez le carquois de 50 flèches.

TROUVER LES CRISTAUX DE MAGIE

Feu de Din

Une fois les bombes en votre possession, retournez au château d'Hyrule (durant votre enfance). Après avoir passé la grille, vous verrez un rocher qui bloque un passage sur la droite. Détruisez-le avec une bombe, passez par l'ouverture ainsi dégagée pour rentrer dans une fontaine. Sortez votre ocarina, jouez la berceuse de Zelda pour faire sortir la fée, cette dernière vous remettra ce pouvoir.

Vent de Farore

Quand vous êtes petit, allez à la fontaine Zora et repérez la petite île dans un coin avec de nombreux rochers. Détruisez-les avec des bombes, passez par l'ouverture pour atteindre une fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour appeler la fée, elle vous apprendra le vent de Farore.

Amour de Nayru

L'entrée de la fontaine se trouve dans la zone du colosse du désert. Allez sur la droite, repérez la fente dans le mur et placez une bombe pour révéler un passage. Empruntez-le pour atteindre la fontaine, jouez la berceuse de Zelda pour que vienne la fée et vous apprendrez ce dernier sort.

POUVOIR DE CONCENTRATION DE L'ÉPÉE

Quand vous êtes petit, montez tout en haut du mont du Péril. Placez une bombe près du rocher derrière le hibou et passez par le passage dégagé. Vous vous trouverez dans une fontaine, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, une fée apparaîtra et vous remettra le pouvoir.

EXCELLENT TEMPS DANS LA COURSE CONTRE IGOR

Quand vous faites la course contre Igor dans sa tombe, vous devrez dans la dernière pièce monter en tournant. Arrêtez-vous juste à l'entrée de la pièce, prenez votre grappin, visez sur la torche de l'autre côté de la salle pour l'atteindre, cela vous permettra de faire moins d'une minute à condition que vous soyez rapide et précis. Igor vous donnera alors un cadeau.

TUER KING DODONDO

Pour tuer le roi Dogondo, prenez une bombe et jetez-la dans sa gueule quand il l'ouvre, puis donnez-lui des coups d'épée une fois qu'elle aura explosé. Sinon, il crachera du feu qui sera pratiquement imparable. Dodongo se met alors en boule, évitez-le et répétez cette opération quatre fois pour en venir à bout.

EMPLACEMENTS DES QUARTS DE COEUR

Dans le village d'Hyrule quand vous êtes enfant

Il y a un quart de coeur bien caché. Entrez dans le village de nuit, allez dans la seconde ruelle, dans une des maisons, une femme a perdu son chien. Vous remarquerez qu'il y a beaucoup de chiens dehors. Le sien est blanc et se trouve sur la place du marché près de l'entrée du tir au lance-pierres. Allez près du chien pour qu'il vous suive, ramenez-le en ne le perdant pas de vue. Sa maîtresse vous donnera alors un quart de coeur.

Dans les bois perdus

a)Jouez le chant de Saria au joueur de flûte.

b)En entrant, tournez à droite. Descendez le long de l'échelle et allez sur le tronc d'arbre. Sortez votre ocarina et deux petits monstres vont apparaître. Ils vous demanderont de les accompagner. Faites-le 3 fois et vous obtiendrez un quart de coeur.

Cratère du mont du péril

Quand vous êtes au cratère, allez tout droit et sautez dans le trou qui se trouve devant vous. A la place de sauter, Link va descendre une sorte d'échelle en liane. Descendez tout droit et vous trouverez un quart de coeur.

Après le médaillon de feu

Après avoir passé le Médaillon de Feu (pas le pendentif mais le médaillon), redevenez petit. Ensuite, jouez le Boléro du feu pour retourner au mont du péril. Plantez un haricot magique à votre gauche. Quand vous redeviendrez adulte, utilisez le haricot pour gagner un quart de coeur.

Quart de coeur caché

Un quart de coeur est introuvable si vous n'avez pas de Rumble Pack. Voici son emplacement : quand vous êtes petit, promenez-vous la nuit dans la plaine d'Hyrule vers le haut de la carte, au-dessus du Ranch Lon Lon. A côté du château, vous verrez un arbre isolé, placez une bombe au pied de l'arbre et un passage secret apparaîtra ! Il faut avoir les bottes en plomb et la tunique bleue pour avoir le quart de coeur.

Fleuve Zora

Vous verrez des branches au milieu du fleuve, montez dessus et sortez votre Ocarina. Tous les crapauds vont sortir, jouez alors les chants suivants : Berceuse de Zelda, Chant de Saria, Chant des Tempêtes, Chant d'Epona, Chant du Soleil, Chant Du Temps, Chant de l' épouvantail. Vous gagnerez ainsi un quart de coeur. De plus, les crapauds vous proposerons un nouveau petit jeu avec à la clé un autre quart de coeur.

Lac Hylia

Quand vous êtes petit, allez pêcher dans le lac Hylia et pêchez le gros poisson dans le centre de l'étang. Montrez-le au tenancier à l'entrée et il vous donnera un quart de coeur.

Cimetière

a) Quand vous êtes petit, demandez au fossoyeur de creuser où il y a des ronds de terre.
b) Plantez un haricot magique sur la gauche du cimetière lorsque vous êtes petit. Retournez-y en étant grand et le haricot aura poussé. Montez dessus et utilisez-le pour gagner la plate-forme en hauteur. Brisez la caisse et vous trouverez le quart de coeur

Ranch Lon Lon

Allez dans la tour derrière l'enclos, déplacez les caisses et entrez dans le trou. Le quart de coeur est dans la paille.

Village Goron

Vous avez sûrement repéré la grande amphore en bas au centre du village des Gorons. Pour obtenir un quart de coeur et un maximum de rubis, il faut lancer des bombes à l'intérieur.

ASTUCES AU VILLAGE COCORICO

Attraper les poules

Dans le village Cocorico, la dernière poule se trouve dans la caisse à l'entrée du village sur la droite.

Gagner 200 rubis

Déposez une bombe au milieu de la grande place vide du village Cocorico. Un trou apparaîtra. Tombez dedans et tuez les 2 momies. Un coffre apparaît, ouvrez-le : 200 rubis.

101ème Skultulla d'or

Attrapez toutes les poules au village Cocorico. Allez ensuite dans l'enclos des poules, et faites un feu de Din. La 101ème Skultulla d'or tombera alors dans l'enclos.

ASTUCES AVEC LES VACHES

Gagner une vache

Quand vous êtes grand et que vous avez déjà obtenu Epona, retournez dans ranch Lon Lon et parlez à Malon. Elle vous proposera alors de faire une course gratuitement. Acceptez. Si vous faites la course en moins de 50 secondes, vous gagnerez une vache qui sera dans votre maison située dans la forêt Kokiri.

Obtenir du lait

Quand vous rencontrez une vache hors du ranch, jouez-lui le chant d'Epona. Si vous avez une bouteille vide, elle se remplira de lait.

LIEUX POUR VENDRE LES MASQUES

Masque du renard : Au garde à côté de la grille sur la gauche, dans le village Cocorico.
Masque de tête de mort : Au bonhomme qui joue de la flûte dans les bois perdus.
Masque pour faire peur : Au gars dans le cimetière qui se prend pour Igor.
Masque de lapin : Au gars qui court autour du Lon Lon Ranch (attendez qu'il s'arrête).
Masque de Goron : Impossible à vendre.
Masque de Zora : Impossible à vendre.
Masque de Gérudo : Impossible à vendre.
Masque de vérité : Servez-vous en pour entendre le secret des pierres qui donne l'heure.

TUER GANON

Voici comment tuer le dernier boss du jeu. Son point faible est sa queue, prenez l'épée Biggoron et foncez sur lui puis passez entre ses jambes. Là, donnez-lui un coup sur sa queue. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'il tombe sur le sol. Zelda vous donne ensuite l'épée de légende, là, donnez à Ganon le coup de grâce.

CHANT DES TEMPÊTES

Après le temple de l'eau, vous devez apprendre le chant des tempêtes pour récupérer le monocle de vérité et ensuite pouvoir faire le temple de l'ombre. Pour cela, allez dans le village Cocorico et entrez dans le moulin. Parlez au bonhomme : il vous parlera d'un garçon il y a 7 ans avec son ocarina. A votre tour, sortez votre ocarina, et approchez-vous de lui et parlez-lui, il vous apprendra le chant des tempêtes.

ECAILLE D'OR

Lorsque vous êtes adulte, allez au stand de pêche du lac Hylia. Si vous pêchez un très gros poisson (15 livres au minimum), vous gagnerez l'Ecaille d'or. Elle vous permettra de plonger jusqu'à 9 mètres, et d'accéder ainsi à des endroits secrets.

AVOIR PLUS DE 4 BOUTEILLES

Prenez une bouteille. Attrapez quelque chose (poisson, fée, insecte). Avant que link ne range la bouteille, appuyez sur Start. A la place de la bouteille, sélectionnez un autre objet (un objet inutile comme les haricots magiques). Appuyez à nouveau sur Start et laissez Link finir son action. L'objet est remplacé par la bouteille pleine.

GAGNER 100 RUBIS FACILEMENT

Quand vous êtes grand, allez au village Cocorico. Montez la première série de marches (à gauche en entrant dans le village). Parlez à la personne à genoux : elle va vous demander de lui vendre quelque chose. Entrez dans la maison à droite de la deuxième série de marches et passez à gauche. Sautez dans le trou et capturez le poisson qui nage dans l'eau dans l'un de vos flacons. Retournez voir la personne et montrez-lui le contenu du flacon. Elle vous l'achètera 100 rubis. Renouvelez cette manipulation aussi souvent que vous voulez.

TUER GANONDORF

Il vous faut tout d'abord renvoyer les boules de magie de Ganondorf avec votre épée, la partie de tennis commence. Au bout d'un moment, Ganondorf ne peut stopper la boule, cette dernière le touche et il est immobilisé, tirez lui une flèche de lumière dessus et dès qu'il est tombé par terre, agrippez-vous à lui avec le grappin et donnez lui des coups d'épée (3 maximum). Renouvelez cette manipulation jusqu'à ce qu'il soit mort. Notez que vous pouvez éviter de vous faire toucher par ses boules magiques en vous positionnant sur les emblèmes de la triforce.

AVOIR LE GILET GORON

Pour avoir la tunique Goron, quand vous êtes grand, allez dans le village Goron et faites exploser le Goron qui roule au second niveau avec des bombes. Il vous donnera alors la tunique Goron et ouvrira toutes les portes du village.

STATISTIQUES

Appuyez sur A à gauche du lit de Link dans sa maison et vous aurez accès à des statistiques détaillant tout ce qu'il a fait pendant la partie.

S'EMPARER DU CHAPEAU DU PROF

Allez pêcher au lac Hylia. Lorsque le tenancier a terminé de vous parler, placez-vous devant lui et utilisez la canne à pêche pour lui voler son chapeau qui vaut 100 rubis.

CONCOURS DE MASQUES

Lorsque vous êtes petit, rendez-vous dans les bois perdus et tournez à droite, à gauche, à droite, à gauche et à gauche. Sautez dans le trou pour arriver au théâtre Sylvestre. Mettez le masque de vérité pour avoir une surprise…

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Attention, le chemin présenté dans cette solution ne constitue pas le parcours le plus instinctif. Il est toutefois le plus efficace car il vous permet de récupérer dès que possible un maximum de bonus afin de faciliter le plus possible votre aventure. Attendez-vous donc à faire de nombreux détours. Mais vous n'êtes pas obligés d'effectuer toutes les quêtes annexes au moment où elles sont énoncées, bien que cela soit conseillé.

Un terrible danger menace le monde d'Hyrule. Le vénérable arbre Mojo, l'ayant ressenti, demande à Navi d'aller vous chercher car il souhaite s'entretenir avec vous. Le monde court un grâve danger et son destin repose sur vos épaules. Après cette petite introduction Navi part vous chercher et vous trouve endormi dans votre hutte. Après un réveil difficile elle vous explique que l'arbre Mojo souhaite vous voir. De plus, comme il est coutume dans la forêt où vous vivez, vous devez avoir une fée pour vous accompagner et Navi a été désignée pour remplir ce rôle. Elle sera votre "partenaire" le long de vos périples et vous sera parfois d'une précieuse aide. La discussion finie, sortez de votre hutte en franchissant la porte en haut à gauche.

Au secours de l'arbre Mojo

La forêt Kokiri

Commencez par fouiller la forêt et parlez à tous les autres enfants vivant avec vous afin de gagner des bonus et des informations intéressantes. Vous ferez entre autre la connaissance de Mido, un jeune Kokiri se croyant comme votre supérieur, qui croisera votre route et vous obligera à récupérer une épée et un bouclier pour pouvoir aller rendre visite à l'arbre Mojo. Direction donc le terrain d'entraînement situé légérement en hauteur dans le village. Faites quelques exercices si vous le souhaitez afin de vous familiariser avec les commandes du jeu puis localisez l'ouverture située en bas du mur au fond de ce terrain d'entraînement. Glissez-vous dans cette ouverture en rampant, avancez, puis relevez-vous de l'autre côté du mur. Avancez légèrement jusqu'au croisement et attendez qu'une énorme boule passe devant vous. Cette dernière passée, avancez dans le passage et allez rapidement à droite. Progressez jusqu'à ce que le chemin tourne, regardez alors de l'autre côté pour apercevoir un coffre. Ouvrez-le et vous trouvez une épée. Cela constitue votre première arme et vous l'utiliserez durant toute votre enfance; attention toutefois vous ne pourrez plus l'utiliser étant adulte, mais vous trouverez d'autres épées en temps voulu. Faites maintenant demi-tour (attention à la boule) et retournez au coeur du village. Explorez-le pour récupérer 40 rubis (pensez à bien fouiller les fourrés) puis dirigez-vous dans la boutique du village. Vos 40 rubis vous permettent d'acheter un bouclier, faites-le. Ressortez maintenant de la boutique puis équipez votre épée et votre bouclier. Allez maintenant voir Mido, ce dernier vous laisse passer étant donné que vous possèdez épée et bouclier. Avancez donc rapidement le long du chemin situé derrière lui et vous arrivez devant l'arbre Mojo. Petite discussion avec ce dernier et il vous demande d'éliminer le mal qui règne en lui, vous acceptez, la porte s'ouvre, entrez dans l'arbre Mojo.

L'arbre Mojo

Avancez un peu dans l'arbre et éliminez vos premiers adversaires grâce à votre épée. Vous récupérez ainsi deux nouveaux objets : les bâtons Mojo et les noix Mojo. Les bâtons peuvent jouer plusieurs rôles : vous pouvez vous en servir comme d'une épée (bien qu'ils soient beaucoup moins résistants), mais ils vous permettront surtout par la suite, et durant une grande partie de votre aventure d'allumer des torches. Les noix quant à elles sont des objets que vous lancez sur les adversaires, elles les glacent pendant un certain temps, vous laissant ainsi la possibilité de les attaquer à l'épée sans prendre de risques. Tournez maintenant sur la gauche et gravissez l'échelle. Avancez le long du chemin tout en sautant au-dessus des trous, vous arrivez devant un gros coffre. Ouvrez-le, vous récupérez le plan du donjon. Les plans sont d'une grand utilité pour connaitre la configuration des donjons. Continuez votre progression le long du chemin puis ouvrez la porte tout à droite. Vous entrez dans une nouvelle salle et la porte se bloque derrière vous. Vous voilà obligé de combattre un nouvel adversaire : un petit arbre Mojo. Pour en venir à bout restez à distance de lui et utilisez votre bouclier pour lui renvoyer les noix qu'il vous lance. Ces dernières le blesseront en le touchant. L'adversaire vaincu, il vous donne une petite astuce avant de vous laisser, puis les portes se débloquent. Traversez la salle et franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu dans la salle suivante et grimpez sur la plate-forme au centre de la pièce, ouvrez le coffre : vous trouvez un lance-pierres. Le lance-pierres est une arme de combat à distance très utile puisqu'il vous permet de lancer des petites noix Mojo sur les adversaires (il vous permettra aussi de temps en temps d'actionner des interrupteurs).
Equipez donc ce lance-pierres et localisez l'échelle accrochée au mur au-dessus de la porte par laquelle vous êtes entrés dans cette pièce. Tirez-lui alors dessus avec votre lance-pierres et cette dernière tombe. Utilisez-la pour atteindre la porte et quittez cette salle.
Retournez maintenant vers le coffre qui renfermait la carte du donjon et examinez le lierre situé le long du mur. Regardez en hauteur et vous apercevez des Skulltulas. Tuez-les grâce à votre lance-pierres puis grimpez le long de ce lierre. Arrivé au niveau supérieur allez sur la droite et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce placez-vous sur

l'interrupteur pour l'actionner, des plates-formes apparaissent, servez-vous en pour traverser la salle. Une fois de l'autre côté ouvrez le coffre : vous obtenez un compas. Compas et carte du donjon sont liés, le compas vous permet de savoir votre position exacte dans le donjon, le lieu d'où vous venez et les endroits fréquentés.
Faites maintenant demi-tour à l'entrée de cette salle, utilisez un bâton Mojo en le plaçant sur la torche allumée puis sur la torche éteinte de l'autre côté de la pièce (utilisez les plates-formes et faites vite avant que le bâton ne soit consummé) afin de l'allumer, la porte s'ouvre. Ressortez donc de cette salle, vous voici de retour dans la pièce centrale de l'arbre. Regardez au centre de ce passage circulaire et éliminez la Skulltula avec votre épée lorsqu'elle se tourne et vous expose son ventre. Approchez-vous maintenant du trou circulaire et regardez en bas. Localisez bien l'énorme toile d'araignée située en bas au centre de la pièce et sautez dans le vide pour retomber dessus. La violence de la chute la détruit, vous passez au travers et arrivez dans une nouvelle zone. Par chance vous tombez dans de l'eau, le choc est sans gravité. Allez un peu sur la gauche et grimpez sur la plate-forme. Examinez cette pièce, vous repérez trois Skulltulas, et l'une d'entre elles semble différente : en effet il s'agit d'une Skulltula d'or, elles sont très rares (au nombre de cent dans le jeu) et lorsque vous les tuez vous obtenez un emblème, symbole de votre victoire. Vous pourrez plus tard, grâce à ces emblèmes obtenir des bonus intéressants. Commencez donc par éliminer ces trois Skulltulas (pensez à prendre l'emblème une fois la Skulltula d'or exterminée) puis actionnez l'interrupteur situé sur l'autre plate-forme. Une torche s'allume, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Faites maintenant demi-tour sur la plate-forme précédente (attention à marcher là où l'eau est peu profonde pour ne pas éteindre le bâton), allez vite sur la gauche et mettez le feu à la toile d'araignée bloquant la porte (si elle ne prend pas feu au contact du bâton, donnez-en un coup dessus). La porte est maintenant accessible, franchissez-la. Vous voici dans une nouvelle salle, éliminez l'ennemi (même méthode que précédemment) et récupérez l'indice, puis sortez votre lance-pierres, visez l'oeil gris situé au-dessus de la porte de sortie et tirez-lui dessus : la porte s'ouvre, passez dans la salle suivante. La nouvelle pièce est nettement plus dangereuse, avancez un peu et sautez dans l'eau (ne vous occupez pas de la plate-forme mouvante à la surface de l'eau). Nagez jusqu'à ce que vous soyez sous l'obstacle au centre de la pièce (la boule avec les pics), plongez et actionnez l'interrupteur : le niveau de l'eau baisse. Faites maintenant très rapidement demi-tour à l'entrée de la salle et sautez sur le radeau. Ce dernier vous permet de traverser la pièce en passant sous l'obstacle (attention toutefois à être assez rapide, vous devez faire cela avant que le niveau de l'eau ne soit remonté). Maintenant que vous avez traversé la pièce, avancez tout doucement, une Skulltula apparait, tuez-la. Avancez encore jusqu'au bloc situé en face de vous et poussez-le tout à droite. Grimpez dessus et franchissez la porte. Eliminez rapidement les trois ennemis puis allumez tout aussi vite les trois torches pour que la porte se débloque (attention les trois torches doivent toutes les trois être allumées pour que la porte s'ouvre). Localisez ensuite les deux toiles d'araignées dans la salle suivante, et faites brûler celle qui bloque l'accès à un petit passage (un monstre se cache derrière l'autre). Avancez le long de ce petit tunnel, ouvrez la porte et vous revoici dans une salle que vous avez déjà visitée (toutefois l'endroit où vous vous trouvez était auparavant inaccessible). Avancez un peu et poussez le bloc dans l'eau. Utilisez ce bloc pour gagner la plate-forme en face, sortez un bâton Mojo et allumez-le grâce à la torche. Faites demi-tour sur la plate-forme précédente (en passant par le bloc dans l'eau) et utilisez le bâton Mojo pour mettre feu à la toile d'araignée située au niveau du sol (frappez-la avec le bâton). La toile d'araignée brûlée, sautez dans le passage ainsi dégagé, vous voilà au niveau inférieur. Ramassez les quelques coeurs si nécessaire pour récupérer des points de vie et avancez un peu. Trois petits arbustes Mojo apparaissent, et vous attaquent. Eliminez-les dans l'ordre suivant : 2-3-1 (cet indice vous a été donné par un autre arbuste Mojo éliminé précédemment) et la porte s'ouvre. Quittez cette salle en passant par la nouvelle porte, vous arrivez dans la salle du boss de ce donjon, une terrible araignée nommée Gohma. Son point faible est son oeil, il va donc falloir concentrer vos attaques en ce point. Commencez par utiliser votre lance-pierres pour tirer sur cet oeil afin d'assommer Gohma, puis donnez-lui autant de coups d'épée que possible avant qu'elle ne reprenne ses esprits. Si vous ne parvenez pas à la tuer lors du premier assaut elle ira se réfugier en hauteur et pondra des mini-araignées. Répétez alors la procédure précédente pour la faire tomber et la toucher (prenez garde à exterminer les mini-araignées auparavant) jusqu'à sa mort. Ceci étant fait, prenez la réserve de vie (votre énergie vitale augmente d'un coeur) puis placez-vous sur la lumière pour être téléporté. Petit entretien avec l'arbre Mojo qui, après vous avoir remercié et remis l'émeraude de la forêt, vous conte l'histoire de la création du monde et vous parle des mauvais pressentiments qu'il a sur l'avenir d'Hyrule. L'entretien terminé, vous devez maintenant aller trouver la princesse Zelda au château d'Hyrule. L'arbre Mojo, protecteur de la forêt, a maintenant quitté ce monde ; retournez donc à la forêt Kokiri.

A la recherche de la princesse Zelda

La forêt Kokiri

Traversez la forêt pour vous rendre sur la plaine d'Hyrule (la sortie de la forêt se trouve de l'autre côté, vous devez traverser le village). Vous serez au passage interpellé par Mido, ne vous occupez pas de ses provocations, il n'y a pas de temps à perdre, sortez du village. Dans la zone suivante engagez-vous sur le pont et Saria, une jeune kokiri, vient vous parler. Durant la petite conversation elle vous remet un objet capital : l'ocarina du temps. Cet ocarina vous permettra de jouer certains chants qui renferment des pouvoirs mystérieux. Vous apprendrez de nombreux chants durant votre quête. L'entretien terminé, quittez définitvement la forêt Kokiri et vous
arrivez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Cette zone constitue en quelque sorte le coeur du monde d'Hyrule. En effet c'est à partir de cette plaine que vous pouvez accéder aux différents lieux et villages que renferme le monde d'Hyrule. Cette plaine est assez grande donc il vous faudra un certain temps pour vous rendre d'un point à un autre (par chance, vous pourrez par la suite vous déplacer à dos de cheval). Vous pouvez la traverser en toute tranquilité le jour car rares sont les ennemis. A l'opposé les ennemis sont nombreux la nuit, mais ils ne sont pas très forts. N'hésitez pas à prendre un peu de temps pour les tuer afin de récupérer facilement divers objets. Avancez vers le nord, vous recontrez un nouveau personnage : un hibou. Après vous avoir parlé du lieu où vous vous trouvez ce dernier s'envole. Direction donc le château d'Hyrule, situé à l'est de la plaine. Vous le trouverez facilement grâce à l'imposant pont-levis à l'entrée. Attention toutefois, le pont-levis est levé la nuit, vous devez attendre le jour pour pouvoir entrer/sortir du château. Franchissez dès que possible le pont-levis pour rentrer dans le château.

Le château d'Hyrule

Avancez légérement et ouvrez la porte sur votre droite. Vous voici dans une petite salle avec de nombreuses caisses et jarres. Détruisez les jarres avec votre épée ou en les lançant pour obtenir des rubis et les caisses en "fonçant" dessus. Vous trouverez en plus une Skulltula d'or, tuez-la et récupérez l'emblème. Ressortez ensuite de cette salle et poursuivez votre chemin au coeur du château. Comme dans tout château, vous arrivez tout d'abord sur une place populaire, il s'agit de la place du marché. Fouillez cet endroit et parlez aux différentes personnes pour obtenir des informations plus ou moins intéressantes. Explorez aussi les différentes boutiques tout autour de la place, vous pourrez participer à différents petits jeux : un jeu d'adresse vous permettra d'obtenir un sac pouvant contenir plus de graines Mojo si vous réalisez le score parfait ; un jeu de hasard dans lequel vous devez trouver des clés (jouable la nuit seulement) vous permettra de récupérer un quart de coeur si vous arrivez au bout. Cette petite fouille effectuée, quittez la place du marché en vous dirigeant vers le château, c'est la sortie en haut de la place. Vous arrivez dans un petit sentier, effectuez un roulé-boulé contre l'arbre et une Skulltula d'or tombe; tuez-la et prenez l'emblème. Avancez ensuite légérement et vous devriez apercevoir une jeune fille. Si ce n'est pas le cas, faites demi-tour sur la place du marché et revenez ici. Approchez-vous de cette jeune-fille et parlez-lui à plusieurs reprises. Elle finit par vous remettre un oeuf, examinez-le, il devrait bientôt éclore. Grimpez le long du mur derrière la jeune fille grâce à la vigne et avancez en hauteur jusqu'au niveau de la grille interdisant l'accès au château. Etant en hauteur vous pouvez contourner cette protection en passant sur le petit pont. Faites-le et continuez discrètement votre chemin en restant en hauteur pour éviter de vous faire surprendre par les gardes. Arrivé devant le château vous vous rendez compte que l'accès par l'entrée principale en est impossible. Allez donc sur la gauche et escaladez le mur. Suivez le chemin et sautez dans le petit cours d'eau. Suivez le cours jusqu'à un petit morceau de terre vous permettant d'en sortir. Vous voici sur la droite du château, les grilles sont franchies ! Patientez une journée en portant l'oeuf qui vous a été remis précédemment, et cet oeuf va éclore, donnant un petit poulet (si ce n'est pas déjà fait). Approchez-vous de l'homme qui dort, allongé sur le sol, et servez-vous du petit poulet pour le réveiller avec son chant. Après un court monologue, ce personnage qui était venu livrer du lait au château, rentre dans son ranch (nous nous rendrons dans ce ranch par la suite). Concentrez votre attention sur les 2 caisses situées près de vous. Poussez la première dans l'eau, et la seconde au-dessus de la première.
Grimpez ensuite sur la caisse et effectuez un saut contre le rempart du donjon. Vous atterrisez là où s'écoule un filet d'eau provenant du donjon, passez par la petite ouverture en rampant. Vous arrivez maintenant dans les jardins et cette zone est étroitement surveillée. Vous ne devez surtout pas vous faire attraper sinon tout serait à refaire. Toutefois les jardins renferment de nombreux endroits pour vous cacher mais la mobilité des gardiens complique tout cela. Cachez-vous derrière les haies et déplacez-vous en même temps qu'eux pour rester quoi qu'il advienne en dehors de leur champs de vision. Réussir cette épreuve n'est qu'une question de patience, prenez le temps de bien observer les faits et gestes des soldats. Cette épreuve réussie, vous arrivez vers la princesse Zelda. Approchez-vous d'elle et

parlez-lui. Répondez correctement à ses questions, et observez l'homme dont elle vous parle, Ganondorf, au travers de la vitre. Votre discussion finie, vous acceptez de l'aider, elle vous remet une lettre très pratique qui va vous permettre de vous rendre à certains endroits dont l'accès vous est normalement interdit. Retournez ensuite à l'entrée du château et faites la connaissance d'Impa. Nouvelle discussion et ce personnage vous apprend votre première mélodie à jouer à l'ocarina : la berceuse de Zelda. Cette berceuse vous permettra entre autre de prouver votre appartenance à la famille royale d'Hyrule. Ceci étant fait Impa vous conduit à l'entrée du château d'Hyrule et vous indique la route du village Cororico, au sud de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avant de se rendre au village Cocorico nous allons faire quelques détours, rendez-vous donc au ranch Lon Lon, situé au centre de la plaine d'Hyrule.

Le ranch Lon Lon

A votre arrivée dans le ranch avancez le long du sentier et entrez dans le batiment à gauche. Vous faites la connaissance de Talon et allez pouvoir participer à un mini-jeu. Talon va jeter 3 super-cocottes parmi les poules classiques présentes dans la pièce et vous allez devoir les trouver en un temps limité. En parvenant à cela, vous obtiendrez une bouteille de lait. Ce lait a des vertus régénératrices, il permet en effet de regagner de l'endurance. Mais les bouteilles peuvent contenir autre chose que du lait, vous le verrez plus tard. Sortez de ce bâtiment et rendez-vous dans le grand champ situé à côté. Faites le tour de la zone de course, en cassant les caisses, secouant les arbres et explorant tous les recoins pour trouver plusieurs Skulltulas d'or. De plus vous récupérerez une petite bâtisse, rentrez dedans. Vous allez devoir résoudre un petit puzzle, il s'agit de déplacer les caisses correctement pour libérer l'accès à un petit passage (il n'y a pas de méthode particulière pour y arriver, plusieurs solutions sont possibles). Glissez-vous ensuite dans ce passage en rampant, vous trouvez un quart de coeur. Ressortez maintenant de cette bâtisse, et allez parler à Malon (visible en journée seulement), la jeune-fille présente sur cette zone de courses équestres. Parlez-lui à 3 reprises et elle vous apprend un chant à jouer à l'ocarina : le chant d'Epona. Ce chant vous permettra de faire venir Epona à vous (cheval que vous aurez plus tard) mais aussi de remplir vos bouteilles vides de lait si vous êtes situés à côté de vaches. Vous pouvez maintenant quitter ce ranch.

La plaine d'Hyrule

Vous voici de retour sur la plaine d'Hyrule, allez au sud-ouest et retournez à la forêt Kokiri pour retrouver Saria.

La forêt Kokiri

Petit passage dans la forêt Kokiri pour accèder à un nouvel endroit : les bois perdus. Allez sur la gauche du village, vous pourrez grimper un peu en hauteur. Escaladez ensuite le mur en vous aidant du lierre puis montez le long du chemin. Passez par l'ouverture et vous entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Ce bois constitue un véritable labyrinthe qui n'est pas évident à traverser car tout faux pas vous ramènera à l'entrée des bois. Voici le chemin à emprunter pour le traverser : droite - gauche - droite - gauche - centre - gauche - droite. Vous trouverez sur votre route 2 petits jeux auxquels vous pouvez jouer : un jeu d'adresse consistant à tirer sur une cible avec votre lance-pierres. Si vous la touchez 3 fois dans le mille vous gagnerez un sac vous permettant de porter encore plus de munitions pour votre lance-pierres. Le second jeu est un jeu de réflexion, il se joue avec deux espèces de pantins. Placez-vous sur la souche vide et sortez votre ocarina. Vous devrez alors répéter différents rythmes de plus en plus longs. Si vous gagnez 3 fois vous obtiendrez un nouveau quart de coeur. Le labyrinthe des bois perdus traversé, vous arrivez dans la forêt sacrée.

La forêt sacrée

Avancez un peu et vous voici bloqué par une énorme grille. Un loup apparaît, éliminez-le pour que la grille se dérobe.

Avancez ensuite le long du chemin en évitant les divers obstacles et vous retrouvez Saria, la jeune Kokiri qui vous a remis l'Ocarina. Parlez-lui et elle vous apprend un trosième chant : le chant de Saria. Ce chant n'a pas une grande utilité si ce n'est qu'il vous permet de communiquer avec Saria et de montrer que vous la connaissez. Ceci étant fait, quittez la forêt sacrée.

Les bois perdus

De retour aux bois perdus, prenez n'importe quelle direction pour vous perdre et apparaitre à l'entrée du labyrinthe. Allez alors sur la gauche, sautez sur la souche et jouez le chant de Saria. Vous obtiendrez ainsi un quatrième quart de coeur et donc une nouvelle réserve de vie. Faites ensuite demi-tour et quittez les bois perdus.

La forêt Kokiri

Retraversez rapidement la forêt (récupérez un peu d'endurance et achetez des noix mojos si nécessaire) puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

La quête peut continuer, direction plein sud maintenant, et le village Cocorico. Pour vous y rendre retournez vers le château d'Hyrule et allez au sud. Traversez alors le petit pont, avancez et gravissez les escaliers, vous arrivez dans le village.

Le village Cocorico

Ce village est sans doute l'un des plus grands du monde d'Hyrule, différentes petites quêtes facultatives sont réalisables. Commencez par vous rendre au fond à droite de ce village, vers l'enclos. Parlez à la personne située à côté de cet enclos, elle vous apprend que ses poules se sont enfuies et vous demande de les retrouver. Acceptez cette petite tâche et retournez à l'entrée du village. Vous apercevez une première poule, ramassez-la et allez la jeter dans l'enclos. Allez ensuite au fond à gauche du village, en hauteur, vers le passage menant au mont du péril, et vous trouvez une seconde poule. Ramenez-la à l'enclos et allez en direction du cimetière (au fond à droite du village, au delà de l'enclos). Une troisième poule vous attend là, apportez-la dans l'enclos. Direction maintenant le moulin, sur la gauche, et vous récupérez la quatrième poule. Retournez vers le moulin, sur la gauche et vous arrivez devant une barrière vous bloquant le passage. Allez chercher une cocotte et montez devant la porte du moulin. Continuez sur la gauche, grimpez sur le rebord et sautez par-dessus la barrière avec la poule (elle ralentit la chute) tout en vous dirigeant vers la gauche. De l'autre côté de la barrière jetez la poule du côté du moulin, allez chercher l'autre poule en bas et faites de-même. Puis ressortez de cet endroit et apportez une des deux poules dans l'enclos. Gardez la seconde poule avec vous et retournez vers l'entrée du village, sur la droite. Vous localisez une poule en hauteur, malheureusement vous ne pouvez monter sur la plate-forme où elle se trouve. Gravissez donc le petit escalier sur la gauche et placez-vous sur le rebord à gauche pour vous trouver en face de la poule (et un peu en hauteur par rapport à elle). Sautez alors dans sa direction, la poule ralentira votre descente et vous parviendrez à atteindre la plate-forme. Jetez alors les deux poules au niveau inférieur, redescendez et apportez-les dans leur enclos. Retournez maintenant à l'entrée du village, avancez un peu et détruisez les caisses en bois. Dans l'une d'elles se cache une huitième et dernière poule, apportez-la dans son enclos. Mission accomplie, le propriétaire est ravi d'avoir retrouvé ses cocottes et vous offre une bouteille (attention tout cela n'est faisable qu'en journée). Direction maintenant le fond du village, sur la droite, entrez dans le cimetière (toujours en journée). Avancez le long des quelques allées pour atteindre le fond du cimetière et localisez le symbole de la triforce dessiné sur le sol. Sortez alors votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une ouverture apparait alors sur le sol, laissez-vous tomber dedans. Vous arrivez dans une salle très obscure, avancez lentement tout en exterminant les chauves-souris (avec votre lance-pierres) puis passez dans la pièce suivante. Traversez-la rapidement en suivant le chemin (évitez les ennemis au passage et ne vous aventurez pas en dehors de l'allée) puis franchissez la nouvelle porte. Avancez un peu et examinez les notes de musique gravées sur le mur. Vous apprenez ainsi un nouveau chant : le chant du Soleil. Ce chant est extrêmement efficace puisque lorsque vous le jouez, il permet d'accélérer le cours du temps, passant ainsi de la nuit au jour et inversement suivant le moment où vous le jouez. Ressortez maintenant de cet endroit et utilisez ce nouveau chant pour que la nuit tombe sur le village Corcorico.
Retournez donc au cimetière et un nouveau personnage est là, il s'agit d'Igor le fossoyeur (attention ses horaires de

sortie sont très limités, regardez sur la porte de son logement à l'entrée du cimetière pour les connaitre et ainsi pouvoir le rencontrer). Allez donc parler à Igor et acceptez de jouer à son petit jeu : pour 10 rubis vous allez avoir le droit de creuser un trou et ce que vous trouverez vous appartiendra. Fouillez ainsi la majorité du cimetière pour trouver des rubis (malheureusement en plus petit nombre que celui que vous dépensez en moyenne) mais surtout un quart de coeur. Il est maintenant temps de fouiller quelques tombes, localisez celle avec les fleurs jaunes devant, tirez-la pour révéler une ouverture. Sautez dedans, ouvrez le coffre dans la pièce où vous tombez et vous trouvez un nouveau bouclier : le bouclier Hylien, beaucoup plus résistant que le bouclier Mojo. Equipez donc sans attendre ce nouveau bouclier et ressortez de ce trou. Allez maintenant au fond du cimetière et fouillez les tombes près de celle dans laquelle vous avez appris le chant du Soleil. L'une de ces tombes révéle un autre passage, descendez dedans et vous trouvez un autre quart de coeur dans un coffre. Remontez à l'extérieur. Vous pouvez maintenant quittez le cimetière, retournez à l'entrée du village et entrez dans la seconde maison sur la droite (là où se trouvait la cocotte sur la plate-forme inaccessible). Vous voilà dans un endroit bien étrange, il s'agit de la maison des Skulltulas. C'est dans cette maison que vous allez pouvoir échanger les emblèmes collectés en tuant les Skulltulas d'or contre différents objets sympathiques. Voici les correspondances : 10 emblèmes > bourse pouvant contenir 200 rubis ; 20 emblèmes > pierre spéciale permettant de faire vibrer le viration pack lorsque vous êtes à proximité de secrets; 30 emblèmes > bourse pouvant contenir 500 rubis ; 40 emblèmes > des missiles, nouvel objet mobile avant d'exploser ; 50 emblèmes > un quart de coeur; 100 emblèmes > votre bourse est remplie de rubis. Ressortez maintenant de cette maison. Avant de poursuivre la quête, vous allez visiter deux autres endroits importants afin de vous préparer. Quittez donc ce village et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction ouest, traversez toute la plaine et vous arrivez à la vallée Gérudo (zone rocheuse). Entrez dans cette vallée (à l'extrême l'ouest de la plaine).

La vallée Gérudo

Avancez un peu le long de cette vallée, ramassez la cocotte et repérez le morceau de pont au-dessus de la rivière. Prenez de l'élan et courez sur le morceau de pont. Arrivé au bout sautez et une fois en l'air dirigez-vous sur la gauche. Vous tombez sur une petite plate-forme au bord de la vallée (ne cherchez pas à traverser la vallée, c'est impossible). Cassez la caisse pour obtenir un quart de coeur. Laissez-vous tomber dans l'eau et allez dans la direction nord (à droite par rapport au morceau de pont duquel vous avez sauté). Nagez jsuqu'à la cascade, passez derrière et gravissez l'échelle. Vous trouvez un quatrième quart de coeur et obtenez une nouvelle réserve de vie. Sautez ensuite dans l'eau et laissez le courant vous emporter. Vous arrivez finalement dans un lac, le lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous reprenez contrôle de votre personnage au milieu du lac. Nagez sur la gauche et grimpez sur le petit rebord au bord du lac. Il s'agit du stand de pêche, franchissez la porte pour entrer dedans. Parlez au tenancier, il vous explique les règles, puis demandez à pêcher. Cela constitue un nouveau mini-jeu et si vous pêchez un poisson d'au moins 9 livres vous gagnerez un quart de coeur. Pêcher de gros poissons est une question de patience surtout car les gros poissons restent souvent cachés et il faut parfois attendre assez longtemps pour en voir un. Il existe un objet spécial trouvable à plusieurs endroits dans le stand : un appât coulant, mais ne l'utilisez pas pour attraper de grosses prises (même si c'est beaucoup plus facile) car le tenancier dira que vous avez triché et ne vous donnera aucun prix. Dès que vous avez fini de pêcher et que vous avez obtenu le quart de coeur remettez la canne à pêche au tenancier et quittez le stand (vous y reviendrez plus tard étant adulte). De retour au bord du lac allez sur la droite en traversant une partie du lac et approchez-vous des épouvantails. L'un d'eux vous parle d'un chant de 8 notes, jouez n'importe quel chant facile à retenir à l'ocarina (8 fois la même note par exemple) et vous apprenez étrangement ce chant appelé chant de l'épouvantail. Ce chant vous servira étant adulte, nous en reparlerons en temps voulu. Vous pouvez maintenant quitter le lac Hylia par le nord, arrivé aux barrières, gravissez l'échelle sur la gauche, avancez et redescendez de l'autre côté des barrières. Avancez encore et vous revoici sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous vous situez au sud-ouest de la plaine, avancez, nouvelle discussion avec le hibou puis retournez au village

Cororico (au sud-est, même chemin que celui emprunté la première fois que vous y êtes allés) afin de poursuivre la quête.

La quête du Rubis Goron

Le village Cocorico

Allez directement au fond à gauche du village, gravissez les marches et approchez-vous de la grille fermée, gardée par un soldat. Parlez au soldat puis montrez-lui la lettre que vous a donnée la princesse Zelda, le soldat accepte alors de vous laisser passer et ouvre la grille. Puis il vous demande un petit service : lui rapporter un masque du magasin présent dans le château d'Hyrule. Vous ferez cela plus tard, franchissez la grille. Vous quittez ainsi le village Cocorico et entrez dans le chemin du mont du péril.

Le mont du péril

Avancez le long du chemin tout en évitant les petits obstacles et en tuant les ennemis. Arrivé à un croisement tournez sur la droite et continuez votre ascension de la montagne. En haut de cette dernière avancez encore et toujours et rentrez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village creusé dans la montagne s'établit sur 4 niveaux accessibles via plusieurs escaliers. Fouillez-le rapidement et achetez quelques objets (vie, noix mojo, etc..) si besoin est. Allez ensuite tout en bas du village, placez-vous sur le symbole de la triforce, sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda. Une porte s'ouvre alors, passez par le nouveau passage et vous arrivez dans la salle où se trouve Darunia, chef de la tribu des Goron. Après une petite discussion jouer le chant de Saria à l'ocarina pour lui remonter le moral et Darunia vous remet le bracelet Goron. Ce bracelet augmente votre force et va vous permettre de soulever et jeter les choux-péteurs. Ressortez ensuite de cette pièce, retournez en haut du village et sortez-en. De retour dehors avancez un peu et tournez à droite dès que possible. Vous vous trouvez face à plusieurs choux-péteurs près d'une barrière. Ramassez-en un et jetez-le par-dessus la barrière en prenant de l'élan avant de le jeter. Ce chou-péteur tombe au niveau inférieur et détruit l'entrée de la caverne Dodongo (vous êtes passés devant cette entrée en montant au village Goron). Redescendez ensuite en bas de la montagne et rentrez dans la caverne.

La caverne Dodongo

Une fois dans la première salle de la caverne vous voilà déjà bloqué. Prenez un chou-péteur sur le côté et jetez-le contre le mur devant vous avant qu'il n'explose. Le mur sera ainsi détruit, passez dans la salle suivante. Vous arrivez dans la pièce centrale de la caverne, avancez un peu, sautez sur la plate-forme en face de vous puis sur la plate-forme au milieu de la salle. Allez ensuite rapidement sur la droite (la statue présente sur la plate-forme au milieu est dangereuse et vous ne pouvrez encore lui causer aucun dommage) en sautant de plate-forme en plate-forme. Ramassez ensuite rapidement un chou-péteur et jetez-le sur la statue (au niveau de la tête) pour la détruire avant qu'elle ne vous repère et attaque. En effet ces statues, après vous avoir repéré, envoient une sorte de rayon laser difficile à esquiver donc ne leur laissez pas le temps de le faire. Attendez ensuite un peu et ramassez un nouveau chou-péteur. Placez-le contre le mur marron près de vous pour le détruire. Une porte est ainsi dévoilée, franchissez-la. Détruisez rapidement les ennemis dans la nouvelle salle (éloignez-vous d'eux une fois vaincus car ils explosent), repérez l'interrupteur au fond de la salle. Poussez la statue voisine dessus pour débloquer l'accès à une nouvelle salle, rendez-vous-y. Vous voilà encore bloqué dans la salle suivante. Trois ennemis en forme de lézards apparaissent, éliminez-les en passant derrière eux lorsqu'ils effectuent des sauts et en les frappant quand ils retombent pour débloquer l'accès à la pièce suivante (attention pendant les combats à ne pas tomber dans la lave pour ne pas vous blesser inutilement). Exterminez les monstres présents dans la nouvelle pièce (en frappant leur point faible : leur queue) puis sortez un bâton mojo, allumez-le avec la torche éclairée et allumez toutes les autres torches grâce à ce bâton. Franchissez la nouvelle porte ainsi accessible (attention les torches doivent brûler en même temps pour que la porte se débloque et les torches s'éteignent au bout d'un certain temps donc soyez rapide. Vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon, sur une plate-forme légèrement en hauteur. Actionnez l'interrupteur, avancez et laissez-vous

tomber au niveau inférieur. Entrez dans la pièce dont l'entrée est maintenant accessible étant donné que vous avez actionné l'interrupteur, ouvrez le coffre et vous trouvez la carte de ce donjon. Utilisez un chou-péteur pour faire exploser le mur suivant, et avancez. Dans la zone suivante réveillez les statues de pierre en les touchant et tuez-les, vous récupérez ainsi le compas.
Continuez donc votre progression et vous arrivez dans une salle avec de nombreux choux-péteurs autour d'un gros bloc de pierre. Regardez bien l'alignement des choux-péteurs pour voir un espace sans chou-péteur. Prenez alors un chou-péteur non loin de vous et placez-le dans cet espace. Ainsi, en explosant, ce chou-péteur provoque l'explosion de tous les autres et une partie du bloc de pierre est détruite, révélant ainsi un escalier. Gravissez les escaliers et fouillez le niveau au-dessus. Vous apercevez ainsi deux Skullutlas : ne vous occupez-pas de celle en hauteur, elle est inaccessible pour le moment; tuez par contre celle suspendue aux espèces de vignes et prenez l'emblème. Poursuivez votre route et ouvrez la porte. Avancez dans la salle suivante et approchez-vous de la statue. Déplacez-la sur le côté, gravissez l'échelle ainsi accessible et actionnez l'interrupteur. Franchissez la nouvelle porte. Vous revoilà dans la grande salle du donjon, vous vous trouvez toutefois nettement plus en hauteur. Avancez un peu et traversez le pont (prenez garde à ne pas tomber sinon tout le chemin sera à refaire). Avancez prudemment dans la salle suivante tout en évitant les blocs mobiles armés de pics, et approchez du bloc bleu encastré dans le mur. Tirez-le et passez derrière puis prenez le quart de coeur. Grimpez ensuite sur le bloc et regardez derrière vous. Sautez sur la petite plate-forme, ouvrez le coffre et prenez les rubis. Regardez ensuite le mur où se trouvait le bloc bleu. Vous dsitinguez nettement une partie de mur marron en hauteur, partie fragile. Vous allez donc devoir ramasser le chou-péteur à côté de vous, attendre et le jeter contre cette paroi de sorte qu'il explose au moment où il la touche. L'explosion permettra ainsi l'ouverture du passage. Essayez plusieurs fois jusqu'à ce que vous y parveniez (le chou-péteur repousse). Passez alors dans la salle suivante. Regardez en hauteur en face de vous et tirez dans l'oeil en hauteur grâce à votre lance-pierres. Les flammes sur la plate-forme face à vous disparaissent, avancez vite et traversez la salle avant que les flammes ne reprennent leur place. Franchissez l'issue suivante, éliminez vos adversaires et observez les alentours. Deux murs de flammes sont présents, tirez sur l'oeil en hauteur avec votre lance-pierres pour faire disparaître le premier, allez vite sur la plate-forme libre, regardez sur la gauche et tirez sur l'oeil que vous apercevez avec votre lance-pierres. Le second mur de flamme disparaît, avancez vite sur la nouvelle plate-forme avant que les flammes ne réapparaissent et passez dans la salle suivante. Avancez un peu, sautez par dessus le trou, allez à droite et ouvrez le coffre. Vous trouvez alors un sac de bombes. Ce sac va vous permettre de porter et utiliser les bombes. Les bombes ont les mêmes propriétés que les choux-péteurs à savoir tuer et détruire. Vous pouvez toutefois vous en servir quand vous le souhaitez. Passez par la porte suivante et vous revoilà dans la salle principale. Actionnez l'interrupteur devant vous et une plate-forme mobile s'élève. Cette plate-forme va vous permettre de passer de cet étage au rez-de-chaussée très facilement. Toutefois ne l'empruntez pas de suite. Avancez encore (prenez garde aux chauves-souris, détruisez-les grâce à votre lance-pierres), traversez le pont et avancez encore pour vous trouver au-dessus de la grosse tête de mort. Vous devriez voir 2 trous dans le pont, jetez une bombe dans chacun de ces trous et chacune de ces bombes tombe dans un oeil de la tête de mort avant d'exploser. Ce mécanisme déclenche l'ouverture de la gueule de la tête. Faites alors demi-tour vers la plate-forme actionnée précédemment pour redescendre au premier niveau, avancez et passez par l'ouverture dans la tête de mort. Franchissez la porte. Observez l'interrupteur présent dans le sol dans la salle suivante. Vous ne pouvez malheureusement pas l'actionner, il va falloir trouver un objet. Passez dans la salle suivante, avancez et détruisez le petit mur avec une bombe pour révéler l'accès à une salle avec à l'intérieur une Skulltula d'or. Gravissez les blocs dans la salle et passez dans la pièce suivante. Vous devriez arriver devant un bloc, poussez-le pour le faire tomber dans la pièce où se trouve l'interrupteur dans le sol. Poussez ensuite ce bloc sur l'interrupteur. Entrez dans la salle suivante et examinez le sol. Posez une bombe là où le sol est plus fragile, l'explosion révèle un passage, glissez-vous-y. Vous voici face au boss de la caverne, il possède une taille impressionnante mais n'est vraiment pas fort. Evitez tout d'abord ces espèces de roulades le long de la salle en marchant près de la lave. Lorsqu'il s'arrête et ouvre sa gueule pour se préparer à cracher du feu, jetez une bombe dedans.
Elle explose et l'assourdit, profitez-en pour l'attaquer et lui donner un maximum de coups d'épée. Répétez cette oépration trois ou quatre fois pour éliminer ce monstre. Le monstre battu, prenez la réserve de vie supplémentaire et utilisez la lumière pour vous téléporter à l'entrée du donjon. Darunia vous attend dehors et vous remercie, vous obtenez une seconde éméraude, l'émaraude rubis. Maintenant que vous pouvez utiliser les bombes vous allez pouvoir faire quelques quêtes annexes avant de poursuivre votre aventure.

Le mont du péril

Dès que vous reprenez le contrôle de votre personnage, gravissez la pente en face de vous et retournez dans le village Goron.

Le village Goron

Ce village va se révéler nettement plus intéressant maintenant que vous pouvez utiliser les bombes. Allez en bas du village et allumez les 4 torches avec un batôn Mojo, la jarre au centre de la pièce commence à tourner et à se déplacer. Montez au niveau supérieur en gravissant l'escalier et jetez une bombe dans la jarre (il vous faudra sans doute plusieurs tentatives compte tenu de la mobilité de votre cible), vous obtiendrez alors un quart de coeur supplémentaire (si un autre objet sort de la jarre réessayez jusqu'à obtenir le quart de coeur). Grimpez deux niveaux au-dessus, et repérez le Goron en boule qui s'amuse à faire le tour de l'étage en roulant. Examinez bien son parcours et placez une bombe de sorte qu'elle explose quand il passe dessus.
Le goron est stoppé net, parlez-lui. Il ne semble pas très coopératif et reprend son jeu. Répétez alors la manoeuvre précédente jusqu'à ce qu'il vous donne un sac de bombes, ce sac va vous permettre de porter plus de bombes que l'actuel. Retournez désormais en haut du village et faites le tour du niveau. Repérez la ligne de rochers et détruisez-la avec une bombe. Passez par l'ouverture et vous voici dans un mini-labyrinthe rempli de rochers. Progressez tout en détruisant le maximum de rochers à coup de bombes. Arrivé au bout de la salle, n'ouvrez pas le coffre, cassez la caisse non loin de ce dernier pour trouver une Skulltula d'or. Exterminez-la, prenez l'emblème, ressortez de la salle puis du village.

Le mont du péril

Vous revoici dehors, allez sur le côté du village et continuez votre escalade de la montagne. Arrivé vers le haut, prenez garde aux blocs projetés par le cratère du volcan situé (fiez-vous aux ombres visibles sur le sol). Vous finissez par atteindre le sommet de la montagne, entrez dans le cratère via l'ouverture sur la droite. Une fois à l'intérieur vous vous rendez compte qu'il fait beaucoup trop chaud et que vous ne tiendrez pas longtemps. Toutefois une petite astuce va vous permettre de récupérer un objet intéressant dans le cratère et de vous en sortir vivant. Avancez rapidement et suivez le chemin sur la droite. Localisez le trou dans le mur au-dessus de la lave, allez dedans et vous obtenez un quart de coeur. Sautez alors rapidement dans la lave (en effet vous ne perdrez qu'un peu de vie alors que si vous essayez de faire demi-tour vous n'aurez pas le temps et mourez) et vous reprenez les commandes de votre personnage à l'entrée du cratère. Avancez de nouveau, mais légèrement cette fois-ci, détruisez la caisse sur le côté, tuez la Skulltula d'or et prenez l'emblème. Puis avancez encore, et dirigez-vous dans la grotte sur la gauche (une bombe en débloquera l'entrée), entrez dedans. Placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît alors, restaure vos points de vie et vous apprend une technique de combat à l'épée. Ressortez maintenant de ce cratère. De retour dehors, le hibou déjà rencontré auparavant vous attend, parlez-lui et accrochez-vous à ses pattes pour redescendre rapidement au village Cocorico.

Le village Corcorico

Vous atterrissez dans le village sur le toit de la maison d'Impa. Avancez légèrement sur la gauche du toit et laissez-vous tomber sur la petite plate-forme en dessous. Vous arrivez devant la porte de la maison, rentrez dedans, et prenez le quart de coeur. Puis ressortez, et quittez ce village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des escaliers, avancez, traversez le mont et dirigez-vous au château d'Hyrule, au nord-est. Une fois devant, franchissez le pont-levis (en journée) pour y entrer.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous directement sur la place du marché. Explorez de nouveau les boutiques sur la gauche et vous pouvez jouer à un nouveau jeu : un jeu d'adresse. Le but est d'envoyer 3 missiles pour qu'ils explosent sur une cible particulière. Vous gagnerez ainsi de nombreux bonus mais attention ce sera de plus en plus difficile.
Jouez jusqu'à obtenir les objets suivants : quart de coeur, sac de bombes pour en porter encore plus, rubis, missiles et bombes. Puis arrêtez ce jeu, il n'y a plus rien à gagner. Ressortez sur la place du marché, discutez avec toutes les personnes et l'une d'entre elles a perdu son chien. Localisez-le derrière un étalage et apportez-le à sa maîtresse (il vous suivra) dans sa maison sur la gauche de la place du marché (suivez le petit chemin). Vous obtenez ainsi un autre quart de coeur. Retournez sur la place du marché et prenez la direction du château où se trouve la princesse. Utilisez la

même méthode que la dernière fois pour franchir la grille puis redescendez sur la terre ferme. Avancez le long du chemin, localisez le rocher sur la droite et détruisez-le avec une bombe. Glissez-vous alors dans la petite ouverture qui est dévoilée en rampant. Jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce pour faire sortir la fée, elle vous apprend alors un sort magique : le feu de Din. Ce sort créé une boule de feu tout autour de vous et cette dernière vous protègera des ennemis. De plus, elle vous permettra aussi d'allumer certaines torches facilement. Attention toutefois l'effet du sort n'est que temporaire et il coûte des points de magie (surveillez votre réserve de magie pour ne pas l'utiliser inutilement). Retournez maintenant sur la place du marché puis quittez le château.

La quête du Saphir Zora

La plaine d'Hyrule

Votre quête peut désormais continuer. Avancez au sud jusqu'au niveau du petit pont (menant au village Cocorico) puis suivez le lit de la rivière sur la droite. La rivière s'engouffre alors dans la montagne, sautez dedans et suivez son cours dans la montagne.

La rivière Zora

Vous voici le long de la rivière Zora et il va vous falloir la suivre pour gagner le domaine Zora. Commencez par sortir de l'eau en allant sur la gauche. Avancez un peu, nouvelle rencontre avec le hibou, puis détruisez les rochers bloquant le passage avec quelques bombes. Avancez un peu et vous tombez nez à nez avec un mystérieux personnage. Parlez-lui et vous apprenez qu'il vend des haricots magiques. Ce sont des petites graines, et en les plantant vous ferez pousser une fleur vous permettant d'accéder à bon nombre de bonus. Achetez-lui un haricot, puis un second et là surprise, le prix du haricot a augmenté. Hé oui, plus la demande est forte plus le prix est élevé. Voici une petite astuce pour récupérer facilement l'argent vous permettant d'acheter les 10 haricots (ce sera fait). Retournez sur le pont levis devant le château d'Hyrule et grimpez sur l'une des chaînes (en journée donc, le pont-levis devant être baissé). En haut sautez en direction du pont-levis (par exemple si vous avez grimpé le long de la chaîne de droite, sautez à gauche) et vous attraperez au vol un rubis rouge invisible. Puis, lorsque vous retombez sur le pont, balancez le stick vers le haut en direction de l'entrée du château. Ainsi vous rentrerez dans le château avant de toucher le sol et éviterez de vous blesser. Répétez cette courte opération pour obtenir facilement l'argent nécessaire. Une fois en possession des haricots magiques il vous faut savoir où les mettre. Regardez le sol à côté de la personne qui vous a vendu les haricots, vous notez une petite surface claire. Plantez donc un premier haricot. Malheureusement vous ne pouvez vous servir de ce haricot, car il lui faut du temps pour pousser, il vous faudra donc attendre d'être adulte et il en est de même pour tous les haricots. Voici 7 autres endroits où vous pouvez accéder dès maintenant pour planter un haricot : dans le village Kokiri - dans les bois perdus, à droite en entrant - dans les bois perdus, à gauche de la forêt sacrée - au village Cocorico, dans le cimetière - dans la vallée Gérudo, approchez-vous du canyon et sautez sur le petit rebord - au lac Hylia, près de la maison à l'opposé du stand de pêche - sur le chemin du mont du péril, devant la caverne Dondongo. Une fois ces haricots plantés retournez près de la personne à qui vous les avez achetés. Donnez un coup dans l'arbre un peu derrière pour faire tomber une Skulltula d'or. Tuez-la et ramassez l'emblème. Ramassez ensuite la cocotte et sautez sur la rive droite de la rivière. Avancez le long de la rive et au bout prenez de l'élan et effectuez un saut de l'autre côté avec la cocotte. A votre arrivée sur la plate-forme jetez la cocotte devant vous (sur la terre ferme), regardez sur votre droite et sautez sur la plate-forme voisine pour prendre le quart de coeur. Retournez sur la plate-forme précédente, avancez un peu et laissez-vous tomber sur la plate-forme inférieure. Continuez votre progression le long de la rive jusqu'à ce que Navi vous interpelle. Sautez alors sur la branche sur la rivière et sortez votre ocarina, des crapauds sortent de l'eau et vous allez pouvoir participer à un petit jeu. Le but est assez simple : jouer des chansons que ces crapauds ne connaissent pour récupérer des rubis. Voici un ordre particulier très efficace pour jouer ces chansons : berceuse de Zelda - chant du Soleil - chant d'Epona, chant de Saria. Ceci étant fait, retournez au bord de la rivière et poursuivez votre route. Ramassez la cocotte jetée précédemment, avancez jusqu'à un petit obstacle. Jetez votre cocotte par-dessus puis franchissez-le, et récupérez la cocotte rapidement avant qu'elle ne parte. Continuez votre progression et vous arrivez en vue d'une cascade. Sautez avec la cocotte en direction de la plate-forme avec le quart de coeur, prenez-le, puis jetez définitivement cette poule. Avancez jusqu'à la cascade, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. La chute d'eau se calme, vous pouvez ainsi entrer dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Cet endroit magnifique révèle de nombreux bonus auxquels vous pourrez accéder en participant à différents petits jeux. Commencez par aller sur la droite et montez le long du chemin. Tout en haut allumez la torche, sortez un bâton Mojo et préparez-vous à courir. Allumez le bâton puis descendez vite le long du chemin emprunté pour monter à ce niveau. Au passage allumez rapidement la torche près de la porte sur la droite, continuez vite votre descente. En bas traversez le mini-lac en marchant là où l'eau est peu profonde, puis passez tout aussi rapidement derrière la cascade pour allumer une troisième torche. Si vous êtes assez rapide, une musique retentit, un coffre apparaît. Dans le cas contraire rééssayez en allant plus vite. Ouvrez ensuite le coffre, vous obtenez un quart de coeur. Remontez maintenant en haut du domaine Zora et parlez à la personne à gauche du roi Zora. Vous allez participer à un mini-jeu obligatoire pour pouvoir poursuivre votre aventure. Vous devez récupérer des rubis au fond de l'eau en un temps limité. Avancez vite sur la gauche et arrivé au niveau de la cascade sautez. Vous tombez là où se trouvent les rubis, plongez pour les attraper avant qu'il ne soit trop tard. Vous obtenez ainsi l'écaille d'argent, cet objet va vous permettre de plonger plus profondément dans l'eau. Retournez là où se trouvaient les rubis et plongez. Localisez le trou au fond du petit lac et passez dedans. Ce chemin sous-marin vous mène au lac Hylia.

Le lac Hylia

Vous arrivez directement dans le lac. Plongez et examinez-en le fond pour localiser une bouteille (vous avez dû l'apercevoir à votre arrivée dans le lac), ramassez-la. Cette bouteille a une particularité, elle contient un message. Puis faites demi-tour pour retourner au domaine Zora.

Le domaine Zora

De retour au domaine montez voir le roi Zora et placez-vous sur la plate-forme en hauteur devant lui. Mettez-vous dans le champs de vision du roi et utilisez la bouteille contenant le message (si le roi ne réagit pas appuyez sur Z pour le cibler puis réitérez l'opération). Une scène se déclenche puis après la petite discussion avec le roi, retournez en bas du domaine Zora. Allez dans l'eau et capturez un poisson avec une de vos bouteilles vides. Remontez ensuite vers le roi et passez par l'ouverture dégagée (bloquée par le roi auparavant avant qu'il ne bouge).

La fontaine Zora

Avancez le long du petit chemin et vous arrivez face à un énorme poisson. Passez à côté de lui et nagez au fond de l'étendue d'eau vers la petite île. Grimpez dessus, utilisez une bombe pour détruire le mur et passez par l'ouverture ainsi dégagée. Avancez dans la nouvelle salle, placez-vous sur le symbole de la Triforce et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, une nouvelle fée apparaît et vous apprend un second sort : le vent de Farore. Ce sort vous sera parfois très utile car il vous permet de mémoriser un endroit (en le lançant une fois) puis d'y retourner quand vous le souhaitez (en le lançant une seconde fois). Ressortez de la salle et approchez-vous de la gueule du gros poisson. Sortez alors votre bouteille contenant le petit poisson pris dans le domaine Zora et une scène se déclenche. A l'issue de cette dernière vous voici à l'intérieur du ventre de l'énorme poisson : le ventre de Jabu-Jabu.

Le ventre de Jabu-Jabu

Voici enfin le troisième donjon de votre aventure et ce dernier se révéle beaucoup plus dangereux que les précédents. Traversez la première salle tout en évitant les pieuvres puis sortez votre lance-pierres et examinez le plafond. Tirez sur l'interrupteur (il s'agit plus d'un morceau de chair que d'un interrupteur mais il joue ce rôle) pour débloquer la porte. Franchissez cette porte, traversez la salle suivante et vous rencontrez la princesse Ruto (c'est elle qui a envoyé le message dans la bouteille et vous devez la ramener). Malheureusement elle ne semble pas vouloir vous écouter, elle refuse votre aide et s'enfuit. Suivez-la en empruntant le même passage qu'elle, et reparlez-lui sans succès. Répétez cette opération jusqu'à ce qu'elle devienne raisonnable et accepte que vous la portiez. Prenez garde toutefois à ne pas la faire tomber dans de l'eau ou dans un trou car si tel est le cas elle réapparaîtra au début du donjon et vous devrez aller la chercher, cela vous fera perdre un temps considérable. Par contre vous allez vite voir que son aide est très précieuse pour actionner certains interrupteurs à distance. Soulevez donc Ruto, tournez-vous et franchissez la porte. Dans la nouvelle pièce jetez Ruto sur la plate-forme en face, actionnez l'interrupteur pour faire monter le niveau d'eau puis nagez vers la plate-forme où se trouve Ruto. Actionnez le nouvel interrupteur et ouvrez la porte (sans oublier de

prendre Ruto avec vous). Attendez un peu que l'ascenseur descende à votre niveau dans la pièce suivante, et utilisez-le pour remonter dans la salle où vous avez rencontré Ruto. Traversez cette salle en prenant garde à ne pas tomber et franchissez la porte. Vous arrivez dans un grand couloir avec de multiples directions, avancez un peu, allez sur la droite et posez Ruto sur l'interrupteur.
Une porte se débloque ainsi, ouvrez-la. Dans la nouvelle salle éliminez toutes les bulles avec votre lance-pierres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle arme de combat à distance : le boomerang. Cette arme va se révéler très pratique pour traverser avec succès la suite du donjon. Elle est très puissante et permet le combat à petite distance de l'ennemi. De plus le boomerang permet de récupérer des objets inaccessibles autrement et d'actionner des interrupteurs. Ressortez ensuite de la salle où vous avez trouvé ce boomerang et récupérez Ruto, elle doit vous attendre bien sagement sur l'interrupteur (si elle n'est plus là, allez la chercher dans la grande salle où vous l'avez rencontrée et revenez dans ce couloir). Retournez à l'entrée du couloir et partez cette fois-ci sur la gauche. Posez Ruto sur le nouvel interrupteur et entrez dans la salle alors accessible. Un nouvel ennemi vous attend à l'intérieur, utilisez votre boomerang à distance pour l'éliminer sans aucune difficulté puis prenez la carte du donjon dans le coffre qui apparaît. Ressortez de la salle, récupérez Ruto et continuez votre chemin sur la gauche (l'ennemi qui bloquait le chemin a disparu). Entrez dans la nouvelle pièce et exterminez les bulles en quarante secondes.
Un coffre apparaît alors, vous récupérez le compas. Quittez la salle, prenez Ruto avec vous, revenez un peu le long du couloir et passez dans la partie du couloir auparavant inaccessible (le monstre qui la bloquait a lui aussi disparu). Exterminez le monstre qui vous attend (même méthode que celle employée au moment de récupérer la carte du donjon) et ressortez de la salle. Retour à l'entrée du couloir (avec Ruto, encore et toujours) et retournez dans la salle avec les multiples trous, un monstre présent auparavant a disparu et vous laisse l'accès à un passage dans le sol (au loin sur la droite); allez-y. Avancez un peu dans la pièce où vous tombez, utilisez votre boomerang pour tuer les Skulltulas d'or à distance et récupérer leur emblème puis franchissez la nouvelle porte. Une surprise vous attend, l'émeraude qu'il vous manque se trouve à quelques mètres de vous. Ruto part la chercher mais subitement la plate-forme où se trouve l'émeraude se met à bouger. Elle s'élève et un monstre apparait. Il ne semble guère aimable, le combat est inévitable. Toutefois, malgré sa carrure imposante, il n'est pas difficile à éliminer. Son point faible se trouve dans son dos donc utilisez massivement votre boomerang pour le toucher tout en évitant les quelques attaques qu'il vous lance. Vous parvenez ainsi à l'éliminer sans trop de difficultés. Grimpez ensuite sur la plate-forme mobile pour remonter au niveau supérieur. Cassez les pots présents dans la petite salle où vous arrivez pour dénicher une fée, elle vous redonne vos points de vie. Franchissez la nouvelle porte et placez-vous sur la plate-forme pour descendre un peu. Vous voilà de nouveau au début du donjon mais une nouvelle plate-forme est apparue. Approchez-vous de la caisse et poussez-la sur l'interrupteur pour le maintenir actionné, continuez alors votre progression par le nouveau passage accessible. Avancez dans la nouvelle pièce, et grimpez le long du lierre (une Skulltula se trouve sur le côté du lierre, éliminez-la et prenez l'emblème). Une fois en haut de plate-forme, après votre escalade, tournez-vous en direction de l'interrupteur. Visez-le et tirez avec votre boomerang pour qu'il contourne l'obstacle devant l'interrupteur et l'actionne. Redescendez ensuite et franchissez la nouvelle porte. Vous voici dans la salle du boss de ce donjon. Restez à distance de lui pour ne pas vous faire électrocuter bêtement, et utilisez votre boomerang pour couper ses connexions en hauteur au ventre de Jabu-Jabu. Le boss se met alors à bouger et des méduses le protègent. Evitez-les et utilisez le boomerang pour le stopper. Approchez-vous alors de lui et frappez-le autant de fois que possible avec votre épée. Répétez cela jusqu'à sa mort. Prenez ensuite la nouvelle réserve de vie et téléportez-vous avec Ruto pour sortir de ce donjon et vous retrouver dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Après votre petite discussion avec Ruto vous obtenez la dernière des trois émeraudes. Retournez ensuite vers la petite île au fond de l'étendue d'eau et éliminez la Skulltula avec le boomerang. Prenez l'emblème et allez de l'autre côté de la fontaine Zora. Vous trouvez une autre Skulltula d'or en hauteur contre le mur. Utilisez de nouveau votre boomerang pour l'exterminer et prendre l'emblème. Retournez ensuite dans le domaine Zora

Le domaine Zora

De retour dans le domaine Zora redescendez en bas du domaine et sortez-en pour vous retrouver au niveau de la rivière.

La rivière Zora

Sautez directement dans la rivière et laissez-vous emporter par le courant. Vous revenez ainsi directement sur la plaine d'Hyrule.

Passage à l'âge adulte

La plaine d'Hyrule

Sortez de la rivière en allant sur la rive gauche et retournez vers le château d'Hyrule. Arrivé au niveau du pont-levis une vidéo se déclenche. En effet Zelda et Impa, poursuivies, s'enfuient du château. Zelda jette en s'enfuyant l'ocarina du temps dans les douves du château. Quelques secondes après leur poursuivant, Ganondorf apparaît. Après une courte résistance héroïque de votre part, vous vous retrouvez au tapis et Ganondorf repart à la poursuite de Zelda et Impa. Une fois que vous avez repris le contrôle de votre personnage sautez dans les douves du château, là où Zelda a jeté l'ocarina, plongez et ramassez l'ocarina du temps. Ce nouvel ocarina va remplacer celui que vous avez utilisé précédemment (vous conservez toutefois les chants appris), il a les mêmes propriétés que le précédent et permet en plus d'ouvrir la porte du temps. Au moment de récupérer cet ocarina, une vidéo se déclenche et Zelda vous apprend un nouveau chant, par télépathie, le chant du temps. Rentrez ensuite dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Direction tout de suite la place du marché, allez au fond à droite et rentrez dans la boutique. Vous voici chez le marchand de masques, discutez avec lui et acceptez de travailler pour lui : vous allez devoir vendre des masques et rapporter l'argent, vous toucherez au passage une commission. Prenez le premier masque, sortez de la boutique puis du château. Retour sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Direction sud, traversez le petit pont et gravissez les escaliers menant au village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et dirigez-vous au fond sur la gauche, vers le chemin menant au mont du péril. Enfilez alors le masque et parlez au garde. Satisfait, il vous achète le masque. Il est temps d'aller donner l'argent au marchand, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction nord, traversez le pont et retournez dans le château d'Hyrule.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, retournez dans la boutique pour donner l'argent au vendeur de masques. Satisfait, il vous remet un second masque à vendre. Sortez de la boutique puis retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez au sud-ouest maintenant, en direction de la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Grimpez en hauteur sur le côté du village et rentrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

A l'entrée du labyrinthe tournez à gauche, enfilez le masque et discutez avec le petit monstre. Ce dernier achète votre

masque. Ressortez ensuite des bois perdus.

La forêt Kokiri

Redescendez au village et retournez sur la plaine d'Hyrule pour ramener l'argent au vendeur.

La plaine d'Hyrule

Direction est, retournez dans le château (vous devez commencer à connaître le chemin depuis le temps).

Le château d'Hyrule

Retournez dans la boutique au fond de la place du marché, donnez l'argent au propriétaire et vous obtenez un troisième masque à vendre (notez au passage le profit que vous réalisez, de plus en plus élevé). Ressortez de la boutique et du château.

La plaine d'Hyrule

Rendez-vous de nouveau au village Cocorico, au sud du château.

Le village Cocorico

Allez au fond du village, sur la droite, et rentrez dans le cimetière. Enfilez le masque et allez parler au petit garçon, il vous l'achète. Ressortez par la suite du cimétière, puis du village.

La plaine d'Hyrule

Descendez le long des petites marches, avancez et retournez encore au château pour ramener l'argent obtenu en vendant le masque.

Le château d'Hyrule

Direction la boutique du marchand et il vous remet un dernier masque à vendre. Ressortez de sa boutique et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Avancez au centre de la plaine, et examinez les alentours du Ranch Lon Lon. Vous allez apercevoir un sportif qui s'amuse à courir autour du ranch. Suivez-le et attendez qu'il se repose pour enfiler le masque du lapin et converser avec lui. Il vous achète alors votre masque pour 500 rubis ! Retournez au château pour achever votre quête des masques.

Le château d'Hyrule

Rendez-vous dans la boutique du marchand, donnez-lui son argent. Votre mission est accomplie, ce dernier vous remet en cadeau un masque : le masque de la vérité. Ce masque mystérieux va vous permettre de parler avec les pierres sacrées présentes dans le jeu afin d'obtenir quelques informations parfois amusantes et parfois terriblement intéressantes. Ressortez maintenant de la boutique puis du château.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure voici quelques actions à effectuer pour récupérer des bonus non négligeables. Direction sud-ouest tout d'abord, vers l'entrée du lac Hylia. Arrivé au niveau des barrières allez au centre du carré qu'elles décrivent, posez une bombe pour révéler une ouverture dans le sol. Glissez-vous dedans, parlez au marchand, vous

récupérez ainsi un quart de coeur pour la modique somme de 10 rubis (malheureusement vous ne pouvez lui acheter qu'un seul quart de coeur).
Ressortez de la grotte, puis allez maintenant au sud-est de la plaine. Traversez le pont et montez au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au moulin, rentrez dedans et utilisez votre boomerang pour récupérer le quart de coeur. Puis ressortez du moulin, allez au cimetière (pendant la nuit) pour tuer une Skulltula en hauteur et prendre un autre emblème (toujours avec votre boomerang). Quittez maintenant le village.

La plaine d'Hyrule

La quasi totalité des actions effectuables sont faites, direction nord, au château d'Hyrule. Entrez dedans.

Le château d'Hyrule

Avancez sur la place du marché, et tournez à droite. Avancez en direction du temple du temps, entrez à l'intérieur. Avancez encore, placez-vous sur le symbole et jouez le chant du Temps. Vos trois émraudes s'activent alors, et la porte de la salle du Temps s'ouvre. Entrez dans la nouvelle salle, et prenez l'épée posée. Une vidéo se déclenche, vous avez terminé la première partie de la quête. Vous rencontrez durant cette séquence un sage nommé Rauru, le gardien du temps de la lumière. Vous apprenez entre autre que vous allez devoir trouver 6 médaillons pour pouvoir accéder au château de Ganondorf (ce monstre contrôle Hyrule désormais et le monde court un grave danger). Rauru vous remet sans hésiter son médaillon. Les 5 autres se trouvent dans 5 temples différents : forêt, feu, eau, ombre et esprit. Une fois que vous reprenez le contrôle de votre personnage, regardez dans votre inventaire : de nombreux objets ne sont plus utilisables, mais ne les jetez pas car vous pourrez bientôt aisément voyager dans le temps et donc redevenir de nouveau enfant. Sortez donc du temple du temps, une nouvelle surprise vous attend : la ville est entièrement dévastée. Quittez rapidement la ville, puis au niveau du pont-levis rentrez dans la pièce à votre gauche avant de sortir du château. Traversez la pièce avec la jarre et parlez à la personne présente. Il s'agit d'un collectionneur et il achète des esprits de fantômes. Ces fantômes sont au nombre de 10 et ils hantent la plaine d'Hyrule. Malheureusement vous aurez besoin d'un arc pour accomplir cette quête, nous y reviendrons donc plus tard. Ressortez de la pièce, direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez directement au centre de la plaine et entrez dans le
Ranch Lon Lon.

Le Ranch Lon Lon

Avancez, parlez à Ingo et demandez à vous entraîner sur un cheval, cela vous coûtera 50 rubis. Payez puis, une fois au milieu des chevaux sortez votre ocarina et jouez le chant d'Epona. Le cheval nommé Epona se rapproche alors de vous, montez-le et prenez le temps de vous familiariser avec les commandes avant que le temps ne soit écoulé. Restez sur Epona et retournez parler à Ingo (bouton Z pour le cibler avant de lui parler). Ce dernier vous propose alors de participer à une course contre lui. Si vous le battez Epona deviendra votre cheval. Il n'y a pas de méthode particulière pour le battre, restez le plus près possible de l'enclos pour que la distance à parcourir soit la plus faible et utilisez les carottes à intervalle régulier pour donner à Epona de l'élan (attention toutefois à ne pas toutes les utiliser sinon Epona sera trop fatiguée et perdra de la vitesse, la défaite sera alors inévitable). Réessayez jusqu'à ce que la victoire soit vôtre. Une fois la course gagnée, mauvaise surprise, Ingo refuse de vous laisser partir et vous enferme dans la zone de course. Restez sur Epona, prenez de l'élan et foncez en direction du portail bloquant la sortie du ranch. Une scène se déclenche et Epona saute aisément par-dessus ce portail. Vous voici libre, et en compagnie d'Epona. Vous vous retrouvez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous l'avez compris Epona va vous être d'une aide précieuse. Grâce à elle vous allez pouvoir traverser le monde

d'Hyrule beaucoup plus vite qu'avant. De plus si jamais vous vous éloignez trop d'elle jouez simplement le chant d'Epona et elle viendra rapidement vous rejoindre. Allez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez au fond à droite du village et parlez à la dame près des poules. Elle vous remet alors un oeuf. Attendez un jour pour le voir éclore puis rentrez dans la maison au centre du village. Vous apercevez Talon en train de dormir. Réveillez-le grâce au chant du coq, il retourne alors au Ranch Lon Lon. Faites de même, quittez le village.

La plaine d'Hyrule

Direction donc le ranch Lon Lon, Malon est rentré et tout a été remis dans l'ordre. Rentrez dans le ranch avec Epona.

Le Ranch Lon Lon

Tout va pour le mieux au ranch, vous pouvez désormais participer à un nouveau jeu. Il s'agit d'une course d'obstacles à faire avec Epona. Vous devez réaliser le parcours en moins de 50 secondes et Malon vous offrira un cadeau : une vache, elle vous attend dans votre maison dans la forêt Kokiri. Attention toutefois, pour gagner la course il va falloir faire preuve d'une grande dextérité. Utilisez les carottes aux moments propices, c'est à dire devant les grands obstacles pour donner à Epona l'élan nécessaire pour les franchir. De plus n'essayez pas de tricher en évitant certains obtacles, la course serait immédiatement perdue. Quittez ensuite ce ranch pour un certain temps.

La plaine d'Hyrule

Avant de poursuivre l'aventure nous allons faire une quête pour récupérer la troisième épée du jeu (la seconde étant celle récupérée dans le temple du temps). Epona vous sera d'une grande aide dans cette quête, gardez-la toujours à proximité des lieux dans lesquels vous vous rendez. Rendez-vous tout d'abord au village Cocorico.

Le village Cocorico

Retournez au fond à droite du village, voir la dame qui vous a donné l'oeuf. Parlez-lui, vous lui montrez la cocotte et elle vous en remet une autre spéciale, de couleur bleue. Quittez le village ensuite.

La plaine Hyrule

Prenez la direction ouest avec Epona et retournez dans la forêt Kokiri.

La forêt Kokiri

Traversez la forêt, et grimpez vers le bois perdu. Rentrez dedans.

Les bois perdus

Allez de suite sur la gauche et montrez la cocotte bleue aux personnes. Ils vous l'échangent contre des champignons. Attention maintenant, le temps vous est compté pour ramener les champignons. Sortez des bois perdus.

La forêt Kokori

Redescendez vite dans le village et prenez la direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, direction le village Cocorico à toute vitesse.

Le village Cocorico

Allez rapidement au fond du village, sur la gauche et rentrez dans le magasin où sont vendues les potions (en haut des premiers escaliers) en passant par la porte de derrière. Vous parvenez ainsi à obtenir une mixture. Ressortez de la boutique puis du village Cocorico.

La plaine d'Hyrule

Retournez donc à la forêt Kokori pour ramener la mixture.

La forêt Kokori

Traversez le village et gagnez les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez et tournez tout de suite à gauche. Apportez la mixture à la nouvelle personne présente près de la souche, vous obtenez en échange une scie. Vous pouvez maintenant quitter les bois perdus.

La forêt Kokori

Empruntez encore le chemin classique pour retourner sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction ouest pour atteindre la vallée Gérudo. Infiltrez-vous dedans en restant sur Epona.

La vallée Gérudo

Avancez un peu en chevauchant Epona, prenez de l'élan et sautez par-dessus le pont cassé. Descendez ensuite de votre cheval et approchez-vous de l'homme sur la droite, près de la tente. Remettez-lui la scie et vous obtenez l'épée Biggoron. Malheureusement la quête n'est pas encore finie, l'épée est cassée, il va falloir la faire réparer. Grimpez de nouveau sur Epona et quittez la vallée Gérudo en faisant demi-tour.

La plaine d'Hyrule

De retour sur la grande plaine il est temps de vous diriger au mont du péril. Passage obligatoire par le village Cocorico donc.

Le village Cocorico

Allez au fond à gauche du village, gravissez les deux escaliers et empruntez le sentier conduisant au mont du péril.

Le mont du péril

Grimpez le long de la montagne en suivant le sentier (arrêtez-vous au passage devant la caverne Dodongo et utilisez le haricot magique qui a poussé pour atteindre le quart de coeur en hauteur) jusqu'à atteindre le sommet. Vous rencontrez un Goron, hélas blessé aux yeux par la dernière éruption volcanique. Toutefois, si vous parvenez à le soigner, il réparera votre épée, bonne nouvelle en perspective donc. Faites maintenant demi-tour au village Cocorico.

Le village Cocorico

De retour dans le village arrêtez-vous à la boutique d'objets pour acheter une flamme bleue (300 rubis tout de même !). Puis quittez le village en direction de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez tout de suite à l'ouest pour suivre la rivière Zora.

La rivière Zora

Remontez le long de la rivière en utilisant le haricot magique qui a poussé et pénétrez dans le domaine Zora.

Le domaine Zora

Pas de temps à perdre, montez en haut du domaine et utilisez la flamme bleue achetée précédemment pour déglacer le roi Zora. Il vous remet alors une tunique bleue, elle va vous permettre de rester sous l'eau.
Montrez-lui ensuite l'ordonnance que vous a donné le Goron et le roi vous remet des yeux de crapauds. Attention le temps est désormais compté, vous avez 3 minutes pour effectuer l'étape suivante. Redescendez vite en bas et sortez du domaine.

La rivière Zora.

Sautez dans la rivière et laissez le courant vous emporter pour atteindre la plaine d'Hyrule en un temps record.

La plaine d'Hyrule

Sortez vite de l'eau, montez sur Epona, direction le lac Hylia, au sud-ouest du monde d'Hyrule. Arrivé vers le lac sautez par-dessus les barrières avec Epona (accélérez avant le premier et entre les deux sauts).

Le lac Hylia

Une fois devant le lac tournez sur la droite, descendez sur la terre ferme et rentrez dans la petite maison. Donnez les yeux au savant et il créé le remède que vous convoitez. Seulement tout se complique, vous n'avez que 4 minutes pour rapporter le remède au Goron. Sortez du laboratoire, grimpez sur Epona et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Allez le plus rapidement possible en direction du village Cocorico. Utilisez pour cela les carottes afin de faire accélérer Epona. Attention toutefois à garder une carotte en réserve pour ne pas essoufler Epona.

Le village Cocorico

Ne perdez pas une seconde, gravissez les escaliers au fond à gauche et engagez-vous dans le sentier.

Le mont du péril

Grimpez le long du sentier sans perdre une seconde puis en haut donnez les gouttes au Goron (ciblez-le avant). Le Goron vous remercie chaleureusement et vous demande d'attendre 3 jours pour que vous ayez l'épée. Jouez donc le chant du soleil 6 fois pour que le temps passe plus vite, parlez de nouveau au Goron et montrez-lui le certificat. Il vous remet votre épée. Vous possèdez maintenant l'épée la plus puissante du jeu, elle vous facilitera grandement la tâche. Un petit défaut toutefois, vous devez utiliser vos deux mains pour la contrôler ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser de bouclier en même temps. Redescendez donc au village Cocorico.

Le village Cocorico

Reprenez un peu vos esprits et gagnez la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Montez Epona et prenez la direction du lac Hylia. Il reste 3 petites choses à effectuer avec de continuer la quête.

Le lac Hylia

Allez tout d'abord sur la gauche et retournez dans le stand de pêche. Demandez de pêcher à nouveau et vous constatez que les poissons eux-aussi ont grossi. Utilisez la même technique que celle employée étant jeune pour pêcher un gros poisson. Persévérez jusqu'à attraper un poisson d'au moins 20 livres, apportez-le au tenancier et vous obtenez le premier prix : l'écaille d'or. Cette écaille vous permet de plonger encore plus profondément que précédemment. Vous pouvez désormais quittez ce stand. Allez maintenant sur la droite du lac, près du laboratoire. Montez sur le haricot magique pour atteindre le toit de cette bâtisse, prenez le quart de coeur, redescendez puis entrez dedans. Avancez un peu et sautez dans l'eau. Plongez, touchez le fond du bassin (une musique retentit) puis remontez à la surface. Parlez au savant et il vous remet un quart de coeur pour vous féliciter de cet exploit. Sortez maintenant du laboratoire, remontez sur Epona et éloignez-vous du lac.

La quête du Temple de la Forêt

La plaine d'Hyrule

Il est maintenant temps de continuer votre aventure et d'aller dans le premier temple : le temple de la forêt. Malheureusement son accès vous est impossible sans un objet particulier : le grapin. Il vous faut donc le récupérer. Pour cela direction le village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez directement au fond à droite du village et rentrez dans le cimetière. Allez sur la gauche du cimetière et utilisez le haricot pour grimper sur la plate-forme en hauteur. Prenez le quart de coeur et redescendez. Puis approchez-vous de la seule tombe entourée de fleurs, poussez-la et une ouverture se dégage, sautez dans le passage. Vous rencontrez alors le fantôme d'Igor et êtes invités à faire un petit jeu : le but est de suivre le fantôme, de vous laisser distancer et sans vous perdre dans le labyrinthe. Si vous parvenez à la suivre jusqu'au bout du labyrinthe il vous remettra un prix : le grappin. Cette arme va vous permettre d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Il s'agit aussi d'une arme de combat, elle vous servira parfois sous l'eau. Avancez ensuite pour sortir de cet endroit mais vous vous retrouvez bloqués par un énorme bloc de couleur bleue. Sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour faire disparaitre ce bloc. Vous pouvez maintenant quitter cet endroit, la sortie vous conduit dans le moulin. Descendez en bas du moulin et parlez à l'homme qui joue de la musique. Puis sortez votre ocarina et il va vous apprendre un nouveau chant : le chant de la Tempête. Sortez du moulin et quittez le village Cocorico, vous êtes prêts pour vous rendre dans le temple de la forêt.

La plaine d'Hyrule

Le temple de la forêt se trouve au niveau du bosquet sacré, direction donc tout d'abord la forêt Kokori.

La forêt Kokori

Une mauvaise surprise vous attend, votre village natal est rempli de monstres. Tuez-les au passage et pensez à acheter quelques potions et à récupérer vos points de vie puis grimpez en haut du village et entrez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Empruntez le même chemin que celui parcouru étant jeune pour vous rendre au bosquet sacré. Près de l'entrée du bosquet vous attend Mido, il refuse de vous laisser passer. Sortez alors votre ocarina et jouez le chant de Saria; vous pouvez alors passer, avancez un peu pour atteindre le bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Avancez à travers le bosquet tout en détruisant les ennemis bloquant votre route puis, arrivé au fond du bosquet, un ennemi plus coriace vous attend. N'essayez pas encore de le tuer, avancez un peu en sa direction en évitant ses vagues d'énergie puis utilisez votre grappin pour l'immobiliser. Passez alors derrière lui le plus vite possible et continuez votre route. Vous atteignez ainsi le fond du bosquet sacré. Gravissez alors les quelques marches, une vidéo se déclenche, vidéo au cours de laquelle vous apprenez le chant de la Forêt. Ce chant sera très utile car il vous permettra par la suite de vous téléporter devant l'entrée du temple de la forêt (c'est à dire là où vous vous trouvez). Après la petite vidéo sortez votre grappin et visez la branche en hauteur.

Le temple de la forêt

Grimpez le long des vignes sur la gauche puis avancez le long des branches. Ouvrez le coffre au bout et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour en bas des vignes et ouvrez la porte pour rentrer dans le temple proprement dit. Avancez un peu ,tuez la skulltula et franchissez la nouvelle porte. Vous arrivez dans la pièce centrale du temple. Après la petite séquence vidéo traversez la salle et ouvrez la porte en face de vous. Avancez dans le petit couloir, tuez la Skulltula et passez dans la pièce suivante. Eliminez les adversaires, prenez la petite clé et faites demi-tour dans la salle principale de ce temple. Approchez-vous maintenant du gros bloc bleu, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps pour le faire disparaître. Franchissez la porte ainsi accessible. Avancez un peu dans la zone suivante, approchez-vous du mur couvert de vignes sur la droite et tuez les Skulltulas à l'aide de votre grappin. Puis grimpez le long de ces vignes pour atteindre la porte située tout en haut. Continuez votre progression, éliminez la Skulltula et récupérez la carte du donjon dans le coffre. Passez dans la salle suivante, localisez l'objet blanc sur la droite, visez-le avec votre grappin et tirez. Votre grappin s'accroche ainsi à l'objet et vous êtes tirés près de ce dernier. Actionnez ainsi l'interrupteur pour vider l'eau de la pièce. Puis descendez dans la zone auparavant remplie d'eau, avancez un peu et récupérez la nouvelle petite clé. Faites maintenant demi-tour dehors, redescendez en bas de la vigne et retournez dans la pièce centrale du donjon.
Avancez vers la porte sur le côté gauche de la salle et utilisez une de vos petites clés pour l'ouvrir (il vous reste normalement 2 petites clés encore, si ce chiffre est supérieur à celui du nombre de clés que vous possédez dans le jeu alors n'allez pas plus loin et relisez le début du guide de ce temple). Poussez ensuite le bloc bleu au niveau inférieur et poussez-le encore en suivant les flèches marquées sur le sol. Arrivé à un certain niveau, vous ne pourrez plus pousser ce bloc, contournez-le donc pour aller sur sa gauche et poussez-le de nouveau. Grimpez ensuite dessus pour atteindre le niveau supérieur et poussez le bloc rouge de façon à vous trouver entre lui et le mur. Redescendez ensuite au niveau en dessous, une échelle est dégagée, gravissez-la. Poussez ensuite le bloc rouge contre le mur, redescendez, puis remontez sur le bloc bleu. Avancez ensuite en direction du bloc rouge, poussez-le jusqu'à ce qu'il soit bloqué puis grimpez dessus. Déverrouillez la porte avec une nouvelle petite clé et franchissez-la. Vous voici dans un couloir quelque peu tortueux, traversez-le et ouvrez la nouvelle porte grâce à une petite clé. Eliminez les deux ennemis dans la salle suivante, une plate-forme descend alors et deux autres monstres similaires au premier vous attaquent, envoyez-les dans l'autre monde en les tuant tous les deux en même temps sinon vous ne parviendrez jamais à vous en débarrasser. Ouvrez ensuite le coffre apparu : vous obtenez l'arc, une arme très utile étant donné sa puissance, sa précision, et le peu de risques que vous prenez en tirant sur un adversaire au loin. Un petit inconvénient toutefois, il vous faut des munitions, à savoir les flèches et elles ne sont pas gratuites. Franchissez donc la nouvelle porte et vous arrivez dans un couloir avec un escalier. Avancez un peu et vous voyez un fantôme apparaître sur un tableau accroché au mur, malheureusement il disparaît très vite. Voici quelques explications : ce couloir est formé de trois niveaux avec à chaque niveau un tableau. Et la forme du fantôme apparaît dans ces tableaux à tour de rôle (vous devez toutefois vous approcher du tableau où se situe le fantôme pour qu'il disparaisse et réapparaisse quelques secondes plus tard dans un autre tableau), l'objectif est donc d'être assez rapide pour avoir le temps de décocher une flèche sur le fantôme avant qu'il ne disparaisse. Dès que vous avez réussi trois fois l'opération (une pour chaque tableau) le fantôme apparaît, exterminez-le puis prenez le compas dans le coffre qui apparaît. Faites ensuite demi-tour dans la zone précédente et combattez le fantôme comme précédemment (tableaux puis corps à corps). Vous récupérez alors une petite clé. Puis traversez dans l'autre sens le couloir tortueux et arrêtez-vous dans la salle après le couloir. Sortez votre arc et tirez sur l'oeil gris en hauteur contre le mur, un mécanisme se déclenche et le couloir devient droit. Traversez-le encore puis continuez votre progression, sautez sur la plate-forme voisine et ouvrez le gros coffre. Vous obtenez la clé du boss. Il existe ce type de clé dans chaque temple, elle permet d'ouvrir la porte de la salle du boss, il est donc indispensable de la posséder. Laissez-vous tomber au niveau inférieur, éliminez les ennemis et franchissez la porte. Avancez un peu, tuez la plante et ouvrez la première porte à droite. Avancez dans la nouvelle salle et attaquez-vous au monstre : frappez-le quand il n'est pas vert, puis à sa mort il se décompose en trois monstres identiques si ce n'est qu'ils sont plus petits. Tuez-les rapidement (si vous attendez trop longtemps ils fusionneront et reconstitueront le monstre d'origine).

Prenez ensuite la petite clé et sortez de la salle. Franchissez maintenant la porte juste à droite, avancez jusqu'à vous retrouver dans la salle devant le couloir tortueux (actuellement droit). Sortez votre arc et tirez de nouveau sur l'oeil, le couloir se retord, traversez-le. Retournez ensuite là où vous avez éliminé le second fantôme et débloquez la porte. Avancez un peu, approchez-vous de l'interrupteur glacé et utilisez le feu de Din. Puis actionnez-le et ressortez de cet endroit. Retournez au niveau du couloir tortueux, et laissez-vous tomber dans le passage ouvert. Vous arrivez dans une grande salle assez dangeureuse. Traversez-la en vous plaçant dans les différents petits trous au moment où le plafond descend. Puis actionnez l'interrupteur, continuez votre chemin et vous arrivez devant un nouveau tableau avec un fantôme, éliminez-le. Des blocs tombent alors du plafond et vous avez une minute pour reconstituer une image en les arrangant, cette épreuve n'a rien de difficile car le puzzle ne comporte que quatre pièces. Ceci étant fait, débloquez la nouvelle porte, franchissez-la et laissez-vous tomber dans le trou.
Vous arrivez au centre de la salle principale du temple et vous allez devoir combattre un quatrième et dernier fantôme. Ce dernier est particulier puisqu'il se dédouble deux fois et les quatre fantômes donc tournent autour de vous et passent à l'attaque au bout de quelques secondes. Le but est donc de trouver le bon fantôme, et de lui décocher une flèche pour le tirer avant qu'il ne vous touche. Répétez cela cinq fois poour l'éliminer, et l'ascenseur au centre de la pièce remonte. Empruntez-le pour gagner le niveau inférieur. Vous arrivez ainsi dans une pièce circulaire, utilisez le mécanisme au centre pour faire tourner la salle et entendre différents endroits. Vous pourrez ainsi récupérer différents bonus et l'un de ces endroits révèle l'accès à la salle du boss. Utilisez la grande clé pour débloquer la porte, franchissez-le puis gravissez les escaliers. Avancez un peu dans la pièce circulaire, l'issue se ferme, il va vous falloir affronter le boss de ce temple : le spectre de Ganondorf. Le combat va se dérouler en deux parties : regardez autour de vous, différents tableaux identiques ornent la salle. Le spectre de Ganondorf va créer une illusion et va apparaître dans deux de ces tableaux. Vous le verrez se déplaçant dans le paysage et vous fonçant dessus. A vous de trouver dans quel tableau se situe le vrai spectre (une chance sur deux) et tirez-lui desus avec l'arc pour le toucher. Si vous vous trompez de tableau il sera alors très difficile d'éviter son attaque. Répétez cela pour le toucher plusieurs fois jusqu'à ce qu'il sorte des tableaux. Il est en hauteur et vous envoie une boule de lumière. Utilisez votre épée pour lui renvoyer la boule de lumière, puis il la contre et vous la renvoie, etc... faites cela jusqu'à ce qu'il loupe la boule de lumière. Elle le touche alors, il tombe sur le sol, courez alors vers lui et donnez-lui le plus de coups d'épée possible. Répétez cette opération pour anéantir le spectre. Prenez ensuite la réserve de vie supplémentaire et quittez le temple via le téléporteur. Petite vidéo (vous obtenez le médaillon de la forêt) et vous voici de retour au bosquet sacré.

Le bosquet sacré

Traversez le bosquet en utilisant votre arc pour faire mordre la poussière à tous vos ennemis, vous arrivez dans les bois perdus.

Les bois perdus

Avancez un peu et tournez à gauche pour vous perdre. Vous reprendrez ainsi le contrôle de votre personnage à l'entrée des bois perdus et éviterez ainsi de les traverser. Sortez des bois perdus.

Le village Kokiri

Prenez un peu de temps dans le village pour reprendre des forces, utilisez le haricot magique pour atteindre une Skulltula d'or, tuez-la et prenez son emblème. Direction la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Vous êtes désormais en possession de l'arc et allez pouvoir chasser les 10 fantômes présents dans cette plaine. Malheureusement vous ne possèdez que 3 bouteilles et chaque bouteille ne peut contenir qu'un esprit, il faudra donc retourner voir le marchand de temps en temps et vendrez les esprits. Utilisez bien entendu votre arc en restant sur Epona afin de chasser les fantômes, voici les emplacements des 10 fantômes, persévérez pour les faire apparaitre (si vous manquez de flèches allez au village Cocorico pour en acheter) : près de l'arbre devant l'entrée du ranch Lon Lon - au niveau de la vallée Gérudo, là où la route se sépare en de multiples chemins - au sud-ouest du ranch Lon Lon, près d'un gros rocher en forme de boule - à droite du pont menant au village Cocorico - au nord-ouest de la plaine, sur le petit morceau de terre isolé par la rivière - au nord du château d'Hyrule, près des arbres - à l'ouest du château d'Hyrule, au niveau de la pancarte indiquant la direction du ranch Lon Lon - à l'est du ranch Lon Lon, à côté du long mur en

pierres - à l'est de la vallé Gérudo, à côté de l'arbre isolé. Une fois les derniers fantômes tués allez vendre leurs esprits chez le marchand habituel.

Le château d'Hyrule

Les derniers esprits de ces fantômes vendus, vous récupérez une quatrième et dernière bouteille, sortez de la boutique du marchand, allez sur la place du marché, puis dans le temple du temps. Allez au fond du temple et Sheik vous attend. Il vous apprend alors le Prélude de la Lumière. Ce chant va vous permettre de vous téléporter dans le temple du Temps quand vous le souhaitez afin de gagner un maximum de temps. Vous pouvez ensuite quitter le temple, retournez sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple du Feu

La plaine d'Hyrule

La quête peut se poursuivre, en route pour le village Cocorico. Allez directement au fond du village, à gauche et engagez-vous sur le passage menant au mont du péril.

Le mont du péril

Gravissez le mont tout en prenant garde aux nombreuses araignées, puis entrez dans le village Goron.

Le village Goron

A votre arrivée le village est vide, il n'y a plus aucun habitant, enfin presque. Descendez d'un niveau dans le village et vous retrouvez un Goron déjà rencontré étant jeune : il s'agit du Goron qui s'amuse à se mettre en boule et à faire le tour de l'étage en continu. Utilisez des bombes comme la première fois pour le stopper, parlez-lui et répétez cela jusqu'à ce qu'il se rappelle de vous. Il vous remettra alors la tunique rouge, cette tunique va vous immuniser contre les chaleurs extrêmes (comme dans le volcan). Descendez ensuite en bas du village et entrez dans la pièce au fond (là où se trouvait Darunia auparavant). Poussez alors la statue près du mur pour dégager un passage, enfilez la tunique rouge puis empruntez ce chemin. Vous arrivez ainsi directement dans le cratère du volcan.

Le cratère du volcan

Avancez un peu et utilisez votre grappin sur le pont détruit pour franchir le gouffre. Une vidéo se déclenche ensuite, Sheik apparaît et vous enseigne le Boléro du Feu. Ce chant va vous permettre comme vous vous en doutez de vous téléporter à l'entrée du temple du feu. Continuez ensuite votre progression puis arrivé au niveau du puits, descendez le long de l'échelle. Avancez dans le tunnel, vous entrez dans le temple du feu.

Le temple du feu

Avancez dans la première salle de ce temple, tuez les chauves-souris en hauteur grâce à votre arc puis gravissez le court escalier. Tournez ensuite sur la gauche, et ouvrez la porte. Petit dialogue avec Darunia, chef Goron qui vous explique que les Gorons sont enfermés dans ce temple, il va vous falloir les libérer. Avancez sur la gauche de la salle, et gagnez l'interrupteur. Actionnez-le pour libérer un premier Goron prisonnier, parlez-lui puis vous obtenez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la première salle du donjon, avancez et déverrouillez la porte (à droite des escaliers donc) avec la clé récupérée précédemment. Franchissez la porte, avancez le long de la salle puis au bout, tournez à droite. Posez une bombe contre le mur là où il est de forme différente, l'explosion dégage une porte. Ouvrez-la, avancez un peu et libérez le Goron, puis prenez la clé dans le coffre après avoir dialogué avec ce Goron. Faites demi-tour dans la grande salle avec le pont et allez sur la gauche. Franchissez l'autre porte, libérez le Goron et prenez la petite clé. Retour dans la grande salle, ouvrez la porte au bout du pont à l'aide d'une clé, puis franchissez le puits de lave dans la pièce suivante, et grimpez le long du grillage. Faites ensuite tomber le bloc sur le puits de lave, attendez que le bloc soit propulsé pour sauter dessus et l'utiliser pour atteindre l'étage supérieur. Déverrouillez la porte, avancez puis grimpez le long des plates-formes sur le côté, sautez du côté de l'interrupteur gris en forme de diamant.

Poussez ensuite le bloc pour le faire tomber, descendez le rejoindre et poussez-le aussi loin que vous le pouvez. Grimpez alors dessus. Une fois en hauteur sortez une bombe et jetez-la sur l'interrupteur gris en dessous de vous. Les gerbes de feu vous empêchant de gravir le grillage disparaissent un court instant, profitez-en pour grimper très rapidement le long de ce grillage. Puis ouvrez la porte en hauteur, allez sur la gauche et avancez jusqu'à la prison du Goron. Libérez-le, puis prenez la petite clé après avoir discuté avec lui. Allez ensuite du côté oppposé de la salle tout en évitant les obstacles et délivrez un nouveau Goron (pensez à prendre la clé au passage). Allez ensuite sur la droite pour atteindre une porte fermée, utilisez une clé pour l'ouvrir et franchissez-la. Traversez la pièce suivante en prenant garde à ne pas tomber (si vous tombez vous devrez tout refaire depuis le début) et à ne pas vous faire rattraper par le mur de feu, puis prenez la carte dans le coffre. Franchissez la porte et vous revoila dans une salle bien connue, traversez-la en hauteur et ouvrez la porte de l'autre côté. Avancez encore un peu, et Navi se dirige vers une plate-forme en hauteur pourtant inaccessible. Sortez votre ocarina et jouez le chant de l'épouvantail apprenti étant petit au lac Hylia. Un épouvantail apparaît alors sur la plate-forme en question, utilisez votre grappin dessus pour le rejoindre. Dirigez-vous ensuite sur la plate-forme présentant une faille, et posez une bombe à cet endroit. Sautez dans l'ouverture dégagée, délivrez le Goron et prenez la clé, puis grimpez le long du grillage.
En hauteur sautez sur la plate-forme présentant un interrupteur et actionnez-le. Une grille s'ouvre, dirigez-vous vers cette dernière et libérez encore un Goron (puis prenez la clé comme d'habitude). Laissez-vous tomber par la suite pour rejoindre la pièce dans laquelle vous avez récupéré la carte du donjon. Empruntez la porte sur le côté, avancez sur la droite le long du mur, ouvrez la porte suivante et prenez le compas. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle, allez sur la gauche et franchissez la porte fermée après l'avoir déverrouillée. Traversez le couloir sans vous soucier du Goron, actionnez l'interrupteur et courez en direction de la porte. Utilisez une bombe devant la porte pour la détruire (il s'agit en fait d'une fausse porte, c'est un ennemi "déguisé" en porte) puis ouvrez la porte suivante. Eliminez le gros monstre en utilisant des bombes pour le stopper puis votre épée, et passez dans la nouvelle pièce. Grimpez le long de la grille, placez-vous face à l'interrupteur, jetez une bombe dessus pour l'actionner et, ceci étant fait, grimpez rapidement le long de la grille suivante avant que les gerbes de feu ne soient réactivées. Arrivé dans la salle suivante actionnez l'interrupteur et courez très vite le long du petit chemin circulaire pour atteindre le coffre. Ouvrez-le, vous récupérez une nouvelle arme : le marteau. Cette arme a de nombreuses utilisations possibles : vous pouvez attaquer des ennemis, casser des rochers ainsi que le sol à certains endroits. Retournez au niveau de l'interrupteur et utilisez votre marteau sur le petit bloc; passez par l'ouverture. Utilisez de nouveau votre marteau pour casser la statue dans la zone suivante et franchissez la porte qui était camouflée derrière. Avancez tout en détruisant les blocs et en tuant les chauves-souris (avec l'arc et non pas le marteau), un escalier se forme. Placez ensuite une caisse sur l'interrupteur en bas, puis franchissez la porte. Utilisez encore votre marteau sur un bloc pour révéler un passage, puis encore un et passez dans la salle suivante. Jouez le chant du Temps à l'ocarina pour faire apparaitre un bloc bleu, montez dessus et gagnez l'interrupteur. Donnez un coup de marteau pour l'actionner et le Goron dans la salle est libéré. Descendez le rejoindre, prenez la clé. Faites maintenant demi-tour pour retourner à l'entrée du temple. Détruisez la statue à droite des escaliers avec votre marteau, avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les ennemis et continuez votre progression. Eliminez le nouveau monstre comme précédemment puis actionnez l'interrupteur dans la salle suviante grâce à votre marteau, le dernier Goron est libéré. Allez ensuite ouvrir le coffre accessible, prenez la clé du boss et ouvrez la porte en question de l'autre côté de la salle. Vous arrivez ainsi face au boss de ce temple, un terrible dragon par sa taille mais très facile à anéantir. Restez sur la plate-forme en prenant garde à ne pas marcher sur la lave, attendez que le dragon se prépare à surgir de la lave (l'endroit où il va sortir est facilement repérable : fumée...) et courez l'attendre là où il va apparaître. Sortez votre marteau et frappez-le dès qu'il sort. Donnez-lui ensuite le plus de coups d'épée possible et répétez cela jusqu'à ce que le dragon change de stratégie. Le dragon s'envole alors et fait ébouler une partie du toit, évitez donc les blocs (fiez-vous à leurs ombres pour les éviter), attendez qu'il redescende et répétez la stratégie précédente jusqu'à sa mort. Prenez la nouvelle réserve de vie et quittez ce temple. Petite vidéo, vous obtenez le médaillon du temple. Sortez ensuite du temple du feu.

Le cratère du volcan

De retour dans le cratère du volcan, allez dans la partie en face de l'entrée du temple du feu, utilisez le haricot pour atteindre un quart de coeur, puis localisez la grotte dont l'entrée est bouchée par de gros rochers (incassables en utilisant des bombes). Utilisez alors votre marteau pour détruire ces rochers et rentrez dans la grotte. Sortez votre ocarina et jouez le chant de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît alors, elle vous double vos points de magie et restaure vos points de vie si nécessaire. Ressortez de cette grotte, puis du cratère du volcan par le même chemin que celui emprunté pour y entrer. Vous revoici au village Goron.

Le village Goron

Il n'y a plus rien à faire dans ce village, remontez en haut (arrêtez-vous dans la boutique pour faire quelques emplettes si besoin est) et sortez-en.

Le mont du péril

Redescendez simplement le long du sentier pour arriver au village Cocorico.

Le village Cocorico

Traversez le village sans vous arrêter, direction la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Eau

La plaine d'Hyrule

Inutile de remonter sur Epona, allez à l'ouest et rentrez en suivant le cours de la rivière.

La rivière Zora

Avancez un peu, grimpez sur le haricot et laissez-vous porter jusqu'à l'entrée du domaine. Une fois arrivé devant, rentrez-y.

Le domaine Zora

Montez simplement en haut du domaine, enfilez la tunique bleue et rendez-vous dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Avancez au fond de la fontaine, et grimpez sur le premier iceberg que vous croisez. Continuez ensuite votre progression en sautant d'iceberg en iceberg, et prenez le quart de coeur au milieu du parcours. Arrivé au niveau du dernier iceberg rentrez dans la caverne de glace.

La caverne de glace

Vous voici dans un petit donjon, avancez dans le couloir, exterminez les trois ennemis et franchissez la porte qui se débloque, vous arrivez dans une grande salle. Localisez les cinq rubis en argent dans la salle et prenez-les (pour attraper celui en hauteur il vous faut sauter du haut de la plate-forme voisine). Une porte s'ouvre alors, passez par l'ouverture. Avancez dans la nouvelle pièce, éliminez les adversaires et grimpez le long de la plate-forme conduisant à la gigantesque flamme bleue puis utilisez cette flamme pour remplir vos bouteilles de mini-flammes bleues. Redescendez en bas de la salle puis retournez dans la zone précédente. Repérez les blocs de glace rouges et faites fondre celui à votre gauche en utilisant une flamme bleue. Avancez ensuite dans le passage, prenez le compas dans le coffre et le quart de coeur (en faisant fondre de nouveaux blocs de glace). Remplissez ensuite vos bouteilles avec la flamme bleue voisine, et faites demi-tour dans la salle où se trouve l'entrée de ce passage. Utilisez alors une nouvelle flamme bleue pour faire fondre l'autre bloc de glace et suivez le chemin accessible. Une fois dans la pièce suivante éliminez les chauves-souris et servez-vous du bloc présent dans la salle pour atteindre les quatre rubis en hauteur (vous pouvez le pousser, mais attention à la pousser contre des obstacles car seul, le bloc ne s'arrête pas sur la glace), le dernier rubis se trouve derrière un mur de glace (utilisez une flamme bleue). Une fois les cinq rubis en poche utilisez encore le bloc pour atteindre le passage sur la gauche de la salle. Utilisez encore quelques flammes bleues pour vous frayer un passage et ouvrez la porte. Vous arrivez déjà au bout de ce petit donjon, un loup vous attaque. Utilisez simplement votre épée pour l'anéantir en très peu de coups (grâce à l'épée Biggoron bien sûr), un coffre apparaît, ouvrez-le et vous trouvez les bottes en fer. Ces bottes vont être nécessaires pour visiter le temple suivant, le temple de

l'eau, car elles vont vous permettre de rester au fond de l'eau (pensez bien évidemment à garder la tunique bleue pour pouvoir respirer sous l'eau). Puis une vidéo se déclenche et Sheik vous enseigne un nouveau chant : la Sérénade de l'eau. Ce chant va vous permettre de vous téléporter quand bon vous semble à l'entrée du temple de l'eau. Passez ensuite par la seule ouverture possible pour quitter cette caverne, vous êtes de retour dans la fontaine Zora.

La fontaine Zora

Prenez vos bottes en fer et sautez dans l'eau. Marchez jusqu'au fond de la fontaine et prenez le quart de coeur. Quittez ensuite vos bottes pour remonter à la surface de l'eau. Grimpez maintenant sur un iceberg, sortez votre ocarina et jouez la Sérénade de l'eau, téléportation au lac Hylia, devant l'entrée du temple de l'eau.

Le lac Hylia

Le lac est asséché et l'accès au temple de l'eau, situé au fond de ce lac est possible. Enfilez les bottes de fer, vérifiez que vous portez bien la tunique blueue et sautez dans le bassin. Avancez au fond de l'eau jusqu'à la porte, sortez votre grappin et tirez sur l'interrupteur pour ouvrir l'entrée du temple. Entrez dedans.

Le temple de l'eau

Une fois dans le temple retirez vos bottes afin de remonter à la surface. Sortez de l'eau et avancez, vous voici en hauteur, dans la salle principale de ce temple. Chaussez de nouveau vos bottes de fer et sautez dans l'eau pour atteindre le fond de la salle. Une fois au fond allez sur la droite et empruntez le petit passage. Vous retrouvez cette chère princesse Ruto qui a encore fait des siennes, et elle ne compte pas une fois de plus vous laisser s'approcher d'elle. Elle fuit à la surface de la salle, enlevez vos bottes de fer et suivez-la. Sortez de l'eau, avancez un peu vers le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Le niveau de l'eau baisse alors. Franchissez la porte en face de vous, exterminez les ennemis dans la nouvelle salle et prenez la carte du donjon dans le coffre. Ressortez de la pièce et sautez dans le trou (là où l'eau a disparu), la chute est longue mais vous ne perdez aucun point de vie. Repérez les torches en bas et allumez-les en faisant le feu de Din. Franchissez la nouvelle porte, éliminez les quelques ennemis, emparez-vous de la clé dans le coffre puis ressortez de cette salle. Retournez dans la pièce principale du temple, avancez vers le pilier, grimpez légèrement en hauteur et poussez le bloc jusqu'à le faire tomber. Sautez ensuite dans l'ouverture ainsi dégagée, enfilez les bottes de fer pour couler. Avancez le long du passage sous-marin puis au bout retirez vos bottes. Une fois à la surface, actionnez l'interrupteur avec votre grappin, pour faire apparaître une petite plate-forme. Utilisez-la pour sortir de l'eau, puis ouvrez la porte. Avancez un peu, reprenez les bottes de fer et sautez dans l'eau. Localisez l'interrupteur en forme de diamant dans la gueule de la sculpture d'un dragon, actionnez-le avec votre grappin et passez rapidement par l'ouverture qui se dégage (attention, il est nécessaire de faire très vite, utilisez donc le grappin très près de l'ouverture qui sera dégagée une fois l'interrupteur actionné). Avancez un peu, prenez la petite clé et faites demi-tour. Utilisez encore le grappin pour réouvrir le passage, retournez dans le bassin et remontez à la surface. Ressortez de la salle, enfilez les bottes et traversez de nouveau le petit passage. Au bout quittez les bottes pour gagner la surface, vous revoilà dans la salle principale du temple. Sortez de l'eau et examinez le pilier au centre pour localiser une porte. Déverrouillez-la puis ouvrez-la. Une fois à l'intérieur du pilier, regardez en hauteur pour apercevoir une cible. Utilisez votre grappin dessus pour grimper à l'étage supérieur. Placez-vous devant le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda à l'ocarina pour faire grimper légérement le niveau de l'eau dans la pièce. Sautez ensuite dans l'eau, chaussez les bottes de fer pour couler et passez par l'ouverture dans le sol (le bloc la bloquait mais la hausse du niveau de l'eau a fait s'élever ce bloc car il flotte). Avancez le long du passage sous-marin et, arrivé dans une petite salle, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour ouvrir une grille en hauteur. Des ennemis tombent alors dans la salle, éliminez-les grâce au grappin. Passez par la suite via l'ouverture dégagée (enlevez les bottes), sortez de l'eau et prenez la petite clé dans le coffre. Faites maintenant demi-tour dans la salle du pilier, sortez de l'eau et passez par la porte. Vous revoilà dans la salle principale, chaussez les bottes de fer, sautez dans l'eau et retournez là où vous avez rencontré la princesse Ruto. Enlevez les bottes pour gagner la surface de l'eau, puis sortez-en. Utilisez une bombe contre le mur fissuré pour le détruire, avancez un peu, prenez la clé et rebroussez chemin dans la salle principale du donjon. Remontez à la surface et faites le tour de la surface pour localiser un passage avec une cible au-dessus. Utilisez votre grappin sur cette cible pour sortir de l'eau et retomber à l'entrée du passage en question. Avancez dans le passage puis continuez votre progression en utilisant le grappin sur les cibles. Au bout du chemin approchez-vous du coffre encerclé par un rideau de l'eau, utilisez le grappin sur l'interrupteur pour désactiver le rideau d'eau, et ouvrez vite le coffre : vous récupérez le compas. Demi-tour de l'autre côté du passage,

dans la salle principale du temple. Retournez dans l'eau et faites le tour de la salle pour localiser une porte fermée à clé. Ouvrez-la et rentrez dans la nouvelle pièce. Faites le ménage en tuant les araignées, placez-vous sur le petit gisement d'eau et utilisez votre grappin pour actionner l'interrupteur. L'intensité du gisement augmente alors et vous vous élevez à l'étage supérieur. Vous revoilà encore au niveau de la salle principale, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce. Le niveau de l'eau augmente, franchissez ensuite la porte, allez sur la droite, et tirez le bloc rouge jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Faites maintenant demi-tour dans la salle principale, traversez-la et franchissez la porte de l'autre côté. Vous voici dans une salle assez étrange, avancez le long des quelques plates-formes pour vous retrouver à l'endroit le plus bas de la salle. Utilisez alors votre grappin en face pour grimper de plate-forme en plate-forme le plus vite possible car ces plates-formes descendent inévitablement. Une fois en haut vous avez franchi la pièce, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une nouvelle salle assez complexe. Eliminez les ennemis et élevez le niveau de l'eau (en tirant sur l'interrupteur avec le grappin) pour atteindre la plate-forme en face.
Baissez ensuite le niveau de l'eau, continuez votre progression et répétez cela jusqu'à arriver à la dernière plate-forme. Placez-vous alors sur la tête du dragon abaissée, et actionnez alors l'interrupteur. La tête du dragon s'éléve alors, et vous aussi par la même occasion. Une fois en haut ouvrez la porte, tuez les monstres et franchissez la nouvelle porte. Vous voici à l'extérieur, dans une salle assez étrange. Avancez pour atteindre l'issue mais cette dernière est bloquée. Faites alors demi-tour sur le petit morceau de terre, et votre ombre vous attend et vous allez devoir la combattre (tiens petit clin d'oeil à Zelda Adventure of link sur Nintendo). Utilisez votre marteau pour la terrasser en quelques coups, le combat est vraiment facile. Cet ennemi vaincu retournez là où la porte était bloquée, vous pouvez désormais l'ouvrir. Ouvrez le coffre dans la salle, et vous obtenez le super-grappin. Ce super-grappin constitue en fait une amélioration du grappin original puisque la chaine en est deux fois plus longue. Avancez ensuite près du bloc bleu et jouez le chant du temps pour le faire disparaître. Sautez dans le trou et vous tombez au bord d'une rivière à fort courant. Suivez son cours tout en évitant les tourbillons et arrivé au niveau d'un grand virage sur la droite, allez sur la gauche là où la rivière est plus calme, positionnez-vous sur le bord de cette dernière et utilisez votre arc pour décocher une flèche sur l'interrupteur en forme d'oeil. Un passage s'ouvre alors, utilisez votre grappin sur le coffre pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez une nouvelle petite clé. Sautez ensuite dans le trou au-delà de ce coffre, vous revoilà en terrain conquis, retournez dans la salle principale de ce donjon. Enfilez les bottes de fer pour retourner au fond de la salle, allez dans le passage à droite et enlevez les bottes pour remonter à la surface. Jouez encore une fois la berceuse de Zelda près du symbole de la Triforce. Sautez ensuite en bas du passage, retournez dans la salle principale, rentrez dans le pilier, grimpez en hauteur en utilisant le super-grappin puis jouez de nouveau la berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce présent. Sortez ensuite du pilier, faites le tour de la salle pour repérer une grille fermée. Visez l'interrupteur au-dessus et décochez une flèche pour l'actionner. La grille s'ouvre, sortez votre super-grappin et tirez sur la cible à l'intérieur du passage ouvert. Vous parvenez ainsi à rentrer dans ce passage avant que la grille ne se referme. Avancez un peu, poussez le bloc le plus loin possible, engouffrez-vous dans le petit chemin dégagé et prenez la clé dans le coffre. Puis faites demi-tour dans la salle principale du temple. Chaussez vos bottes et sautez dans l'eau. Une fois au fond de l'eau allez au nord et passez par l'ouverture. Puis remontez à la surface, utilisez votre super-grappin pour sortir de l'eau et franchissez la porte. Eliminez les ennemis, sautez dans l'eau et prenez les bottes en fer pour atteindre le passage en profondeur. Avancez puis au bout de ce chemin enlevez les bottes de fer. Ouvrez la porte, exterminez les monstres et placez des bombes sur les murs à gauche et à droite pour révéler un passage avec un bloc. Allez sur la gauche du bloc et tirez-le au maximum. Passez ensuite de l'autre côté pour atteindre l'autre côté du bloc et poussez-le. Ce dernier tombe alors dans l'eau et actionne un interrupteur. Le niveau de l'eau augmente alors et vous pouvez accéder à une issue en hauteur. Ouvrez la porte, tuez les araignées au loin et utilisez les jets d'eau pour traverser la salle. Franchissez la porte et vous arrivez dans une pièce dangeureuse. Avancez un peu et approchez-vous de l'endroit d'où viennent les boulets. Arrivé à cet emplacement enfilez les bottes de fer pour aller sous l'eau, avancez le long du tunnel puis remontez à la surface en enlevant les bottes. Débloquez la porte et ouvrez-la. Ouvrez ensuite le gros coffre et vous récupérez la clé de la salle du boss. Demi-tour désormais, retournez dans la salle principale (accessible depuis la salle où se trouvent les boulets). Allez au fond à droite dans le passage, et au bout remontez à la surface. Sortez votre ocarina à côté du symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Retournez dans la salle principale, et grimpez tout en haut via le pilier. Une fois en haut localisez la cible au loin en hauteur et utilisez le super-grappin pour l'atteindre. Grimpez le long du plan incliné tout en évitant les obstacles puis ouvrez la porte finale. Vous entrez dans la salle du boss de ce temple, une terrible pieuvre. Faites votre maximum pour rester quoi qu'il arrive hors de l'eau, l'objectif est de tirer sur la tête de la pieuvre avec le super-grappin pour la rapprocher de vous puis d'utiliser votre épée. Evitez ses attaques avec ses tentacules et attendez qu'elle sorte de l'eau pout qu'elle soit en position de faiblesse et utilisez alors votre grappin (ne vous loupez pas, vous n'aurez que quelques secondes). Le boss vaincu prenez la réserve de vie et utilisez le téléporteur. Petite vidéo, vous récupérez le médaillon de l'eau et vous le lac Hylia se remplit de nouveau d'eau.

Vous reprenez le contrôle de votre personnage sur un petit îlot du lac.

Le lac Hylia

Après la petite vidéo avec Sheik sortez votre ocarina, et jouez le chant du soleil. Le soleil se lève alors et un phénomène étrange se produit : une flèche de feu tombe sur une plate-forme voisine. Nagez vers cette plate-forme et prenez l'objet en question : vous obtenez un nouveau type de flèches, les flèches de feu, très utiles pour allumer les torches à distance. Sortez encore votre ocarina, et jouez le prélude de la lumière, téléportation au temple du temps.

Le temple du temps

Allez dans la salle au fond du temple et posez l'épée magique sur son socle pour redevenir enfant. Sortez ensuite du temple, pensez à rééquiper votre ancienne épée, quittez le château d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Petit détour avant de poursuivre la quête, prenez la direction sud, et dirigez-vous dans la rivière Zora.

La rivière Zora

Avancez le long des berges de la rivière jusqu'au point d'eau où se trouvent les grenouilles, sortez votre ocarina et jouez le chant du Temps puis le chant de la tempête. Vous obtenez alors un quart de coeur. Ressortez votre ocarina et les grenouilles vous proposent un mini-jeu : vous devez répéter une suite de notes, c'est un simple exercice de mémoire, vous obtiendrez ainsi un nouveau quart de coeur une fois cette formalité accomplie. Faites maintenant demi-tour sur la plaine d'Hyrule.

La quête du Temple de l'Ombre

La plaine d'Hyrule

Nous allons pouvoir poursuivre l'aventure, allez à l'est, gravissez les escaliers pour atteindre le village Cocorico.

Le village Cocorico

Avancez dans le village et rentrez dans le moulin. Placez-vous devant le personnage à l'intérieur de cet endroit, sortez votre ocarina et jouez le chant de la Tempête. Une vidéo se déclenche, et le puits devant le moulin se vide de son eau. Ressortez du moulin, vous pouvez descendre dans le puits grâce à l'échelle, rentrez ensuite dans le mini-donjon caché sous le puits.

Le puits

Avancez le long du petit passage et traversez le faux-mur en face de vous. Vous voici dans la grande salle de ce court donjon, suivez le filet d'eau (il fait le tour de la salle) jusqu'à apercevoir le symbole de la Triforce. Placez-vous dessus, et sortez votre ocarina. Jouez la berceuse de Zelda, l'eau se vide. Faites demi-tour à l'entrée de cette grande salle, un passage auparavant englouti est désormais accessible. Sautez dedans, avancez un peu et tuez la Skulltula puis grimpez le long du lierre de l'autre côté du passage. Ouvrez la porte et vous voici (déjà) dans la salle du gardien de cet endroit. Déplacez-vous rapidement dans la salle pour éviter ses attaques (ses mains sortent du sol et tentent de vous attraper) et approchez-vous au maximum de lui. Attendez qu'il baisse la tête pour lui asséner un maximum de coups d'épée. Répétez cela jusqu'à sa mort, un coffre apparaît ensuite, ouvrez-le : vous trouvez le monocle de vérité : en portant ce monocle vous pourrez discerner les faux obstacles mais aussi des obstacles invisibles à l'oeil nu (il vous sera utile dans le temple suivant mais plus beaucoup par la suite). Faites demi-tour et sortez du puits, vous revoilà au village Cocorico. Vous êtes maintenant armé pour visiter le temple de l'ombre.

Le village Cocorico

Une fois à l'air libre sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous téléporter au temple du temps.

Le temple du temps

Allez directement dans la salle du fond et tirez l'épée de son socle pour quitter ce monde et redevenir un adulte. Sortez ensuite du temple, et retournez sur la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Pas de temps à perdre, retournez rapidement au village Cocorico.

Le village Cocorico

A votre arrivée dans le village ce dernier est en feu. Une vidéo se déclenche et un démon est libéré. Après une discussion avec Sheik vous apprenez un autre chant : la Nocturne de l'ombre, ce chant va vous permettre de vous téléporter au temple de l'ombre. Toutefois, n'y allez pas tout de suite, repérez le toit (sur la gauche) sur lequel est assis un homme : utilisez votre super-grappin pour grimper dessus, parlez au monsieur et il vous remet un quart de coeur. Sortez ensuite votre ocarina, jouez la Nocturne de l'ombre et vous êtes téléportés à l'entrée du temple de l'ombre, entrée se situant en hauteur, au fond du cimetière de ce village. Avancez le long passage, placez-vous au milieu des torches et faites le feu de Din pour allumer toutes ces torches : la porte du temple s'ouvre, rentrez dedans.

Le temple de l'ombre

Avancez le long du couloir puis arrivé au niveau d'un gouffre utilisez votre super-grappin pour le franchir. Puis enfilez votre monocle de vérité et un passage dans le mur apparaît, passez par-là. Vous arrivez dans une nouvelle pièce avec un système rotatif au centre de la salle. Regardez le tour de la salle avec votre monocle pour repérer la vraie araignée et placez le système dans l'axe de cette araignée. Un passage s'ouvre alors, allez-y en utilisant encore et toujours votre monocle de vérité. Vous parvenez ainsi à trouver une nouvelle issue, votre progression peut continuer. Avancez le long du couloir et repérez le faux mur sur la droite. Engagez-vous alors dans ce chemin, exterminez les quelques monstres, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver la carte de ce donjon. Faites demi-tour et sortez de cette salle puis regardez sur la droite (avec votre monocle cela va de soi) pour voir un autre passage. Avancez par-là, tuez les monstres et utilisez une nouvelle fois votre monocle pour découvrir une issue de l'autre côté de la salle. Avancez, ouvrez la porte, éliminez votre adversaire, un coffre apparaît, ouvrez-le pour trouver une nouvelle paire de bottes : ces bottes vous permettent de flotter un court instant dans l'air. Faites maintenant demi-tour dans la grande salle avec le système rotatif, approchez-vous du gouffre, enfilez les bottes récupérées précédemment et sautez par-dessus ce gouffre (vous devriez vous accrocher à la plate-forme de l'autre côté, le saut est très serré mais réalisable).
Ouvrez la nouvelle porte, avancez le long du chemin puis une fois dans la pièce suivante allez sur la droite en passant par le faux mur. Exterminez les monstres, et vous récupérez ainsi le compas. Demi-tour dans la salle précédente, passez par le mur en face de vous (qui lui aussi est un faux). Avancez un peu, et ramassez les 5 rubis (pensez à utiliser le super-grappin) dans la salle tout en évitant les obstacles. Un passage s'ouvre alors, allez dedans. Avancez, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Ressortez de cette salle, allez sur la gauche et détruisez le mur à l'aide d'une bombe. Passez par l'ouverture, continuez votre progression tout en évitant les obstacles, puis emparez-vous des 5 rubis (utilisez votre monocle pour repérer les obstacles présents). Une porte s'ouvre, franchissez-la. Enfilez votre monocle, regardez sur la droite, repérez le bloc dans le mur et tirez-le. Puis poussez-le le long du couloir sous les pièges afin de ne pas vous faire écraser (attention, arrivé au milieu pensez à passer de l'autre côté du bloc et à le tirer, car si vous restez du même côté, une fois que le bloc contrera le deuxième piège, le premier se déclenchera à nouveau et vous touchera tandis que si vous passez de l'autre côté vous vous retrouverez sous le second piège qui, lui, est bloqué). Une fois ce passage épineux franchi grimpez sur le bloc et gagnez la plate-forme en hauteur. Actionnez l'interrupteur, un coffre apparaît de l'autre côté du couloir. Utilisez alors les bottes de l'air pour atteindre l'autre côté de ce passage, ouvrez le coffre et vous trouvez une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la salle précédente, examinez votre gauche avec le monocle pour apercevoir des plates-formes. Engagez-vous sur la première et progressez de plate-forme en plate-forme. Au bout, ouvrez la porte. Vous arrivez dans une troisième salle avec des rubis à collecter, pensez à utiliser le monocle et le super-grappin pour les récupérer avec succès. Franchissez ensuite la porte ainsi déverrouillée. Avancez dans la nouvelle pièce, allez en hauteur au fond de cette dernière et jetez des bombes dans la statue pour la faire exploser. Puis redescendez en bas de la pièce et ramassez la petite clé sur le sol. Exterminez les chauves-souris à

l'aide de votre arc, la porte de la sortie s'ouvre, quittez cette pièce. Vous voici de retour dans la salle où vous avez récupéré les rubis précédemment. Enfilez votre monocle et tirez sur la cible en hauteur dans la salle à l'aide de votre super-grappin pour atteindre le niveau supérieur de cette salle. Une issue est présente, allez-y. Avancez le long du tunnel puis enfilez votre monocle et, arrivé à un petit gouffre, attendez que les ventilateurs sur le côté ne tournent plus pour le franchir (à l'aide des bottes de l'air). Avancez un peu et repérez à l'aide du monocle le passage sur votre gauche. Patientez un peu, tournez-vous en direction de ce passage et, dès que le ventilateur derrière vous se met à souffler enfilez les bottes de l'air et avancez en direction de la plate-forme pour l'atteindre, puis franchissez la porte. Tuez les momies puis utilisez une bombe pour faire exploser le tas de déchets dans le coin de la salle. Enfilez le monocle et examinez le sol, là où se trouvait le tas de déchets, il y a une petite clé, prenez-la. Ressortez de la salle, approchez le bloc sur votre gauche près de l'échelle à droite. Grimpez sur le bloc puis gravissez l'échelle. Une fois en haut sautez sur le bateau, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une vidéo se déclenche alors et le bateau se déplace. Deux monstres apparaissent pendant le trajet, envoyez-les en enfer, puis approchez-vous vite sur le côté du bateau. Regardez le rivage et dès que vous apercevez un morceau de terre sautez dessus car le bateau ne s'arrête pas. Avancez un peu et ouvrez la porte à droite. Enfilez le monocle de vérité, éliminez tous les ennemis et repérez le passage dans la salle. Une fois dans la salle suivante un piège se déclenche et deux murs de pieux en bois se referment sur vous. Utilisez le feu de Din pour les détruire, puis ouvrez le coffre pour obtenir la clé du boss. Faites demi-tour dans la salle précédente, repérez l'autre salle, tuez le monstre (visible avec le monocle) et prenez la petite clé dans le coffre. Retournez maintenant là où vous avez débarqué en bateau. Repérez la porte fermée de l'autre côté du gouffre, sortez votre arc et tirez sur les choux-péteurs près de la porte. Ces derniers explosent, un pilier tombe et va vous servir de passerelle vers la porte fermée. Déverrouillez cette porte et ouvrez-la. Enfilez ensuite les bottes de l'air et le monocle, et avancez le long du chemin vers la porte de la salle du boss; ouvrez-la.
Avancez un peu et laissez-vous tomber dans la chambre du boss. Il n'est pas très fort, voici quelques consignes à respecter : utiliser en continu le monocle de vérité et les bottes de l'air afin de pouvoir le voir et éviter les désagréments de la surface de combat. Le boss essaie tout d'abord de vous attraper avec une de ses mains, tirez une flèche desuss au moment où elle vous attaque puis tirez rapidement une flèche sur l'autre main avant qu'elle vous attaque. Décocher ensuite une troisième flèche sur son oeil, le boss tombe, courez vers lui et frappez-le avec l'épée Biggoron. Une seule série de coups d'épée devrait suffire à le terrasser, mais si tel n'est pas le cas répétez l'opération jusqu'à ce qu'il soit mort. Prenez ensuite la réserve de vie et utilisez le téléporteur pour quitter ce temple. Une vidéo se déclenche et vous obtenez le médaillon de l'ombre. Vous reprenez les commandes votre personnage dans le cimetière du village Cocorico.

Le village Cocorico

Allez dans le village, rentrez dans la batisse et participez à un mini-jeu de tir à l'arc pour gagner un carquois vous permettant de porter plus de flèches si vous parvenez à toucher les dix rubis avec vos flèches. Sortez ensuite du village, du côté de la plaine d'Hyrule.

La plaine d'Hyrule

Grimpez sur Epona, traversez le pont au nord et prenez la direction Ouest. Traversez la plaine et entrez dans la vallée Gérudo.

La quête du Temple de l'Esprit

La vallée Gérudo

Avancez le long de la vallée tout en restant sur Epona, traversez le gouffre en sautant et rentrez dans la tente sur la droite. Parlez au chef des ouvriers, vous apprenez que les ouvriers sont partis pour la forteresse Gérudo mais ne sont pas encore revenus. Ressortez de la tente, grimpez de nouveau sur le dos d'Epona et continuez votre progression le long de la vallée Gérudo. Vous arrivez en vue de la forteresse.

La forteresse Gérudo

Approchez-vous de cette forteresse mais vous vous faites prendre (inévitable) et vous êtes jetés dans un cachot. Localisez le morceau de bois en hauteur au niveau de l'ouverture, et tirez dessus avec votre super-grappin pour vous échapper de cette cellule. Sautez sur la terre ferme, et restez contre le mur. Vous allez maintenant devoir fouiller la forteresse pour délivrer les ouvriers sans vous faire voir par les gardes (s'ils vous voient vous serez immédiatement rejetés dans un cachot), n'hésitez pas à tuer un garde de temps à autre s'il est isolé à l'aide de votre arc. Avancez le long du mur sur la gauche et franchissez la porte. Avancez le long du couloir et vous arrivez devant une cellule. Allez parler à son occupant, et un garde surgit. Exterminez-le avec quelques coups d'épée et prenez la clé qu'il laisse sur le sol. Utilisez-la pour ouvrir la cellule, vous venez de délivrer le premier des quatre ouvriers. Faites maintenant demi-tour dehors, allez encore sur la gauche et empruntez le passage dans la forteresse. Avancez le long du couloir, allez sur la droite et tuez le garde à distance avec votre arc. Continuez votre progression et franchissez la nouvelle issue. Vous voici à l'extérieur de la forteresse, à l'étage supérieur. Eliminez le garde et avancez le long du passage voisin. Avancez le long du couloir, vous arrivez devant une autre cellule. Répétez la manoeuvre précédente pour libérer le garde et continuez votre chemin. Une fois dehors grimpez le long du lierre, avancez sur la plate-forme à côté et sautez légèrement en bas pour gagner la porte. Franchissez-la. Avancez, allez parler au prisonnier, éliminez le garde et libérez l'ouvrier. Faites demi-tour dehors, grimpez le long du lierre et franchissez la porte sur la gauche. Eliminez les gardes de l'autre côté de la salle avec quelques flèches puis traversez la salle et sortez de l'autre côté. Une fois dehors localisez le coffre en hauteur, tirez dessus avec votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-le et vous obtenez un quart de coeur. Puis redescendez un peu et passez par la nouvelle porte. Avancez le long du couloir tout en vous cachant derrière les caisses et tuez les gardes dès que l'occasion se présente. Avancez encore un peu et allez sur la droite. Vous trouvez enfin la dernière cellule, répétez la même opération que les fois précédentes pour les délivrer. Une fois cette opération effectuée un garde vient vous voir, il vous félicite et vous remet un pass vous permettant de circuler librement dans la forteresse Gérudo, voilà qui va être beaucoup plus pratique. Ressortez de la forteresse, allez sur votre gauche et rentrez dans la salle d'entraînement (parlez à la personne devant). Il s'agit d'un mini-jeu, vous devez progresser dans un petit labyrinthe en prenant garde aux obstacles et en récupérant les clés nécessaires. Cela ne présente aucune difficulté et vous permet d'obtenir un nouveau type de flèches : les flèches de glace, qui à l'opposé des flèches de feu vont vous servir à glacer les ennemis. Une fois à l'extérieur allez encore sur la gauche, appelez Epona et montez-la. Gravissez alors le petit chemin, vous arrivez sur une aire d'entraînement : parlez au tenancier pour participer à un autre mini-jeu. Il s'agit d'un jeu d'adresse, vous devez tirer sur les cibles avec votre arc et essayer de faire le plus de points possibles. Il est bien évident que plus la flèche est près du centre de la cible plus cela vous rapporte de points mais attention toutefois le nombre de flèches vous est limité. Si vous obtenez au moins 1000 points vous gagnerez un quart de coeur; faites au moins 1500 points pour gagner un carquois vous permettant de porter 10 flèches supplémentaires. Quittez ensuite cette aire, et allez de l'autre côté de la forteresse. Descendez d'Epona, approchez-vous de la barrière bloquant l'entrée du désert, montez en haut de la tourelle sur le côté et parlez au garde pour qu'il ouvre ce passage. Ceci étant fait redescendez en bas de la tour, entrez dans le désert.

Le désert

Avancez un peu dans le désert jusqu'à la rivière de sable et utilisez votre super-grappin sur le morceau de bois de l'autre côté pour la franchir. Continuez votre progression en suivant les drapeaux plantés pour ne pas vous perdre, et vous arrivez devant une petite maison.
Rentrez dedans, descendez au sous-sol, éliminez la Skulltula d'or et prenez l'emblème puis remontez au rez-de-chaussée. Retournez dehors et grimpez sur le toit de la maison. Placez-vous au centre et enfilez votre monocle de vérité, vous découvrez alors un fantôme devant vous, il va vous guider au colosse du désert. Ne le perdez pas de vue, suivez-le et vous atteignez facilement le colosse.

Le colosse du désert

Avancez un peu en direction du colosse, tournez sur la droite et placez une bombe contre le rocher. Ce dernier explose et un passage apparait, glissez-vous dedans. Avancez, placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda. Une fée apparaît et vous apprend un troisième et dernier sort : l'amour de Nayru. Ce sort créé une barrière de protection autour de vous pendant une durée limitée, il est très pratique pour franchir certaines zones sensibles. Ressortez maintenant de cette caverne, avancez vers le colosse et rentrez dedans, vous voilà dans le temple du désert.

Le temple désert

Gravissez les escaliers la gauche et une mauvaise surprise vous attend. L'entrée dans le temple est impossible étant adulte, il va vous falloir redevenir enfant. Ressortez donc du temple.

Le colosse du désert

Une fois dehors Sheik apparaît, il vous enseigne le dernier chant : le Requiem de l'esprit. Ce morceau vous permet de vous téléporter devant le colosse du désert. Après la discussion sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière pour vous rendre au Temple du Temps.

Le temple du temps

Direction la salle au fond du temple, reposez l'épée dans le socle pour retourner dans votre enfance. Puis rééquipez votre épée Mojo, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour vous rendre devant le colosse du désert.

Le colosse du désert

Avancez en direction du colosse et rentrez dedans pour atteindre le temple du désert.

Le temple du désert

Avancez dans le temple et parlez à Nabooru : vous apprenez qu'elle recherche les gants d'argent, elle vous demande d'aller les récupérer. Glissez-vous alors dans la petite ouverture sur la gauche en rampant.
Avancez un peu, utilisez votre lance-pierres pour éliminer les chauves-souris puis le dernier monstre avec des bombes. Franchissez ensuite la porte à gauche, avancez un peu, exterminez les nouveaux monstres et actionnez l'interrupteur avec votre boomerang. Un pont s'abaisse, franchissez-le. Avancez prudemment dans la zone suivante et détruisez les obstacles vous fonçant dessus avec votre épée, puis allez sur la gauche (l'ennemi en face de vous se dirige de l'autre côté), actionnez l'interrupteur avec votre boomerang et un piège se déclenche, incinérant l'ennemi. Franchissez la nouvelle porte, récupérez les cinq rubis en argent pour abaisser une passerelle. Franchissez-la et faites le ménage dans la salle puis sortez un bâton Mojo, servez-vous en pour allumer les deux torches : un coffre apparaît. Ouvrez-le, vous trouvez une petite clé. Continuez votre progression en franchissant la nouvelle porte, allez sur la droite et passez par la petite ouverture en rampant. De l'autre côté grimpez le long des escaliers, et déverrouillez la porte. Ouvrez-la, utilisez votre boomerang pour éliminer les monstres et grimpez le long du lierre pour gagner l'étage supérieur. En hauteur inspectez le mur et localisez un morceau de mur fragile (il présente des fissures). Utilisez alors un missile pour le détruire, le soleil rentre dans la pièce et actionne un interrupteur. Avancez dans la salle suivante, poussez la statue sur l'interrupteur au niveau inférieur pour ouvrir une autre porte. Gravissez l'escalier, sortez un bâton Mojo et allumez-le puis sautez tout en bas de la salle. Allumez alors rapidement les deux torches, et un coffre apparaît : ouvrez-le, vous trouvez la carte du donjon. Allez ensuite sur la droite, gravissez le lierre à côté de la statue que vous avez faite tomber précédemment, grimpez ensuite les marches et, arrivé près de la torche utilisée auparavant pour allumer votre bâton Mojo, ouvrez la porte. Grimpez le long de nouveaux escaliers, emparez-vous des cinq rubis d'argent et détruisez la statue avec une bombe bien placée. Une torche apparaît, sortez un bâton Mojo et allumez-le. Puis parcourez la salle pour repérer les torches éteintes et les allumer. Attention, vous devez être assez rapide pour qu'elles se trouvent toutes allumées en même temps. Un coffre apparaît alors, ouvrez-le pour obtenir une clé. Repérez ensuite le bloc avec un interrupteur sensible aux rayons du soleil dessus et placez-le dans le rayon de lumière pour l'actionner. Une porte s'ouvre, franchissez-la, avancez et gravissez les escaliers puis ouvrez la porte.
Vous voici face au mini-boss du temple, il est imposant mais très lent. Vous pouvez ainsi éviter facilement ses attaques et en profiter pour lui donner un maximum de coups d'épées. Le boss vaincu, franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous obtenez les gantelets d'argent. Une vidéo se déclenche et Nabooru se fait enlever par deux étranges sorcières. Vous allez donc pouvoir conserver les gantelets mais ils sont trop grands pour vos mains. Sortez alors votre ocarina et jouez le Prélude de la Lumière.

Le temple du temps

Allez au fond du temple et reprenez l'épée pour retourner à l'âge adulte. Vous êtes désormais assez grand pour porter les gantelets d'argent, sortez votre ocarina et jouez le Requiem de l'Esprit pour gagner le colosse du désert.

Le colosse du désert

Rentrez directement dans le temple de l'esprit, un nouveau passage est désormais accessible étant donné que votre force a augmenté (grâce aux gants).

Le temple du désert

Allez sur la droite et poussez l'énorme bloc noir pour dégager le passage (admirez au passage la puissance des gantelets d'argent, sachez que vous trouverez par la suite des gantelets encore plus puissants). Avancez un peu, détruisez le monstre et actionnez l'interrupteur en hauteur grâce à votre super-grappin : deux portes s'ouvrent, franchissez celle de gauche. Tuez le monstre, puis placez-vous sur le symbole de la Triforce, sortez votre ocarina et jouez la Berceuse de Zelda. Un coffre apparaît au loin, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le : vous trouvez le compas. Sortez maintenant de cette pièce et escaladez le mur. Ouvrez ensuite la porte sur la gauche, récupérez les cinq rubis d'argent et une porte s'ouvre. Rentrez dans la nouvelle pièce, exterminez les ennemis et un coffre apparaît : ouvrez-le pour obtenir une petite clé. Faites maintenant demi-tour dans la seconde salle visitée (celle qui a l'interrupteur en hauteur) et débloquez la porte au centre à l'aide de la clé récupérée précédemment. Avancez tout en tuant les quelques monstres et escaladez le mur, vous atteignez ainsi le niveau supérieur. Poussez le miroir le long de la salle pour faire en sorte qu'il reflète les rayons du soleil sur chaque interrupteur à tour de rôle et une porte s'ouvre. Avancez encore, éliminez le monstre et gravissez les escaliers, et regardez en direction de la grande statue.
Placez-vous face à son bras droit, équipez les bottes de l'air et courez en direction du bras de la statue, retombez dessus. Une fois sur la main de la statue sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda, un coffre apparaît alors sur l'autre main de la statue. Utilisez votre super-grappin pour l'atteindre et ouvrez-le, vous trouvez une petite clé.
Laissez-vous ensuite tomber en bas de la statue, franchissez la porte en face de cette dernière et poussez le bloc pour libérer un passage. Passez par-là et vous revoilà dans la première salle de ce temple. Localisez la cible sur la droite et utilisez votre supper-grappin pour grimper. Gravissez ensuite les escaliers et ouvrez la porte. Détruisez le monstre et gravissez les nouveaux escaliers, passez dans la salle suivante. Eliminez les trois monstres à l'aide de quelques flèches et traversez la salle, ouvrez la nouvelle porte. Dans la pièce suivante restez près de la porte, armez votre super-grappin et tirez sur la statue pour la réveiller. Cette dernière, alors en mouvement, actionnez l'interrupteur, la porte s'ouvre, franchissez-la. Grimpez le long d'un autre escalier, et ouvrez la porte. Vous voici dans une salle sensiblement identique à celle visitée à la fin de la quête de ce temple lorsque vous êtiez enfant. Le même monstre est d'ailleurs présent, il est toutefois plus fort. Utilisez l'Amour de Nayru pour ne pas perdre de points de vie inutilement et éliminez-le en le frappant massivement avec votre épée tout en restant collé à lui. Franchissez la nouvelle porte, ouvrez le coffre et vous trouvez un troisième et dernier bouclier : le bouclier miroir. Ce bouclier est non seulement très solide mais il permet aussi de renvoyer les attaques magiques des monstres et de refléter les rayons de lumière. Retournez dans la salle précédente, avancez, descendez les escaliers puis de retour dans la salle avec la statue et l'interrupteur traversez la salle et passez par la nouvelle issue. Equipez donc votre bouclier miroir, utilisez-le pour refléter la lumière sur l'interrupteur, une porte s'ouvre. Passez dans la pièce suivante, ouvrez le coffre et prenez la clé puis quittez cette salle. Franchissez la porte à droite, traversez la salle puis ouvrez la porte à gauche à l'aide d'une clé. Avancez un peu et placez-vous en face du mur comportant mobile (avec les pièces sur les côtés).
Utilisez votre super-grappin pour gagner le haut de ce mur sans encombre. Une fois en haut détruisez les monstres, ouvrez la porte puis gravissez l'escalier. Ouvrez la nouvelle porte, avancez sur le symbole de la Triforce et jouez la berceuse de Zelda. Passez par la porte en face de vous, détruisez les fausses portes à l'aide de votre marteau, tirez ensuite sur l'interrupteur à l'aide de votre arc, un bloc apparaît en hauteur, grimpez dessus en utilisant votre super-grappin. En haut actionnez l'interrupteur, puis redescendez en bas pour ouvrir le coffre apparu, ouvrez-le et vous obtenez la clé de la salle du boss de ce donjon. Sortez maintenant de cette pièce, grimpez en haut des escaliers et franchissez la porte. Avancez tout en exterminant les monstres, et utilisez une bombe pour détruire la partie fragilisée du mur sur la gauche. Tournez ensuite le miroir à côté de vous en direction de l'ouverture ainsi créée afin de prolonger le rayon de lumière dans la pièce nouvellement accessible. Allez dans cette salle, et tournez le miroir pour qu'il prolonge lui aussi le rayon de lumière qu'il reçoit du miroir que vous avez tourné précédemment en direction du miroir contre le mur (à travers la grille). Ressortez ensuite de cet endroit et retournez au niveau inférieur (là où arrive le rayon de lumière que vous guidé). Utilisez votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur l'interrupteur, ce dernier se déclenche et la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez tombe dans la salle de la grande statue. Utilisez encore votre bouclier pour envoyer le rayon de lumière sur le visage de la statue, ceci a pour effet de le détruire. Un passage à la place du visage de la statue est désormais accessible, utilisez le super-grappin pour l'atteindre et ouvrez la porte. Vous revoilà dans un type de salle bien connu avec un boss similaire à celui vaincu par deux fois précédemment si ce n'est

qu'il est bien plus puissant et plus rapide. Répétez toutefois la même tactique que la fois précédente pour l'éliminer sans difficulté. Une vidéo se déclenche ensuite et vous découvrez Nabooru sous l'armure de l'ennemi vaincu. C'est alors que les deux sorcières refont leur apparition et enlèvent Nabooru. Il est temps de leur régler leur compte, suivez dans la nouvelle salle, vous arrivez face au boss de ce temple. Placez-vous sur la plate-forme au centre et les sorcières vous jettent différents sorts : l'une jette un sort de feu et l'autre un sort de glace. L'objectif est simple : utilisez votre bouclier miroir pour renvoyer l'attaque d'une sorcière sur l'autre. Exemple : renvoyez une attaque de type feu sur la sorcière jetant des sorts de type glace. Répétez cela 4-5 fois et les deux sorcières fusionnent. La tactique à utiliser est désormais différente, utilisez encore votre bouclier miroir mais au lieu de renvoyer les attaques vous allez les absorber avec le bouclier pour en renvoyer une plus grosse d'un coup. Vous devez absorber trois attaques du même type à la suite avant de la renvoyer (exemple : 3 fois l'attaque feu). Si vous avez par exemple absorbé 2 fois l'attaque feu et que la sorcière lance des attaques de glace évitez-les et attendez qu'elle refasse une attaque de type feu pour l'absorber. Une fois l'attaque renvoyée sur la sorcière celle-ci est KO pour un court instant, précipitez-vous vers elle et attaquez-la avec votre épée Biggoron. Répétez cette stratégie 2-3 fois pour anéantir à jamais cette sorcière. Ramassez ensuite la quart de coeur et utilisez le téléporteur. Une vidéo se déclenche, vous obtenez le dernier médaillon. Vous pouvez désormais accéder au château de Ganondorf, la fin est proche. Sortez votre ocarina et jouez le Prélude de la lumière pour vous rendre au temple du temps.

La quête finale

Le temple du temps

A votre arrivée dans le temple une vidéo se déclenche, longue vidéo au cours de laquelle vous apprenez la véritable identité de Sheik. Vous récupérez au passage le troisième et dernier type de flèches : les flèches de lumière, nécessaires pour pouvoir toucher Ganondorf. A la fin de la vidéo, la princesse Zelda se fait enlever par Ganondorf, il va falloir arpenter son château pour la retrouver et en finir avec lui. Ressortez de ce temple et dirigez-vous vers le château de Ganondorf, situé à la place de celui d'Hyrule lorsque vous êtiez jeune.

Le château de Ganondorf

Approchez-vous du château, une vidéo se déclenche et un pont vous permettant d'entrer dans le château apparaît grâce au pouvoir des médaillons que vous possédez. Rentrez dans le château, descendez les quelques marches et ouvrez la porte (si vous allez suffisamment vite les deux statues n'auront pas le temps de vous toucher). Vous voilà dans la pièce principale de ce château, malheureusement l'accès au donjon est impossible tant que vous n'avez pas désactivé la barrière le protégeant. Il va vous falloir visiter cinq mini-donjons. Entrez dans le premier, celui de la forêt, repérable par son symbole vert au-dessus de la porte.
Placez-vous au milieu des quatre torches et utilisez le feu de Din pour les allumer. Sortez ensuite votre arc et utilisez une flèche de feu sur la dernière torche au-dessus de la porte. Passez dans la salle suivante, équipez les bottes d'air et ramassez les cinq rubis d'argent. Franchissez la nouvelle porte, sortez votre arc et décochez une flèche de lumière sur l'un des coeurs de la barrière. Une petite vidéo se déclenche, vous vous retrouvez dans la salle principale du donjon. Passez maintenant dans le mini-donjon de l'esprit (symbole orange au dessus de la porte).
Avancez un peu et ramassez cinq rubis d'argent (utilisez le super-grappin pour atteindre celui au centre). Passez dans la pièce suivante, tuez les monstres, actionnez l'interrupteur sur la droite grâce à un missile (faites-le passer par la petite ouverture en hauteur). Continuez votre progression, éliminez le monstre avec une flèche de feu, passez dans la salle suivante. Actionnez l'interrupteur, continuez votre progression et décochez une flèche de lumière sur le second coeur de la barrière. Nouvelle vidéo vous revoilà dans la salle principale du donjon. Direction cette fois-ci la partie de l'ombre (symbole rouge/marron).
Avancez un peu et allumez la torche sur le côté avec une flèche de feu. Des plates-formes se dessinent alors sur le sol, équipez votre monocle de vérité pour distinguer les vraies des fausses, suivez-les, actionnez l'interrupteur et ouvrez le coffre au milieu de la salle pour trouver les gantelets d'or. Ces gantelets vont vous permettre de déplacer des blocs encore plus imposants que ceux que vous pouviez déplacer avec les gantelets d'argent. Continuez votre progression dans la pièce, actionnez l'autre interrupteur avec le marteau pour ouvrir la porte, franchissez-la. Utilisez à nouveau une flèche de lumière pour détruire le coeur de cette partie de la barrière. Vous revoilà à l'entrée du donjon, sortez cette fois du château. Traversez le pont artificiel, allez sur la gauche et déplacez l'énorme rocher. Rentrez dans la caverne, sortez votre ocarina et jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce. Une fée apparaît, elle vous double vos points

de vie ! Ressortez maintenant de cette caverne et retournez dans la salle principale du donjon. Déplacez l'énorme rocher pour rentrer dans le mini-donjon de la lumière.
Equipez le monocle de vérité, tuez les monstres et ouvrez le coffre qui apparaît : vous trouvez une petite clé. Déverrouillez ensuite la porte, jouez la berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce, un nouveau coffre apparaît, prenez la clé à l'intérieur de ce dernier. Ouvrez la nouvelle porte, et ramassez les cinq rubis d'argent dans le temps qui vous est accordé. Continuez votre progression dans la nouvelle pièce, équipez le monocle de vérité pour apercevoir le quatrième coeur de la barrière, une flèche de lumière le désintègrera. Petite vidéo, retour dans la grande salle, allez maintenant dans le mini-donjon du feu.
Enfilez votre tunique rouge et les bottes de l'air et parcourez la salle pour récupérer les cinq rubis d'argent (déplacez le gros bloc noir pour créer une plate-forme). La porte de la sortie débloquée, utilisez votre super-grappin pour l'atteindre, ouvrez-la, puis détruisez l'avant dernier coeur avec une nouvelle flèche de lumière. De retour à l'entrée du donjon direction le dernier mini-donjon, celui de l'eau.
Avancez un peu et remplissez quelques bouteilles de flammes bleues. Ouvrez le coffre sur la gauche, prenez la clé, et entrez dans le petit labyrinthe.
Avancez vers le bloc le plus éloigné de votre position initiale et poussez-le sur la gauche, puis rejoignez-le et poussez-le dans le petit trou. Avancez ensuite vers le dernier bloc et poussez-le sur la droite, prenez une flamme bleue et utilisez-la pour détruire le bloc de glace. Passez dans la salle suivante, détruisez le dernier coeur et la barrière protégeant l'accès au donjon s'estompe. De retour dans la salle principale, rentrez dans le donjon. Grimpez le long des escaliers tout en exterminant les monstres pour débloquer les différentes portes. Une fois en haut restaurez vos points de vie si nécessaire et ouvrez la dernière porte. Une vidéo se déclenche et le combat contre Ganondorf commence. Ce combat est très simple, restez sur la plate-forme faisant le tour de la salle et renvoyez les boules de lumière que vous envoie Ganondorf, il s'agit là d'un véritable ping-pong et il vous faut tenir jusqu'à ce que Ganondorf commette une erreur. Alors assommé par la boule de lumière il tombe sur la plate-forme centrale, sautez dessus et frappez-le avec l'épée Biggoron. 5-6 coups d'épée suffisent, c'est à dire qu'avec un peu de chance vous pouvez le tuer en un seul assaut. Si ce n'est pas le cas répétez l'opération. Une nouvelle vidéo se déclenche et Ganondorf, dans un dernier élan de colère, déclenche le processus d'écroulement du donjon, vous avez 3 minutes pour fuir avec la princesse Zelda. Suivez simplement le chemin en évitant les rochers tombant sur le sol (repérez-les à leur ombre) et en tuant les monstres lorsque cela est nécessaire seulement. Le temps qui vous est imparti est largement suffisant, vous devriez atteindre le bas du donjon en 2 minutes tout au plus.
Une fois en bas une nouvelle vidéo se déclenche, le château s'écroule. Tout est bien qui finit bien ? Pas exactement, un bruit étrange se fait entendre dans les décombres et attire votre attention. Approchez-vous de la source de ce bruit, une séquence se déclenche et Ganon (Ganondorf dans sa forme primitive) apparaît. Il est temps de livrer le dernier combat. Il s'agit de viser la queue de Ganon à l'aide de flèches de lumière. Le problème est que Ganon se déplace de plus en plus vite, il est donc difficile de le contourner. Pour parer à cela, passez entre ses jambes en effectuant une roulade puis décochez rapidement une flèche. Répétez cela jusqu'à sa mort.
Une nouvelle vidéo se déclenche, Hyrule est sauvé, félicitations !

Bonus : emplacement des 100 Skulltulas

Pour les puristes voici l'emplacement des 100 Skulltulas d'or éparpillées dans le monde d'Hyrule. Notez que certaines ne sont accessibles que lorsque vous êtes enfant, d'autres une fois adulte. De plus, plus de la moitié des Skulltulas ne sont visibles que la nuit, pensez donc à jouer le chant du Soleil si vous n'apercevez pas une Skulltula à un endroit indiqué. La liste ci-dessous répertorie les Skulltulas par lieux.

Note : si vous avez du mal à repérer les Skulltulas dans les temples, consultez en parallèle cette section ainsi que la démarche présentée ci-dessus.

La forêt Kokori

001) Age : enfant
Allez durant la nuit derrière la maison située à gauche de l'issue vers la plaine d'Hyrule, et utilisez le boomerang pour tuer la Skulltula en hauteur.

002) Age : enfant
Placez des insectes sur le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

003) Age : adulte
La nuit tombée grimpez sur le toit de la cabane des jumeaux à l'aide de votre grappin (ou super-grappin) et vous trouverez une Skulltula.

L'arbre Mojo

004) Age : enfant
Elle se trouve dans la salle où vous avez récupéré la boussole, sur le mur à gauche.

005) Age : enfant
Au moment de sauter dans le passage circulaire afin de passer au travers de la toile d'araignée examinez le lierre autour de vous pour l'apercevoir.

006) Age :enfant
Une fois au niveau inférieur à celui du rez-de-chaussée, regardez la grille sur le côté de la salle (là où passe la rivière) et vous apercevrez une Skulltula.

007) Age : enfant
Arrivé dans la salle avec les deux toiles d'araignées comme issue détruisez celle de gauche, et utilisez une bombe pour détruire le mur derrière, ce dernier cachant une Skulltula d'or.

La plaine d'Hyrule

008) Age : enfant
Allez au niveau de l'entrée du village Cocorico puis, arrivé devant les escaliers, allez sur la gauche près de l'arbre. Posez une bombe pour faire exploser le sol et révéler une ouverture. Glissez-vous dedans pour atteindre une grotte renfermant une Skulltula.

009) Age : enfant
Allez près de l'entrée de la vallée Gérudo, placez-vous au milieu du cercle de pierre et posez une bombe. Une ouverture apparaît, rentrez dans la grotte et vous trouvez une nouvelle Skulltula d'or.

Le château d'Hyrule

010) Age : enfant
Rentrez dans la maison avec les jarres sur la droite, détruisez les caisses pour révéler l'accès à une Skulltula.

011) Age : enfant
Au début du sentier menant au château foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

012) Age : enfant
Placez-vous près de l'arbre à côté du château une fois à l'intérieur des grilles (à droite de l'entrée) et jouez le chant de la Tempête. L'accès à une grotte apparaît, allez dedans et utilisez des bombes pour détruire les murs et ainsi pouvoir accéder à une Skulltula.

Le Ranch Lon Lon

013) Age : enfant
Foncez dans l'arbre à l'entrée du Ranch pour faire tomber une Skulltula.

014) Age : enfant
La nuit tombée examinez la façade de la maison de gauche pour trouver une Skulltula en hauteur, utilisez votre boomerang pour l'anéantir.

015) Age : enfant

La nuit tombée faites le tour de l'enclos pour repérer un petit abris en bois avec une Skulltula dessus.

016) Age : enfant
Repérez la petite maison en pierre autour de l'enclos, puis regardez le mur sur la droite pour trouver une Skulltula (toujours durant la nuit).

Les bois perdus

017) Age : enfant
Placez des insectes dans le premier trou à haricot pour en faire sortir une Skulltula.

018) Age : enfant
Placez des insectes dans le deuxième trou situé au fond du bois pour en faire sortir également une Skulltula.

019) Age : adulte
Utilisez le second haricot magique pour gagner une plate-forme en hauteur, plate-forme sur laquelle se trouve une Skulltula.

Le bosquet sacré

020) Age : adulte
Grimpez sur la grande plate-forme au centre et examinez les murs aux alentours pour localiser une Skulltula (puis utilisez votre grappin ou super-grappin).

La vallée Gérudo

021) Age : enfant
La nuit tombée placez-vous sur le petit pont en bois et regardez sur la droite pour repérer une Skulltula.

022) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

023) Age : adulte
Le pont franchi à l'aide d'Epona attendez la nuit et placez-vous sous l'arche de pierre à votre gauche pour trouver une Skulltula.

024) Age : adulte
Allez derrière la tente à droite de l'arche de pierres et, la nuit venue, vous trouverez une Skulltula.

Le village Cocorico

025) Age : enfant
A l'entrée du village foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

026) Age : enfant
Allez au fond à gauche du village, près du chemin menant au mont du péril et vous trouverez une Skulltula sur le mur d'une maison voisine.

027) Age : enfant
Examinez la maison en construction au centre du village pendant la nuit pour trouver une Skulltula.

028) Age : enfant
Approchez-vous de la deuxième maison sur la droite, la maison des Skulltulas, et vous trouverez une Skulltula sur l'un de ses murs, utilisez votre boomerang.

029) Age : enfant
Cette Skulltula se trouve sur l'échelle vous permettant de monter en haut de la tour. Utilisez votre boomerang pour la tuer.

030) Age : adulte
Utilisez votre super-grappin pour atteindre le haut de la maison d'Impa. Vous trouverez là une autre Skulltula.

031) Age : enfant
Allez au fond à droite du village pendant la nuit et tuez la Skulltula sur le mur.

032) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

Le mont du péril

033) Age : enfant
Examinez le mur sur la droite au début du sentier et utilisez une bombe là où il est fragile pour révéler une petite caverne avec à l'intérieur un Skulltula.

034) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot situé devant l'entrée de la caverne Dodongo pour faire sortir une Skulltula.

035) Age : adulte
Détruisez le rocher à l'entrée du village Goron pour trouver une nouvelle Skulltula d'or.

036) Age : adulte
Détruisez le rocher situé près de l'entrée du cratère du volcan (au niveau inférieur toutefois) avec le marteau et tuez la Skulltula.

037) Age : enfant
Détruisez la caisse à l'entrée du cratère du volcan pour libérer une Skulltula.

038) Age : enfant
Progressez rapidement dans la caverne, placez des insectes dans le trou pour faire sortir une Skulltula, tuez-le et prenez l'emblème puis sautez vite dans la lave pour vous retrouver à l'entrée du cratère (vous ne perdez qu'un coeur en utilisant cette méthode tandis que si vous essayez de revenir par le même chemin vous mourrez, faute de temps).

Le village Goron

039) Age : enfant
La nuit tombée avancez sur la plate-forme centrale en marchant sur une des cordes et tuez la Skulltula.

040) Age : enfant
Repérez le passage bloqué par des rochers en haut du village. Détruisez-les et avancez le long de la salle tout en détruisant les rochers bloquant votre progression. Au bout détruisez la case pour trouver une Skulltula.

La caverne Dodongo

041) Age : adulte
Allez dans la partie droite de la caverne, dans la salle où se trouvent les gros lézards rampants qui explosent une fois vaincus, jouez le chant de l'épouvantail pour gagner une plate-forme en hauteur et trouver une Skulltula.

042) Age : adulte
Une fois en haut du grand escalier (celui que vous avez fait descendre en faisant exploser les choux-péteurs), elle se trouve dans le renfoncement du mur, utilisez le grappin pour l'atteindre.

043) Age : enfant
Une fois le grand escalier monté examinez le lierre aux alentours pour trouver une autre Skulltula d'or.

044) Age : enfant
Près du grand pont traversant la salle principale, utilisez votre boomerang pour l'atteindre.

045) Age : enfant
Dans l'avant-dernière salle visitée, là où vous poussez un bloc au niveau inférieur (dans la salle de l'interrupteur à actionner avec ce bloc), utilisez une bombe pour détruire le faux-mur, rentrez dans la salle nouvellement accessible, et vous trouverez une Skulltula.

La rivière Zora

046) Age : enfant
Foncez dans l'arbre à l'entrée pour faire tomber une Skulltula.

047) Age : enfant
La nuit venue laissez-vous tomber dans l'eau à l'entrée du domaine Zora et vous apercevrez une Skulltula sur une petite échelle non loin de vous.

048) Age : adulte
Devant l'entrée du domaine examinez le mur tout autour de vous et utilisez le super-grappin pour tuer la Skulltula.

049) Age : adulte
A mi-chemin entre l'entrée de cet endroit et celle du domaine Zora regardez en hauteur pendant la nuit et utilisez le super-grappin pour détruire la Skulltula.

Le domaine Zora

050) Age : adulte
Placez-vous en bas de la cascade gelée et servez-vous du grappin pour atteindre le Skulltula en hauteur.

Le lac Hylia

051) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

052) Age : enfant
La nuit venue examinez les alentours du laboratoire sur la droite pour trouver une Skulltula sur le mur.

053) Age : enfant
Gagnez la petite île avec les deux mini-piliers située au milieu du lac et tuez la Skulltula située dessus.

054) Age : adulte
Entrez dans le laboratoire, prenez les bottes de fer et sautez dans le bassin. Arrivé au fond effectuez une roulade dans la caisse pour la détruire et utilisez le grappin pour tuer la Skulltula.

055) Age : adulte
Allez sur la grande île au milieu du lac et utilisez votre grappin pour atteindre le haut de l'arbre mort. Une Skulltula vous y attend.

La fontaine Zora

056) Age : enfant
La nuit tombée placez-vous sur le gros tronc et examinez le mur en face de vous. Vous trouvez une Skulltula, utilisez

votre boomerang pour lui régler son compte.

057) Age : enfant
Direction la petite île dans le coin de la fontaine, foncez dans l'arbre pour faire tomber une Skulltula.

058) Age : adulte
Utilisez une bombe sur le morceau de terre (là où s'agite le Vibration Pack) pour dégager l'entrée d'une grotte.

Le ventre de Jabu-Jabu

059) Age : enfant
Après votre rencontre avec Ruto faite, une fois l'interrupteur faisant monter le niveau de l'eau actionné, gravissez l'échelle et tuez la Skulltula.

060) Age : enfant
Dans la salle précédent la salle du boss, le long du lierre montant vers la plate-forme d'où vous actionnez l'interrupteur.

061) Age : enfant
Dans la salle avec les multiples trous dans la salle, une fois passé dans la dernière ouverture accessible, tuez la Skulltula dans la salle en dessous.

062) Age : enfant
Elle se trouve de l'autre côté de la salle visitée en 061). Utilisez votre boomerang.

Le temple de la forêt

063) Age : adulte
Traversez la salle principale et, arrivé au niveau des escaliers au fond, regardez sur le côté et vous apercevrez une Skulltula.

064) Age : adulte
Dans la partie gauche du temple, elle se trouve dans les jardins sur une petite île.

065) Age : adulte
Dans le jardin où vous avez combattu des loups gravissez le lierre sur la droite, grimpez sur l'arbre voisin puis sur l'autre arbre et tuez la Skulltula non loin en hauteur.

066) Age : adulte
En hauteur dans le jardin visité en 064) avancez le long de la colonne en marbre et au bout éliminez la Skulltula à gauche.

067) Age : adulte
Dans la salle circulaire précédent celle du boss, une des ouvertures accessibles en utilisant le système rotatif mène à une Skulltula.

Le temple du feu

068) Age : adulte
Elle est cachée derrière un monstre qui a la particularité de vous avaler et de voler vos équipements. Tuez-le puis prenez la Skulltula.

069) Age : adulte
Au niveau du seul bloc bleu présent dans le temple jouez le chant du Temps pour libérer l'accès à une Skulltula.

070) Age : adulte

Elle se trouve près du Goron libéré dans le petit labyrinthe.

071) Age : adulte
Sur la gauche de la salle dans laquelle vous poursuit le mur de flammes.

072) Age : adulte
Dans la même salle que celle visitée en 071), allez sur la droite et vous la trouverez dans la zone suivante.

La caverne de glace

073) Age : adulte
Dans la salle où vous avez du pousser le bloc de glace dans le mini-labyrinthe, regardez en hauteur au-dessus du gouffre.

074) Age : adulte
Elle se trouve en hauteur dans la salle où se situe la boussole.

075) Age : adulte
Derrière un mur de glace dans la pièce avec les cinq rubis d'argent à collecter.

Le temple de l'eau

076) Age : adulte
Dans la pièce avec les plates-formes qui se déplacent de haut en bas, regardez le mur sur le côté et détruisez la Skulltula avec le super-grappin.

077) Age : adulte
Une fois votre ombre vaincue, une Skulltula se trouve en hauteur là où vous sortez de la rivière.

078) Age : adulte
Elle se situe en hauteur dans le pilier au centre de la salle principale du temple. Utilisez le grappin pour l'atteindre.

079) Age : adulte
Dans la picèce où se situent les tourbillons, examinez le mur sur le côté pour trouver une Skulltula.

080) Age : adulte
Elle se situe dans la zone traversée avant d'obtenir la clé de la salle de Morpha.

Le puits

081) Age : enfant
Dans une petite pièce avec de nombreux trous invisibles, franchissez la porte en prenant soin de ne pas tomber et vous trouverez dans la pièce suivante une Skulltula.

082) Age : enfant
Direction nord par rapport à l'endroit où vous avez trouvé la boussole et vous trouverez une Skulltula.

083) Age : enfant
Franchissez le mur invisible situé non loin du coffre contenant la boussole (utilisez le monocle de vérité), continuez votre progression et vous obtenez une autre Skulltula.

Le temple de l'ombre

084) Age : adulte

Grimpez en hauteur dans la salle avec les deux pièges à contrer en poussant un bloc dessous et vous trouverez une Skulltula.

085) Age : adulte
Dans la salle où vous avez détruit le pot en jetant dedans une bombe, elle se trouve derrière ce pot.

086) Age : adulte
Allez dans la pièce voisine du gouffre principal (votre monocle de vérité révèle des plates-formes) et vous apercevez une Skulltula.

087) Age : adulte
Elle se situe là où vous embarquez sur le bateau. Grimpez en hauteur et utilisez le super-grappin.

088) Age : adulte
Elle se cache dans la pièce à droite du pont à faire tomber en faisant exploser des choux-péteurs à l'aide de votre arc.

La forteresse Gérudo

089) Age : adulte
Allez en haut de la forteresse, sur les toits, pendant la nuit, et utilisez votre grappin pour atteindre la Skulltula en hauteur.

090) Age : adulte
Allez sur la surface d'entraînement la nuit venue, vous trouverez une Skulltula sur l'une des cibles.

Le désert

091) Age : adulte
Arrivé au niveau de la petite maison rentrez dedans, descendez au sous-sol et vous trouverez une Skulltula.

Le colosse du désert

092) Age : enfant
Placez des insectes dans le trou à haricot pour faire sortir une Skulltula.

093) Age : adulte
Utilisez le haricot pour gagner un rocher en hauteur sur lequel se trouve une Skulltula.

094) Age : adulte
La nuit venue examinez les palmiers pour trouver sur l'un d'entre eux une Skulltula; utilisez le super-grappin pour la tuer.

Le temple du désert

095) Age : enfant
Une fois le lierre menant à une salle avec des lézards à combattre, grimpez et faites un demi-tour sur place et vous apercevez une Skulltula sur le mur. Utilisez le boomerang.

096) Age : enfant
Dans la pièce avec des torches de chaque côté, une Skulltula se trouve sur une grille en hauteur.

097) Age : enfant
Dans la salle du mini-boss que vous affrontez étant enfant, elle se situe en hauteur.

098) Age : adulte
Elle se situe dans la salle avec la grande statue, elle se trouve du côté de l'épouvantail.

099) Age : adulte
A côté du bloc bleu que vous faites disparaître (il n'y en a qu'un dans ce temple).

Le château de Ganondorf

100) Age : adulte
Allez sur la droite du château, et, au moment de passer sous une petite arche regardez sur la gauche pour trouver une Skulltula, éliminez-la avec le super-grappin.

DE GRANDS MONSTRES !

Vous trouverez à travers le monde d'hyrule plusieurs créatures plus grandes que les autres qui vous rapporteront plus de rubis que d'habitude. Pour les trouver, vous devez vous rendre aux lieux indiqués ci dessous et tuer un certain nombre de petits ennemis au préalable.

- Dans la plaine d'Hyrule de nuit et en étant enfant, tuez plusieurs Sakdoss pour faire apparaitre un gros Sakdoss.
- Au ranch Lon Lon de nuit et en étant enfant, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au lac Hylia en étant adulte, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au colosse du désert et en étant adulte, tuez plusieurs Toucors pour faire apparaître un gros Toucor.
- Au colosse du désert et en étant adulte, tuez plusieurs Leevers avec l'épée Biggoron pour faire apparaître un gros Leever.

BOURSE DE 500 PIÈCES

Pour obtenir la bourse de 500 pièces, il faut d'abord récupérer 30 skulltulas d'or, puis aller parler à l'homme qui se trouve dans la maison aux skulltulas dans le village Cocorico.

MARCHER SUR L'EAU

La technique pour marcher sur la surface de l'eau consiste à chausser les bottes ailés afin de flotter sur l'eau.

LE PLEIN DE RUBIS

Pour avoir plein de rubis, rendez-vous au village Cocorico. Après avoir détruit les 100 Skulltulas d'or, parler au dernier homme de la malédiction. Il vous donnera un rubis jaune (200 rubis). Sortez et rentrer à nouveau. Parlez-lui et il vous donnera encore ce rubis. Répétez cette opération autant de fois que vous le voulez.

BOUCLIER HYLIEN

Il existe un moyen d'obtenir ce bouclier gratuitement au lieu de l'acheter pour 80 rubis à l'âge adulte. Lorsque vous êtes encore enfant, rendez-vous dans le cimetière du village, de nuit, et poussez toutes les tombes fleuries. L'une d'entre elles renferme un coffre qui contient le précieux bouclier.

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-est du lac (avec la petite canne), à droite 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'ouest 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'ouest de la citadelle (prenez la sortie ouest 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'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.

L'ÉNIGME DES STATUES

Lorsque vous parvenez pour la première fois dans le Sanctuaire de la forêt après avoir poursuivi Skull Kid dans le but d'obtenir Excalibur, vous devez résoudre une énigme assez difficile. Il s'agit de vous déplacer sous forme de loup dans les bonnes cases, de manière à conduire les deux statues sur leurs socles respectifs. Voici les directions que vous devez prendre pour y arriver : **gauche, bas, droite, droite, haut, gauche, haut, haut, gauche, bas, bas, droite, haut**.

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-est 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-ouest 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'ouest 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-ouest, 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-est, 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 ouest 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'est 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-ouest. 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-est. 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'est, 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 droite, 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 est, 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'ouest. 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 est 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 gauche 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'ouest, 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'ouest 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 ouest, 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 gauche. 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-est. 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 droite, 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 gauche 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 gauche 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 ouest 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-ouest 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 droite contient une **petite clé**, et comme vous ne pouvez pas encore poursuivre, revenez en arrière pour déverrouiller la porte la plus à l'ouest, 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'est afin d'explorer la partie est 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-est, 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-est. 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-est 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'est 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'ouest 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 gauche, puis le plus proche à droite, le plus éloigné à gauche et enfin le plus éloigné à droite. 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 gauche et de droite. Commencez par celui de droite, indiqué par un point rouge dans la salle est, 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 ouest, 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 est, 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 gauche et l'envoyer sur la grosse plante de droite. 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'ouest, 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 gauche 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-ouest en passant devant le vendeur d'huile, et pénétrez dans la plaine d'Hyrule. Durant votre périple vers le nord-ouest, 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 ouest. 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 droite. 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-ouest 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-ouest, 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-est 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 ouest 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-ouest 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 gauche 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-ouest en direction de la montagne de la mort. Midona vous aide à escalader le mur par le côté gauche, 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 gauche 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'ouest 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 ouest, 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'ouest 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 gauche. 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-est 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-est 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-ouest 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 droite. 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 gauche. 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 droite 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 est 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 gauche 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 est. 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-ouest de la pièce. De retour au niveau du faisceau, suivez maintenant le chemin vers l'ouest 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 ouest 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-est 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 ouest. 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 droite 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 est où se trouve une statue Beamos. Si vous le voulez, vous pouvez aussi plonger dans l'eau dans le coin nord-ouest 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 ouest.

Si vous souhaitez atteindre la salle située au nord-ouest, 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-ouest 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 ouest. 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 ouest 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 droite 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-ouest 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 est, 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 droite 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-ouest 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-est 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'est. Suivez-la en direction du nord jusqu'à apercevoir un trou contre le mur de droite. 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'est 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-est 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-ouest 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)** : ouest, ouest, nord, nord-ouest. 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 (est) jusqu'à l'entrée est 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 est et traversez la plaine de Lanelle (est) vers le lac Hylia dont la position est maintenant marquée sur votre carte. A l'embranchement, prenez à droite 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'est 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'ouest, 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-est, 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 ouest 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 droite pour remarquer une **pierre d'appel** dont vous devez mémoriser la mélodie pour répondre au loup blanc qui vous attendra ensuite devant l'entrée est 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-est. 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 est, 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 ouest (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-est (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-est. 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 ouest de la citadelle, en passant par la plaine est 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)** : ouest, ouest, nord, est, est, est, nord, sud, ouest, 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-est 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 (est) afin de récupérer deux autres insectes dorés. Le petit chemin qui se dirige vers le sud-est 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 est de la plaine et regardez vers la gauche 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-est, 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-est de la zone, et longez la barrière à gauche 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-ouest. 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'ouest de la zone, tout près du panneau qui recommande de ne pas jeter ses ordures. Là, tournez-vous vers le point d'eau côté ouest 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 est, 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 est 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'ouest 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-ouest 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'est 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 droite, 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 ouest et sautez sur la poignée à l'est pour faire

tourner le pont dans votre direction. Le coffre contenant **la carte du donjon** est située un petit peu plus au nord-ouest, en bas des escaliers.

Franchissez la porte ouest 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 droite, 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 ouest 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-ouest. Un coffre vous attend ensuite au sud-est 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'ouest 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 (ouest). Si vous sautez en contrebas pour grimper ensuite le long de la vigne côté est, 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-est 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 est 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 gauche pour trouver facilement un nouveau coffre contenant une **petite clé**. De retour dans la salle précédente, sautez cette fois vers le passage ouest 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 est 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 est 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 gauche. 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-ouest. 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 est 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-ouest. 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-ouest 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-ouest 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 est pour faire pivoter l'escalier.

De retour dans la salle des deux roues dentées, côté est, 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'est. De là, regardez en direction de l'autre roue pour viser une autre cible qui vous mènera cette fois à la porte est. 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-est 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'ouest) et rendez-vous dans la salle ouest 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'est 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 ouest 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 ouest 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 droite, 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 gauche, 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 gauche, puis à droite et enfin à gauche 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-ouest de la gorge de Cocorico, et empruntez le chemin suivant pour trouver le **spectre (6)** : ouest, ouest, nord, nord-est.

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-ouest 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'est 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-ouest 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-ouest 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-est. 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-est, 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'ouest 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'ouest de la citadelle (prenez la sortie ouest 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'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 (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'ouest. 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 est 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'est 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'est. 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 : ouest, ouest (**spectre (16)**), nord, est, est, nord-ouest (**spectre (17)**), sud, ouest, 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 ouest 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 gauche 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 est 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-est 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 (est) pour atteindre une partie en ruines au sud-est. Là, un **spectre (25)** rôde au milieu d'autres ennemis. Traversez ensuite la citadelle pour prendre la sortie ouest 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 ouest où un **spectre (27)** erre sur la pente au-dessus de l'endroit où vous avez trouvé un insecte d'or. Depuis la rive est, 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-est 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 ouest 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-est 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-est. 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-ouest 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-est 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'est et l'ouest, tout près de la faille sud clairement visible sur le plan. A partir de cet endroit, continuez en direction de l'est 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-est, 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'est 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 ouest du désert, du nord vers le sud-ouest. 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 gauche, 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-est 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-ouest 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 est 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 gauche 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 droite, 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-est 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 droite 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-ouest 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-est 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-ouest. 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 ouest, 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'ouest 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 droite. Un nouveau passage s'est ouvert côté ouest 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'est.

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 est 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 est 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 est 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-ouest. La paroi est 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 ouest 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 ouest 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'est. 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-ouest. 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-ouest, et ce n'est que lorsque vous aurez vaincu les trois que la porte ouest 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 gauche, puis éjectez-vous vers le rail en face afin d'atteindre la porte est 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 gauche 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 gauche en vous éjectant deux fois pour éviter le trou, et laissez-vous conduire jusqu'à la petite zone circulaire au sud-est. 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-ouest 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-est 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'ouest 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-est de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et suivez le sentier qui grimpe dans la montagne. Juste à gauche 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'est, 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'ouest 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 ouest, 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'est. 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 est, 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 droite pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi. Une fois en haut, prenez à gauche pour vous approcher de l'arbre où vous attend un autre **spectre (43)**. Avant de poursuivre, redescendez les marches en direction du sud-ouest 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-ouest 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 ouest 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-est vers l'ouest ; placez-vous derrière le bloc situé au nord-ouest et poussez-le vers le sud, puis vers l'est, le sud, l'ouest 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 est. 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 ouest 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-ouest 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-est 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-est 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 ouest, sautez par la fenêtre ouverte un peu plus haut et pénétrez dans la pièce nord-est 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-ouest 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 gauche 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 est. 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-est 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'ouest 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-ouest 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 ouest, 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-est, et poussez-le vers l'ouest 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'est, le sud, l'ouest 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 ouest 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-ouest 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 ouest 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 est. 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-est 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 droite dans la toute première zone, le deuxième vous oblige à sauter sur la corniche de droite juste après la zone des sapins, et le troisième se trouve à la fin du parcours sur la corniche de gauche 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 gauche 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 gauche 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 ouest 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 ouest 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-est. Bifurquez à gauche 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-ouest vers le nord, puis vers l'est. Poussez le bloc sud-est vers l'ouest. Poussez le bloc nord-est vers le sud, puis vers l'ouest et enfin vers le nord. Poussez le bloc le plus au nord vers l'est, puis vers le sud, l'ouest 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-ouest vers le nord, le bloc nord-est vers le sud, et le bloc le plus au sud-est vers l'ouest. Poussez le bloc est vers le nord, puis vers l'ouest. Poussez le bloc central ouest vers l'est, puis vers le sud, l'ouest et enfin vers le nord. Vous venez d'activer l'interrupteur nord. Poussez le bloc nord vers l'est, le bloc sud-ouest vers l'est, le bloc nord-est vers le sud, et le bloc situé le plus au sud vers l'ouest. 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-ouest vers le nord, et poussez le bloc le plus au sud vers l'ouest puis vers le nord et enfin vers l'est. Vous venez d'enfoncer l'interrupteur sud. Poussez le bloc le plus à l'est vers le sud puis vers l'ouest. Poussez le bloc nord-ouest vers le sud puis vers l'est. Poussez le bloc sud-ouest vers l'est, puis vers le nord et enfin vers l'ouest. Poussez le bloc le plus au sud-ouest vers le nord, et vous aurez activé les deux interrupteurs.

Enigme 3 :
Trois blocs pour un interrupteur. Poussez le bloc nord-est vers le sud, le bloc sud-ouest vers le nord puis vers l'est et enfin vers le sud. Poussez le bloc central vers l'ouest. Poussez le bloc sud-est vers le nord, puis vers l'ouest. Poussez le bloc est vers le nord, le bloc sud-ouest vers le nord. Poussez le bloc nord-est vers l'ouest, puis vers le sud.
Poussez le bloc nord-ouest vers l'est, et le bloc le plus au sud vers l'est. Poussez le bloc nord-est vers le sud, et enfin vers l'ouest 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-est 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'est. Planez en direction de la souche nord-est, puis faites un saut vers l'est 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 droite 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 droite 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 gauche 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 gauche 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 ouest 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 est, 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 est 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 ouest. 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 ouest, 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'est.

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-ouest 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-ouest 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'est. 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-ouest 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 est 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 ouest 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 est 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 ouest 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 ouest, 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 ouest 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-ouest.

6. Jérôme
Sortez sur le balcon extérieur du bâtiment nord-ouest 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-est.
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 est pour trouver ce 9ème chat.

10. Benjamin
Glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté ouest pour trouver ce 10ème chat.

11. Pierre
Cassez une vitre pour entrer dans le bâtiment sud-ouest. Le chat attend sagement en bas.

12. Marianne
Utilisez le grappin sur le cordage à l'intérieur du bâtiment sud-ouest pour atteindre la partie supérieure où se trouve ce chat.

13. Takeshi
Dans le chariot situé en bas du bâtiment sud-ouest, à l'extérieur.

14. Rémi
Ce chat vient vers vous et rôde près du 13ème.

15. Timothée
Près du pilier sud du bâtiment sud-ouest, 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-est.

19. Miaoumoto
Revenez sur le balcon nord-est en vous agrippant sur le cordage, et bifurquez à gauche 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-est.

20. Miaoumoto (2ème du nom)
A l'intérieur du bâtiment sud-ouest, 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-est du village oublié. Utilisez le grappin pour atteindre le cordage qui pend du balcon, et passez par la gauche 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-est, 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-est, 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-est. 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-est de la plaine d'Hyrule de Lanelle est. 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-ouest 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'ouest du portail du désert Gerudo, au milieu de quelques ruines. Faites-la descendre de son perchoir et placez-la légèrement vers l'ouest, de manière à ce qu'elle vous serve de plate-forme intermédiaire entre le socle et les pierres situées au nord-ouest. 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 ouest. 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 est. 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-ouest 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'est. 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'est du RDC. Sautez sur la plate-forme sud-est 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 ouest, 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 ouest 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-est, 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-ouest, 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-ouest 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-est pour récupérer le rubis jaune contenu dans le coffre, avant de reprendre la route vers la porte sud-ouest. 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 est 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-est. Si vous avez compris le système, vous ne devriez avoir aucun mal à vous frayer un passage jusqu'à la porte nord-ouest.

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'est 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-est 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 ouest 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 est. 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'ouest. 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 est, 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 est, 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-ouest 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-ouest 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 est 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 ouest 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-est. Il contient un rubis rouge. Pour ne pas tomber lorsque vous ferez route vers le nord-ouest, 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-ouest, 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 ouest. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-est. 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-ouest. 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-est, 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'ouest 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-est 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 est, 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-est 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 gauche, vers le coin nord-est 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 gauche pour créer une plate-forme de lumière qui vous conduira jusqu'à la partie ouest 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-est 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-est 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 ouest 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 ouest 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 ouest, 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'est 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-ouest 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 est. 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'ouest 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 ouest 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'est près de la grille, puis celle qui se trouve juste à sa droite, 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-est. 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 ouest. 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'est. 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-est et sautez sur les deux statues pour atteindre le rempart sud-ouest. 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 ouest, puis montez sur le sanglier pour pulvériser les barricades. De retour dans la cour principale, franchissez la porte nord-est gardée par des gobelins. Le même type d'ennemis vous assaille dans la cour suivante. Eliminez-les et tirez la chaîne au nord-est 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-ouest pour y trouver un rubis rouge, puis montez l'escalier par l'ouest 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-ouest 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 ouest 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'est ou l'ouest. Parce que les deux mènent au même point de chute et qu'il faut bien prendre une décision, explorons d'abord le côté ouest. 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 droite, bas gauche, haut gauche et enfin bas droite 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-ouest 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-ouest, 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 est 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-ouest 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-est 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'ouest 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 suiviez 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 droite pour remarquer une pierre d'appel. Mémorisez la mélodie pour répondre au loup blanc qui vous attendra ensuite sur le monticule devant l'entrée est 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-est 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-ouest jusqu'à ce que vous arriviez tout près de l'entrée de la grotte qui continue vers l'est. 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 ouest 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 ouest 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-ouest 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'ouest 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'ouest de la citadelle (prenez la sortie ouest 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'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.

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-ouest.

6. Jérôme
Sortez sur le balcon extérieur du bâtiment nord-ouest 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-est.
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 est pour trouver ce 9ème chat.

10. Benjamin

Glissez-vous dans la petite allée entre les deux bâtiments côté ouest pour trouver ce 10ème chat.

11. Pierre
Cassez une vitre pour entrer dans le bâtiment sud-ouest. Le chat attend sagement en bas.

12. Marianne
Utilisez le grappin sur le cordage à l'intérieur du bâtiment sud-ouest pour atteindre la partie supérieure où se trouve ce chat.

13. Takeshi
Dans le chariot situé en bas du bâtiment sud-ouest, à l'extérieur.

14. Rémi
Ce chat vient vers vous et rôde près du 13ème.

15. Timothée
Près du pilier sud du bâtiment sud-ouest, 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-est.

19. Miaoumoto
Revenez sur le balcon nord-est en vous agrippant sur le cordage, et bifurquez à gauche 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-est.

20. Miaoumoto (2ème du nom)
A l'intérieur du bâtiment sud-ouest, 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-est du lac (avec la petite canne), à droite de la cabane tout près du mur, ou bien tout à fait au nord-ouest 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 ouest. 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 ouest, 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'ouest 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 gauche. 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-est 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 (est) et suivez le petit chemin qui se dirige vers le sud-est 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 est de la plaine d'Hyrule de Lanelle (est) et regardez vers la gauche 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-est, 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-est de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et longez la barrière à gauche 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-ouest. 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 est 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'ouest 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'est et l'ouest, 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'est 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 gauche 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-ouest 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 est, 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-est, 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-est. 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'est 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 droite. 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-est 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-ouest, 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 est. A l'embranchement, partez vers la droite 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-est 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-ouest 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'est. Suivez-la en direction du nord jusqu'à apercevoir un trou contre le mur de droite. 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'est 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-ouest 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 est : ouest, ouest, nord, nord-ouest. 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 : ouest, ouest, nord, est, est, est, nord, sud, ouest, 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 est, 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'ouest, et rendez-vous dans la salle ouest 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'ouest 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'ouest de la citadelle (prenez la sortie ouest 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'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.

23. Lac Hylia
Dans la zone du lac Hylia, pénétrez dans la grotte de l'esprit de Lanelle et longez la corniche côté est 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 ouest 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-ouest, 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-ouest 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'est 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 gauche, 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 est)
Rendez-vous au sud-est de la plaine d'Hyrule de Lanelle (nord), et suivez le sentier qui grimpe dans la montagne. Juste à gauche 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-est 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 droite dans la toute première zone, le deuxième vous oblige à sauter sur la corniche de droite juste après la zone des sapins, et le troisième se trouve à la fin du parcours sur la corniche de gauche 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 gauche 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 gauche 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-est. Bifurquez à gauche 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'est 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-est 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-est. 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-est du 1E et éliminez la plante carnivore géante. Une fois le calme revenu, rapprochez-vous du bord est 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 est 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-ouest. Passez la porte et accrochez-vous d'une prise à l'autre jusqu'à faire face à la sortie ouest. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-est. 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-est 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 est du RDC, revenez dans la salle qui rejoint le hall extérieur, et dirigez-vous tout de suite à gauche, vers le coin nord-est 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 ouest, armé de votre épée nimbée de lumière. Montez sur la plate-forme de lumière située au sud-ouest 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-ouest de la gorge de Cocorico, et empruntez le chemin suivant pour trouver le spectre : ouest, ouest, nord, nord-est.

7. Montagne de la mort
Depuis la sortie nord-ouest 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'est 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-ouest 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-ouest 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-est.

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'ouest. 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'est 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-est du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : ouest, ouest.

17. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Retrouvez l'entrée de la caverne aux lanternes 2 après la série de ponts au sud-est du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : ouest, ouest, nord, est, est, nord-ouest.

18. Lac Hylia (caverne aux lanternes 2)
Retrouvez l'entrée de la caverne aux lanternes 2 après la série de ponts au sud-est du lac Hylia. Entrez à l'intérieur et suivez ces directions pour atteindre l'emplacement du spectre : ouest, ouest, nord, est, est, nord-ouest, sud, ouest, 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 ouest 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 gauche 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-est 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-est 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 (est)
Téléportez-vous à l'entrée de la citadelle et explorez la plaine d'Hyrule de Lanelle (est) pour atteindre une partie en ruines au sud-est. Là, un spectre rôde au milieu d'autres ennemis.

26. Plaine d'Hyrule d'Ordinn (nord)
Traversez la citadelle pour prendre la sortie ouest 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 ouest 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 est, 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-est 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-ouest du désert à la recherche d'un spectre.

31. Désert Gerudo
Lorsque vous atteignez la formation rocheuse au sud-est 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'est 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 ouest vers le sud-ouest. 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 est 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'ouest 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-ouest 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 droite pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi.
Une fois en haut, prenez à gauche 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 droite pour trouver un passage permettant d'escalader la paroi. Au lieu de monter les marches, bifurquez en direction du sud-ouest 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 gauche.

48. Ruines des Pics Blancs
Lorsque vous parvenez dans la salle sud-ouest du 1E, détruisez le mur de glace qui bouche l'alcôve ouest 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 ouest 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-ouest 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 est 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-est du village oublié. Utilisez le grappin pour atteindre le cordage qui pend du balcon, et passez par la gauche pour le trouver.

56. Célestia
Après avoir obtenu le double-grappin, rendez-vous dans la salle est 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-ouest. Passez la porte et accrochez-vous d'une prise à l'autre jusqu'à faire face à la sortie ouest. Au lieu de continuer, tournez-vous dans l'autre sens pour cibler les prises qui vont jusqu'à la porte sud-est. 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'ouest 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.

The Munchables

© Namco Bandai 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Débloquer Robo

Terminer le jeu une fois pour débloquer ce personnage plus rapide.

Mode Miroir

Terminer le jeu une fois. Les niveaux seront inversés.

Mode Time Attack

Terminer le jeu une fois. Les niveaux seront en temps limité.

The Parallel of Haruhi Suzumiya

© Sega / Kadokawa Shoten 2009

+ D'INFOS FORUM

PERSONNAGES CACHÉS

Asakura Ryouko

Terminez le jeu une fois, puis faites une partie en New Game + et atteignez le chapitre 2 du mode Histoire.

Mikuru Asahina (adulte)

Terminez le jeu une fois, puis faites une partie en New Game + et atteignez le chapitre 5 du mode Histoire.

Kimidori Emiri

Terminez le jeu une fois, puis faites une partie en New Game + et atteignez le chapitre 6 du mode Histoire.

MODE "BONNE AVENTURE"

Terminez toutes les étapes du tutorial pour débloquer le mode Fortune Teller dans le menu Collection.

The Price is Right

© Ubisoft

+ D'INFOS FORUM

TOUS LES JEUX

Terminez tous les défis pour chaque jeu de manière à débloquer la possibilité de rejouer à tous les jeux n'importe quand.

TENUES SUPPLÉMENTAIRES

Après avoir défini votre profil, cliquez sur le verrou de l'armoire et entrez le code **PRIZES** pour obtenir des tenues supplémentaires.

The Secret Saturdays : Beasts of the 5th Sun

© D3 Publisher / High Voltage

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MOTS DE PASSE

Débloquer tous les niveaux

Zon, Zon, Zon, Zon

Amarok peut être scanné au niveau 2

Fiskerton, Zak, Zon, Komodo

Bishopville Lizardman peut être scanné au niveau 3

Komodo, Zon, Zak, Komodo

Naga peut être scanné au niveau 7

Zak, Zak, Zon, Fiskerton

Rakshasa peut être scanné au niveau 8

Zak, Komodo, Fiskerton, Fiskerton

Biloko peut être scanné au niveau 9

Zon, Zak, Zon, Fiskerton

The Sky Crawlers : Innocent Aces

© Xseed Games / Project Aces 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BONUS DE FIN DE PARTIE

Mission EX

Terminer le mode Story une fois.

Galerie des vidéos

Terminer le mode Story une fois.

Galerie des musiques

Terminer le mode Story une fois.

MÉDAILLES

Airframe Collector

Trouver tous les paint jobs.

Around the World

Terminer toutes les missions.

Brave Guardian

Eviter d'infliger des dégâts au Torrent.

Excellent Ace

Abattre Orishina (mission 17) en 4 minutes.

Graceful Dancer

Cumuler 200 TMC kills.

Ground Striker

Cumuler 250 Ground kills.

Heaven Striker

Cumuler 800 kills.

Noble Guardian

Eviter d'infliger des dégâts au Wolfram.

Parts Expert

Trouver tous les éléments de fuselage.

Perfect Collector

Trouver tous les add-ons.

Royal Ace

Abattre Kaida en moins de 2mn30.

Sky Striker

Cumuler 500 kills.

Smash Hunter

Abattre Wolfram en 6 minutes.

Top Ace

Abattre Ukumori en 3 minutes.

Weapons Master

Trouver toutes les armes.

Thrillville : Le Parc en Folie

© LucasArts / Frontier Developments 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

50 000 $

C, Z, B, C, Z, B, A

500 points de frayeur

Z, C, B, Z, C, B, C

Tous les mini-jeux

C, Z, B, C, Z, B, Droite

Toutes les missions

C, Z, B, C, Z, B, Z

Tous les parcs

C, Z, B, C, Z, B, C

Tous les parcours

C, Z, B, C, Z, B, B

Tiger Woods PGA Tour 07

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu des Passwords et tapez un des codes suivants :

GUYSAREGOOD	Equipement Precept
INTHEGAME	Equipement EA Sports
JANNARD	Equipement Oakley
JUSTDOIT	Equipement Nike
JUSTSHAFTS	Equipement Grafalloye
LIGHTNING	Equipement PGA Tour
MACTEC	Equipement Macgregor sponsorship
MRADAMS	Equipement Taylormade
RIHACHINRZO	Equipement Mizuno
SHOJIRO	Equipement Bridgestone
SNAKEKING	Equipement Cobra
SOLHEIM	Equipement Ping
THREE STRIPES	Equipement Adidas

Tiger Woods PGA Tour 08

© Electronic Arts / EA Sports 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans le menu des mots de passe de l'écran Options.

`CLEVELAND`	Bonus de Cleveland Golf
`GUYSAREGOOD`	Bonus de Precept
`GUYSAREGOOD`	Bonus de Precept
`INTHEGAME`	Bonus de EA
`JLINDEBERG`	Bonus de J.Lindeberg
`JUSTDOIT`	Bonus de Nike
`JUSTSHAFTS`	Bonus de Grafalloy
`NOTJUSTTIRES`	Bonus de Bridgestone
`RIHACHINRIZO`	Bonus de Mizuno
`SNAKEKING`	Bonus de Cobra
`THREESTRIPES`	Bonus de Buick

TOUS LES PARCOURS

Entrez les code **greensfees** depuis le menu des mots de passe de la section "EA Sports Extras" pour débloquer tous les parcours de golf.

Tiger Woods PGA Tour 09 All-Play

© Electronic Arts / EA Sports 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OBJETS BONUS (PRO SHOP)

Ces codes sont à entrer sur l'écran des mots de passe. Un son confirmera leur validité.

CEPHALUS

Mode Grosses Têtes pour les spectateurs.

SWOOSH

Débloquer les objets Nike.

Tiger Woods PGA Tour 10

© Electronic Arts / EA Sports 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PARCOURS CACHÉS

Doral

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

East Lake

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Harbour Town

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Hazeltine

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Oakmont

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pebble Beach

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Pinehurst n°2

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Torrey Pines

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Tpc Boston

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

Wentworth

Réussir le premier défi de tournoi sur ce parcours, ou acheter le permis correspondant.

DÉFIS BONUS

Challenge bonus 1

Réussir tous les challenges de tournoi

Challenge bonus 2

Réussir le challenge bonus 1

Challenge bonus 3

Réussir le challenge bonus 2

Challenge bonus 4

Réussir le challenge bonus 3

OBJETS TIGER WOODS

Allez dans la section Mots de Passe du menu Options et entrez le code **eltigre** pour débloquer de nouveaux objets dans la boutique.

TNA iMPACT!

© Midway 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Abyss

Battez Abyss au chapitre 6 du mode Story.

AJ Styles X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Benny the Clown

Battez-le au chapitre 2 du mode Story avec 350 000 points de style.

Black Machismo

Battez-le en mode Story.

Brother Ray

Battez TEAM 3D en mode Story.

Chris Sabin X

Battez-le dans un match solo en Story Mode.

Don West

Gagnez 260 000 points de style.

Eric Young

En mode Story, remportez le match où vous faites équipe avec Eric Young.

Jay Lethal

Battez-le en mode Story dans un match en 3 Man Gauntlet.

Jeff Jarrett

Battez-le au chapitre 6 du mode Story.

Kevin Nash

Battez-le en mode Story.

Senshi

Gagnez 200 000 points de style.

Sonjay Dutt

Battez-le dans un match solo en mode Story.

Suicide

Terminez le mode Story et attendez la fin des crédits.

Tomko

Battez Tomko et AJ Styles en mode Story dans un match en Tag Team.

TOUTES LES ARÈNES

Arène armurerie

Battez James Storm en Story Mode.

Arène anglaise

Accumulez 420 000 points de style.

Arène Freedom Center

Devenez le champion de la division X en Story Mode.

Arène japonaise

Battez les Motor City Machine Guns en Story Mode.

Arène mexicaine

Remportez le match Mexican Gauntlet en Story Mode.

Arène Vegas

Battez Kurt Angle en Story Mode.

MOUVEMENTS PERSONNALISÉS

Différents mouvements peuvent être débloqués à mesure que vous avancez dans le mode Story avec un personnage que vous avez créé.

Tomb Raider : Anniversary

© Eidos Interactive / Buzz Monkey Software 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHES À DÉBLOQUER

Respiration illimitée

Terminer le jeu en mode Facile.

Lunettes de soleil

Terminer le jeu en mode Facile.

Mode sans textures

Terminer le jeu en mode Facile.

Pour les astuces suivantes, mettez vous en mode de difficulté Time Trial et terminez les niveaux indiqués pour débloquer le bonus correspondant :

Golden Shotgun et Silver Mini SMGs

Terminez les trois time trials de l'île perdu.

Munitions du calibre 50 infinies et affichage de la santé des ennemis

Terminez les quatre time trials du Pérou.

Munitions du SMG infinies et santé illimitée

Terminez les trois time trials de l'Egypte.

Munitions du Shotgun infinies et toutes les armes.

Terminez les quatre time trials de la Grèce.

COSTUMES

Tenue de camouflage

Obtenez la relique du Temple de Khamoon.

Tenue "chat"

Obtenez la relique du sanctuaire de Scion.

Tenue classique

Obtenez la relique de la vallée perdue.

Tenue de sport du manoir

Obtenez la relique du hibou athénien se trouvant dans le palais de Midas.

Costume de Doppelganger

Obtenez la relique des mines de Natla.

Tenue or

Obtenez la relique "tête de griffon" du palais de Midas.

Tenue Legend

Obtenez la relique des cavernes de la montagne.

Tenue de nageuse

Trouvez la relique de la pyramide.

Tenue de Natla

Trouvez toutes les reliques.

ARSENAL BONUS

Terminez toutes les épreuves chronométrées en mode Time Trial pour débloquer les armes supplémentaires avec les munitions infinies.

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, néanmoins, le cheminement restera strictement identique.

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière " bullet time ", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne

formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeons de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale.Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au cours de

l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquer.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.
Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.
Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.
Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique. Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus

automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.
Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache

en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.
Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

Le Pérou

1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'**artefact**, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième **artefact** qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étroit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grimpant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un

saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plongeons. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.
Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur

la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plongeons pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur

triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré) pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.
Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et

effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balancez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.
Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeons, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.
Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins

qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renfoncement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l'**artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.
Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renfoncement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur

votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.
Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournerez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté.

Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.
Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progressez dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renfoncement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez- vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Evitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenchera. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

La Grèce

1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur,

puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.
Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre

grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renfoncement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active

l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.
Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renfoncement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renfoncement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renfoncement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous

tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.
Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renfoncement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau

du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.
Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renfoncement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme

ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renfoncement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.
Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renfoncement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. A côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renfoncement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renfoncement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renfoncement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renfoncement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.
Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élanciez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur. Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis

regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renfoncement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche, puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.
Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez

alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renfoncement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.
Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus

duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor, dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débuter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

Egypte

1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renfoncement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqueter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.
Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis

accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.
Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renfoncements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe. Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses

deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le piler du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et axez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce. Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre.

Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.
Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessous de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renfoncement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.
Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatir par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À

partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaisser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.
Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la

serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.
Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournerez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.
Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encastrer le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

L'île perdue

1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver

trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.
Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant,

puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.
Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un

anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).
À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.
En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes, à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôtir votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol.

Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.
Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.
Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la

surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournerez le coin par la gauche, et que vous lâcherez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plongeons, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

GALERIE

Vous débloquerez de nouveaux artworks lorsque vous atteindrez le score de 25%, 33%, 67% ou 100% de reliques et d'artefacts collectés dans la plupart des niveaux. Les derniers s'obtiennent en terminant le jeu.

STYLE UNITS

Ce niveau bonus se débloquera lorsque vous aurez trouvé la totalité des reliques du jeu.

FICHES DES PERSONNAGES

Lara Croft	Trouver 05 artefacts
Larson	Trouver 09 artefacts
Kid	Trouver 14 artefacts
Kold	Trouver 18 artefacts
Pierre	Trouver 23 artefacts
Winston	Trouver 27 artefacts
Richard Croft	Trouver 32 artefacts
Doppelganger	Trouver 36 artefacts
Natla	Trouver 41 artefacts

TOUTES LES MUSIQUES

Voici comment obtenir toutes les pistes audio des niveaux suivants.

Egypte

Terminer le Temple de Khamoon, l'Obélisque de Khamoon et le Sanctuaire de Scion.

Grèce

Terminer le niveau St.Francis Folly, le Coliseum, le Palais de Midas et la Tombe de Tihocan.

Ile perdue

Terminer les Mines de Natla, la Grande Pyramide et la bataille finale.

Pérou

Terminer Mountain Caves, Vilcabamba, la Vallée Perdue et la Tombe de Qualopec.

Manoir Croft

Terminer le niveau du manoir Croft.

TIME TRIAL

Choisissez la difficulté Time Trial avant de commencer les niveaux.

Golden Shotgun + Silver Mini SMG

Réussir les 3 Time Trial de l'île perdue.

Munitions infinies pour le pistolet + voir la santé des ennemis

Réussir les 4 Time Trial du Pérou.

Munitions infinies pour le Mini SMG + santé infinie

Réussir les 3 Time Trial de l'Egypte.

Munitions infinies pour le fusil à pompe + toutes les armes

Réussir les 4 Time Trial de la Grèce.

Tomb Raider Underworld

© Eidos Interactive / Buzz Monkey Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EXTRAS

Artworks de la mer Arctique et croquis d'Amelia

Terminer l'expédition arctique.

Artworks de la Thaïlande et croquis d'Alister

Terminer l'expédition en Thaïlande.

Artworks du manoir Croft et croquis du Doppelganger

Terminer l'expédition au manoir Croft.

Artworks de la Méditerranée et croquis d'Amanda

Terminer l'expédition en mer Méditerranée.

Artworks du Mexique et croquis masculins

Terminer l'expédition au sud du Mexique.

Artworks du bateau et croquis de Natla

Terminer l'expédition en mer Andaman.

Artworks de l'île Ja Mayen et croquis des artefacts

Terminer l'expédition sur l'île Ja Mayen.

Croquis des créatures

Collecter la totalité des trésors uniques.

Croquis de Lara

Collecter les 6 reliques.

Croquis de Zip et Winston

Terminer le prologue.

Storyboards

Terminer le jeu en difficulté Master Survivalist.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Note : Cette solution a été réalisée à partir de la version Xbox 360, les actions supplémentaires à effectuer sur la version Wii ne sont donc pas indiquées.

Vous débutez dans le manoir des Crofts qui prend feu après l'explosion. Avancez en évitant les flammes et suivez les indications qui s'affichent à l'écran. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer à travers le trou. Grimpez ensuite sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche ensuite sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle d'en bas. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc jusqu'au fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord inférieur.

Mer méditerranée

Le chemin d'Avalon

Plongez et repérez le temple enseveli puis tirez sur les requins que vous rencontrez. Autour du temple à gauche, il y a deux grottes cachées derrière les algues. Visitez-les et prenez les trésors qui s'y trouvent. Allez ensuite en face du temple pour trouver d'autres grottes. L'une contient un trésor et l'autre cache un trésor et une vanne. Allez ensuite vers le temple et, avant d'entrer, prenez le trésor qui se trouve au dessus de l'entrée.

Entrez ensuite dans le temple et placez la vanne sur l'une des plaques qui se trouvent sur le mur d'en face. Ramassez ensuite la deuxième vanne qui se trouve au sol et placez-la dans la deuxième plaque. Tournez ensuite les plaques de sorte que les trois yeux se positionnent au centre. Cette action ouvrira la porte. Mais avant d'entrer, montez au plafond et repérez le trésor qui se trouve avant la sortie.

Revenez à la porte et entrez. Le chemin est truffé de méduses. Evitez-les et fouillez la zone pour trouver un trésor. Entrez par le trou causé par le poulpe géant. Suivez le chemin pour sortir de l'eau. Avancez et brisez les pots pour récupérer un trésor. Plongez ensuite dans un autre bassin et récupérez un nouveau trésor. Avancez ensuite sur le pilier renversé pour atteindre la surface.

Avancez vers le bloc et sautez dessus. Accrochez-vous au rebord et montez. Pour atteindre un autre trésor, suivez le chemin de gauche en faisant un saut vers l'arrière. Continuez votre progression et suivez les rebords vers la droite. Sautez sur la barre fixe et rebondissez vers les rebords de droite. Descendez ensuite et avancez vers la nouvelle zone.

Lancez votre grappin sur le pilier de droite et tirez sur la corde pour faire tomber la statue. Ramassez ensuite les deux cubes de pierre et posez-les sur la plateforme qui se trouve en face du pilier de gauche. Actionnez enfin le levier central pour ouvrir la porte.

Nifelheim

Avancez et montez les marches. Hissez-vous ensuite au dessus des débris. Sautez vers le chemin et détruisez les pots pour découvrir un trésor. Vous trouverez plusieurs pots sur votre chemin. Brisez-les pour récolter les trésors qu'ils renferment. Continuez votre chemin et montez d'autres marches. Utilisez ensuite les rebords pour atteindre l'entrée. Accroupissez-vous et passez par le trou. Continuez ensuite votre route pour vous retrouver en face du poulpe géant. Il s'agit d'un Kraken et il bloque la porte que vous devez emprunter.

Allez vers la droite et sautez d'un rebord à l'autre puis descendez dans le deuxième trou. Avancez ensuite pour vous retrouver devant un mécanisme bloqué par une tentacule du Kraken. Lancez votre grappin sur le pilier et tirez sur la corde pour le faire tomber. Sous l'effet de la douleur, le Kraken retire sa tentacule.

Montez ensuite sur les débris pour atteindre le levier et abaissez-le pour libérer la partie droite du lustre. Avancez ensuite vers le lustre en question, passez sur le bras de la statue et atteignez-le. Avancez vers le coté gauche pour atteindre un second levier. Utilisez votre grappin pour décaler l'engrenage et tirer sur le levier. Revenez du coté droit et allez sur l'avant bras de la statue. Sautez sur le rebord et allez à gauche pour atteindre le levier central. Actionnez-le et tirez sur les maillons brisés sur les deux chaînes situées à droite et à gauche pour faire tomber le lustre sur le Kraken. Utilisez ensuite votre grappin sur l'accroche de droite et descendez. Actionnez le levier qui se trouve à droite pour ouvrir la porte et entrez.

Avancez et montez les marches puis accrochez-vous à la paroi gauche avant de progresser vers la rive opposée. Avancez ensuite sur la poutre sans perdre votre équilibre sinon laissez-vous tomber et traversez sur le rebord.

La filière nordique

Avancez jusqu'à la porte bloquée. Allez à droite et grimpez en haut du pilier cylindrique. Sautez vers l'ouverture qui est sur votre droite et descendez dans la salle. Ramassez un cube et allez sur la plateforme pour ouvrir la porte. Lancez ce premier cube par la porte et allez chercher un deuxième cube. Mettez-vous sur la plateforme et lancez-le de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour traverser cette porte avant qu'elle ne se referme.

Mettez les deux blocs sur la plateforme de droite et placez-vous sur celle de gauche pour abaisser les verrous de la porte. Lancez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la porte avant de la franchir. Avancez vers le gant et prenez-le.

Après la cinématique, sortez de la grande salle et allez à droite. Entrez dans la salle et montez vers le passage supérieur. Avancez et sautez vers la colonne qui se trouve à droite. Sautez ensuite sur la colonne en ruine puis sur la plateforme.
Allez vers le coté gauche et sautez sur le sommet de la première colonne. Sautez ensuite vers une nouvelle colonne puis à nouveau vers une plateforme. Sautez ensuite sur la colonne de droite puis sur le sommet de la prochaine avant d'atteindre la sortie.

Accroupissez-vous ensuite pour avancer dans le passage étroit. Allez ensuite vers la salle dans laquelle se trouvait le Kraken. Allez à droite et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la rive de droite. Allez à gauche des débris et montez en utilisant les rebords. Allez à gauche à nouveau et sautez vers la perche puis vers la rive d'en face. Avancez jusqu'au bout et glissez vers le bas. Accrochez-vous au rebord et allez au fond, à droite. Montez ensuite sur la corniche et sautez par dessus le trou. Accroupissez-vous et entrez dans la salle pour prendre la relique qui se trouve à gauche. Revenez ensuite vers le rebord et laissez-vous tomber vers le chemin qui mène à la sortie.

Poursuivez votre agresseur et utilisez les rebords de gauche pour traverser le trou. Avancez, passez d'autres débris et avancez vers le premier bassin. Ne plongez pas mais sautez vers le passage qui se trouve à gauche puis avancez. Allez ensuite vers la porte située à droite et sortez vers un deuxième bassin. Plongez et suivez le chemin jusqu'à la sortie du temple en évitant les méduses. Sortez ensuite du temple et nagez vers votre yacht.

Le dieu du tonnerre

Grimpez à la chaîne de l'ancre pour monter dans le bateau. Prenez la trousse de soins et avancez vers les containers en évitant les gardes. Vous pouvez aussi les éliminer en les attaquant par surprise ou en utilisant vos armes à feu. Montez sur le container bleu qui se trouve au centre. Avancez ensuite en sautant sur le prochain container pour atteindre le pont. Eliminez le garde qui patrouille et avancez.

Prenez la trousse de soins et avancez à gauche ou à droite en éliminant les ennemis que vous rencontrez. Utilisez vos grenades contre les groupements d'ennemis même s'ils ne sont pas difficiles à battre avec vos armes de poing. Traversez la zone des hélicos et descendez vers l'arrière du navire. Entrez par la porte et éliminez les gardes qui se

cachent derrière les caisses. Continuez ensuite votre promenade à l'intérieur du bateau.

Le royaume des morts

Après la cinématique, avancez dans les couloirs du navire qui est en train de chavirer. Evitez les objets et les flammes qui bloquent le chemin. Evitez aussi les barils en feu dès que des effets de ralenti apparaissent à l'écran et continuez votre chemin. Grimpez ensuite sur la paroi du navire qui coule et montez. Avancez dans le couloir pour atteindre la prochaine paroi à escalader. Continuez alors de monter jusqu'à atteindre le sommet.

Côtes Thaïlandaises

Vestiges

Sautez dans l'eau et dirigez-vous vers la plateforme. Escaladez la paroi et allez à droite pour récolter un trésor. Allez à gauche pour poursuivre votre chemin puis sautez en arrière pour atteindre un rebord et l'escalader. Avancez à droite et sautez vers le chemin. Avancez et écrasez les petites bêtes qui vous attaquent. Avancez jusqu'au chemin glissant. Laissez-vous glisser et, avant de tomber, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers les rebords et montez pour atteindre les escaliers.

Grimpez aux marches et sautez vers le rebord de gauche. Montez pour atteindre une autre plateforme. Avancez sur le chemin et utilisez votre grappin pour atteindre la rive d'en face. Avancez ensuite jusqu'à trouver un temple mais pas de traces de passage vous permettant d'y accéder. Allez à gauche et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord. Tournez-vous vers le pilier extérieur et sautez en direction du rebord. Montez et sautez ensuite vers la façade du temple. Allez à droite et sautez vers le pilier. Tournez autour de ce pilier et montez jusqu'à la corniche. Déplacez-vous à l'extrême gauche et montez vers un nouveau rebord. Allez au centre et montez pour poursuivre votre chemin.

Avancez et sautez vers le pilier de gauche. Montez vers le rebord supérieur, tournez à droite et sautez vers le pilier de droite. Tournez à gauche et laissez-vous tomber sur la perche. Sautez ensuite vers la perche de gauche puis vers le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le pilier. Laissez-vous tomber sur un autre rebord et sautez ensuite vers la perche. Avancez vers le dernier pilier et descendez en passant par les corniches et rebords jusqu'en bas.

Avancez à droite pour affronter trois tigres. Restez mobile et esquivez les assauts des félins tout en leur tirant dessus. Avancez ensuite vers l'ensemble des piliers et sautez sur la poutre. Accrochez-vous au rebord. Tournez et sautez sur une deuxième poutre ensuite sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Tournez et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le sommet d'un pilier. Sautez ensuite sur la corniche et déplacez-vous à gauche puis montez vers les escaliers.

Allez à gauche, passez sous le tronc d'arbre et accrochez-vous au rebord. Allez à gauche à nouveau et sautez vers un autre rebord. Avancez et hissez-vous vers l'entrée du temple. Eliminez les deux tigres et avancez vers les escaliers. Entrez dans le temple et avant de sauter sur la poutre, tuez les chauves-souris qui arrivent. Sautez ensuite sur la poutre située à droite avant d'atteindre le rebord du mur gauche. Déplacez-vous à droite et sautez vers le rebord du mur droit. Allez à gauche et laissez-vous tomber vers le rebord inférieur et progressez à gauche jusqu'à atteindre la poutre. Sautez vers la poutre d'en face, avancez et sautez vers la terre ferme. Ecrasez les petites bêtes et avancez dans le temple.

Descendez les dénivellations. Avancez à droite, montez sur les débris et hissez-vous vers le sommet. Effectuez un double saut contre le mur de gauche pour atteindre la poutre. Avancez sur cette poutre et sautez sur celle de droite. Passez d'une poutre à l'autre puis sautez vers la perche. Sautez enfin vers l'extrémité de la salle. Tournez à droite et hissez-vous vers la sortie en éliminant les araignées en route.

Bhogavati

Avancez à droite et passez sous le pilier. Laissez-vous tomber jusqu'en bas et allez vers la perche qui se trouve par terre. Remettez-la à sa place, dans le pilier, et montez dessus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier d'en face. Sautez

sur les rebords de droite et grimpez le long de la paroi pour atteindre un nouveau rebord. Décalez-vous à droite et sautez en arrière vers le sommet du pilier. Sautez sur un autre pilier et tuez les chauves-souris avant d'atteindre la poutre située à gauche. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à la poutre du coté gauche puis passez vers le rebord de gauche. Sautez ensuite en arrière pour atteindre le balcon. Allez vers la perche et accrochez-vous. Faites face au mur et retirez-la pour débloquer la corde.

Laissez tomber cette perche et descendez ver la zone des piliers. Allez à droite, passez sous le pilier et utilisez votre grappin pour atteindre l'autre rive. Avancez à droite et accrochez-vous au rebord. Déplacez-vous à droite et sautez vers un autre rebord. Avancez jusqu'au bout puis grimpez sur la paroi pour atteindre l'autre extrémité du rebord. Avancez jusqu'au bout et montez sur le rebord pour sauter de mur en mur vers le sommet. Utilisez votre grappin pour débloquer la deuxième corde.

Repérez ensuite le sommet d'un pilier et sautez dessus. Sautez ensuite sur la poutre d'en face. Accrochez vous au coté gauche de cette poutre pour vous déplacer à droite et atteindre la deuxième poutre.
Montez dessus et sautez vers le sommet du pilier suivant. Sautez enfin sur le rebord du mur d'en face. Allez à droite et montez pour vous retrouver au début du niveau. Allez sur la plateforme et actionnez le levier situé à gauche. Quand cette plateforme tombe soyez rapide et lancez votre grappin pour vous accrocher et éviter de vous écraser. Descendez ensuite en utilisant la corde.

Avancez et éliminez les cinq lézards géants. Entrez par la porte de droite ou de gauche, elles mènent vers la même zone. Utilisez ensuite votre grappin pour descendre dans le trou et avancer dans le couloir. Après la cinématique, montez sur les rebords du mur gauche et, une fois en haut, sautez vers la poutre de droite. Déplacez-vous à gauche et montez pour sauter sur la poutre de gauche. Passez ensuite de poutre en poutre et sautez sur la porte. Laisser-vous tomber par le coté gauche de la porte et montez les escaliers.

Tuez les chauves-souris avant qu'elles ne vous attaquent et descendez les escaliers. Eliminez les lézards géants et allez au fond à gauche. Escaladez la paroi jusqu'au bout et sautez vers le mur de droite. Sautez ensuite à droite et affrontez les lézards et les chauves-souris. Continuez vers la droite jusqu'au bout et sautez de mur en mur pour atteindre le rebord d'en haut. Sautez vers la plateforme et accrochez-vous au rebord gauche. Déplacez-vous un peu plus à gauche et montez pour affronter les lézards. Eliminez-les et sautez sur les rebords du pilier de droite pour atteindre le sommet. Une fois en haut, utilisez votre grappin pour atteindre la nouvelle zone et prenez l'Œil de Shiva. Descendez ensuite en rappel en utilisant l'anneau de la structure qui maintenait l'Œil de Shiva.

Revenez ensuite à la porte d'entrée et empruntez l'escalier de droite pour descendre. Avant de descendre tous les escaliers, escaladez le mur et avancez vers la poutre. Sautez dessus et accrochez-vous au rebord gauche. Sautez ensuite vers le rebord droit et montez sur la corniche. Sautez vers le sommet du pilier puis vers le deuxième Œil de Shiva et emparez-vous-en. Descendez enfin en rappel en utilisant votre grappin pour retrouver la sortie.

Avancez et utilisez votre grappin pour traverser le gouffre. Avancez encore et montez sur la perche puis sautez vers le rebord. Sautez vers la dénivellation de gauche et hissez-vous dessus. Sur place, sautez d'une perche à l'autre pour traverser le gouffre. Utilisez enfin votre grappin pour vous balancer vers la porte. Tournez ensuite à gauche et montez les marches.

Entrez dans la grande salle et tuez le tigre. Montez ensuite sur le bloc de pierres qui se trouve devant vous. Sautez vers le rebord et tournez à gauche. Sautez sur le sommet du premier pilier puis sur le deuxième (qui se trouve à droite). Sautez ensuite vers le rebord situé à droite. Déplacez-vous à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Continuez à gauche et montez sur le rebord. Sautez de mur en mur pour atteindre le sommet. Eliminez les chauves-souris et avancez à droite.

Approchez-vous du bord et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber ensuite sur le rebord inférieur et déplacez-vous à droite. Montez sur la poutre et sautez vers le mur de droite. Allez à gauche et laissez-vous tomber sur le rebord inférieur. Effectuez un saut arrière pour atteindre une nouvelle poutre et avancez à droite. Sautez vers la prochaine poutre puis sur le sommet d'un pilier. Repérez le rebord qui se trouve dans le mur et sautez. Avancez à gauche en utilisant les rebords jusqu'à atteindre la perche. Utilisez-la pour atteindre le rebord d'en face. Montez ensuite jusqu'au sommet.

Avancez et tournez-vous vers le mur gauche pour localiser un rebord. Sautez et déplacez-vous à droite. Sautez encore une fois vers le prochain rebord et hissez-vous au sommet. Suivez le chemin de droite jusqu'à trouver un rebord dans le mur. Sautez et montez dessus. Sautez à droite pour atteindre le rebord du pilier. Traversez la poutre et sautez vers le rebord. Effectuez le tour du pilier et exécutez un saut arrière pour atteindre le sommet d'un nouveau pilier. Sautez directement vers le rebord d'en face. Tournez-vous vers la poutre et sautez pour quitter cette zone.

Avancez dans le couloir et sautez vers le rebord du mur gauche. Avancez à droite puis sautez en arrière vers la poutre. Sautez sur la deuxième poutre puis vers le rebord du mur gauche. Montez vers le rebord supérieur et sautez vers la perche qui se trouve plus haut. Sautez de perche en perche pour franchir le gouffre.

Avancez ensuite et montez les escaliers. Tuez les lézards géants avant d'entrer dans la nouvelle salle. Avancez ensuite vers le balancier et montez dessus pour abaisser la Main de Shiva. Revenez en haut, montez les escaliers et tuez le lézard qui vous attaque.
Avancez vers la Main de Shiva et placez le premier Œil. Revenez au balancier et sautez vers la deuxième balance pour remonter le Bras de Shiva.

Allez ensuite à gauche de la balance et utilisez votre grappin pour abaisser l'accroche et descendre en rappel. Tuez le lézard et allez du coté opposé. Utilisez votre grappin pour monter. Déplacez la cage près de la balance, sous la perche. Montez sur le balancier qui n'a aucun effet sur la statue et sautez vers la dénivellation. Suivez le chemin de gauche et repérez le deuxième pilier (après les premiers escaliers). Montez ensuite vers la perche et sautez sur les deux prochaines pour abaisser le Bras de Shiva. Laissez-vous tomber sur la cage ensuite, poussez cette dernière sous le balancier pour la bloquer. Montez alors et suivez le chemin vers le Bras de Shiva pour placer la deuxième gemme. Revenez ensuite à la cage et déplacez-la pour libérer le balancier et faire monter le Bras de Shiva. Descendez enfin en rappel vers la cour inférieure.

Déplacez les statues pour mettre la statue tenant le miroir à gauche et l'autre à droite en plaçant convenablement les miroirs dans la trajectoire des rayons. Avancez alors dans le nouveau passage. Utilisez votre grappin et tirez sur la corde pour faire tomber la statue d'en face et dégager un passage souterrain.

Le monde ancien

Commencez par tuer les araignées qui arrivent par ce nouveau passage. Accrochez-vous au rebord et descendez en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber. Laissez-vous tomber dans le vide et lancez rapidement votre grappin pour ne pas vous écraser au sol. Avancez en face et ouvrez le passage. Avancez ensuite tout droit vers l'arbre.

Après la cinématique, laissez-vous tomber à l'arrière du pont. Une fois en bas, vous pouvez déplacer le pont avec la force du Gant de Thor. Déplacez le pont vers la droite et sautez ensuite sur la plateforme située à gauche. Utilisez votre grappin pour atteindre la plateforme d'en face. Tirez le pont et passez par la fente qui se trouve entre le pont et le mur. Poussez-le maintenant jusqu'au bout. Utilisez ensuite le grappin pour revenir derrière le pont puis déplacez la base du pont à droite. Montez enfin vers la sortie. Mais avant de sortir, laissez-vous tomber sur le flanc gauche du pont et utilisez votre grappin pour vous rattraper et aller sur la plateforme qui est en bas, à gauche. Tirez le pont à nouveau et passez de l'autre coté pour le pousser jusqu'à son maximum. Revenez à l'arrière du pont, montez tout en haut et récupérez la Relique située près de la statue de Thor.

Laissez-vous tomber sur le flanc droit du pont et arrêtez la chute grâce au grappin. Allez sur la plateforme de droite et tirez le pont pour le rapprocher de la sortie. Sautez en utilisant le grappin sur le coté droit du pont et montez vers le haut. Dirigez-vous ensuite vers la sortie.

Plus un pantin

Avancez et tuez les araignées qui vous attaquent. Utilisez votre grappin sur l'anneau du mur droit pour vous balancer. Sautez en arrière au moment opportun pour atteindre la rive d'en face. Allez ensuite vers le mur gauche et utilisez les rebords pour monter. Sautez sur le levier qui se trouve à gauche pour ouvrir une trappe dans le bassin. Plongez alors et franchissez la nouvelle ouverture. Nagez et reprenez votre respiration à mi-chemin puis continuez votre route jusqu'à la

porte de sortie. Tirez sur le levier pour sortir et dirigez-vous vers votre bateau.

Manoir des Crofts

Protégé par les morts

Avancez, montez les dénivellations et escaladez le poteau jusqu'au sommet. Sautez ensuite en face de vous. Avancez et montez les dénivellations jusqu'à la salle suivante. Sautez sur la plateforme d'en bas puis sur la poutre située à gauche. Laisser-vous tomber de poutre en poutre jusqu'au sol. Tuez les chauves-souris et les araignées et allez vers la plateforme de droite. Montez sur les débris pour pouvoir atteindre la première plateforme. Utilisez ensuite l'échafaudage pour atteindre le sommet. Avancez sur la poutre et sautez vers le kit de soin. Sautez ensuite sur les perches pour atteindre la porte.

Avancez et allez à droite pour retirer la perche de son support. Descendez les escaliers et tournez à gauche. Laissez la perche par terre et ramassez le bloc pour le placer sur la plateforme qui se trouve devant la grille (au bout du couloir). Revenez sur vos pas et allez à la salle principale où vous trouverez un autre bloc. Soulevez-le et amenez-le là où vous aviez placé le premier bloc pour ouvrir la grille. Revenez en arrière, repérer le nouveau passage qui se trouve dans le mur gauche et prenez la Relique sui s'y trouve.

Revenez ensuite à la grille ouverte et ramassez les blocs avant de les lancer de l'autre coté de la porte. Sprintez ensuite pour passer la grille avant qu'elle ne se referme. Placez les deux blocs sur la plateforme située derrière la statue. Revenez par la grille vers la salle centrale. Vous devez couvrir les deux anges du vitrail par de l'ombre (créée par les motifs). Les motifs sont commandés par les interrupteurs qui se trouvent sur la colonne principale.

Faites face à la colonne et tournez le deuxième interrupteur vers la gauche, trois fois. Revenez au centre et activez le premier interrupteur vers la droite, deux fois. Vous débloquez la porte et il vous suffit de tourner le tourniquet pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, laissez le tourniquet et courez à gauche de la colonne. Utilisez les rebords pour monter jusqu'au sommet et tournez à gauche. Hissez-vous au dessus du pilier et utilisez le grappin pour passer la porte avant qu'elle ne se referme. Montez les escaliers et prenez le kit de soin sur le chemin. Tuez les araignées et continuez votre montée.

Après la cinématique, vous vous ferez attaquer par deux créatures. Sautez sur la corniche du pilier pour vous mettre à l'abri. Tirez sur les deux bêtes pour les mettre KO puis piétinez-les pour les empêcher de se relever.

Déplacez ensuite le bout de pilier à gauche de la cage. Montez dessus et sautez vers le pilier. Sautez ensuite sur la poutre du pilier et effectuez le tour de ce dernier pour atteindre une autre poutre. Sautez vers le rebord d'un nouveau pilier et tournez pour effectuer un saut arrière et atteindre la sortie. Avancez dans le tunnel et actionnez le levier.

Entrez par l'ouverture et effectuez à nouveau le parcours du prologue. Avancez en évitant les flammes. Sautez vers le rebord et hissez-vous vers les escaliers. Montez et abaissez le levier pour ouvrir la porte. Accroupissez-vous ensuite pour passer par le trou. Grimpez sur les débris pour passer de l'autre coté. Utilisez votre grappin pour ouvrir la porte et avancez.

Prenez le kit de soin et accrochez-vous à la corniche. Déplacez-vous à gauche puis sautez vers la corniche supérieure. Avancez et, au bout de la corniche, laissez-vous tomber vers celle en dessous. Sautez ensuite vers l'arrière et avancez sur le chemin. Poussez le bloc vers le fond et montez dessus pour atteindre le rebord. Allez à droite et sautez par dessus les débris. Evitez le trou et utilisez votre grappin pour atteindre les balcons d'en face. Approchez-vous ensuite du bord et laissez-vous tomber pour vous accrocher au rebord.

Après la cinématique, avancez vers la cheminée et montez sur le rebord situé à sa droite. Montez jusqu'au sommet, tournez à droite et descendez dans le balcon. Avancez jusqu'au bout et sautez sur la perche. Passez ensuite par dessus la vitre pour descendre dans la salle de contrôle.

Sud du Mexique

Les jours sans nom

Avancez sur votre moto jusqu'au temple. Grimpez sur le premier pilier puis sautez vers le second et montez tout en haut. Tournez ensuite et sautez vers la corniche du mur. Grimpez et sautez vers le rebord du dessus. Montez jusqu'au bout et déplacez-vous à gauche. Laissez vous tomber ensuite vers l'ouverture et entrez. Utilisez le grappin et l'anneau et descendez en rappel jusqu'au niveau de la porte qui s'ouvre à droite. Balancez-vous et franchissez-la au bon moment. Avancez et prenez la tête de la statue. Allez ensuite vers la droite et sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Franchissez l'ouverture et sautez sur la poutre. Descendez et tuez les deux jaguars. Revenez à votre moto et allez à droite du temple. Roulez jusqu'à l'entrée d'un autre temple devant lequel se trouvent des cadavres. Accroupissez-vous et entrez dans le temple.

Xibalba

Avancez vers les rouages du calendrier et posez la tête récupérée dans le premier temple sur la statue. Alignez ensuite les deux symboles du deuxième et troisième rouage et allez vers la statue qui contrôle le mouvement du troisième rouge. Déplacez la statue sur la gauche puis allez aligner le symbole du premier rouage avec les autres symboles. Revenez à la statue et poussez-la vers la droite. Ceci engendre une déformation du sol de la cour inférieure. Sortez du temple et tuez les deux jaguars.

Empruntez votre moto et allez dans le chemin de droite. Sautez le premier trou ensuite allez dans le chemin étroit à gauche pour éviter le précipice. Avancez et tournez à gauche. Roulez jusqu'à l'entrée du deuxième tunnel. Laissez la moto et avancez vers un autre temple.

Des pilleurs sont déjà sur les lieux et sont attaqués par les jaguars. Laissez-les se battre pour réduire le nombre d'ennemis puis avancez. Allez à gauche et ramassez la perche qui se trouve par terre. Placez la perche dans le socle du pilier qui se trouve à gauche. Montez sur la perche et sautez sur le rebord du pilier. Déplacez-vous à gauche et sautez vers le rebord d'en haut. Sautez ensuite vers le rebord du pilier de gauche. Exécutez ensuite un saut arrière pour atteindre et escalader la paroi. Allez à droite et sautez sur la poutre puis avancez. Sautez sur le rebord du pilier de droite ensuite sautez sur le bout de poutre du pilier le plus proche. Allez à gauche et sautez sur la poutre d'en face puis accrochez-vous au rebord du mur. Allez à l'extrême droite et laissez-vous tomber de rebord en rebord.

Montez sur la première perche puis sur celle qui se trouve un peu plus haut. Sautez ensuite sur la barre puis vers le bord. Avancez et utilisez votre grappin pour descendre en rappel. Allez à gauche et montez les blocs de pierre jusqu'au sommet. Utilisez votre grappin et l'anneau que vous avez utilisé pour descendre. La corde tendue, décalez-vous à droite pour pousser le bloc de pierre et le faire tomber. Un passage s'ouvre au sol.

Descendez et allez vers ce trou. Laissez-vous tomber en appuyant sur la touche d'action au bon moment pour éviter de tomber dans le vide. Utilisez les prises murales qui se trouvent à droite pour descendre ensuite sautez en arrière vers le pilier. Glissez enfin vers le sol.

Montez sur la longue colonne à moitié détruite pour atteindre le crâne manquant (à la statue du deuxième rouage du calendrier). Revenez ensuite à la colonne et sautez vers le rebord du mur d'en face. Allez à gauche et laissez-vous tomber pour attraper les prises murales. Avancez à gauche et hissez-vous vers les prises supérieures. Restez sur la gauche et sautez vers d'autres prises. Suivez les prises et sautez ensuite sur le poteau suspendu. Effectuez un demi tour et sautez vers le mur d'en face. Montez et sautez vers le rebord supérieur puis appuyez rapidement sur la touche d'action pour éviter de tomber. Sautez vers le rebord de gauche et remontez vers la salle.

Sortez du temple en passant par le trou de la porte principale. Retournez à votre moto et revenez à l'intersection. Prenez le chemin de droite vers le deuxième mécanisme. Restez sur votre moto et éliminez les jaguars et les ennemis sans vous arrêter. Effectuez des allers-retours jusqu'à la mort des jaguars. Descendez ensuite et finissez les survivants.

Montez à l'escalier situé à gauche du temple. Déplacez le bloc de pierre et mettez-le sous le socle de la perche. Ramassez ensuite la perche, sautez sur le bloc et placez-la dans son socle. Sautez ensuite pour vous placer dessus et pour l'abaisser et ouvrir la porte. Sautez ensuite rapidement vers la porte et entrez avant qu'elle ne se referme.

Placez le crâne sur la statue et effectuez la même opération qu'avec le premier rouage. Une entrée apparaîtra dans la grande cour du temple. Passez par le trou qui se trouve à gauche de la porte pour quitter l'endroit.
Montez sur votre moto et allez rapidement vers l'intersection. Foncez tout droit dans la cour avant que le passage ne se referme et entrez dans le temple souterrain avec l'engin.

Le serpent de Midgar

Avancez dans le couloir et sautez au dessus des deux premiers gouffres avec votre moto. Arrêtez-vous tout de suite après. Sautez sur la perche et faites un saut contre le mur pour atteindre la prochaine (plus haut). Sautez ensuite sur le rebord d'en face pour faire descendre le pilier et soulever les rampes. Eliminez ensuite les grosses araignées qui débarquent. Remontez sur votre moto et sautez par dessus le gouffre. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine salle.

Laissez votre moto sur l'une des plateformes mouvantes et avancez vers la statue de gauche. Ramassez le sceptre qui se trouve en face et placez-le dans la main de la statue. Allez ensuite vers les escaliers et montez jusqu'au bout pour trouver un deuxième sceptre. Placez-le dans la statue à laquelle il manque un sceptre.

Tournez ensuite les quatre statues possédant un sceptre sur les genoux de 180°. En face de chaque statue, une porte s'ouvre. Montez les escaliers pour atteindre la première salle. Vous devez passer entre les murs sans vous faire écraser lorsqu´ils se referment. Sprintez quand les deux premiers murs s'éloignent l'un de l'autre et prenez la plaque qui se trouve au fond.

Tournez-vous ensuite et mettez-vous face à la sortie puis lancez votre grappin sur le bloc qui se trouve en haut. Tirez sur la corde pour le faire tomber et tirez-le vers vous. Placez-le entre les deux premiers murs et sautez dessus. Attendez que les deux murs se rapprochent et sautez de mur en mur pour prendre de la hauteur. Une fois en haut, avancez vers la sortie et quittez la zone.

Restez en haut des escaliers et sautez vers la poutre située à gauche. Sautez ensuite vers le rebord du pilier. Allez à gauche et sautez en arrière vers le poteau. Tournez et sautez vers les prises murales. Allez à droite et sautez vers une perche puis vers celle d'en face avant d'atteindre le rebord du mur d'en face. Allez à droite et effectuez un saut arrière pour atteindre un autre poteau. Tournez et sautez vers la perche. Déplacez-vous ensuite vers la perche de droite et sautez sur la poutre et enfin vers la porte d'entrée.

Dans cette zone vous devez éviter les flammes qui jaillissent des statues. Attendez l'arrêt du mécanisme pour sauter sur la première perche. Sautez ensuite sur celle de gauche quand les flammes s'arrêtent à nouveau. Restez sur le coté droit de la perche et montez vers celle d'en haut. Attendez ensuite l'arrêt des flammes et sautez vers la deuxième plaque. Prenez-la et utilisez les deux perches de droite pour atteindre celle de gauche. Effectuez le chemin inverse en attendant l'arrêt des flammes.

Quittez la zone et laissez-vous tomber dans la grande salle. Longez le mur gauche jusqu'à trouver une zone qui vous permet de sauter de mur en mur jusqu'au rebord supérieur. Sautez ensuite vers les prises murales et montez vers le rebord. Sautez vers les nouvelles prises murales situées à droite. Suivez le chemin de droite et sautez vers d'autres prises. Escaladez le mur en restant à droite et sautez vers la prochaine colonne. Tournez-vous et sautez sur le sommet de la suivante. Ensuite, sautez vers la colonne la plus proche et descendez pour apercevoir une colonne à moitié détruite. Sautez sur son sommet et rebondissez jusqu'au rebord du pilier. Faites le tour et passez de perche en perche pour atteindre le rebord du pilier. Sautez enfin sur la poutre puis vers l'entrée de la salle suivante.

Sur place, vous devrez éviter les pics qui surgissent du sol. Passez le premier groupe de pics et baissez-vous directement après pour éviter les lames géantes. Evitez ensuite les pics qui descendent et accroupissez-vous pour esquiver de nouvelles lames. Prenez ensuite la troisième plaque et grimpez au mur gauche. Sautez sur une dernière lame et descendez vers la sortie. Tuez les araignées avant de descendre.

Descendez ensuite dans la grande salle et longez le mur gauche jusqu'à atteindre un anneau. Utilisez votre grappin pour monter sur le bloc. Sautez ensuite vers le bloc d'en face. Laissez-vous glisser sur le bloc incliné et sautez vers la porte avant de tomber. Avancez et passez par le trou pour atteindre la quatrième plaque. Sortez de la salle et éliminez les araignées. Placez ensuite les quatre plaques sur leurs socles respectifs, situés sur le bloc de pierre central. Poussez

ensuite les quatre statues que vous aviez tournées auparavant. Placez-vous ensuite sur la plateforme mouvante qui est à coté de celle sur laquelle se trouve votre moto. Vous débloquez un nouveau passage.

Prenez votre moto et roulez dans les couloirs.
Avancez jusqu'au chemin bloqué. Descendez de la moto et ramassez le crâne de la statue qui se trouve devant les débris, près du squelette. Passez ces débris à pied et avancez dans une nouvelle salle.

Faites le tour de la salle et éliminez les Trawls en chemin. Sautez ensuite sur le bloc qui se trouve à coté de la tête de serpent puis sur la perche pour arrêter le flux de venin. Revenez à l'entrée de la salle et laisser-vous tomber sur le rebord. Sautez ensuite vers le pilier de gauche. Descendez jusqu'en bas et sautez vers celui de gauche. Avant l'effondrement de ce rebord, faites le tour du pilier et sautez vers la plateforme. Montez ensuite sur les poutres et avancez vers la rive opposée.

Eliminez les bêtes en les écrasant quand elles sont étourdies pour qu'elles ne se relèvent plus. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite et faites le tour pour atteindre un rebord en hauteur. Sautez de mur en mur jusqu'au rebord. Sautez en arrière vers les poutres et avancez sur ces dernières pour atteindre la rive. Avancez sur le rocher et utilisez votre grappin pour atteindre une autre rive. Utilisez encore une fois le grappin pour tirer sur le bouclier de Thor. Sautez sur son rebord, allez à gauche et sautez vers le rebord du pilier. Tournez à gauche et descendez.

Eliminez les Trawls et sautez sur le rebord du pilier de gauche. Allez à droite et sautez sur la perche pour arrêter le flux de poison. Laissez-vous tomber vers le bas de la statue. Eliminez les ennemis et utilisez votre grappin sur le tourniquet. Tournez ce dernier pour l'enfoncer dans le sol. Montez jusqu'au sommet du pilier qui se trouve à droite de la statue et sautez vers les escaliers. Entrez et prenez la Ceinture de Thor.

La terre des morts

Descendez et tournez le tourniquet dans le sens inverse. Avec la puissance des gants et de la ceinture de Thor, poussez le bloc qui se trouve près du tourniquet jusqu'au bout du chemin tracé. Montez ensuite sur le pilier qui possède des rebords. Utilisez l'anneau qui se trouve sous la gueule du serpent. Balancez-vous vers le pilier situé à droite avant que le niveau du venin ne vous atteigne. Sautez ensuite sur la plateforme de gauche. Allez au bout et utilisez les rebords du mur. Sautez sur la plateforme de droite puis sur les poutres pour atteindre l'autre coté de la salle.

Tuez les Trawls et sautez sur le pilier de droite. Sautez ensuite sur le pilier que vous avez déplacé précédemment. Sautez ensuite sur le pilier d'en face puis sur le Marteau de Thor et récupérez la Relique qui se trouve dans l'oeil. Utilisez le grappin et l'anneau de la gueule du deuxième serpent pour monter vers la tête de ce dernier. Hissez-vous et quittez cette salle.

Poussez ensuite le grand bloc de gauche pour pouvoir passer. Revenez et empruntez votre moto avant de franchir les deux premiers gouffres. Arrêtez-vous devant le dernier et sautez sur les perches pour atteindre le rebord du pilier qui descendra pour soulever les rampes. Traversez ce dernier obstacle et allez vers la sortie de cette zone. Placez la tête sur la statue qui se trouve à droite du levier et actionnez ce dernier. Foncez ensuite vers la sortie sur votre moto.

Ile de Jan Mayen

Avancez avec votre moto jusqu'à la porte fermée. Ouvrez-la grâce aux pouvoirs de Thor. Roulez en moto dans le chemin descendant et restez près du mur gauche pour éviter les trous sur le chemin. Une fois en bas, éliminez les ennemis qui vous attaquent et écrasez-les une fois à terre.

Placez ensuite les trois blocs qui se trouvent par terre, dans les trois orifices du pilier central. Ce dernier commencera à tourner sur plusieurs axes. Utilisez le rebord pour monter et sautez au bon moment pour atteindre le rebord supérieur. Montez en utilisant les rebords et les perches jusqu'à la première plateforme. Tournez le bloc marqué par les symboles bleus pour pouvoir atteindre le rebord.

Grimpez ensuite de la même façon jusqu'à la plateforme suivante. A partir de cet endroit, vous devez grimper en faisant attention aux jets de vapeur. Appuyez rapidement sur la touche d'action lorsque vous êtes touché pour éviter de tomber.

Surveillez aussi votre barre de vie pour vous soigner à temps. Une fois sur la troisième plateforme, tournez la colonne pour faire correspondre l'image qui se trouve au sol avec celle de la colonne. Si un rayon de lumière se reflète sur le sol, c'est que les deux images correspondent.

Descendez ensuite à la deuxième plateforme en passant par les perches puis les rebords et tournez la colonne. Descendez vers la première plateforme et tournez la colonne vers l'image au sol. Descendez ensuite jusqu'en bas et déplacez la dernière image pour débloquer la porte.

Valhalla

Ouvrez la porte à l'aide du pouvoir de Thor. Avancez en moto et écrasez vos ennemis. Tournez à droite et descendez la pente. Tournez encore une fois à droite puis à gauche. Ecrasez vos ennemis et tournez à gauche à nouveau. Sautez ensuite sur les tremplins jusqu'à l'impasse. Regardez vers le haut, et vers la gauche pour repérer un socle de perche (il ya une perche sur le sol). Déplacez le bloc qui se trouve près du tremplin et mettez-le sous le socle de la perche. Placez ensuite votre moto devant le tremplin. Sautez sur le bloc et installez la perche pour ouvrir la porte. Descendez rapidement et foncez emprunter votre moto. Tournez à droite à la première intersection. Tournez encore à droite à la deuxième intersection. Tournez à gauche puis foncez tout droit. Tournez à gauche et passez la porte pour prendre la Relique.

Abaissez le levier pour sortir de cette salle. Et revenez à la zone ou se trouvent les deux perches. Laissez votre moto et avancez sur le chemin entre les deux perches. Allez au fond à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet. Sautez ensuite vers la porte et tuez l'ennemi qui garde la porte.

Avancez sur le pont pendant qu'il s'effondre et sautez vers le pilier avant de finir au fond du gouffre. Déplacez-vous rapidement vers la gauche et sautez sur le rebord du pilier gauche. Laissez-vous tomber sur la barre et déplacez-vous au dessus de la plateforme. Laissez-vous tomber, glissez et sautez vers la poutre. Avancez ensuite et sautez vers un autre rebord. Effectuez le tour du pilier et descendez sur une nouvelle poutre. Avancez et sautez sur le rebord d'un autre pilier. Tournez à droite et sautez de mur en mur pour atteindre le pont, en haut. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de droite, tournez à gauche et laissez-vous tomber. Sautez vers le rebord du pilier gauche puis passez sur la poutre. Sautez sur le rebord d'en face, effectuez le tour du pilier et descendez sur la poutre. Sautez ensuite jusqu'au support des poutres puis sur le rebord du pilier et allez à gauche. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le sommet. Sautez enfin sur le pont et allez à gauche.

Tuez les deux araignées et entrez dans la salle. Accrochez-vous à la balance de gauche et, une fois en haut, sautez vers la perche. Sautez ensuite vers la chaîne qui vous mène à l'étage. Avancez ensuite et sautez de perche en perche pour éviter le broyeur situé au sol. Accrochez-vous au marteau, tournez à droite et sautez vers le mur droit lorsque vous vous en approcherez. Tuez les chauves souris et avancez à droite. Sautez ensuite à droite et entrez par l'ouverture. Traversez le premier broyeur en utilisant la barre fixe. Passez ensuite sous le deuxième et sautez par-dessus le troisième.

Accrochez-vous à la chaîne de droite et avancez vers les perches. Descendez sur une perche et tuez l'araignée qui se trouve en bas. Sautez ensuite sur le balancier droit. Descendez et tuez les deux araignées géantes. Allez à droite de la porte et tirez le bloc qui gène l'engrenage. Placez ensuite ce bloc près des débris qui bloquent la route. Montez dessus et sortez de la salle en tuant les araignées sur votre chemin. Puis prenez le trésor.

Revenez ensuite à la salle et placez le bloc près du balancier gauche. Agrippez-vous à ce balancier pour monter vers l'étage en passant par les perches et la chaîne. Passez l'engrenage en faisant attention au mécanisme qui est au dessus de vous. Sautez ensuite sur le marteau.

Tournez à droite et sautez vers le mur dès que le marteau s'en approche. Laissez-vous tomber sur le rebord d'en bas et déplacez-vous rapidement à gauche pour vous hisser avant l'arrivée du marteau. Avancez et utilisez votre grappin pour vous balancer vers la droite et attraper le rebord droit. Allez à droite jusqu'à la plateforme. Tuez ensuite l'araignée qui garde l'entrée et sautez vers la porte. Sortez et sautez sur le pilier incliné pour glisser à droite. Sautez ensuite vers la poutre puis vers le rebord. Tournez à gauche et sautez sur le sommet d'un autre pilier. Sautez ensuite sur les deux supports pour atteindre le rebord du pilier d'en face. Tournez à droite et sautez de mur en mur jusqu'au sommet.

Eliminez l'ennemi qui garde la zone et utilisez votre grappin pour sauter vers la plateforme située à gauche. Avancez et sautez sur le pont puis suivez le chemin vers la salle. Eliminez l'araignée et utilisez vos grenades contre le Yeti. Approchez-vous ensuite du mur droit et sautez vers le balancier. Utilisez comme d'habitude la perche puis la chaîne pour atteindre l'étage. Avancez rapidement puisque les chaînes fonctionnent dans le sens inverse. Sautez ensuite par-dessus le premier engrenage. Sautez sur la perche et, avant d'effectuer un tour complet, sautez vers l'avant pour éviter de toucher les engrenages.
Sautez ensuite sur le marteau et laissez-vous tomber sur le pont lorsque le marteau passe dessus. Traversez rapidement le pont et sautez vers les escaliers. Avancez enfin pour prendre le Marteau de Thor.

Mer d'Andaman

Rituels anciens

Equipez-vous du Marteau de Thor et amusez-vous à projeter vos ennemis hors du bateau. Sautez ensuite sur le container gris puis d'un container à l'autre jusqu'à atteindre le pont. Avancez vers l'arrière du bateau en terrassant vous ennemis et en détruisant tout sur votre chemin. Descendez par les escaliers qui mènent vers l'arrière du bateau et entrez par la porte. Avancez dans le couloir en éliminant vos ennemis grâce à cette arme redoutable. Continuez d'avancer jusqu'à retrouver Natla.

Océan arctique

Helheim

Plongez vers les statues et allez derrière la tête de la première, à gauche. Actionnez l'interrupteur pour soulever l'épée de la statue. Effectuez la même chose avec la statue suivante. Allez ensuite à la troisième, qui se trouve à droite, et plongez près de sa base avant de placer les deux engrenages dans leurs emplacements respectifs. Allez ensuite derrière la tête de cette même statue et actionnez l'interrupteur pour libérer la chaîne.

Allez ensuite à gauche de l'entrée et entrez dans la tour. Suivez le chemin de droite, tournez à gauche et montez. Suivez ensuite le couloir jusqu'à la pile énergétique. Prenez-la et revenez à l'entrée de la tour. Montez cette fois en haut jusqu'à sortir de l'eau. Hissez-vous à la surface et montez sur le rebord. Sautez ensuite sur la poutre, avancez et sautez sur l'échelle. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre la plateforme. Prenez la pile énergétique et replongez dans l'eau.

Sortez de la tour et nagez vers les deux structures qui se trouvent à gauche de l'interrupteur central. Prenez la pile énergétique qui se trouve derrière la structure de gauche et placez deux piles sur ces deux structures.

Allez ensuite vers la tour de droite. Entrez et montez jusqu'à la surface. Montez à l'échelle, sautez sur le rebord droit et avancez vers la poutre. Sautez ensuite de la poutre vers l'échelle d'en face. Montez et sautez vers l'arrière pour atteindre l'étage. Montez à une autre échelle et sautez vers l'arrière, vers une poutre. Sautez ensuite vers une deuxième poutre et montez sur les rebords pour atteindre l'étage dans lequel se trouve la pile énergétique. Descendez et plongez vers la sortie.

Allez placer les deux piles restantes sur les deux structures qui se trouvent à droite de l'interrupteur central. Allez ensuite vers cet interrupteur et tirez-le. Le grand pont-levis va s'ouvrir. Avancez alors dans ce nouveau chemin.

Avancez entre les débris et suivez le couloir jusqu'aux escaliers qui se trouvent à gauche. Continuez d'avancer jusqu'à la dernière intersection et allez vers l'escalier de gauche qui mène vers la surface. Avancez et tournez à droite dans la salle suivante pour apercevoir un symbole marqué sur le mur. Activez-le et avancez vers le bord. Eliminez vos ennemis à l'aide marteau de Thor avant de descendre et laissez-vous ensuite tomber sur la plateforme d'en bas.

Eliminez vos ennemis et sautez sur la poutre de gauche. Avancez et sautez sur la plateforme puis activez le deuxième symbole. Revenez ensuite à la première plateforme. Sautez sur le bout de colonne situé à droite puis sur le rebord du

bloc de droite. Allez à gauche et sautez sur la colonne. Montez jusqu'au sommet et sautez vers la plateforme. Bondissez ensuite jusqu'au sommet du poteau d'en face et descendez. Sautez sur la plateforme de droite et activez le troisième symbole.

Revenez à la plateforme précédente et sautez à gauche, sur la poutre. Avancez et sautez pour vous accrocher au rebord du bloc de pierre. Montez dessus et atteignez la rive opposée de la salle.

Yggdrasil

Allez à gauche de la porte de sortie et activez le quatrième symbole. Revenez ensuite à la plateforme en hauteur (celle qui se trouve au centre du bassin). Utilisez votre grappin pour atteindre le mur dès que le venin cesse de couler. Accrochez-vous au bord du mur et hissez-vous vers la Relique. Revenez ensuite vers la sortie.

Avancez dans le couloir et anéantissez les hordes d'ennemis en utilisant le Marteau de Thor. Vous devez parfois vous arrêter et attendre l'arrivée des monstres pour ne pas vous faire encercler.

Plus le temps !

Sautez sur une les plates-formes flottantes qui sont devant vous. Sautez ensuite sur la plateforme contenant l'anneau. Utilisez votre grappin pour descendre en rappel vers la plateforme inférieure. Bondissez ensuite sur la plateforme qui se trouve au fond du gouffre. Sautez à droite vers la longue plateforme et éliminez les ennemis qui vous attaquent en chemin. Allez jusqu'au bout de la plateforme et poussez le bloc.

Sautez ensuite d'une plateforme à l'autre en prenant à droite jusqu'à atteindre un autre bloc à pousser. Continuez à sauter jusqu'à atteindre la plateforme et le mur à moitié détruit. Sautez de mur en mur jusqu'à atteindre le rebord. Montez jusqu'au sommet de la plateforme. Revenez à la plateforme avec l'anneau et sautez sur celle située à sa droite. Montez au sommet en utilisant les rebords et détruisez la rune située à l'arrière.

Sautez ensuite sur une des plates-formes volantes puis sur une deuxième et attendez l'arrivée de la troisième (du coté droit) pour sauter dessus. Repérez le bloc marqué d'un symbole de couleur bleue et sautez sur le mur de droite pour vous accrocher au rebord.
Montez sur le rebord supérieur et allez à droite. Evitez les tirs de Natla en sautant rapidement vers les prises murales. Continuez votre route vers la droite pour faire le tour du pilier. Accrochez-vous aux prises murales et lorsque Natla vous tire dessus, sautez en haut vers le rebord. Continuez ensuite à droite et hissez-vous vers le sommet. Poussez le bloc de pierre pour révéler une autre rune.

Avancez vers la droite en éliminant vos ennemis puis utilisez votre grappin pour atteindre le rebord de droite. Montez ensuite au sommet et sautez sur une plateforme volante. Sautez ensuite vers la tour suivante et détruisez la deuxième rune.

Descendez ensuite en rappel vers l'étage inférieur. Sautez sur les nouvelles plates-formes volantes pour atteindre la tour principale. Sautez vers l'un des rebords du premier cylindre. Montez ensuite en sautant au bon moment pour attraper les rebords en mouvement. Montez à nouveau en utilisant les rebords. Après la deuxième série de rebords, tournez à gauche et montez encore. Evitez une dernière fois les tirs de Natla en changeant de rebord au bon moment puis montez vers le sommet et attendez l'arrivée du pont incliné. A ce moment, laissez-vous tomber et glissez vers la dernière rune à briser. Détruisez la rune pour arrêter le processus et battre Natla. Il s'agit de votre dernière action du jeu.

Tomena Sanner

© Konami

+ D'INFOS FORUM

MODE TURBO

Terminez tous les niveaux du jeu (y compris le Endless) en Normal pour débloquer le mode Turbo.

Tony Hawk's Downhill Jam

© Activision / Toys For Bob 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Tapez l'un des codes suivants sur l'écran cheat du menu des options :

ADVENTURESOFKWANG	Tous les events
IMINTERFACING	Tous les skaters
RAIDTHEWOODSHED	Toutes les planches
FREEBOZZLER	Toutes les vidéos
IMISSMANUALS	Débloquer les manuals
OOTBAGHFOREVER	Boost illimité
POINTHOGGER	Toujours des specials
LIKETILTINGAPLATE	Rails parfaits
IAMBOB	Stats parfaites
WATCHFORDOORS	Crash extreme
FIRSTPERSONJAM	Vue à la première personne
CHIMNEYSWEEP	Skater de l'ombre
DOWNTHERABBITHOLE	Skater miniature
IWANNABETALLTALL	Skater géant
FOURLIGHTS	Mode picasso
BIRDBIRDBIRDBIRD	Gros oiseaux
BIRDBIRDBIRDBIRDBIRD	Très gros oiseaux

Tony Hawk's Proving Ground

© Activision / Neversoft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

AINTFALLIN	Pas de limites
AINTFALLIN	Perfect Rail
BOOYAH	Super Check
FOREVERNAILED	Terminé à 100%
MAGICMAN	Pas de boards
MYOPIC	Focus illimité
STILLAINTFALLIN	Perfect Manual
SUPERSLASHIN	Slash Grind illimité
THEMISSING	Homme invisible
TINYTATER	Mini skater

NIVEAUX SECRETS

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

THEINDOORPARK	Air & Space Museum
THEPREZPARK	FDR
THELOCALPARK	Lansdowne

TOUS LES PERSONNAGES

Ces codes sont à entrer dans les Options du menu principal.

CRAZYBONEMAN	Boneman
DAPPER	Spence
FLYAWAY	Eric
INTERGALACTIC	MCA
LOOKSSMELLY	Rube
MOREMILK	Bosco
MOVERS	Shayne
NOTACAMERA	Cam
NOTADUDE	Mel
PILEDRIVER	El Patinador
RABBIES	Mad Dog
SHAKER	Producteur TV
SKETCHY	Eddie X

THECOOP	Cooper

PERSONNAGES SECRETS

El Patinador	AM sur tous les challenges Rigger
Judy Nails	AM sur tous les challenges Career
MCA	AM sur tous les challenges Hardcore

Tournament of Legends

© Sega / High Voltage 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES CACHÉS

Tanathos

Terminer le jeu avec tous les personnages, dont Valeska.

Valeska

Battre Valeska en mode Histoire avec n'importe quel personnage.

ARME SUPPLÉMENTAIRE

Battre Valeska en mode Histoire avec n'importe quel personnage pour recevoir une arme supplémentaire destinée aux personnages légers.

SCÉNARIO BONUS

Terminer le jeu pour débloquer un scénario secret.

SORTILÈGE DAMNATION

Vous devez battre Valeska en mode Histoire pour débloquer le sortilège damnation pour tous vos personnages.

Transformers : La Revanche

© Activision / Krome Studios 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

ROBOTS "GOLD" (POUR LE MULTIJOUEUR)

Ces codes sont à saisir à l'écran Cheat Codes du menu principal. Les personnages débloqués seront jouables uniquement en multijoueur.

Megatron

Bas, Haut, Droite, Droite, Gauche, Haut.

Optimus Prime

Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas.

Transformers : Le Jeu

© Activision / Traveller's Tales 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SKINS RÉTRO

Ces manips sont à faire en cours de mission pour chacun de ces personnages.

Jazz

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

Optimus Prime

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Starscream

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

CHEAT CODES

Ces codes doivent être saisis sur l'écran des Options du menu Campagne/Bonus. Pour les 5 derniers, vous devrez activer les skins des personnages version Generation 1 en allant dans l'option Robo-vision du menu Bonus/Generation 1. Un indicateur apparaîtra à l'écran pour confirmer la validité des codes.

Débloquer toutes les missions

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

Débloquer les 2 missions sur Cybertron

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

Pas de police ni de tanks

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite

Invincibilité

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

Munitions illimitées

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

Débloquer G1 Optimus

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Optimus (Robovision)

Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Droite, Droite

Débloquer G1 Megatron

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

Débloquer G1 Jazz nGen

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

Débloquer G1 Starscream

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

Trauma Center : New Blood

© Nintendo / Atlus 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MISSIONS X

Comme dans Trauma Center : Second Opinion, cette suite comporte son lot de missions X réservées aux joueurs les plus doués. Vous pouvez les débloquer en terminant le scénario principal dans n'importe quel niveau de difficulté.

SOLUTION COMPLÈTE

Prologue

Didacticiel 1

Vous allez commencer vos opérations par un tutorial dans le but de vous familiariser avec les instruments. Vous allez d'abord traiter une lésion sur un mannequin. Vous passerez par trois étapes : l'incision, la suture et le pansement.

Commencez par l'incision. Utilisez le gel antibiotique sur la zone de l'incision pour la désinfecter. Sélectionnez donc le gel et appliquez-le le long de la ligne jaune sur le mannequin. Quand la zone est désinfectée, la ligne vire au bleu. Maintenez le bouton d'action enfoncé et appliquez le gel. Sélectionnez ensuite le scalpel et faites une incision en suivant la ligne bleue. Ne tremblez pas et essayez d'effectuer une incision droite. Répétez ensuite l'opération deux fois en désinfectant la zone avant l'incision.

Vous passez ensuite à la suture. Sélectionnez les sutures et déplacez le pointeur vers l'extrémité de l'incision. Appuyez sur le bouton d'action et effectuez des zigzags pour coudre. Répétez cette action deux fois pour passer au didacticiel suivant.

C'est le moment d'apprendre à panser une incision cousue. Désinfectez, avant toute chose, la zone qui saigne en utilisant le gel antibiotique. Prenez le pansement qui se trouve à gauche de l'écran et appliquez-le sur la suture. Ne coupez pas un pansement trop long ou trop court. Refaites cette opération encore deux fois.

Vous allez ensuite effectuer l'opération au complet en commençant par l'incision, en passant par la suture et finissant avec le pansement. Une fois l'opération terminée passez au tutorial suivant.

Didacticiel 2

Vous allez effectuer une opération virtuelle pour vous familiariser avec d'autres instruments. Vous allez passer par trois étapes ; utiliser la seringue, faire des sutures et manier le forceps.
Sélectionnez tout d'abord la seringue. Déplacez le pointeur vers la solution bleue anti-inflammatoire et appuyez sur le bouton d'action pour la remplir. Placez ensuite le pointeur sur les inflammations représentées en rouge et injectez la solution.

Occupez-vous ensuite des lacérations en utilisant les sutures. Effectuez des zigzags en appuyant sur le bouton d'action pour coudre les lacérations.

Utilisez ensuite le forceps pour retirer les morceaux de verre du corps du patient. Placez le pointeur sur le morceau de verre, appuyez sur les deux boutons indiqués et retirez-le dans le bon sens (c'est-à-dire à l'extérieur du corps). Placez ensuite le morceau dans le plateau et occupez-vous des deux autres, de la même manière. Soignez ensuite les plaies avec le gel antibiotique. Répétez toue l'opération en passant par les étapes déjà vues dans le didacticiel.

Chapitre 1

Episode 1-1 : dans le vif du sujet

Après le diagnostic du patient. Vous constatez qu'il à besoin de sutures pour des lacérations sur le thorax et d'une reconstitution osseuse de l'avant bras droit. Vous devez avant tout stopper l'hémorragie et suturer la plaie. Ensuite, vous devez récupérer les fragments d'os et les souder. Choisissez donc le chirurgien qui s'occupera de l'opération et commencez.

Sélectionnez la seringue et remplissez-la avec la solution verte. Injectez cette solution à plusieurs reprises au patient pour stabiliser ses signes vitaux. Vous devez ensuite traiter les blessures externes. Utilisez les sutures pour coudre les grandes plaies. Utilisez ensuite le gel antibiotique pour les petites plaies. Utilisez ce même gel pour désinfecter l'avant bras du patient. Prenez ensuite le scalpel et incisez en suivant la ligne bleue. Récupérez les fragments d'os avec le forceps et placez les morceaux dans le plateau. Utilisez ensuite le gel antibiotique pour traiter les plaies qui restent après le retrait des os.

Vous devez maintenant remettre l'os dans sa position en utilisant le forceps. Placez ensuite les fragments d'os dans leurs positions respectives (tournez votre poignet si cela est nécessaire pour aligner l'os dans sa position). Utilisez ensuite le gel antibiotique sur les ossements assemblés. Fermez la palie grâce aux points de suture et désinfectez la zone avant de placer le pansement sur les sutures.

Didacticiel 3

Vous allez maintenant apprendre à utiliser le laser, les ultrasons et le drain. Commencez par sélectionner le drain. Cet instrument sert à aspirer les liquides (comme le sang). Utilisez-le pour drainer les hémorragies. Prenez ensuite le laser et brulez les petites tumeurs symbolisées par les points bleus. Traitez ensuite les lésions laissées par les brulures des tumeurs avec le gel antibiotique.

Utilisez ensuite les ultrasons et inspectez la zone d'opération pour trouver une nouvelle tumeur (symbolisée par une ombre). Localisez cette ombre et appuyez sur la touche d'action. Pendant qu'elle est encore visible, utilisez le scalpel pour faire une incision. Si l'ombre disparait, utilisez encore une fois les ultrasons pour la localiser et appuyez sur la touche d'action. Après l'incision, la tumeur devient visible.

Utilisez alors le drain pour aspirer le cytoplasme de la tumeur puis découpez cette dernière. Drainez à nouveau le cytoplasme qui se reforme et, avec le scalpel, suivez le cercle qui entoure la tumeur. Une fois découpée, vous devez l'extraire. Utilisez le forceps pour la retirer et la mettre dans le plateau. Vous devez maintenant utiliser une membrane synthétique pour traiter la zone excisée. Utilisez le forceps pour placer cette membrane sur la lésion. Appliquez ensuite du gel antibiotique sur la surface de la membrane et répétez toute l'opération pour enlever trois tumeurs que vous détectez grâce aux ultrasons.

Episode 1-2 : l'hôpital Montgomery

Le patient possède plusieurs tumeurs à l'estomac que vous devez extraire avant qu'elles ne deviennent malignes. Commencez l'opération et désinfectez la zone de l'incision. Prenez le scalpel et incisez en suivant la ligne bleue. Utilisez ensuite le laser et brulez les petites tumeurs bleues. Appliquez ensuite le gel antibiotique sur les petites plaies.

Utilisez les ultrasons pour localiser une première tumeur. Appuyez sur la touche d'action pour la faire apparaître et utilisez votre scalpel pour inciser et l'atteindre. Drainez ensuite le cytoplasme et découpez la tumeur. Utilisez le forceps pour la retirer et placez-la dans le plateau. Posez ensuite la membrane synthétique sur la plaie et appliquez le gel

antibiotique.

Revenez aux ultrasons pour chercher d'autres tumeurs. Une fois la tumeur trouvée, procédez de la même manière. Avant de placer la membrane synthétique, brulez les petites tumeurs qui entourent la lésion. Appliquez le gel antibiotique sur les petits trous puis placez la membrane. Appliquez encore une fois le gel antibiotique sur la membrane. Cherchez une troisième tumeur et faites la même chose. Utilisez la seringue et la solution verte si les signes vitaux de votre patient chutent.

Episode 1-3 : tempête de neige

Votre prochain patient est touché par balle au thorax. Vous devez retirer la balle et arrêter les hémorragies.

Commencez par drainer le sang qui se trouve sur les plaies. Placez ensuite la membrane synthétique sur la blessure par balle. Appliquez le gel antibiotique sur la membrane. Occupez-vous ensuite des autres plaies et recousez-les. Désinfectez la zone de l'incision avec le gel antibiotique, drainez le sang et dévoilez la blessure. Injectez la solution bleue pour améliorer les signes vitaux du patient tout au long de l'extraction de la balle.
Incisez en suivant la ligne bleue et drainez le sang qui en sort. Retirez ensuite un premier morceau de la balle et injectez la solution bleue.

Les signes vitaux chutent soudainement, vous devez être rapide et drainer le sang. Injectez la solution bleue et incisez à nouveau. Injectez encore la solution bleue, drainez le sang et retirez le morceau de la balle avec le forceps. Drainez ensuite le sang, injectez la solution bleue et placez la membrane synthétique sur la blessure. Appliquez ensuite du gel antibiotique pour terminer l'opération.

Vous devez ensuite réanimer le patient en utilisant le défibrillateur. Approchez les deux manettes de l'écran et attendez que la jauge atteigne le point vert pour appuyer simultanément sur les deux touches indiquées. Répétez l'opération si nécessaire jusqu'à la réanimation du sujet.

Fermez ensuite la plaie en effectuant des points de sutures et désinfectez-la avant d'appliquer le pansement.
L'opération est réussie et le patient est sauvé.

Episode 1-4 : prouesse chirurgicales

Vous devez changer les quatre puces qui se trouvent dans le pancréas. Désinfectez la zone d'incision et utilisez le scalpel pour inciser en suivant la ligne bleue. Utilisez ensuite le gel antibiotique pour stopper l'hémorragie.

Vous devez ensuite désactiver les puces existantes. Utilisez le laser pour désactiver la première puce et prenez le scalpel pour inciser autour d'elle. Retirez-la et placez la nouvelle puce. Soignez les hémorragies qui apparaissent, avec le gel antibiotique. Refaites les mêmes actions avec les trois autres puces. Lorsque vous retirerez la dernière puce, une hémorragie se déclenche. Drainez alors le sang avant de placer la quatrième puce. Après l'entrée en jeu de la main curatrice de Markus, drainez le reste du sang. Utilisez le gel antibiotique contre les petites hémorragies et placez enfin la dernière puce.

Didacticiel 4

Vous allez apprendre à utiliser la main curatrice. Vous devez dessiner une étoile en appuyant simultanément sur les touches indiquées. Suivez les traces pour dessiner l'étoile puis répétez l'opération plusieurs fois (sans indications).

Episode : 1-5 : un hôpital vieillissant

Votre patient est le directeur de l'hôpital. Il souffre de plusieurs tumeurs à l'intestin grêle. Ces tumeurs sont à un stade avancé et elles ont provoqué des inflammations. Commencez par désinfecter la zone d'incision. Incisez ensuite pour atteindre l'intestin. Utilisez ensuite la seringue et l'anti-inflammatoire sur les inflammations représentés par des points rouges. Utilisez les ultrasons pour détecter la première tumeur. Drainez le liquide qui entoure la tumeur et incisez autour d'elle pour l'extraire avec le forceps. Drainez le sang en cas de forte hémorragie et placez la membrane synthétique puis

appliquez le gel antibiotique.

Cherchez une deuxième tumeur avec les ultrasons. Refaites les même actions pour la retirer et soigner la blessure. Utilisez ensuite les ultrasons et maintenez le bouton indiqué enfoncé. Déplacez le pointeur à la recherche d'autres tumeurs.

En plus des tumeurs à traiter, injectez de l'anti-inflammatoire dans les points rouges. Refermez ensuite la plaie et placez le pansement.

Episode 1-6 : talent caché

Votre nouveau patient souffre d'hémorragies importantes dans le péricarde. Commencez par drainer le sang et appliquer le gel antibiotique sur les petites plaies et sur la zone d'incision. Incisez ensuite au niveau du thorax. Drainez le sang de chaque palie et suturez-la avant de passer à la suivante. Injectez la solution bleue pour maintenir les signes vitaux du patient dans un état stable. Après que Val eut utilisé la main curatrice, drainez le sang et suturez les plaies avant l'apparition d'autres hémorragies. Fermez ensuite la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Chapitre 2

Episode 2-1 : un accueil glacial

Votre patient souffre de tumeurs dans son poumon gauche. Vous devez drainer le pus et extraire les tumeurs. Commencez par désinfecter la zone et incisez. Drainez le pus et utilisez les ultrasons pour localiser la première tumeur. Incisez pour l'atteindre, drainez le liquide qui l'entoure et découpez-la pour l'extraire. Placez ensuite la membrane synthétique et appliquez du gel antibiotique. Cherchez ensuite la deuxième tumeur avec les ultrasons et retirez-la. Drainez le pus qui se reforme et gêne votre travail. Utilisez ensuite la loupe pour repérer d'autres tumeurs et retirez-les. Vérifiez à nouveau car parfois les tumeurs sont cachées derrière le liquide noir qui obstrue votre vue. Drainez constamment ce liquide pour pouvoir travailler convenablement. N'oubliez pas de traiter les inflammations en injectant des anti-inflammatoires dans les points rouges.

Episode 2-2 : le pacemaker

Vous devez remplacer le pacemaker d'une petite fille. Désinfectez la zone et incisez pour atteindre le coeur. Désactivez ensuite l'ancien pacemaker. La petite fille fera un arrêt cardiaque. Vous devez lui faire un massage cardiaque directement sur le coeur. Quand les deux mains sur l'écran se superposent, appuyez en même temps sur les touches indiquées. Appuyez plusieurs fois pour réussir le massage.

Désinfectez ensuite les zones où sont reliés les fils. Coupez l'un d'eux, drainez le sang et retirez-le avec le forceps. Suturez ensuite la plaie et passez au fil suivant. Si le coeur s'arrête à nouveau, effectuez un deuxième massage pour le réanimer. Placez ensuite les deux fils et le pacemaker dans le plateau.

Installez le nouveau pacemaker au même endroit que l'ancien. Utilisez ensuite les ultrasons pour localiser les points d'insertion. Effectuez une petite entaille sur le premier point, drainez le sang et placez le premier fil. Répétez la même opération avec le deuxième fil. Activez enfin le pacemaker. Refermez la plaie et placez le pansement pour terminer l'opération.

Episode 2-3 : digne de confiance

Le nouveau patient souffre de plusieurs côtes cassées et d'une rupture de la rate. Les signes vitaux du patient sont très faibles, essayez donc de ne pas commettre d'erreurs.

Dès le départ utilisez le défibrillateur pour réanimer le coeur. Drainez ensuite le sang de la grande plaie. Utilisez ensuite le forceps pour la refermer et suturez-la rapidement. Retirez ensuite les morceaux d'os et refermez les petites plaies avec le gel antibiotique. Suturez ensuite les autres plaies.

Vous devez maintenant remettre les os à leurs places. Commencez par le morceau le plus important car c'est le plus facile à placer et terminez par les autres. Il manque encore un morceau d'os. Utilisez le défibrillateur pour réanimer le coeur et drainez le sang suite à l'hémorragie. Injectez de la solution verte pour stabiliser les signes vitaux du patient et retirez le dernier morceau d'os. Suturez les plaies et replacez l'os. Appliquez ensuite le gel antibiotique sur les os pour les recoller. Refermez la plaie, appliquez à nouveau du gel antibiotique et pansez la plaie pour terminer l'opération.

Episode 2-4 : Le Stigma

Vous êtes en face d'une nouvelle maladie. Vous devez éliminer l'infection et la bruler avec le laser. Commencez par inciser et soignez les plaies qui se sont formées. Utilisez ensuite le laser contre l'agent pathogène. Soignez les plaies qu'il cause et, si vous provoquez des lésions avec le laser, utilisez le gel antibiotique pour les refermer.

Vous serez confronté ensuite à deux agents pathogènes. Eliminez-les avec le laser en surveillant les signes vitaux du patient pendant la procédure. Injectez de la solution verte si cela est nécessaire.

Deux autres agents se forment et fusionnent ensemble. Visez-les avec le laser et soignez les multiples plaies qu'ils causent. Injectez aussi la solution verte pour maintenir les signes vitaux élevés. Une fois l'agent pathogène neutralisé, fermez la plaie et appliquez le gel antibiotique avant de placer le pansement.

Episode 2-5 : Victime des flammes

Le docteur Rousseau souffre de graves brûlures sur la partie supérieure gauche du corps. Certaines de ces brûlures sont du troisième degré. Utilisez le fluide de culture pour préparer les morceaux de peau à greffer. Utilisez la seringue et remplissez les rectangles situés à gauche. Drainez ensuite le sang et injectez du liquide réfrigérant sur les brulures noircies. Incisez autour de ces brulures et enlevez la peau. Remplacez ensuite la peau et appliquez du gel antibiotique pour coller le tout. Contrôlez le bas du flanc gauche où se trouvent d'autres brulures puis soignez-les.

Chapitre 3

Episode 3-1 : mission spéciale

Le nouveau patient souffre d'une Cholélithiase aggravée. Vous devez opérer la vésicule biliaire et fragmenter les calculs. Commencez par désinfecter la zone de l'incision et incisez en suivant la ligne bleue. Vous devez ensuite fragmenter les calculs biliaires qui circulent dans l'Epithérium Canalaire à l'aide du laser. Utilisez les ultrasons pour localiser les calculs et fragmentez-les. Injectez ensuite de l'anesthésiant dans la vésicule et incisez en suivant les lignes bleues. Drainez le sang et fragmentez les calculs en même temps. Retirez ensuite la vésicule biliaire. Fermez la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 3-2 : caduceus

Le patient suivant a été victime d'un accident et souffre de graves blessures sur tout le flanc droit. Commencez par drainer le sang et utilisez le gel antibiotique contre les petites plaies. Suturez ensuite les grandes lésions et retirez les morceaux de verre. Utilisez encore une fois le gel antibiotique. Désinfectez ensuite la zone et incisez pour atteindre les lésions intérieures. Soignez, suturez les plaies moyennes et utilisez le forceps pour fermer les grandes plaies en les suturant rapidement. Utilisez la loupe pour vérifier au dessus et sous les blessures.

Episode 3-3 : recherche collaborative

Vous devez appliquer de nouveaux pansements myocardiaque à la patiente. Incisez et désinfectez la zone pour placer le premier pansement. Prenez le pansement avec le forceps et tournez le poignet pour aligner le pansement sur la zone ciblée. Appliquez le deuxième pansement en plaçant ce dernier au bon moment pour correspondre avec la zone délimitée. La troisième zone est en mouvement, vous devez placer le pansement au bon moment pour éviter l'arrêt cardiaque du sujet. Utilisez le gel contre les petits saignements qui apparaissent.

Episode 3-4 : le poids du secret

Vous avez encore à faire à un stigma mais, cette fois, d'une souche appelée Soma. Comme précédemment, vous devez éliminer cet agent pathogène. Après l'incision, drainez le liquide bleu jusqu'à découvrir le noyau. Drainez encore les trois points bleus et utilisez le laser pour bruler le noyau. Répétez cette action jusqu'à l'apparition de deux agents. Drainez le liquide bleu, brulez les inflammations rouges et drainez ensuite les trois points bleus qui se forment. Brulez à nouveau le noyau et répétez ces actions jusqu'à la disparition de tous les agents pathogènes. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et appliquez le pansement.

Episode 3-5 : un patient de marque

Votre patient souffre d'hémorragies qui empêchent la circulation du sang au cerveau. Commencez à drainer le sang jusqu'à l'apparition de l'anévrisme cérébral. Vous devez le relier avant qu'il ne se rompe. Injectez, tout d'abord, de l'anesthésiant directement sur le gonflement. Incisez ensuite et enlevez cet anévrisme. Drainez le sang et utilisez le forceps pour relier les deux veines puis suturez-les. Cherchez d'autres anévrismes et traitez-les de la même manière. Pour éviter que les gonflements explosent, anesthésiez-les tous, en même temps, et opérez un anévrisme à la fois. Quand vous passez au suivant, anesthésiez à nouveau tous les gonflements.

Chapitre 4

Episode 4-1 : l'argent est roi

Vous devez extraire les appendices enflammés de deux patients. Commencez par inciser et injecter de l'anesthésiant dans l'appendice. Ligaturez ensuite les deux parties de l'appendice avec les ligaments. Tournez le pointeur pour serrer les ligatures. Incisez ensuite entre les deux fils et placez l'appendice dans le plateau. Placez la membrane synthétique sur le trou et appliquez le gel antibiotique. Refermez la plaie et placez le pansement.

Vous passez au deuxième patient. Son appendice a éclaté et du pus s'est formé. Drainez le pus et traitez les inflammations avec de l'anti-inflammatoire. Injectez ensuite l'anesthésiant dans l'appendice. Ligaturez les deux bouts, incisez et retirez l'appendice. Continuez à drainer le pus et à soigner les inflammations. Placez ensuite la membrane synthétique sur le trou et appliquez le gel antibiotique. Refermez la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 4-2 : arrêt d'urgence

Le prochain patient est un accidenté souffrant de blessures thoraciques. Commencez par soigner les lésions extérieures et extraire les morceaux de verre. Incisez ensuite pour trouver d'autres blessures. Suturez-les et retirez les morceaux de verre. Utilisez ensuite la loupe pour contrôler le bas de thorax. Il y a d'autres blessures. Refaites les mêmes actions et ayez recours aux ultrasons. Vous trouverez des poches de sang noircies. Incisez ces zones, drainez le sang et refermez les plaies. Il existe d'autres poches dans le haut et le bas du thorax, n'oubliez pas de vérifier avant de passer à une autre partie du thorax pour ne pas perdre du temps et revenir à celles qui ont déjà été traitées.

Episode 4-3 : une apparition forcée

Le patient souffre de plusieurs tumeurs à l'estomac. Commencez par mettre le gel et incisez. Localisez les tumeurs à l'aide des ultrasons et incisez pour les atteindre. Drainez le liquide bleu, incisez autour de la tumeur et retirez-la. Placez ensuite une membrane synthétique sur la plaie et appliquez le gel. Utilisez le laser contre les petites tumeurs (bleues) qui se reforment. Localisez d'autres tumeurs et incisez-les en même temps pour les retirer ensemble et gagner du temps.

Lorsque le drain tombe en panne, cherchez toutes les tumeurs et incisez pour les atteindre. Injectez de la solution verte pour maintenir les signes vitaux du patient dans un état stable. Quand le drain est remplacé, drainez le sang et opérez les tumeurs qui sont déjà visibles. Soyez rapide et essayez d'opérer plusieurs tumeurs en même temps. Utilisez la main curatrice après le retour du drain pour plus d'efficacité. N'oubliez pas de bruler toutes les petites tumeurs qui apparaissent après l'extraction de la tumeur la plus importante. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et placez le

pansement.

Episode 4-4 : confrontation

Vous devez traiter maintenant un anévrisme sur le gros intestin. Après l'incision, injectez le sédatif sur le gonflement. Disséquez-le puis enlevez-le. Drainez le sang et utilisez le forceps pour relier les deux veines. Suturez le tout et passez au suivant. Un anévrisme énorme apparait. Suivez les mêmes étapes pour l'enlever. Après le drainage du sang, placez la veine synthétique pour relier les trois veines et suturez le tout. D'autre anévrismes se reforment, maintenez les signes vitaux du patient stables et opérez rapidement ces anévrismes. Injectez du sédatif dans tous les gonflements pour les empêcher d'exploser. Coupez les trois gonflements en même temps pour réduire les risque d'explosion et placez ou reliez les veines. Drainez le sang et suturez ensuite rapidement. Vous pouvez utiliser la main curatrice avant que les anévrismes n'explosent et entrainent la chute du pouls. Fermez ensuite la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 4-5 : urgence sur le plateau

Vous devez combattre une nouvelle souche de Stigma ; le Ops. Vous devez l'éliminer rapidement. Drainez les points bleus appelés "aliments" avant qu'ils n'atteignent le noyau. Utilisez ensuite le laser contre le noyau jusqu'à son explosion puis contre les deux noyaux et les points rouges qui se forment avant qu'ils ne se fixent et causent plus de dégâts. Injectez de la solution verte tout au long de l'opération. Brulez les noyaux à l'aide du laser pour en finir avec l'Ops. Fermez ensuite la palie et terminez l'opération.

Chapitre 5

Episode 5-1 : la loi du sport

Vous devez extraire un corps étranger du bras d'un joueur de hockey et suturer les ligaments déchirés. Commencez par drainer le sang de son bras et suturez les blessures externes. Incisez ensuite pour atteindre le corps étranger. Drainez le sang et retirez le corps étranger qui traverse le muscle. Des spasmes musculaires vont avoir lieu pendant l'opération. Interrompez l'opération pendant ces spasmes et reprenez tout de suite après. Suturez la plaie et passez aux ligaments. Reliez-les en utilisant le forceps et suturez-les. Effectuez la même action avec les trois ligaments et arrêtez d'opérer pendant les spasmes. Refermez enfin la plaie, désinfectez et pansez.

Episode 5-2 : malchance

Le nouveau patient souffre de dégâts importants dans le foie ainsi qu'une hémorragie de la cavité abdominale. Avant toute manipulation, utilisez le défibrillateur pour réanimer le coeur. Drainez ensuite le sang, suturez les lésions et utilisez le défibrillateur à nouveau en cas de besoin. Drainez ensuite le sang du foie et placez rapidement les membranes synthétiques. Appliquez ensuite le gel antibiotique pour qu'elles collent. Vous pouvez utiliser la main curatrice après le drainage du sang et avant d'appliquer les membranes synthétiques. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et pansez.

Episode 5-3 : les choses s'enveniment

L'état du même patient s'empire après la première opération. Il faut intervenir une seconde fois sur le foie. Drainez le sang autour de la zone dans laquelle vous allez placer la membrane et suturez les lésions. Arrêtez toute manipulation pendant que le pouls s'accélère. Reprenez ensuite l'opération, utilisez les ultrasons pour détecter des hémorragies et incisez pour les atteindre. Drainez le sang et suturez-les. Revenez au foie, utilisez la main curatrice et drainez le sang. Placez ensuite les membranes synthétiques sur le foie. Appliquez le gel antibiotique et refermez la plaie. Désinfectez et appliquez le pansement.

Episode 5-4 : sous pression

Vous devez traiter une autre souche de Stigma appelée Onyx. Cherchez l'agent pathogène avec les ultrasons. Suturez ensuite les lésions. Cherchez l'Onyx marqué de trois points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Après la multiplication des agents pathogènes, localisez celui marqué par quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et

injectez la solution rose. Répétez cette action jusqu'à l'élimination de l'Onyx. Suturez ensuite la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 5-5 : au pied du mur

Le patient souffre de plusieurs blessures par balles qui ont provoqué une hémorragie importante au niveau du thorax. Commencez par drainer le sang. Retirez ensuite les deux balles. Drainez encore le sang de chaque blessure et placez directement la membrane synthétique avant que ça ne saigne à nouveau. Utilisez le gel antibiotique avec précaution, vous n'en possédez qu'une petite quantité.

Passez ensuite aux blessures internes. Drainez le sang, retirez la balle et drainez à nouveau. Placez la membrane synthétique et appliquez le gel. Drainez le sang des autres blessures. Vous devez élargir quelques blessures en incisant pour atteindre les balles. Retirez-les, drainez et appliquez la membrane. Versez du gel dessus pour que ça colle. S'il n'y a plus de gel, vous devez suturer la plaie. La suture fait chuter le pouls du patient donc ne gaspillez pas le gel pour ne laisser qu'une blessure à suturer. Refermez ensuite la plaie et placez le pansement sans mettre de gel antibiotique.

Episode 5-6 : mutation

Vous devez encore une fois éliminer l'Onyx, la souche de Stigma. Cherchez l'agent pathogène à l'aide des ultrasons. Suturez ensuite les lésions. Cherchez l'Onyx marqué de quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Après la multiplication des agents pathogènes, localisez celui marqué de quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Surveillez ensuite le mouvement de l'agent pathogène lorsque tous ses clones apparaissent en même temps. Lorsque vous l'aurez repéré (grâce aux points bleus), incisez et injectez-lui la solution rose. Ne cherchez que l'agent qui se trouve dans l'organe et non pas à l'extérieur. Une fois l'Onyx éliminé, fermez la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 5-7 : échec et mat

Cette fois, vous allez avoir recours à vos talents chirurgicaux pour essayer d'ouvrir un verrou.
Vous devez connecter les couleurs entre elles. Commencez tout d'abord par connecter les couleurs bleues et rouges. Ensuite, suivez les chemins qui ne servent pas à la connexion directe et utilisez-les pour connecter les câbles de couleur jaune et verte.

Chapitre 6

Episode 6-1 : Réunion de crise

Une nouvelle souche de Stigma appelée Branchion est apparue. Elle baisse les signes vitaux du patient. Désinfectez, incisez et observez la nouvelle souche. Injectez la solution violette dans les ventouses qui se trouvent à l'extrémité des bras. Commencez par une ventouse à la fois. Incisez ensuite pour la retirer. Utilisez le forceps pour comprimer les boules jaunes qui avancent dans les bras. Répétez l'action jusqu'à leur disparition. Effectuez cette manoeuvre quatre fois et injectez de la solution verte pour stabiliser les signes vitaux du patient.

Episode 6-2 : Au Culurama

Vous devez extraire une tumeur dans les poumons.
Disséquez le thorax pour atteindre les tumeurs. Commencez à drainer le liquide bleu quand la tumeur vire au bleu (ne la touchez pas quand elle est rouge). Attendez ensuite qu'elle vire au rouge et redevienne ensuite bleue pour la retirer. Placez la membrane synthétique et appliquez le gel. Refaites ces actions avec toutes les tumeurs. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 6-3 : la douleur d'un village

Vous allez traiter trois patients atteints de Stigma :

Le premier Stigma est le Soma. Après l'incision, drainez le liquide bleu jusqu'à découvrir le noyau. Drainez encore les trois points bleus et utilisez le laser pour bruler le noyau. Répétez cette action jusqu'à l'apparition de deux agents. Drainez le liquide bleu, brulez les inflammations rouges et drainez les points bleus qui se forment. Brulez ensuite le noyau. Répétez ces actions jusqu'à la disparition de tous les agents pathogènes. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et appliquez le pansement.

Le deuxième Stigma est le Branchion. Injectez le sérum violet dans les ventouses qui se trouvent à l'extrémité des bras. Commencez par une ventouse à la fois. Incisez ensuite pour la retirer. Utilisez le forceps pour comprimer les boules jaunes qui avancent dans les bras. Répétez l'action jusqu'à leur disparition. Effectuez cette manoeuvre quatre fois et injectez de la solution verte pour stabiliser les signes vitaux du patient.

Le troisième Stigma est le Ops.
Drainez les points bleus appelés "aliments" avant qu'ils n'atteignent le noyau. Utilisez ensuite le laser contre le noyau jusqu'à son explosion puis contre les deux noyaux et les points rouges qui se forment avant qu'ils ne se fixent et causent plus de dégâts. Injectez de la solution verte tout au long de l'opération. Brulez les noyaux à l'aide du laser pour en finir avec l'Ops. Fermez ensuite la palie et terminez l'opération.

Episode 6-4 : Culurium

Pepita la chienne est blessée par balles. Vous devez l'opérer rapidement pour arrêter l'hémorragie et extraire les balles. Commencez par utiliser le défibrillateur à faible tension. Appuyez au bon moment pour réanimer Pepita. Commencez par drainer le sang. Retirez ensuite les balles. Drainez encore le sang de chaque blessure et placez directement la membrane synthétique avant que ça ne saigne à nouveau. Utilisez ensuite le gel antibiotique. Quand le rythme cardiaque s'accélère, ne touchez plus au "patient" jusqu'à ce qu'il se stabilise sinon vous devrez utiliser le défibrillateur à nouveau. Utilisez les ultrasons pour trouver trois autres hémorragies internes. Incisez pour atteindre ces hémorragies. Drainez le sang, retirez les balles et drainez encore. Placez la membrane synthétique et appliquez le gel. Drainez le sang des autres blessures. Suturez ensuite et utilisez une dernière fois le défibrillateur pour sauver Pepita.

Episode 6-5 : dans le feu de l'action

Votre premier patient souffre de brulures. Utilisez le fluide de culture pour préparer les morceaux de peau à greffer. Utilisez la seringue et remplissez les rectangles situés à gauche. Drainez ensuite le sang et injectez du liquide réfrigérant sur les brulures noircies. Incisez autour de ces brulures et enlevez la peau. Remplacez ensuite la peau et appliquez du gel antibiotique pour coller le tout. Contrôlez le bas du flanc gauche où se trouvent d'autres brulures et soignez-les.

Le deuxième souffre de plusieurs blessures par balle. Commencez par drainer le sang. Retirez ensuite les balles. Drainez encore le sang de chaque blessure et placez directement la membrane synthétique avant que ça ne saigne encore. Utilisez ensuite le gel antibiotique. Utilisez les ultrasons pour trouver trois autres hémorragies internes. Incisez pour atteindre ces hémorragies. Drainez le sang, retirez les balles et drainez à nouveau. Placez la membrane synthétique et appliquez le gel. Drainez le sang des autres blessures et suturez-les.

Après cette opération les renforts arrivent et vous pouvez ignorer les autres opérations.

Le troisième patient souffre de blessures thoraciques.
Commencez par soigner les lésions extérieures et extraire les morceaux de verre. Incisez ensuite pour trouver d'autres blessures. Suturez-les et retirer les morceaux. Utilisez la loupe pour contrôler le bas de thorax. Il y a d'autres blessures. Refaites les mêmes actions et revenez aux ultrasons. Vous trouverez des poches de sang noirci. Incisez dans ces zones, drainez le sang et refermez les plaies. Il y a des poches dans le haut et le bas du thorax, n'oubliez pas de vérifier avant de passer à une autre partie du thorax pour ne pas perdre de temps.

Le quatrième souffre de multiples fractures. Drainez le sang dans la grande plaie. Utilisez ensuite le forceps pour la fermer et suturez-la rapidement. Retirez les morceaux d'os et refermez les petites plaies avec le gel antibiotique. Suturez les autres plaies. Vous devez ensuite remettre les os à leurs places. Commencez par les morceaux les plus importants qui sont plus faciles à placer et terminez par les autres. Injectez de la solution verte pour stabiliser les signes

vitaux du patient. Suturez les plaies, appliquez ensuite le gel antibiotique sur les os pour les coller. Refermez la plaie, appliquez encore une fois du gel antibiotique et pansez la plaie pour terminer l'opération.

Le dernier souffre plusieurs hémorragies. Commencez par drainer le sang et appliquez le gel antibiotique sur les petites plaies et sur la zone d'incision. Incisez, drainez ensuite le sang de chaque plaie et suturez-la avant de passer à la suivante. Injectez de la solution verte pour maintenir les signes vitaux du patient. Après que l'utilisation de la main curatrice par Val, drainez le sang et suturez les plaies avant l'apparition d'autres hémorragies. Fermez ensuite la plaie, désinfectez et placez le pansement.

Episode 6-6 : En lettres de sang

Vous allez greffer un foie à chacun de vos deux patients. Commencez par placer le foie entre les flèches. Traitez la veine bleue, injectez le sérum gris dessus et sectionnez-la. Prenez ensuite le forceps et reliez la veine du foie à la veine sectionnée. Au moment de suturer le tout des agents pathogènes Stigma apparaissent. Suturez la veine et éliminez, avec le laser, l'un des agents Stigma. Suturez les lésions du foie. Occupez-vous ensuite de relier le tube jaune et rouge et enfin le vert de la même façon que la première veine. Occupez-vous ensuite du deuxième agent et brulez-le avec le laser. Deux autres agents apparaissent. Ils peuvent causer des tumeurs. Eliminez-les rapidement pour voir deux nouveaux agents apparaitre. Ils vont fusionnés. Brulez-les rapidement avec le laser. Suturez ensuite les lésions et contrôlez s'il n y a pas de tumeurs internes. S'il y en a, disséquez, drainez le liquide bleu et incisez autour de la tumeur pour les retirer. Placez ensuite la membrane synthétique et appliquez le gel antibiotique. Soignez le reste des lésions et refermez la plaie. Appliquez le gel et mettez le pansement.

Pour le deuxième patient, placez le foie entre les flèches et reliez la première veine. En plus des agents pathogènes précédents, il y a l'Onyx qui est plus puissant. Occupez-vous en premier de l'Onyx qui est plus dangereux. Cherchez-le avec les quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Après la multiplication des agents pathogènes, localisez celui marqué de quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Surveillez ensuite le mouvement de l'agent pathogène lorsque tous ses clones apparaissent en même temps. Localisez-le grâce aux points bleus. Lorsque vous l'aurez repéré, incisez et injectez-lui la solution rose. Cherchez l'agent qui se trouve dans l'organe et non pas à l'extérieur. Reliez ensuite les autres tubes au foie en respectant le même ordre jaune, rouge et vert. Soignez les lésions et refermez la plaie. Désinfecter et placez le pansement.

Chapitre 7

Episode 7-1 : les épines de rose

Cette femme présente des tumeurs anormales qui se sont formées à la surface du gros intestin. Désinfectez et incisez. Drainez le liquide qui entoure la tumeur. Utilisez ensuite le scalpel pour couper les trois vaisseaux sanguins qui sont reliés à la tumeur. Retirez ensuite les tumeurs. Utilisez le laser contre les petits points bleus et appliquez le gel contre les trous noirs. Quand il y a deux tumeurs, drainez les liquides qui entourent les deux tumeurs et séparez-les des vaisseaux sanguins en même temps. Retirez-les vite avant qu'elles ne se reforment. Utilisez le laser contre les petits points bleus et appliquez ensuite le gel contre les trous noirs.

Ensuite, trois tumeurs apparaissent et coïncident avec une panne d'électricité. Déplacez la lumière du briquet au dessus des tumeurs pour les opérer comme précédemment. Retirez-les en même temps pour qu'ils ne se reforment pas. Utilisez le laser contre les petits points bleus et appliquez ensuite le gel contre les trous noirs laissés par le laser. Refermez enfin la plaie, désinfectez et appliquez le pansement.

Episode 7-2 : Equipe de choc

Vous devez soigner trois personnes atteintes de différentes souches de Stigma.
Le premier souffre d'un Branchion. Injectez la solution violette dans les ventouses qui se trouvent à l'extrémité des bras. Commencez par une ventouse à la fois. Incisez ensuite pour la retirer. Utilisez le forceps pour comprimer les boules jaunes qui avancent dans les bras. Répétez l'action jusqu'à leur disparition. Effectuez la manoeuvre quatre fois et injectez de la solution verte pour augmenter les signes vitaux du patient. Fermez ensuite la plaie, mettez du gel et

pansez.

Le deuxième souffre du Soma et du Cheir. Commencez par éliminer l'un des Cheir avec le laser. Suturez les lésions et occupez-vous du Soma. Drainez le liquide bleu jusqu'à découvrir le noyau. Drainez encore au niveau des trois points bleus. Utilisez ensuite le laser pour bruler le noyau. Répétez cette action jusqu'à l'apparition de deux nouveaux agents. Drainez le liquide bleu, brulez les inflammations rouges et drainez les trois points bleus qui se forment. Brulez ensuite le noyau. Répétez ces manipulations jusqu'à la disparition de tous les agents pathogènes. Injectez de la solution verte si nécessaire. Utilisez la main curatrice si vous semblez débordé par les mouvements du Cheir et du Soma. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et appliquez le pansement.

Le troisième souffre d'un Soma et d'un Onyx caché. Occupez-vous en premier de l'Onyx qui est plus dangereux. Cherchez-le, il marqué de quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Utilisez le laser contre les points rouges laissés par le Soma. Après la multiplication des agents pathogènes, localisez celui marqué de quatre points bleus. Incisez pour l'atteindre et injectez-lui la solution rose. Surveillez ensuite le mouvement de l'agent pathogène lorsque tous ses clones apparaissent en même temps. Localisez-le grâce aux quatre points bleus. Quand vous le repérez, incisez et injectez-lui la solution rose. Occupez-vous ensuite du Soma. Soignez les lésions et refermez la plaie. Désinfecter et placez le pansement.

Episode 7-3 : Perte d'identité

Vous devez enlever l'appareil électronique implanté dans le cerveau du professeur. Utilisez le forceps pour retirer les puces qui se trouvent au centre. Evitez de toucher aux objets en rotation (qui brillent quand vous retirez les puces). Retirez ensuite les cinq fiches quand elles ne sont pas allumées. Remettez ensuite les puces au centre en évitant les objets en rotation qui bougent plus rapidement.

Episode 7-4 : Le dépôt d'armes

Le patient à été empoisonné par un gaz toxique. Utilisez les antidotes contre les différents types de gaz. Utilisez en premier l'antidote blanc et mémorisez les couleurs des inflammations. Après l'injection de l'antidote blanc, toutes les inflammations deviennent blanches. Injectez pour chaque inflammation la couleur correspondante. Si une inflammation explose, utilisez le gel antibiotique pour refermer le trou et drainez le sang. Suturez ensuite les lésions. Injectez à chaque inflammation l'antidote qui correspond pour sauver le patient. Refermez ensuite la plaie, désinfectez et pansez.

Episode 7-5 : La dame du château

Vous devez enlever l'implant posé dans le coeur de Cynthia. Après l'incision, brulez les puces avec le laser et retirez-les en incisant autour d'elles. Si le pouls s'accélère, ne touchez à rien jusqu'à ce qu'il redevienne régulier (sinon vous devrez effectuer un massage cardiaque). Drainez les hémorragies et incisez autour de l'implant pour l'enlever. Brulez ensuite la puce et incisez autour d'elle pour la retirer.
Répétez l'action plusieurs fois jusqu'à pouvoir extraire la puce. Remettez ensuite la pompe en place et replacez les puces. Soignez les hémorragies et refermez la plaie. Appliquez le gel antibiotique et placez le pansement.

Episode 7-6 : L'ultime défi

Vous devez éliminer une nouvelle souche de Sigma appelée Cardia. Après l'incision, appliquez le gel antibiotique sur la membrane grise et découpez-la. Retirez-la et mettez-la dans le plateau quand le noyau n'est pas dessus. Vous pouvez découper plusieurs morceaux de membranes en même temps. Commencez par retirer les zones rouges de la membrane. Une fois que le noyau perde sa carapace, brulez-le grâce au laser. Ignorez les lacérations qu'il provoque et maintenez les signes vitaux du sujet au maximum en injectant continuellement la solution verte. De cette façon, vous perdez moins de temps dans les soins. Drainez le sang en cas d'hémorragie. A l'apparition des points rouges, retirez-les avec le forceps avant qu'ils n'explosent et causent de graves dégâts à l'organisme. Lorsqu'apparait le cercle de points rouges, utilisez la main curatrice. Injectez de la solution verte et brulez le noyau avec le laser. Répétez cette action jusqu'à l'élimination de la Cardia. Fermez la plaie, désinfectez et placez le pansement. Bravo Docteur, vous venez de terminer le jeu !

Trauma Center : Second Opinion

© Nintendo / Atlus 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

EPISODE 6

Terminez les 5 premiers chapitres ainsi que toutes les missions Z pour débloquer le chapitre 6. Il sera accessible pour les deux docteurs, Derek et Nozomi.

MISSIONS X

Terminez le chapitre 6 pour débloquer les missions X.

SOLUTION COMPLÈTE

Note

Cette solution vise à aider les joueurs qui bloqueraient sur telle ou telle opération, en indiquant les étapes à suivre pas à pas. En aucun cas, elle ne permet d'obtenir le rang S pour toutes les opérations.

CHAPITRE 1

Episode 1-1 / OPERATION 01 : Procédure standard

Conditions :
Lacérations et corps étrangers dans l'avant-bras droit. Corps étrangers à retirer et plaies à suturer.

Objectifs :
- Suturer toutes les plaies
- Retirer les morceaux de verre coincés sous la peau

Vous incarnez le docteur Derek Stiles, à l'aube de sa carrière de chirurgien à l'Hôpital Hope. Pour cette première opération, vous serez aidé par une assistante chirurgicale qui vous indiquera, pas à pas, toutes les étapes à suivre pour traiter votre premier patient. Commencez par sélectionner l'aiguille pour suturer les plaies en dessinant un zigzag dessus, puis choisissez la pince pour extraire les deux bouts de verre en suivant le sens indiqué. Il ne reste plus qu'à soigner les plus petites plaies à l'aide du gel antibiotique. Pour retirer les éclats qui se sont introduits dans le bras du patient, vous allez devoir inciser la peau en suivant scrupuleusement les pointillés. Commencez par désinfecter avec le gel antibiotique, puis prenez le scalpel pour inciser. Vous devez alors procéder de la même façon que tout à l'heure afin d'extraire les trois bouts de verre restants, en utilisant la pince puis le gel. Suturez la plaie béante avec l'aiguille, désinfectez le bras à l'aide du gel pour permettre la cicatrisation, et enfin apposez le sparadrap pour bander la blessure.

Episode 1-2 / OPERATION 02 : Les ficelles du métier

Conditions :
Tumeur confirmée à la surface de l'estomac. Doit être extraite avant de devenir maligne.

Objectifs :
- Exciser et retirer une tumeur de l'estomac

Le chirurgien en chef vous donne quelques conseils en début d'opération et vous explique en quoi consiste la technique Powell qui vous permettra de retirer la tumeur. Puisqu'il s'agit d'une laparotomie, commencez par ouvrir l'abdomen en désinfectant l'emplacement indiqué, puis en incisant. L'infirmière vous conseille de stabiliser l'état du patient en utilisant la seringue pour injecter la substance verte. Ceci fait, sélectionnez l'ultrason et utilisez-le en divers endroits pour repérer la tumeur. Mettez-vous juste au-dessus pour qu'elle reste visible. Dès que vous la voyez, incisez la tache sombre et préparez-vous à appliquer la technique Powell. Insérez le drain dans la tumeur et videz le cytoplasme en le faisant remonter avec le drain. Une fois cette étape terminée, vous devez l'exciser pour éviter qu'il ne se mette à couler. Pour cela, faites un cercle autour de la tumeur à l'aide du scalpel en suivant les points jaunes, puis extrayez-la avec la pince avant de la jeter dans le bac que vous tend l'infirmière. A présent, vous devez apposer une membrane synthétique sur la plaie pour stopper l'hémorragie. En sélectionnant la pince, la membrane apparaît automatiquement, et vous n'avez plus qu'à la placer à l'endroit voulu. Il n'y a plus qu'à suturer l'incision avec l'aiguille, passez un dernier coup de gel et enfin bandez la plaie externe pour terminer cette opération.

Episode 1-3 / OPERATION 03 : Adieu !

Conditions :
Tumeurs multiples au niveau du pancréas. Elles doivent être retirées pour ne pas affaiblir le patient.

Objectifs :
- Exciser et retirer toutes les tumeurs du pancréas

Pour votre dernière opération avec l'infirmière Marie, vous devez mettre en application la démarche de l'opération précédente en gardant à l'esprit qu'il y a cette fois trois tumeurs à extraire. Après avoir ouvert le corps à l'aide du gel antibiotique et du scalpel, vous devez utiliser l'ampoule bleue à l'aide de la seringue pour apposer un anti-inflammatoire sur chacun des deux emplacements. Ensuite, utilisez les ultrasons pour repérer les trois tumeurs, et excisez-les comme précédemment. Pensez à ouvrir la tumeur avec le scalpel pour faire remonter le cytoplasme via le drain, puis faites un cercle autour de la tumeur avec le scalpel pour pouvoir l'extraire à l'aide de la pince. N'oubliez pas d'appliquer du gel après avoir posé la membrane, et recommencez tout ça pour les trois tumeurs. Enfin, utilisez l'aiguille pour refermer l'incision avant d'appliquer le bandage.

Episode 1-4 : L'infirmière Angie

Phase narrative.

Episode 1-5 / OPERATION 04 : Coup de cafard

Conditions :
Groupe de polypes confirmé dans la trachée. Une hémostase doit être faite au laser pour stopper l'hémorragie.

Objectifs :
- Drainer le trop-plein de sang
- Repérer l'emplacement du polype
- Utiliser le laser et le retirer

A partir de maintenant, vous serez assisté par l'infirmière Agie Thompson. L'opération consiste à retirer un polype de la gorge d'un chanteur. Ouvrez le corps en combinant, comme d'habitude, le gel antibiotique et le scalpel.
La membrane externe commence à saigner. Utilisez l'instrument grossissant, qu'on appellera la loupe, pour agrandir la zone affectée. Il suffit alors de dessiner rapidement un petit cercle pour agrandir l'endroit voulu. Commencez par ponctionner le sang à l'aide du drain pour mettre en évidence les polypes. Ces derniers étant trop petits pour être

excisés, vous devez recourir au laser pour les brûler. Attention à ne pas toucher les zones non affectées. En procédant ainsi, vous ne pourrez pas éviter d'endommager les tissus environnants, et devrez donc régulièrement utiliser le drain pour chasser le sang, sans oublier d'appliquer du gel sur les polypes brûlés. Une fois cette étape terminée, refaites un petit cercle rapide avec la loupe pour revenir à l'échelle normale, puis agrandissez la nouvelle zone à polypes. Procédez exactement de la même façon que précédemment, puis passez à la troisième zone, toujours en vous déplaçant avec la loupe. Gardez quand même un oeil sur les signes vitaux du patient, et n'hésitez pas à lui faire une injection pour rétablir son état si jamais vous tombez en dessous de 20. Après avoir brûlé le cinquième et dernier groupe de polypes, vous n'aurez plus qu'à suturer l'incision et à refermer la plaie de la manière habituelle.

Episode 1-6 / OPERATION 05 : Un bon médecin

Conditions :
Tumeurs multiples au niveau de l'intestin grêle, ce qui cause plusieurs autres inflammations.

Objectifs :
- Traiter l'épithélium enflammé dans son intestin grêle
- Exciser et retirer toutes les tumeurs dans l'intestin grêle

Le cas est plus grave que prévu, et on ne vous guide plus pas à pas. Rappelez-vous les opérations précédentes et commencez par injecter la substance bleue à l'aide de la seringue sur chaque inflammation, en traitant les plus grosses en premier. Utilisez les ultrasons pour localiser les zones invisibles, puis excisez chacune des tumeurs de la même façon que durant l'opération 1-3. Pour rappel, vous devez trouver la tumeur (ultrasons), l'ouvrir (scalpel), drainer le cytoplasme (drain), détacher la tumeur (scalpel), la retirer (pince), appliquer une membrane (pince), mettre un coup de gel et effectuer un massage (mains). Recommencez la procédure pour les quatre tumeurs, et surveillez toujours l'état du patient pour rétablir ses signes vitaux (seringue, capsule verte) si le besoin s'en fait sentir. Après une dernière vérification aux ultrasons, vous déduisez qu'il n'y a rien d'anormal et pouvez refermer le patient.

Episode 1-7 : Pluie torrentielle

Phase narrative.

Episode 1-8 / OPERATION 06 : La vie ou la mort

Conditions :
Le patient a subi un arrêt cardiaque suite à un accident de voiture. Plusieurs lacérations de l'épithélium et problèmes dans l'abdomen.

Objectifs :
- Retrouver un pouls
- Suturer toutes les plaies
- Retirer tous les morceaux de verre

L'opération commence par des électrochocs à effectuer pour rétablir l'électrocardiogramme. Avancez le Nunchuk et la Wiimote vers l'écran et appuyez simultanément sur Z et B au moment où la jauge violette se trouve dans la petite zone verte de droite pour faire remonter le pouls. Il faut maintenant soigner les plaies en effectuant des sutures. A tout moment, vous pouvez faire remonter le pouls du patient à 30 avec la seringue pour éviter qu'il ne tombe à zéro. Lorsque toutes les plaies externes ont été soignées, vous devez ouvrir le thorax et effectuer une lobectomie. Vous devez à présent maintenir l'état du patient tout en retirant la totalité des morceaux de verre. Ceci fait, le pouls va chuter brutalement à zéro, ce qui vous obligera à réanimer le coeur en utilisant à nouveau le défibrillateur comme au tout début de l'opération. Mais quelque chose est venu se loger dans le péricarde, et il faut l'extraire lentement avec la pince avant de suturer la plaie. Alors que les choses empirent, le docteur Stiles déclenche inconsciemment son don de guérir et vous disposez alors de quelques secondes pour terminer la suture du myocarde avec un pouls à 5. Refermez tout ça pour clore l'opération.

Episode Z-1 : A l'étranger

Conditions :
Fracture comminutive du radius accompagnée d'une hémorragie interne.
Objectifs :
- Collecter tous les fragments d'os
- Traiter le déboîtement du radius
- Remettre les fragments d'os à leur place

L'opération commence par une incision à effectuer sur le bras droit, puis il vous faudra drainer et nettoyer les plaies avant de saisir chacun des morceaux d'os avec le forceps pour les placer dans la coupelle. Repositionnez ensuite le bout de radius dans l'axe, toujours grâce au forceps, puis il vous faudra ensuite replacer chacun des morceaux à leur place, à la manière d'un puzzle.
Lorsque vous tenez un morceau « en main » vous devez faire pivoter la Wiimote pour obtenir le même effet à l'écran et pouvoir ainsi encastrer les bouts d'os de la bonne manière. Une fois tous les morceaux positionnés, vous vous rendez compte que le cubitus est encore incomplet. Utilisez donc l'appareil à ultrasons pour détecter le fragment manquant et le faire surgir avec le scalpel. Emparez-vous-en maintenant avec le forceps et placez-le au bon endroit pour compléter le cubitus. Il ne vous reste plus alors qu'à appliquer du gel antibiotique sur les os, puis à suturer le bras avant d'appliquer à nouveau du gel et le bandage.

CHAPITRE 2

Episode 2-1 / OPERATION 07 : Don insoupçonné

Conditions :
Plusieurs thrombus dus à un blocage des déchets. L'extraction est requise.

Objectif :
- Retirer les thrombus des artères

Une fois le patient ouvert, vous découvrez l'endroit où le thrombus bouche le vaisseau sanguin. Prenez la loupe pour agrandir la zone concernée, puis localisez les emplacements du thrombus en utilisant les ultrasons sur les particules en mouvement. Sur chaque particule, vous devez d'abord recourir aux ultrasons, puis stopper son déplacement à l'aide de la pince et inciser grâce au scalpel. Ponctionnez la zone incisée pour éjecter le thrombus en aspirant le sang avec le drain, avant de soigner la zone avec le gel antibiotique. Vous devez maintenant réitérer la manoeuvre pour chaque particule, sachant que le pouls du patient chute dès qu'un thrombus atteint la rate. En cas de problème, n'oubliez pas que vous pouvez toujours faire remonter les signes vitaux avec la seringue. Au bout d'un moment, l'infirmière vous informe d'un changement de flux sanguin. Le docteur Stiles déclenche encore une fois son don de guérir pour ralentir l'action, ce qui vous permet de redresser la situation. Essayez d'aller le plus vite possible en commençant par les thrombus les plus près de la rate, et sans oublier de remonter régulièrement le pouls pour éviter de faire échouer l'opération. Terminez cette intervention en suturant l'incision et en refermant le corps du patient.

Episode 2-2 : Chirurgien en chef

Phase narrative.

Episode 2-3 / OPERATION 08 : Asclépius

Conditions :
Exercice d'entraînement pour atteindre une concentration surhumaine.

Objectif :
- Dessiner un pentacle

Maintenant que vous savez un peu mieux en quoi consiste le don de guérir, vous allez pouvoir le mettre en pratique par

vous-même. Maintenez Z et B pour faire apparaître le symbole du pentacle et suivez le modèle pour réussir à tracer correctement un pentacle. Cette épreuve n'est pas difficile, il faut juste retenir dans quel sens dessiner l'étoile. Commencez par le point du haut, allez vers le point en bas à gauche, puis sur celui en haut à droite, puis celui de gauche, celui situé en bas à droite et enfin revenez sur celui du haut. Recommencez jusqu'à ce que vous suiviez parfaitement le modèle, mais sachez que, par la suite, vous n'aurez pas besoin de le réussir aussi précisément pour activer le don de guérir. De plus, mieux vaut tracer un pentacle le plus grand possible pour davantage d'efficacité.

Episode 2-4 / OPERATION 09 : Réveil

Conditions :
Plusieurs anévrismes à la surface du gros intestin. Le vaisseau doit être suturé immédiatement.

Objectif :
- Traiter les anévrismes sur la membrane extérieure du gros intestin

Angie attire votre attention sur l'anévrisme, représenté par une bosse sur le vaisseau sanguin. Agrandissez la zone au niveau de l'artère en utilisant la loupe, puis injectez du sédatif (capsule marron) avec l'aiguille sur l'anévrisme. Continuez jusqu'à ce qu'il soit complètement résorbé et que les pointillés jaunes apparaissent, vous permettant d'exciser à l'aide du scalpel. Placez l'anévrisme dans la coupelle en le prenant avec la pince, puis reconnectez les vaisseaux, toujours avec la pince, après avoir ponctionné le sang grâce au drain. Dès que les vaisseaux sont raccordés, suturez-les avec l'aiguille, seulement au niveau de la jonction. Reprenez la loupe pour avoir une vue d'ensemble, localisez l'anévrisme suivant et traitez-le de la même façon. Il arrivera sans doute un moment où vous aurez plusieurs anévrismes sur le même écran. Essayez alors de les résorber tous en parallèle plutôt que de les traiter à la suite. Si vous n'arrivez pas à agir sur l'un d'entre eux, n'hésitez pas à reprendre la loupe pour mieux vous repositionner. Le meilleur moment pour changer d'anévrisme ou pour faire remonter le pouls est lorsque vous venez de reconnecter deux vaisseaux. Essayez de ne pas vous arrêter avant cette étape. Alors que vous croyez en avoir terminé, un nouveau groupe d'anévrismes fait son apparition. Il devrait vous rester plus de deux minutes pour les traiter, mais c'est le moment de recourir au don de guérir pour ne pas prendre de risques. Appuyez donc sur Z et B et dessinez correctement le pentacle pour ralentir l'action. Vous devez à tout prix utiliser la loupe pour avoir une parfaite vision d'ensemble afin d'éviter toute rupture d'anévrisme, auquel cas la vie du patient chuterait dramatiquement. Si cela arrive, vous devriez quand même pouvoir vous en sortir en injectant immédiatement la substance verte. Vous n'avez plus qu'à suturer l'incision pour en finir avec cette opération.

Episode 2-5 : Le prix à payer

Phase narrative

Episode 2-6 / OPERATION 10 : Laissez-moi mourir

Conditions :
Plusieurs lacérations au poumon droit. Les fonctions vitales instables requièrent une extrême prudence.

Objectif :
- Traiter toutes les blessures de la cavité thoracique

Il s'agit à présent d'effectuer une lobectomie, vous n'avez que trois minutes et vous ne pouvez pas remonter le pouls à plus de 65 au début de l'opération. Toutefois, vous ne devriez pas avoir besoin de recourir au don de guérir. Pour stopper l'hémorragie, traitez d'abord la grande lacération au centre en drainant le sang, puis utilisez les pinces pour fermer la blessure avant de suturer avant qu'elle ne se rouvre. Il y a deux autres lacérations importantes à soigner de cette façon. Vous aurez peut-être besoin de faire remonter le pouls entre-temps. Profitez du répit dont vous disposez pour revenir à 65 avant d'attaquer les plaies mineures. Pour celles-ci, vous pouvez effectuer directement les sutures. Recousez tranquillement le patient pour clore cette opération.

Episode 2-7 : Tout s'explique

Phase narrative.

Episode 2-8 : Réconciliation

Phase narrative.

Episode 2-9 / OPERATION 11 : Laissez-moi vivre

Conditions :
Hémorragie et lacérations sont réapparues dans le poumon droit. Trouvez le problème en procédant au traitement hémostatique.

Objectifs :
- Traiter les saignements de la cavité thoracique
- Découvrir l'origine des lacérations

Commencez par soigner les lacérations les plus importantes, de la même façon que durant l'opération précédente (drain + pince + suture) et occupez-vous ensuite des petites plaies. Avant de recoudre la dernière lacération, prenez le temps de faire remonter le pouls au maximum en injectant la substance verte. Au moment où vous alliez refermer, un organisme mystérieux s'attaque au patient, créant de nouvelles lacérations. La priorité est de localiser cet organisme grâce aux ultrasons avant de soigner les plaies. Dès que vous l'avez trouvé, donnez-lui rapidement un coup de scalpel pour l'immobiliser avant de le brûler au laser. Recommencez de la même façon pour les autres organismes présents. Si vous êtes en mauvaise posture, n'hésitez pas à recourir au don de guérir pour ralentir le temps. Ne vous occupez des lacérations que lorsqu'il ne reste plus d'organismes vivants, et profitez de ce laps de temps pour faire remonter le pouls au maximum. Il y aura un troisième assaut avant la fin, alors préparez-vous à le contrer comme il se doit.

Episode 2-10 : Caduceus

Phase narrative.

Episode 2-11 / OPERATION 12 : Pour le bien de tous

Conditions :
Prolapsus mitral et régurgitation. Des complications pouvant survenir, la valvule doit être remplacée par une valvule synthétique.

Objectif :
- Remplacer une valvule du coeur par une valvule synthétique

Après avoir pratiqué les deux incisions, vous détectez une anomalie sur l'électrocardiogramme. Le patient souffre de fibrillation ventriculaire. Tandis que l'infirmière tente d'arrêter les convulsions, vous devez effectuer des électrochocs. Incisez pour ouvrir l'oreillette. Vous devez exciser en trois étapes. Commencez par drainer le sang pour améliorer la visibilité, puis excisez le côté gauche de la valve au scalpel en suivant le trait jaune. Faites de même pour le côté droit, puis découpez tout le contour de la valve pour pouvoir la retirer avec la pince. Vous aurez sans doute besoin de drainer le sang et d'effectuer de nouveaux électrochocs entre-temps. Lorsque vous aurez déposé la valve artificielle avec la pince, vous devrez la suturer. Ca peut être le bon moment pour utiliser le don de guérir si jamais vous avez du mal. Suturez et refermez l'incision.

Episode Z-2 : Miracles

Conditions :
Extraction d'une tumeur anormale localisée dans le gros intestin.
Objectif :
- Extraire toutes les tumeurs présentes dans le gros intestin du patient

L'opération commence par une incision à effectuer, puis vous vous trouvez en face de la première tumeur, dont il vous faut premièrement drainer la partie centrale. Prenez ensuite le scalpel et restez appuyé sur chacune des trois protubérances qui entourent la grosse tumeur centrale. Une fois que celles-ci ont disparu, vous pourrez vous emparer de la tumeur avec le forceps et la jeter dans la coupelle. Occupez-vous ensuite des petits résidus rouges apparus en drainant éventuellement avant tout, puis en les incinérant au laser. Appliquez du gel sur les trous et vous devrez répéter l'opération avec cette fois trois tumeurs. Vous aurez à vous occuper enfin d'une dernière série de tumeurs plus nombreuses, mais ferez automatiquement appel à votre don de guérir, ce qui vous laissera le temps d'agir.

CHAPITRE 3

Episode 3-1 : Des débuts remarqués

Phase narrative.

Episode 3-2 / OPERATION 13 : La TAC

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés devant être extraits pour empêcher des complications.

Objectifs :
- Extraire le Kyriaki

Le docteur Stiles a maintenant décidé de rejoindre l'organisation internationale Caduceus. La plupart des cas auxquels vous allez devoir faire face à présent sont liés à la TAC, une toxine redoutable qui peut prendre des formes diverses, difficiles à éradiquer. Cette opération vous confronte au Kyriaki, une sorte de parasite à retirer absolument, car la vie du patient est en jeu. Comme le Kyriaki produit de multiples lacérations, vous devez d'abord les soigner comme vous en avez maintenant l'habitude (drain + pince + suture, ou gel pour les plus petites). Prenez la précaution de faire remonter le pouls à 99 avant de refermer la dernière plaie. Durant la deuxième phase, utilisez les ultrasons pour repérer les organismes, figez-les avec le scalpel et brûlez-les au laser. Dès que vous avez un temps mort, utilisez la seringue pour faire remonter le pouls avant de vous attaquer à un autre Kyriaki, car leurs attaques le font baisser dangereusement. Le recours au don de guérir peut être envisagé à ce moment-là. Ne vous occupez des lacérations qu'au dernier moment. Le Kyriaki principal fera son apparition à la fin de l'opération, vous devrez donc anticiper en surveillant les signes vitaux du patient pour ne pas vous faire surprendre. Méfiez-vous des dernières blessures, la plupart des hémorragies doivent être drainées puis traitées au gel sans passer par la suture, mais elles peuvent se remettre à saigner très rapidement. Lorsque tout est en ordre, vous pouvez refermer le patient.

Episode 3-3 : Ténèbres viscérales

Phase narrative.

Episode 3-4 / OPERATION 14 : Bien précieux

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Deftera détectés devant être extraits de l'estomac et des poumons.

Objectif :
- Extraire la TAC de l'estomac et des poumons de la patiente

Le second patient atteint par la TAC est un cas de Deftera, une tumeur extrêmement délicate à opérer, car elle duplique son ADN en se déplaçant dans le corps du malade. Vous pourrez déjouer son action en exploitant la complémentarité entre les deux types de tumeurs existants. L'infirmière vous met la pression dès le départ en vous demandant d'aller vite. Vous devez commencer par brûler toutes les taches au laser, aussi bien les rouges que les jaunes. Ceci fait, attendez que les deux souches de Deftera fusionnent pour aspirer leur substance avec le drain. A chaque temps mort dont vous disposez, vous pouvez en profiter pour faire remonter le pouls. Si de nouvelles taches apparaissent,

éliminez-les en priorité en les brûlant au laser. Lorsque la tumeur devient grise, c'est qu'elle est sur le point de disparaître. Lorsque les points jaunes apparaissent, vous devez recourir au scalpel afin d'exciser la tumeur en traçant un cercle autour, pour la jeter ensuite dans le bac avec la pince. Posez la membrane dessus et brûlez toutes les taches avant de mettre le gel. Si des blessures apparaissent, vous pourrez les soigner au gel antibiotique. Inutile de faire remonter le pouls avant de refermer la plaie pour passer aux poumons car ça sera fait automatiquement. Il devrait vous rester facilement plus de 3 minutes pour cette seconde phase de l'opération. Maintenant que vous savez comment procéder, il va falloir agir plus vite pour venir à bout des deux groupes de Deftera qui attaquent les poumons. Il est indispensable que deux tumeurs de couleur différente fusionnent pour que vous puissiez drainer la Deftera. Le problème vient du fait que ce sont parfois des tumeurs de même couleur qui s'attirent et qui risquent d'interrompre le drainage en cours. Le seul moyen que vous avez pour éviter ça est de tracer une frontière temporaire avec le gel antibiotique tout autour de la fusion en cours pour éviter qu'elle ne soit interrompue. Dès que vous avez utilisé le gel, commencez tout de suite le drainage. Avec un peu de chance, vous pourrez venir à bout d'une première paire de Deftera avant que les choses ne deviennent vraiment critiques. Dans le pire des cas, utilisez le don de guérir pour gagner du temps et redresser la situation. Le point le plus important est de maîtriser parfaitement le drainage pour ne pas gâcher la moindre occasion de résorber la tumeur. Le gel pourra vraiment vous aider à empêcher l'interruption des fusions si vous tracez un cercle tout autour, alors pensez-y. Prenez également soin d'annihiler les taches dès qu'il commence à y en avoir trop, et à remonter le pouls du patient lorsque vous aurez détruit la première paire de Deftera avant de passer à la suivante.
Avec une seule paire restante, les choses seront beaucoup plus simples et vous n'aurez plus aucun mal à terminer l'opération.

Episode 3-5 : Conférence internationale

Phase narrative

Episode 3-6 / OPERATION 15 : Un cas explosif

Conditions :
C'est une bombe. Couper n'importe où serait une très mauvaise idée.

Objectif :
- Désamorcer la bombe

Votre nouveau patient n'est autre qu'une bombe sur le point d'exploser. Vous devez la désamorcer avant que les 5 minutes ne soient écoulées en suivant une démarche bien précise. Commencez par dévisser au scalpel et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre les vis situées en bas à gauche et en haut à droite, puis dévissez ensuite l'idée dernière dans le sens des aiguilles d'une montre. Il vous faut ensuite saisir au forceps les fiches rouges et placer celle de gauche tout en haut, puis celle de droite sur le troisième trou de droite en partant du haut. Occupez-vous de détruire ensuite les hexagones qui ne clignotent pas au laser en faisant très attention, car vous n'aurez qu'un seul droit à l'erreur. Une fois le dernier hexagone détruit, détruisez le noyau central, toujours grâce au laser, en effectuant quelques à-coups afin de ne pas toucher les barrières protectrices qui l'entourent. Utilisez bien sûr votre don de guérir pour plus de réussite dans cette dernière tâche !

Episode 3-7 : Terreur

Phase narrative.

Episode 3-8 / OPERATION 16 : Caduceus s'envole

Conditions :
Oedème pulmonaire causant une défaillance respiratoire. Il faut drainer les fluides des poumons pour assurer la respiration.

Objectif :
- Ponctionner le fluide pleural des poumons du patient

Seul médecin à bord d'un avion, vous devez opérer en plein vol. Vous serez donc régulièrement interrompu par des turbulences passagères pendant lesquelles vous ne pourrez plus intervenir. Dans un premier temps, localisez la zone de drainage avec les ultrasons. Pratiquez alors une incision à l'endroit souhaité, et drainez le fluide rapidement. Rebouchez le trou en appliquant du gel, puis reprenez les ultrasons pour localiser une autre zone de drainage. Attention à ne pas entrer en contact avec le malade pendant une secousse, autrement vous risquez d'aggraver les plaies. Vous aurez sans doute besoin d'injecter de l'anti-inflammatoire (capsule bleue avec la seringue) sur les protubérances et de suturer la plaie avec l'aiguille si elle s'est ouverte, avant d'appliquer du gel. Pour gagner du temps, le mieux est d'attendre la fin de la secousse avant d'ouvrir la zone pour commencer le drainage. Ainsi, vous ne serez pas interrompu et vous n'aurez pas besoin de réparer vos erreurs. Si vous agissez de cette manière en prenant votre temps, vous n'aurez pas de problème pour terminer cette opération.

Episode 3-9 : Village déserté

Phase narrative.

Episode 3-10 / OPERATION 17 : Boîte de Pandore

Conditions :
Réaction chirale positive. Infection inconnue détectée. Procédez avec soin.

Objectif :
- Traiter une nouvelle forme de TAC

Vous devez maintenant faire face à un autre cas de TAC, nommé Triti. Il s'agit d'une membrane qui paralyse les organes du malade. Elle se présente sous la forme de multiples triangles comportant chacun trois épines qu'il est possible de retirer avec une pince. Cependant, l'ordre dans lequel vous retirez ces épines peut entraîner la multiplication massive des cellules de la membrane, ce qui serait catastrophique. La méthode d'extraction est simple, il suffit d'extraire trois épines d'un même triangle afin de le retirer. Reste à savoir par où commencer et quel ordre suivre pour ne pas aggraver la situation. La technique de base consiste à ne jamais laisser deux épines adjacentes, mais plutôt à les isoler en laissant un intervalle. Plus le temps passe, plus les cellules se régénèrent, il est donc indispensable d'aller vite pour éviter que la membrane ne se répande. Comme on vous le conseille, il est préférable dans un premier temps d'extraire un maximum d'épines adjacentes, afin de retirer un maximum de triangles à la suite. Commencez par le coin inférieur droit, puis dirigez-vous vers le coin supérieur gauche. En procédant ainsi, vous finirez par remonter jusqu'à la zone mauve qui provoque la chute des signes vitaux. Si le pouls est trop bas, n'hésitez pas à faire appel au don de guérir pour rétablir un peu l'état du patient avant d'attaquer cette dernière étape. Cette première opération faisant intervenir le Triti n'est pas difficile, mais celle que vous trouverez un peu plus tard dans le jeu ne pardonne pas la moindre erreur. Lorsque vous aurez tout enlevé, suturez la plaie et bandez le malade.

Episode Z-3 : Course-poursuite

Conditions :
Blessures externes, anomalie au niveau de l'abdomen, faible visibilité
Objectifs :
- Extraire tous les corps étrangers
- Suturer les lacérations

Ici, vous n'y voyez rien. Emparez-vous alors du stylo lumineux pour déplacer la lumière sur le corps et vous rendre compte de l'étendue des dégâts. À chaque fois que vous vous occupez d'une lacération, placez la lumière du stylo de sorte à pouvoir opérer et validez avec A. Occupez-vous premièrement de suturer les blessures en haut à droite pour ensuite vous occuper d'extraire le bout de verre et refermer la grosse plaie à l'aide du forceps après avoir drainé le sang. Il est temps maintenant de pratiquer l'incision. Après vous être occupé d'une première série de blessures, vous ne pourrez plus utiliser le stylo lumineux. Pointez alors sur l'appareil photo et mémorisez l'emplacement des blessures suivantes grâce au flash qui aura éclairé l'organe entier un court instant. N'oubliez pas de maintenir le pouls en effectuant de temps à autre quelques piqûres. Après vous être occupé de suturer et avoir extrait le dernier bout de

verre, le courant reviendra et vous n'aurez plus qu'à refermer le patient.

CHAPITRE 4

Episode 4-1 : Attaque contre Hope

Phase narrative.

Episode 4-2 / OPERATION 18 : Contre-la-montre

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Tetarti détectés. Extrayez la TAC pour recueillir des échantillons d'anticorps.

Objectif :
- Utiliser le sérum pour arrêter la TAC et récupérer ses fluides

Afin de rassembler les antigènes nécessaires au traitement de la TAC, vous devez explorer plusieurs destinations. La plus proche vous conduit dans les banlieues, où vous opérerez à bord d'un fourgon. Commencez par injecter le sérum (capsule rouge) dans la cellule TAC immature pour stopper son activité. Effrayée, la cellule se glisse à l'intérieur de l'organe, et vous devez recourir aux ultrasons pour la localiser. Ceci fait, assenez-lui un coup de scalpel bien placé pour la faire sortir, et injectez-lui une deuxième dose de sérum. Continuez de cette façon tout en soignant les plaies mineures avec le gel, jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Prenez-la doucement avec la pince et jetez-la dans le plateau. Il ne reste plus qu'à inciser la bestiole en deux parties avec le scalpel. Vous pouvez maintenant aspirer les liquides internes à l'aide du drain, puis refermer le patient.

Il y a au total trois échantillons d'antigènes à récupérer : les types P, V et H, et vous venez d'acquérir le type V. Dirigez-vous vers les autres destinations restantes et procédez exactement de la même façon. Au district municipal ou en vous promenant en ville, vous pourrez mettre la main sur le type P. Vous aurez la possibilité de trouver un patient porteur du type H en allant dans le quartier résidentiel. Cette dernière cellule de Tetarti sera sans doute un peu plus coriace que les autres, mais votre expérience devrait faire la différence. Essayez de ne pas prendre de risques au niveau de l'état vital du patient, autrement vous devriez recommencer depuis la première étape.

Episode 4-3 : Une longue attente

Phase narrative.

Episode 4-4 / OPERATION 19 : Escalade

Conditions :
Corps Tetarti dans le foie. Injectez le nouveau sérum pour les éliminer.

Objectif :
- Tuez la TAC dans le foie en injectant les bons sérums

Ecoutez bien les explications concernant la souche Tetarti avant de démarrer l'opération. Le foie du patient comporte des diverticules toxiques qui grossissent puis laissent échapper des toxines. Vous devez donc injecter du sérum en respectant le code des couleurs. Plus les diverticules grossissent, plus vous aurez de facilité à repérer leur couleur, mais plus le risque sera grand. Une fois que vous les avez bien repérées, injectez le sérum de couleur jaune, verte ou violette dans le bon diverticule pour le résorber avant qu'il n'éclate. Je vous conseille d'injecter les trois sérums avant de vous attaquer au découpage. Suivez les pointillés avec le scalpel pour détacher un premier diverticule et le jeter dans le bac. Vous aurez sûrement besoin d'injecter à nouveau du sérum dans les deux autres diverticules en parallèle. Si jamais ils éclatent, des toxines se répandront, ce qui fera chuter le pouls du patient, vous obligeant à le remonter. Disposez la membrane sur la plaie, passez du gel dessus et massez avec la main pour soigner complètement la blessure. Recommencez la même opération sur les deux endroits restants, et remontez la santé du malade avant de

passer à l'étape suivante. A présent que les trois cellules TAC sont apparues, repérez tout de suite de quelles couleurs elles sont pour pouvoir injecter les bons sérums lorsqu'elles seront transparentes. Vous devez réussir à enchaîner les trois injections pour paralyser toutes les cellules à la fois. Procédez ainsi jusqu'à ce que les trois Tetarti aient été éradiqués, puis recousez le corps tranquillement.

Episode 4-5 : Indices troublants

Phase narrative.

Episode 4-6 / OPERATION 20 : Première étape

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Procéder à une lobectomie et examiner la souche à fin d'études.

Objectif :
- Faire tout ce que vous dit votre collègue

Vous devez maintenant examiner une nouvelle souche de TAC appelée Pempti dans le poumon d'un ministre. Comme aucun remède n'existe à ce jour, vous devez suivre toutes les indications de votre collègue afin de trouver un traitement approprié. Le Pempti est un fluide gélatineux que vous allez commencer par couper avec le scalpel. N'hésitez pas à trancher violemment lorsque vous le voyez, pour faire comprendre au chercheur que ça ne fonctionne pas. Essayez d'incinérer la chose au laser, toujours à l'endroit où vous la voyez, en restant le plus longtemps possible dessus, même lorsqu'elle commence à disparaître. Là encore, c'est un échec, et vous ne faites qu'user vos instruments.
Puisque le gel antibiotique est également inopérant, injectez une par une avec la seringue toutes les substances qu'on vous indique. D'abord la bleue, puis la rose, puis la orange et enfin la blanche. Pour réussir ces injections, vous devez commencer à la seconde où le Pempti apparaît, et rester dessus jusqu'à ce que la seringue soit vidée. Faites remonter un peu la santé du patient avant de poursuivre. Vous allez maintenant essayer de mélanger les doses en alternant les injections de sérum bleu et orange. Ensuite, procédez de la même façon avec le sérum rose et le blanc qui fait office de neutralisant. Dès que les pointillés jaunes apparaissent, emparez-vous du scalpel pour récupérer ensuite l'échantillon avec la pince. Jetez-la dans le bac pour clore cette opération.

Episode 4-7 / OPERATION 21 : Recherches médicales

Conditions :
Créer une nanomachine en résolvant un simple casse-tête. Quoi de plus facile ?

Objectif :
- Résoudre le casse-tête

Ce n'est pas une opération qui vous attend ici mais un examen de recherches, visant à créer une nanomachine. Il vous faut donc résoudre un casse-tête en plaçant des groupes d'hexagones dans une limite donnée. Sélectionnez la pince, prenez la pièce violette et posez-la en haut à gauche. Mettez ensuite la pièce orange en haut à droite, la verte en bas à gauche, et enfin la bleue en bas à droite. Il restera trois emplacements vides et vous aurez réussi à résoudre le puzzle. Vous n'avez pas besoin de tourner les pièces, et de toute façon, vous ne pouvez pas le faire.

Episode 4-8 / OPERATION 22 : Etape suivante

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Fonctions respiratoires menacées par la TAC. Un nouveau traitement sera bientôt utilisé.

Objectifs :
- Faire une lobectomie et injectez directement la nanomachine
- Exciser la TAC et les tissus environnants

La solution avancée par le chercheur est de provoquer une nécrose chez la souche de Pempti pour la pousser au suicide. Vous allez vérifier si sa théorie fonctionne dans la pratique. Attendez de pouvoir repérer l'emplacement du Pempti et injectez tout de suite la totalité de la dose de sérum sans bouger d'un millimètre, jusqu'à ce que vous puissiez voir les premières tumeurs. Brûlez-les au laser avant de soigner les plaies avec le gel. Le Pempti est en train de se résorber. Continuez ainsi en attendant que le chercheur vous demande de collecter un échantillon. Lorsque vous sélectionnez la pince, une sorte d'oeil apparaît à l'intérieur du Pempti, représentant son noyau. Vous n'avez pas d'autre solution que de recourir au laser pour cramer tout ça, en gardant quand même un oeil sur le pouls pour éviter un drame. Alors que vous venez de brûler le noyau, il réapparaît et développe un nouvel amas cellulaire. C'est le meilleur moment pour injecter la substance verte afin de restaurer la santé du patient avant de recommencer toute l'opération. A nouveau, faites sortir le noyau en injectant le sérum, incinérez les tumeurs, nettoyez les plaies et brûlez le noyau. Cette fois, vous aurez la possibilité de le découper au scalpel et de le retirer avec la pince pour vous en débarrasser, récupérant ainsi un échantillon de la TAC. Contre toute attente, un second noyau apparaît instantanément, et vous vous voyez obligé d'abandonner l'opération et de refermer l'incision pour éviter de massacrer le patient inutilement.

Episode 4-9 / OPERATION 23 : Progrès

Conditions :
Créer une nanomachine en résolvant un simple casse-tête. Quoi de plus facile ?

Objectif :
- Résoudre les deux énigmes

Il s'agit à nouveau d'une sorte de puzzle à résoudre, plus compliqué que le premier. Il y a davantage de pièces à placer, mais le principe est exactement le même. Voici la solution. Placez la pièce violet clair tout à fait en haut, légèrement à gauche, la bleue foncée en haut à droite, la bleu ciel contre le bord gauche, la violette entre la rose et la bleue foncée, la verte en bas à gauche, et enfin la orange en bas à droite.

Pour le second puzzle, placez la bleue en haut à gauche, la violet clair à sa droite, la jaune sur le côté en bas à gauche, la violet foncé à droite de la jaune, la verte sur le côté droit, puis la orange en haut à droite, entre la violet clair et la verte.

Episode 4-10 / OPERATION 24 : Lutte interminable

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Fonctions respiratoires menacées. Un prototype de laser est la seule solution.

Objectifs :
- Utiliser la nanomachine pour faire sortir le noyau
- Utiliser le laser pour détruire le noyau quand il régénère les tissus

Utilisez la seringue pour injecter la nanomachine dès que le corps Pempti apparaît, et ne bougez pas jusqu'à ce que vous ayez vidé la seringue.
Après avoir fait ça deux fois, vous pouvez brûler le Pempti au laser pour le détruire. Malheureusement, vous constatez que le tissu ne se rétracte pas. Un autre corps Pempti apparaît et commence son attaque. Emparez-vous rapidement du laser pour détruire les petits noyaux avant de soigner les lacérations en suturant. Continuez de cette façon en utilisant également le laser pour brûler les tumeurs apparues, puis en soignant les plaies avec le gel. C'est le bon moment pour utiliser le don de guérir, histoire de ne pas vous faire complètement dépasser et d'en profiter pour faire remonter le pouls un minimum. Toutefois, ne manquez pas la moindre occasion d'incinérer les noyaux et le Pempti qui les crée dès qu'il est pleinement visible. Au moindre temps mort, faites remonter le pouls avant de revenir avec le laser. Sachez que si vous brûlez les noyaux assez vite, vous empêcherez l'apparition des tumeurs. En répétant vos assauts de cette façon, vous finirez par venir à bout du Pempti. Il ne reste plus qu'à soigner les dernières plaies éventuelles avant de refermer le patient.

Episode 4-11 : Maladie incurable

Phase narrative.

Episode Z-4 : Greffe

Conditions :
Greffe de rein. Anastomose requise pour ralentir la circulation sanguine. Traiter les tumeurs en priorité
Objectifs :
- Exciser la tumeur
- Greffer le nouveau rein

Commencez par ouvrir le patient, puis occupez-vous des deux tumeurs que vous aviez déjà rencontrées lors de l'épisode Z-2, à extraire de la même manière donc. Dépêchez-vous de les détruire toutes les deux, car elles réapparaissent rapidement, mais surveillez attentivement le pouls, car celui-ci risque de descendre facilement en flèche. N'oubliez pas que vous pouvez ici faire appel à votre don de guérir. Après avoir extrait les deux tumeurs, nettoyé les résidus rouges au laser et ajouté le gel antibiotique, emparez-vous du rein pour le placer à cet endroit. Une fois celui-ci en place, injectez avec la seringue le vasoconstricteur sur la veine bleue par exemple. Une fois que celle-ci est assez fine, il vous faudra sectionner à l'endroit indiqué en jaune, drainer le sang et raccorder la veine bleue du rein en la tirant vers la grande veine bleue grâce au forceps. Une fois le raccordement terminé, il ne reste plus qu'à suturer cet endroit. Répétez ensuite les mêmes opérations pour la veine rouge, puis une fois ceci fait, sectionnez l'endroit indiqué au niveau du petit organe vert. Drainez le sang, puis raccordez la veine de même couleur du rein, et il ne vous reste plus qu'à suturer. Refermez ensuite le patient comme vous en avez l'habitude.

CHAPITRE 5

Episode 5-1 : Caduceus à l'oeuvre

Phase narrative.

Episode 5-2 / OPERATION 25 : Jouez du scalpel

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés. Plusieurs patients ont besoin de soins immédiats.

Objectif :
- Soigner au moins 4 patients en 10 minutes

Plusieurs cas de TAC ayant été signalés, vous devez enrayer le risque d'épidémie en traitant un maximum de patients en 10 minutes. Sachez que si le chrono arrive à son terme lorsque vous soignez le 4ème patient, on vous laissera le terminer, mais il est possible, en allant suffisamment vite, de soigner 5 patients dans ce laps de temps. L'essentiel est donc d'atteindre au moins le 4ème patient avant la fin du chrono. Tous vos malades sont atteints de Kyriaki, vous devrez donc à chaque fois appliquer la même procédure.

Commencez par suturer les lacérations avec l'aiguille, drainez le sang sur les plaies plus grandes et refermez-les avec la pince avant de suturer. Prenez la peine de faire remonter la santé vitale du patient avant de refermer la dernière plaie. Dès que le premier Kyriaki apparaît, trouvez-le grâce aux ultrasons, donnez-lui un coup de scalpel pour le faire sortir et brûlez-le le plus vite possible au laser. Sachant que le Kyriaki principal n'apparaît qu'après les trois premiers, prenez quand même le temps de faire remonter le pouls avant de soigner toutes les plaies pour anticiper son arrivée. Vous devrez le brûler trois ou quatre fois avant qu'il ne disparaisse. Dépêchez-vous de refermer toutes les plaies pour pouvoir passer au second patient.

Procédez de la même façon pour le second patient, sachant qu'il y aura d'abord deux groupes de deux Kyriaki, puis un cinquième, avant que le Kyriaki principal n'apparaisse. Inutile de l'attaquer si vous n'avez pas fait remonter suffisamment le pouls. Maintenant que vous avez pris le coup, ne perdez pas le rythme car les Kyriaki seront de plus en plus nombreux à chaque patient. Le plus important est de surveiller constamment le pouls du patient et de trouver le meilleur

moment pour faire remonter sa santé vitale afin de tenir bon, sachant que vous n'avez le droit de recourir qu'une seule fois au don de guérir sur la totalité des 10 minutes. Le chrono ne devrait pas représenter un problème dans la mesure où vous pouvez prendre tout votre temps dès que vous atteignez le quatrième patient. Cette opération n'en reste pas moins éprouvante, mais vous en viendrez à bout si vous ne prenez pas de risque inconsidéré et que vous anticipez correctement les assauts des Kyriaki.

Episode 5-3 / OPERATION 26 : TAC mobile

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Kyriaki détectés. La contagion par l'air augmente les risques d'infection.

Objectif :
- Eliminer le Triti

Vous allez avoir affaire à une nouvelle souche volatile de TAC qui tente de se propager. Il s'agit en fait d'une mutation du Triti. Cette fois, l'opération s'annonce beaucoup plus délicate car il arrive que du poison s'échappe des épines vaporeuses, dans ce cas, vous allez avoir à utiliser le drain pour l'aspirer. Si vous ne le faites pas immédiatement, c'est la catastrophe. Le gros problème réside toujours dans la façon de procéder. Comment retirer tous les triangles sans qu'ils se multiplient davantage ? Le plus simple est de retirer un maximum d'épines à la fois avant d'extraire les triangles à la chaîne, pas question de les enlever un par un surtout. Bien sûr, vous serez régulièrement interrompu par les émanations de poison, voilà pourquoi vous ne devez pas hésiter à recourir au don de guérir, et ce dès le tout début de l'opération. Dans tous les cas, dites-vous bien qu'il s'agit sans doute de l'une des opérations les plus pénibles de tout le jeu, car très difficile à maîtriser, vous devrez donc persévérer pour réussir à la passer. Seul problème, vous retrouverez un autre cas de Triti à la fin du jeu, et un dernier dans les missions X...

Concrètement, il existe plusieurs méthodes pour venir à bout de cette mission. Personnellement, je vous conseille plutôt la première, pas très glorieuse mais pratique pour ceux qui ont vraiment du mal.

1ère méthode :
Laissez s'échapper le premier nuage de poison de manière à ce que vos collègues prennent le relais et vous envoient vers un autre patient. Refaites exactement la même chose avec ce patient pour qu'on vous en confie un troisième. C'est votre dernière chance de vous rattraper, mais la configuration des Triti est beaucoup plus simple à gérer. Commencez par utiliser tout de suite le don de guérir, retirez toutes les épines du groupe situé en bas et retirez chaque triangle dans l'ordre, de l'extérieur vers l'intérieur. A chaque fois qu'un nuage se forme, aspirez-le immédiatement avec le drain avant de poursuivre.
Procédez de la même façon sur le groupement de gauche, et terminez par celui situé en haut à droite. Pour ce dernier, vous aurez peut-être besoin de deux étapes pour tout extraire, parce que le don de guérir devrait être arrivé à son terme. L'important est vraiment de ne laisser échapper aucun nuage de poison, et de retirer les triangles à la suite, de l'extérieur vers l'intérieur, sans laisser de trous. Sachez que si vous échouez durant l'opération, on vous ramènera directement à ce troisième patient lorsque vous recommencerez.

2ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez le plus vite possible toutes les épines, les unes après les autres, avant de passer à la suite. Retirez ensuite tous les triangles à la suite, dans l'ordre où vous avez enlevé les épines, en prenant garde à ne pas laisser de triangle isolé.

3ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez les épines et la membrane du groupement de gauche, avant de faire la même chose sur le groupement de droite, qui a dû se multiplier entre-temps.

4ème méthode :
Utilisez tout de suite le don de guérir et retirez d'abord les trois triangles situés en bas à droite (de la droite vers la gauche), puis les deux triangles au-dessus (de bas en haut), puis les deux triangles de gauche (de bas en haut), et enfin les trois triangles en haut à gauche (de droite à gauche).

5ème méthode :
Observez bien la manière dont les cellules se multiplient : elles se développent vers le bas et seulement si elles sont isolées. Retirez les épines, puis les triangles, du haut vers le bas, et ligne par ligne. Commencez en haut à droite, et finissez en bas à gauche. Utilisez le don de guérir soit au début, soit à la fin. Cette méthode théorique peut s'appliquer à tous les cas de Triti.

Episode 5-4 / OPERATION 27 : TAC évolutive

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Tetarti détectés. Cette mutation résiste au sérum et est plus forte que la précédente.

Objectif :
- Eliminer le Tetarti

Il s'agit cette fois d'un nouveau cas de Tetarti. Repérez l'emplacement des trois diverticules et injectez le sérum de la couleur correspondante, de manière à pouvoir sectionner le diverticule avec le scalpel. Après les avoir tous retirés, et une fois les substituts posés, faites remonter la santé vitale avant de passer du gel antibiotique et de masser chacune des trois zones. C'est lorsque les diverticules explosent que le pouls baisse dramatiquement, vous devez donc à tout prix éviter ça. Maintenant que vous avez excisé les poches toxiques, les Tetarti font leur apparition. Repérez tout de suite la couleur des trois Tetarti pour pouvoir leur injecter le bon sérum pendant qu'elles se déplacent. Vous devez recommencer la procédure plusieurs fois avant d'en voir le bout. Si de nouveaux diverticules apparaissent, occupez-vous en en priorité pour éviter de faire chuter la santé vitale du patient, quitte à utiliser le don de guérir à ce moment-là. Malgré tout, la meilleure méthode consiste simplement à ne pas se tromper, puisque les diverticules n'apparaîtront pas si vous réussissez à injecter les trois sérums à chaque fois.

Episode 5-5 : Infiltration

Phase narrative.

Episode 5-6 / OPERATION 28 : Infection

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Paraskevi détecté. Doit être extrait avant de rejoindre le coeur.

Objectif :
- Eliminer le Paraskevi

Voilà un nouveau cas de TAC à traiter, plus impressionnant que vraiment difficile à soigner. Après avoir suturé les plaies, la TAC fibreuse fait son apparition, ressemblant à un énorme ver. La méthode consiste à le paralyser au laser, puis à le couper en deux avec le scalpel. Seul problème, vous vous retrouvez alors avec deux Paraskevi au lieu d'un, d'autant que chaque coupe provoque des lacérations. Sachant que la bestiole se dédouble à chaque fois que vous la coupez, le mieux est d'essayer de se concentrer sur une seule des deux premières moitiés avant de passer à l'autre et ses futures divisions. De cette façon, vous aurez une meilleure visibilité, et pourrez réduire la taille du Paraskevi suffisamment pour pouvoir extraire les corps les plus petits avec la pince. Toutefois, pensez bien à paralyser régulièrement tous les vers pour éviter qu'ils ne quittent l'écran trop rapidement. N'utilisez le scalpel que si la santé vitale du patient est suffisamment haute pour supporter les lacérations, autrement, faites remonter légèrement le pouls tout en figeant les vers au laser. Vous pouvez utiliser le don de guérir à n'importe quel moment de l'opération, de préférence lorsque le pouls est à un stade critique, mais le chrono devrait être largement suffisant. Il y a trois changements d'écran avant que la TAC ne remonte jusqu'au coeur (estomac, puis foie, puis coeur), et vous n'aurez alors plus le droit à l'erreur.
Entre chaque changement, faites remonter le pouls au maximum avant de suturer la dernière lacération, afin de poursuivre dans les meilleures conditions.

Episode 5-7 : Le Delphes

Phase narrative.

Episode 5-8 / OPERATION 29 : Incarnation du diable

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps inconnus détectés. Procédez avec soin.

Objectif :
- Eliminer la nouvelle forme de TAC

Alors que vous procédez à la suture des plaies, une nouvelle forme de TAC apparaît sous la forme de minuscules bêtes mauves. Exterminez-les immédiatement au laser tout en restaurant le pouls. Un nouveau groupe de parasites prend alors le relais, provoquant davantage de lacérations. Procédez de la même façon pour anéantir ce deuxième groupe, avant qu'un troisième fasse son entrée en scène. Cette fois, vous constatez que les parasites sont capables de se regrouper pour créer un autre parasite plus gros (que vous devrez éliminer en priorité), ce qui entraîne la chute des fonctions vitales du patient. Vous devez donc éviter ça à tout prix en brûlant tous les parasites avant qu'ils n'aient l'idée de se regrouper. Pour cela, recourez tout de suite au don de guérir pour ne pas vous retrouver avec un pouls trop faible. Ne commencez à suturer les plaies qu'une fois tous les parasites détruits pour clore cette opération rapidement.

Episode 5-9 / OPERATION 30 : Notre funeste destin

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps inconnus détectés. Le pouls est en baisse ; risque élevé de complications cardiaques.

Objectif :
- Eliminer le Savato

L'opération précédente vous a permis de découvrir une nouvelle forme de TAC : le Savato. A présent, vous allez être confronté à sa véritable apparence, les parasites précédents n'étant rien à côté de la cellule mère. Celle-ci n'est vulnérable au laser que lorsque la toile qu'elle tisse est complètement détruite. Vous devez donc couper tous les fils au scalpel, sachant que votre outil s'oxyde à chaque fois que vous sectionnez un fil, vous obligeant à attendre un court instant avec de pouvoir recommencer. C'est d'autant plus gênant que vous devez aller extrêmement vite au cours de cette opération, à cause des parasites qui apparaissent régulièrement et qui menacent à tout instant de se regrouper. L'extermination de ces parasites est donc votre priorité numéro un, viennent ensuite la réduction de la toile, et enfin la destruction de la cellule de Savato. Sachez que vous devrez éliminer trois toiles avant de pouvoir blesser la cellule, et surtout n'utilisez pas votre don de guérir car vous en aurez besoin au moment de l'attaque du Savato, uniquement lorsqu'on vous le demandera. Si vous l'utilisez avant, vous devrez tout recommencer.

Lorsque l'infirmière admet que le laser ne fonctionne pas, utilisez le scalpel pour trancher le Savato. Recommencez une seconde fois après l'avoir suffisamment brûlé à nouveau, afin qu'on vous donne un sérum spécial à injecter dans le corps de la bête. Vous ne pourrez le faire qu'après l'avoir à nouveau brûlé suffisamment et tranché une nouvelle fois au scalpel. Une fois le sérum injecté, attendez que Derek déclenche de lui-même son don de guérir pour l'utiliser également. Tracez une fois de plus le pentacle, car de cette manière l'action ne sera pas seulement ralentie, mais elle sera figée, vous permettant d'injecter proprement le sérum. Dès lors, toutes les lacérations disparaîtront en même temps que le Savato, et vous n'aurez plus qu'à refermer le patient.

Le point le plus important pour mener à bien cette opération est de profiter de la moindre occasion d'utiliser la seringue pour faire remonter la santé vitale du patient. Faites-le constamment, à chaque fois que le scalpel est inutilisable et qu'il n'y a aucun parasite à détruire. Durant la dernière phase, lorsque vous brûlez le Savato, veillez à ne surtout pas abuser du laser, en faisant des pauses pour suturer les plaies, de façon à pouvoir intervenir dès que les parasites réapparaissent. De cette manière, et à condition d'empêcher autant que possible les regroupements, vous n'aurez plus qu'à tenir ce rythme suffisamment longtemps pour venir à bout du Savato.

Episode Z-5 : Sayonara

Conditions :
Corps Kyriaki actifs.
Objectif :
- Détruire le Kyriaki

Après avoir ouvert le patient, vous devez vous occuper d'un cas de Kyriaki des plus classiques, c'est-à-dire en suturant, en détectant le virus à l'aide de la sonde, en lui donnant un coup de scalpel, puis en le grillant enfin au laser. Peu après apparaîtront des virus Savato et l'opération consistera à continuer de détruire les Kyriaki, sans toucher aux Savato avec le laser. Vous pourrez en détruire deux, mais si vous détruisez le dernier, la mission sera un échec.
Après avoir détruit le gros Kyriaki, injectez la substance demandée dans les Savato puis récupérez-les avec le forceps pour les placer dans la coupelle. Refermez le patient et voici la fin de l'opération.

CHAPITRE 6

Episode 6-1 : Une invitation

Phase narrative.

Episode 6-2 : Caduceus Europe

Phase narrative.

Episode 6-3 / OPERATION 31 : Rechute

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Tetarti détectés. Méthodes d'infection encore inconnues.

Objectif :
- Exterminer les cellules Tetarti

Après avoir ouvert le patient, attendez que les trois premières cellules Tetarti apparaissent pour injecter sur chacune d'elles la substance qui correspond à leur couleur. Vous aviez déjà eu affaire à un tel cas, donc cette opération ne devrait être qu'une formalité, du moment que vous parvenez à discerner les trois couleurs et que vous effectuez les piqûres rapidement.

Episode 6-4 / OPERATION 32 : Un deuxième avis

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Paraskevi et Kyriaki détectés. Contrôle continu des signes vitaux exigé.

Objectifs :
- Exterminer le Kyriaki
- Extraire le Paraskevi

Avant d'ouvrir le patient, il est préférable de remonter le pouls le plus possible. Occupez-vous en priorité d'extraire les Paraskevi après avoir suturé les quelques plaies. Touchez-les donc au laser puis extrayez-les du coeur avec le forceps. Profitez du moment où les Paraveski sont figés pour remonter le pouls, puis une fois ceux-ci extraits, détruisez les corps Kyriaki. Apparaîtront ensuite un gros Kyriaki accompagné de deux Paraskevi. Touchez ces derniers au laser pour les sectionner une fois au scalpel, puis figez-les une seconde fois pour pouvoir les extraire au forceps. Remontez le pouls autant que vous le pouvez, puis chargez-vous enfin du gros Kyriaki pour bientôt recoudre le patient.

Episode 6-5 : Péché originel

Phase narrative.

Episode 6-6 / OPERATION 33 : L'avenir de la TAC

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Pempti détectés. Résultats des tests incompatibles avec les cas documentés de cette souche.

Objectif :
- Détruire le noyau du Pempti

Après l'ouverture du patient, injectez par deux fois le produit demandé au niveau de la grosse cellule qui apparaît sur l'organe. Ceci a pour effet de libérer le Pempti et vous devez maintenant vous saisir de votre laser en ne cessant de le griller, en maintenant le bouton appuyé. Le virus va éjecter trois sortes de particules, mais tâchez d'en détruire un maximum dans la seconde où vous les voyez apparaître. Si toutefois vous en ratiez quelques-unes, ne vous attardez pas dessus mais gardez pour objectif principal de griller le Pempti. Vous pourrez incinérer les particules que vous aviez manquées ultérieurement. Un type de particules fera apparaître des petites tumeurs rouges, mais lorsque des particules identiques repasseront à cet endroit, cela aura pour effet d'effacer les tumeurs précédentes en ne laissant que des petits trous, tout en ajoutant de nouvelles tumeurs. Un simple ajout de gel antibiotique à cet endroit permettra de boucher ces petits trous, ne vous laissant au final qu'une série de tumeurs de « retard » à chaque fois. Une fois le Pempti grillé, vous n'aurez plus qu'à vous occuper de soigner ces petites tumeurs restantes au laser et au gel, avant de refermer le patient.

Episode 6-7 / OPERATION 34 : Héros déchus

Conditions :
Réaction chirale positive chez plusieurs patients. Impossible d'identifier le type de TAC impliqué.

Objectif :
- Sauver 4 patients en 10 minutes

Vous avez donc 10 minutes pour réussir 4 opérations. Attention, la difficulté ici sera assez corsée, et il est vivement recommandé de recourir au don de guérir lorsque la situation s'envenime (vous avez droit à deux utilisations du pouvoir dans cette mission). Le premier patient comporte un cas de Triti. Vous avez déjà dû réussir de telles opérations dans le passé, donc reportez-vous aux missions précédentes pour réussir ce passage avec la bonne méthode. Le cas du deuxième patient sera un Kyriaki à détruire de la manière la plus classique. Suturez, sondez le virus, touchez-le au scalpel et grillez-le enfin avec le laser. Le troisième patient sera atteint par le virus Deftera, donc les outils nécessaires ici seront le drain et le laser (c.f. épisode 3-4). Enfin, le dernier patient sera atteint par le Paraskevi (c.f. épisode 5-6). Il est souhaitable ici de pouvoir vous servir de votre don de guérir, afin de ne pas vous laisser dépasser par tous ces vers que vous allez dupliquer en les sectionnant. Une bonne méthode est de s'occuper d'un des deux grands vers (dupliqués à partir du premier) en priorité, puis de régulièrement assommer le second ver avec le laser. Lorsque vous avez dupliqué au maximum le premier et extrait tous les petits vers, passez alors au second ver et répétez l'opération.
Il vous faudra être très rapide et sans cesse jouer de votre fil afin de suturer les innombrables lacérations. Bon courage...

Episode 6-8 / OPERATION 35 : Vulnérable

Conditions :
Réaction chirale positive. Corps Savato détectés.

Objectifs:
- Utiliser le scalpel pour détruire le nid du Savato
- Neutraliser sa couche défensive au laser
- Lorsqu'il est vulnérable, l'attaquer avec le scalpel

Effectuez l'opération de la même manière que lors de l'épisode 5-9, à savoir que vous aurez trois toiles à détruire avant de toucher le Savato un maximum de fois au laser alors qu'il lacère le patient, puis en le touchant au scalpel lorsque

cela est possible. Répétez ceci une fois encore (laser + scalpel) tout en ajustant le pouls à un rythme assez élevé, puis vous devrez enfin le faire une troisième fois, afin de lui injecter une première fois la substance suite au coup de scalpel. Le don de guérir va alors se déclencher à nouveau automatiquement, tout comme lors de la mission 5-9, et vous devrez effectuer à nouveau le symbole du pentacle pour figer le temps et avoir le loisir d'administrer au virus cette substance qui aura raison de lui.

Les Opérations X

Si vous réussissez à passer la 35ème et dernière mission du mode Histoire, vous aurez accès, depuis le mode Opération, à une série d'épreuves, dites « X », qui reviennent sur chaque forme de TAC. C'est donc exactement le même principe que durant le sixième chapitre, puisque vous retrouverez une dernière fois le Kyriaki, le Deftera, le Triti, le Tetarti, le Pempti, le Paraskevi et le Savato. Cette fois, les challenges sont encore plus difficiles et réservés aux meilleurs joueurs. Entraînez-vous déjà à obtenir un rang S sur toutes les autres opérations du jeu si vous voulez vous frotter à ces missions redoutables. Il n'y aura pas de descriptif détaillé des 7 missions X dans cette solution, car la méthode et les conseils restent les mêmes pour chaque forme de TAC. Ces défis sont optionnels et se débloquent au fur et à mesure que vous les réussissez. Terminer la mission X7 ne donne accès à rien de nouveau.

GUIDE (MISSIONS X ET RANGS XS)

Précisions

Sans-faute : il s'agit de ne pas faire un seul "raté" au cours de l'opération (comme lorsque vous incisez de travers).

Terminé avec F/N/D secondes restantes : achevez l'opération avant le temps indiqué (F pour facile, N pour normal et D pour difficile).

Pouls supérieur à F/N/D : le patient doit garder son pouls supérieur à la valeur indiquée pendant toute l'opération.

Plus de F/N/D CHAINES MAX : remplissez le quota de chaînes avant la fin de l'opération. La chaîne monte à chaque action aboutissant sur un "ok", un "parfait" ou un "correct", mais se brise sur un "raté" ou un "passable". (Il peut y avoir d'autres raisons).

Episode 1

Épisode 1-1 / OPERATION 01 : Procédure standard

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Pouls supérieur à 60/70/75
- 300 pts : Terminé avec 240/270/275 secondes restantes (4:00/4:30/4:35)
- 200 pts : Terminé avec au moins 3/4/6 «parfait»

Main curatrice : non disponible.
Astuces : ce qui peut coincer dans cette opération est le fait d'obtenir 6 «parfaits». Lorsque vous retirez les bouts de verre, pensez juste à bien mettre votre pointeur au centre du plateau avant de le lâcher, vous obtiendrez alors des «corrects/parfaits» selon les verres au lieu de «passables».

Épisode 1-2 / OPERATION 02 : Les ficelles du métier

Bonus spécial :

- 1000 pts : Sans-faute
- 300 pts : Terminé avec 210/240/260 secondes restantes (3:30/4:00/4:20)
- 700 pts : Terminé avec au moins 1/2/3 "parfait"

Main curatrice : non disponible.
Astuces : la seule difficulté de l'opération est de savoir suturer correctement à la fin et d'obtenir un parfait. Allez y alors doucement et évitez surtout d'en faire trop.

Épisode 1-3 / OPERATION 03 : Adieu !

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 300 pts : Terminé avec 200/220/240 secondes restantes (3:20/3:40/4:00)
- 700 pts : Terminé avec au moins 1/2/3 "parfait"

Main curatrice : non disponible.
Astuces : l'opération est similaire à la précédente.

Épisode 1-5 / OPERATION 04 : Coup de cafard

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Moins de 6 saignements
- 300 pts : Terminé avec 150/180/210 secondes restantes (2:30/3:00/3:30)
- 200 pts : Terminé avec au moins 1/2/3 "parfait"

Main curatrice : non disponible.
Astuces : excepté lors du premier groupe de polypes où vous êtes obligé de faire saigner le patient, essayez au maximum de mettre dans un premier temps du gel antibiotique, puis aussitôt de passer le tout au laser. Cela évitera les saignements et économisera du temps. Encore une fois, si vous manquez un «parfait» lors de la suture ou du bandage, vous n'aurez pas tous les bonus.

Épisode 1-6 / OPERATION 05 : Un bon médecin

Score XS minimal : 6300 pts
Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Pouls supérieur à 15/20/25
- 300 pts : Terminé avec 120/180/210 secondes restantes (2:00/3:00/3:30)
- 200 pts : Terminé avec au moins 2/2/3 "parfait"

Main curatrice : non disponible.
Astuces : les conditions des bonus spéciaux sont assez délicates à réunir, en particulier pour le temps. Essayez de retenir dans un premier temps les positions des tumeurs pour gagner du temps et ainsi ne pas utiliser les ultrasons. En mode difficile, assurez-vous de bien remplir la seringue de liquide bleu, avant d'injecter. Vous devriez être capable de soigner 2 grosses inflammations, ou 4 petites, ou encore 1 grosse et 2 petites en une seule seringue.

Épisode 1-8 / OPERATION 06 : La vie ou la mort

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 300 pts : Terminé avec 200/225/240 secondes restantes (3:20/3:45/4:00)
- 700 pts : Terminé avec au moins 5/8/10 "parfait"

Main curatrice : automatique.

Astuces : remplir les conditions de bonus ne devrait pas poser trop de soucis pour cette opération.

Épisode Z-1 : A l'étranger

Bonus spécial :
- 300 pts : Plus de 20/25/28 CHAINES MAX
- 700 pts : Sans-faute
- 500 pts : Terminé avec 180/210/225 secondes restantes (3:00/3:30/3:45)
- 500 pts : Terminé avec au moins 1/2/3 "parfait"

Main curatrice : non disponible.
Astuces : pour éviter les erreurs, pensez seulement à retenir le "puzzle" des fragments d'os une fois (attention, l'ordre des fragments donné dépend de celui dans lequel vous les avez retirés).

Episode 2

Épisode 2-1 / OPERATION 07 : Don insoupçonné

Bonus spécial :
- 800 pts : Sans-faute
- 700 pts : Moins de 6/3/2 thromboses
- 300 pts : Terminé avec 180/220/240 secondes restantes (3:00/3:40/4:00)
- 200 pts : Terminé avec au moins 2/3/3 "parfait"

Main curatrice : automatique.
Astuces : dès le début de l'opération, appuyez sur la touche - de la Wiimote pour passer les dialogues, cela vous laissera le temps d'agir lorsque la nouvelle vague de thromboses apparaîtra. Focalisez-vous en priorité sur celles qui se rapprochent du bout du parcours. Vous pouvez les ralentir en les bloquant toutes avec le forceps, le temps d'en retirer quelques-unes.

Épisode 2-3 / OPERATION 08 : Asclépius

Bonus spécial :
- 1200 pts : Main curatrice utilisée avec succès
- 550 pts : Au moins 2/3/4 lignes tracées sans "raté"
- 250 pts : Niveau de concentration

Main curatrice : permanente.
Astuces : normalement il ne vous manque que la deuxième condition pour remplir les 2000 pts bonus. Sachez que l'opération n'est pas chronométrée et que vous avez tout votre temps. Pour éviter les gaffes, passez les dialogues comme dans l'opération précédente et maintenez la touche Z enfoncée en permanence. Ne commencez à tracer l'étoile suivante que lorsque l'icône de l'étoile
apparaît à la place du pointeur.

Épisode 2-4 / OPERATION 09 : Réveil

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 30/40/50 CHAINES MAX
- 700 pts : Aucune rupture d'anévrisme
- 200 pts : Terminé avec 60/90/150 secondes restantes (1:00/1:30/2:30)

Main curatrice : lors de l'apparition des 4 anévrismes.
Astuces : lorsque vous devez traiter 2 anévrismes en même temps, utilisez le sérum jusqu'à ce que les 2 soient prêts à être incisés avant d'en traiter un en particulier. N'oubliez pas que les anévrismes deviendront inoffensifs aussitôt incisés.

Épisode 2-6 / OPERATION 10 : Laissez-moi mourir

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 8/10/20 CHAINES MAX
- 200 pts : Hémorragies : moins de 3/2/1
- 200 pts : Blessure sans réouverture
- 1000 pts : Terminé avec au moins 4/6/7 "parfait"

Main curatrice : dès le début de l'opération.
Astuces : la question que l'on peut se poser est comment atteindre les 20 chaînes en mode dur. Il faut pour cela traiter une grosse lacération, puis attendre. Vous verrez alors de nouvelles taches de sang apparaître sur la deuxième. Traitez les petites et remontez la vie du patient pendant ce temps là.

Épisode 2-9 / OPERATION 11 : Laissez-moi vivre

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 30/40/50 CHAINES MAX
- 500 pts : Terminé avec 120/150/180 secondes restantes (2:00/2:30/3:00)
- 200 pts : Blessure sans réouverture
- 700 pts : Sans-faute

Main curatrice : lors de l'apparition de la grosse Kyriaki.
Astuces : atteindre les 50 chaînes n'est pas très difficile à condition de ne pas faire de "passable". Ne soyez pas trop rapide non plus avec les Kyriakis, sans quoi ils ne feront pas assez de lacérations pour remplir votre quota.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X1.

Épisode 2-11 / OPERATION 12 : Pour le bien de tous

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 8/14/16 CHAINES MAX
- 700 pts : Fibrillation réalisée moins de 3 fois
- 400 pts : Terminé avec 200/220/240 secondes restantes (3:20/3:40/4:00)
- 400 pts : Sans-faute

Main curatrice : juste après la première fibrillation.
Astuces : la règle générale de l'opération est de ne toucher à rien lorsque le cardiogramme s'affole. Cependant si vous utilisez la main curatrice, vous devriez la boucler en une seule fibrillation (celle du début). Attention cependant à attendre quelques secondes après avoir drainé le sang pour poser
la valve.

Épisode Z-2 : Miracles

Bonus spécial :
- 600 pts : Les tumeurs ne se sont pas régénérées
- 400 pts : Plus de 50/60/100 CHAINES MAX
- 600 pts : Sans-faute
- 400 pts : Terminé avec 130/160/180 secondes restantes (2:10/2:40/3:00)

Main curatrice : automatique.
Astuces : retirez toutes les tumeurs en un coup pour qu'elles ne se régénèrent pas. Lors du passage avec 4 tumeurs en même temps, brûlez les petites au laser pour régénérer les signes vitaux du patient lorsqu'ils sont trop bas.

Episode 3

Épisode 3-2 / OPERATION 13 : La TAC

Bonus spécial :
- 1000 pts : Plus de 30/40/50 CHAINES MAX
- 500 pts : Terminé avec 120/150/180 secondes restantes (2:00/2:30/3:00)
-5 00 pts : Sans-faute

Main curatrice : lors de l'apparition de la grosse Kyriaki.
Astuces : l'opération est identique à l'opération 2-9.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X1.

Épisode 3-4 / OPERATION 14 : Bien précieux

Bonus spécial :
- 800 pts : Plus de 30/50/60 CHAINES MAX
- 500 pts : Terminé avec 80/120/150 secondes restantes (1:20/2:00/2:30)
-7 00 pts : Sans-faute

Main curatrice : lors d'une découpe de Deftera.
Astuces : si vous n'êtes pas encore sûr de vous, évitez d'avoir à découper les deux couples de Defteras en même temps.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X2.

Épisode 3-6 / OPERATION 15 : Un cas explosif

Bonus spécial :
- 1000 pts : Pas de Main curatrice
- 700 pts : Noyau atteint avec 120/90/80 secondes restantes (3:00/3:30/3:40)
- 300 pts : Pas de "manque"

Main curatrice : à éviter, sauf lors de la phase finale (25 secondes restantes).
Astuces : en niveau difficile, les panneaux rouges clignotent 3 fois, puis changent de position. Essayez d'avoir le rythme suivant : pendant les 2 premiers clignotements focalisez-vous sur des panneaux blancs qui sont adjacents à des panneaux rouges, puis lors du troisième, ne visez que ceux
qui sont isolés. Détruire tous les panneaux en 1 minute est extrêmement difficile, en particulier si vous avez déjà eu du mal à passer cette mission la première fois. Essayez si possible de jouer assis en stabilisant la Wiimote du bout de la deuxième main. Lors de la phase finale, pour mettre toutes les chances de votre côté, appuyez périodiquement sur le bouton pause pour repérer et anticiper les
intervalles de temps où les ceintures ne couperont pas votre laser.

Épisode 3-8 / OPERATION 16 : Caduceus s'envole

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Opération réussie avant 5 secousses
- 300 pts : Inflammation inférieure à 3
- 200 pts : Terminé avec 120/180/210 secondes restantes (2:00/3:00/3:30)

Main curatrice : après une secousse si les signes vitaux sont bas.
Astuces : en niveau difficile, comptez 5 ou 6 petites secousses avant la phase de turbulences pour optimiser au maximum votre temps et éviter d'avoir une blessure ouverte à ce moment-là.

Épisode 3-10 / OPERATION 17 : Boîte de Pandore

Bonus spécial :
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Moins de 13/8/2 membranes multipliées
- 300 pts : Terminé avec 120/180/210 secondes restantes (2:00/3:00/3:30)
- 200 pts : Sans-faute

Main curatrice : à éviter.
Astuces : retirez dans un premier temps les 5 épines situées en bas à droite de l'écran en même temps que celle qui fait la jonction entre les deux autres groupes de triangles. Retirez alors les 3 triangles disponibles. Faites de même pour les 2 suivantes, puis les 3 dernières.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X3.

Épisode Z-3 : Course-poursuite

Bonus spécial :
- 800 pts : FLASH utilisé 3/2/1 fois ou moins
- 400 pts : Plus de 20/30/35 CHAINES MAX
- 300 pts : Sans-faute
- 500 pts : Terminé avec 150/180/200 secondes restantes (2:30/3:00/3:30)

Main curatrice : avant d'inciser le patient pour la deuxième phase.
Astuces : les signes vitaux chutent assez rapidement. Vous serez coincé si vous cherchez à remonter la vie au lieu de foncer suturer. Essayez d'anticiper les phases et de remonter la vie du patient entre chaque. Utilisez le flash de l'appareil photo uniquement pour suturer la grosse blessure et repérer le bout de verre (l'utiliser une deuxième fois vous fera perdre le rang XS).

Episode 4

Épisode 4-2 / OPERATION 18 : Contre-la-montre

Bonus spécial :
- 1000 pts : Plus de 5/10/12 CHAINES MAX
- 500 pts : Toxines apparues moins de 3 fois
- 300 pts : Terminé avec 80/120/140 secondes restantes (1:20/2:00/2:20)
- 200 pts : Sans-faute

Main curatrice : dès le début.
Astuces : l'opération est très facile.

Épisode 4-4 / OPERATION 19 : Escalade

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 10/15/18 CHAINES MAX
- 500 pts : Diverticules formés: moins de 9/6/3
- 400 pts : Terminé avec 60/150/180 secondes restantes (1:00/1:30/2:00)

Main curatrice : vers la fin de l'opération (3ème vague de Tetarti).
Astuces : l'opération ne vous posera pas de problème si vous faites attention aux couleurs et à ne pas injecter à côté.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X4.

Épisode 4-6 / OPERATION 20 : Première étape

Bonus spécial :
- 1000 pts : Plus de 10/15/17 CHAINES MAX
- 600 pts : Sans-faute
- 400 pts : 9/10/10 ordres de Victor exécutés

Main curatrice : après avoir injecté le sérum blanc.
Astuces : en difficulté normale et difficile, lorsque vous arrivez à la phase où le Pempti draine les vies du patient, attendez donc qu'il chute vers 60 avant d'injecter le sérum blanc. Victor vous demandera alors de lui remonter la vie, ce qui rajoutera l'ordre manquant pour avoir
les bonus.

Épisode 4-7 / OPERATION 21 : Recherches médicales

Bonus spécial :
- 2500 pts : Terminé avant 5 secondes

Épisode 4-8 / OPERATION 22 : Étape suivante

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 30/50/70 CHAINES MAX
- 600 pts : Sans-faute
- 800 pts : Terminé avec 180/195/210 secondes restantes (3:00/3:15/3:30)

Main curatrice : lors d'apparition de tumeurs.
Astuces : prenez la peine de soigner toutes les tumeurs que vous verrez afin de monter votre chaîne.

Épisode 4-9 / OPERATION 23 : Progrès

Bonus spécial :
- 2500 pts : Terminé avant 15 secondes

Épisode 4-10 / OPERATION 24 : Lutte interminable

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 50/70/100 CHAINES MAX
- 800 pts : Terminé avec 80/120/140 secondes restantes (1:20/2:00/2:20)
- 600 pts : Sans-faute

Main curatrice : lorsque la situation dégénère.
Astuces : si vous cherchez le rang XS, il est préférable de laisser le Pemti exécuter entièrement sa première attaque au début de l'opération et de suturer le tout avec la Main curatrice. Cela augmentera votre chaîne et vos points. Si vous ne laissez pas le Pemti faire la moindre attaque, vous
pouvez être sûr de ne jamais atteindre les 100 chaînes.

Épisode Z-4 : Greffe

Score XS minimal : 5200 pts

Bonus spécial :
- 800 pts : Les tumeurs ne se sont pas régénérées
- 200 pts : Terminé avant la fin de la vasoconstriction
- 700 pts : Sans-faute
- 300 pts : Terminé avec 210/225/230 secondes restantes (3:30/3:45/3:50)
Main curatrice : dès le début de l'opération.
Astuces : avoir le rang XS est assez difficile car le temps vous jouera des tours. Et même si vous remplissez les

conditions des bonus, vous n'aurez pas le rang XS à tous les coups. Soyez donc persistant et entraînez-vous à planter une seringue dans une veine rapidement.

Episode 5

Épisode 5-2 / OPERATION 25 : Jouez du scalpel

Bonus spécial :
- 800 pts : Plus de 80/120/200
- 600 pts : Toutes les 5 opérations réussies
- 100 pts : 3/4/5 patients sauvés
- 500 pts : Sans-faute

Main curatrice : en attendant que des Kyriakis apparaissent.
Astuces : allez aussi vite que vous pouvez (vous devrez être capable de soigner 1 patient par minute au moins), mais arrangez-vous pour avoir 3 Kyriakis sur l'écran, attendez et suturez leurs lacérations afin d'améliorer votre score et assurer le rang XS.

Épisode 5-3 / OPERATION 26 : TAC mobile

Bonus spécial :
- 1000 pts : Pas de Main curatrice
- 500 pts : Moins de 10/6/3 membranes multipliées
- 300 pts : Terminé avec 120/180/190 secondes restantes (2:00/3:00/3:10)
- 200 pts : Sans-faute

Main curatrice : à éviter.
Astuces : sur le groupe de triangles de gauche, retirez dans un premier temps l'épine qui joint les 2 triangles puis celui qui est situé le plus bas et enfin celui le plus à droite. Procédez de même par symétrie pour le groupe de droite, puis retirez les triangles que vous souhaitez. Gardez toujours ces épines retirées avant d'extraire un quelconque triangle.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X3.

Épisode 5-4 / OPERATION 27 : TAC évolutive

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 10/25/30 CHAINES MAX
- 500 pts : Diverticules formés : moins de 9/6/3
- 400 pts : Terminé avec 90/150/180 secondes restantes (1:30/2:30/3:00)

Main curatrice : vers la fin de l'opération (3ème vague de Tetarti).
Astuces : identique à l'opération 4-4.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X4.

Épisode 5-6 / OPERATION 28 : Infection

Bonus spécial :
- 1000 pts : Plus de 30/40/50 CHAINES MAX
- 500 pts : Le Paraskevi a migré 2/1/1 fois ou moins
- 300 pts : Terminé avec 60/90/120 secondes restantes (1:00/1:30/2:00)

Main curatrice : juste avant d'avoir la forme la plus petite du Paraskevi.
Astuces : il ne faut pas qu'un seul Paraskevi perfore l'intestin si vous tenez au rang XS. Si vous n'êtes pas sûr de vous, gardez paralysés tous les Paraskevis à l'écran et traitez-les lentement.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X6.

Épisode 5-8 / OPERATION 29 : Incarnation du diable

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 30/60/70 CHAINES MAX
- 900 pts : Aucune formation de corps TAC bleue
- 300 pts : Terminé avec 180/210/230 secondes restantes (3:00/3:30/3:50)
- 200 pts : Sans-faute

Main curatrice : juste avant les petites araignées.
Astuces : il faut juste rester concentré et viser au laser là où une brèche s'ouvre. L'opération est vite bouclée avec la Main curatrice.

Épisode 5-9 / OPERATION 30 : Notre funeste destin

Bonus spécial :
- 500 pts : Terminé avec 120/210/240 secondes restantes (2:00/3:30/4:00)
- 500 pts : Sans-faute
- 600 pts : Plus de 60/100/120 CHAINES MAX
- 400 pts : Terminé avec au moins 10/15/25 "parfait"

Main curatrice : obligatoire à la fin.
Astuces : l'opération est assez facile à finir.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X7.

Épisode Z-5 : Sayonara

Bonus spécial :
- 600 pts : 2/3/3 corps TAC bleues capturées
- 200 pts : Plus de 20/30/50 CHAINES MAX
- 400 pts : Sans-faute
- 800 pts : Terminé avec 60/120/140 secondes restantes (1:00/2:00/2:20)

Main curatrice : dès l'apparition des TAC bleues.
Astuces : même si les vies du patient sont plafonnées à 30, vous devriez être capable de vous débarrasser des Kyriakis. Aidez-vous de la Main curatrice en cas de soucis. Faites attention à ne pas toucher les TAC bleues au laser.

Episode 6

Épisode 6-3 / OPERATION 31 : Rechute

Bonus spécial :
- 900 pts : Plus de 5/8/10 CHAINES MAX
- 800 pts : Terminé avec 180/200/210 secondes restantes (3:00/3:20/3:30)
- 300 pts : Diverticules formés : moins de 6/3/1

Main curatrice : vers la fin de l'opération (3ème vague de Tetarti).
Astuces : oui vous ne rêvez pas, il n'y a pas de points attribués au sans-faute. La condition du "plus de 10 chaînes max" est remplie après avoir traité les diverticules du début. Assurez-vous donc de finir l'opération avec 3:30 restantes et surtout de ne pas vous tromper dans les couleurs.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X4.

Épisode 6-4 / OPERATION 32 : Un deuxième avis

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 30/40/60 CHAINES MAX
- 800 pts : Sans-faute
- 400 pts : Terminé avec 90/110/120 secondes restantes (1:30/1:50/2:00)
- 300 pts : Terminé avec au moins 15/20/30 "parfait"

Main curatrice : après avoir extrait la deuxième vague de Paraskevi.
Astuces : c'est la seule opération du jeu où le patient peut contenir 6 Kyriakis dans son corps en même temps. Cela se produit si vous ne touchez pas à la première vague de Kyriakis et que vous retirez les Paraskevis. Profitez-en alors pour gagner un maximum de points en suturant les plaies avec l'aide de la Main curatrice. Assurez-vous quand même d'avoir à la fin éliminé les 6 Kyriakis avant que le pouvoir ne disparaisse. Les Paraskevis de la troisième vague nécessitent d'être coupés, faites les deux découpes simultanément dès leur apparition pour gagner du temps.

Épisode 6-6 / OPERATION 33 : L'avenir de la TAC

Score XS minimal : 6900 pts

Bonus spécial :
- 600 pts : Plus de 50/70/90 CHAINES MAX
- 800 pts : Terminé avec 80/120/140 secondes restantes (1:20/2:00/2:20)
- 600 pts : Sans-faute

Main curatrice : lorsque la situation dégénère.
Astuces : si vous n'êtes pas encore très doué avec le Pempti, vous devriez avoir le rang XS facilement. (Paradoxal ?). En effet, il est nécessaire de faire quelques sutures pour le récuperer. Vous n'aurez que le rang «S» si vous faites un sans-faute au Pempti au sens large, si c'est le cas, laissez couler entièrement la toute première vague de lacérations en vous faisant aider de la Main curatrice comme au Pempti précédent.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X5.

Épisode 6-7 / OPERATION 34 : Héros déchus

Score XS minimal : 24000 pts

Bonus spécial :
- 500 pts : Plus de 80/130/150 CHAINES MAX
- 500 pts : Sans-faute
- 300 pts : Terminé avec 120/180/200 secondes restantes (2:00/3:00/3:20)
- 700 pts : Moins de 20/10/5 membranes multipliés

Main curatrice : lorsque les points de vie du patient chutent trop bas (pour le Deftera et le Paraskevi).
Astuces : évitez si possible d'utiliser les Mains curatrices pour le Triti et le Kyriaki, ces TAC doivent devenir triviaux pour vous. Si vous ne maîtrisez toujours pas la régénération du Triti, reportez-vous à l'explication de l'opération X3. Lors du passage avec les Kyriakis, laissez-les provoquer le maximum de lacérations car obtenir le rang XS ne se fait pas naturellement à cette opération. Le passage avec les Defteras est crucial, car difficile, mais vous devez aussi perdre un minimum de temps car il n'y a guère de points à ramasser en brûlant les tumeurs. Enfin, vous arriverez au Paraskevi qui est directement situé sur le coeur du patient, vous n'avez donc pas le droit à l'erreur. Si vous n'êtes pas sûr de vous, gardez-les constamment paralysés et aidez-vous de la Main curatrice. (ne vous trompez pas : cette Main curatrice NE ralentit PAS le temps mais régénère les vies du patient à chaque action).

Épisode 6-8 / OPERATION 35 : Vulnérable

Bonus spécial :

- 500 pts : Plus de 80/150/180 CHAINES MAX
- 800 pts : Sans-faute
- 200 pts : Terminé avec 90/120/150 secondes restantes (1:30/2:00/2:30)
- 500 pts : Terminé avec au moins 10/15/20 "parfait"

Main curatrice : obligatoire à la fin.
Astuces : en difficile, cette opération est tout à fait similaire à l'opération X7 excepté le fait que le Savato attaque moins souvent. Elle sera idéale pour vous entraîner à blesser le Savato au laser. Attention, contrairement au Savato précédent, la dernière phase se déroule sous la Main curatrice de Naomi, contentez-vous alors de suturer les plaies et la vie remontera toute seule.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LA TAC A L'OPERATION X7.

Episode X

Épisode X-1 / OPERATION 36 : Kyriaki - Lames invisibles

Score XS minimal : 12000 pts

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 600 pts : Terminé avec 90 secondes restantes (1:30)
- 900 pts : Sans-faute
- 400 pts : Plus de 60 CHAINES MAX

Main curatrice : à éviter.
Astuces : lorsque vous ouvrez le patient, ne cherchez pas à lui remonter tout de suite sa vie, soignez d'abord toutes ses plaies en vitesse, laissez-en une petite de côté. Vous pourrez alors la lui remonter jusqu'à 99 si vous voulez. Lorsque les Kyriakis apparaîtront suturez toujours aussitôt leurs lacérations et remontez la vie qu'ils ont fait perdre. Vous devriez être capable de gagner en temps et en vie par rapport à eux. Une nouvelle vague de Kyriakis arrivera lorsque vous en aurez brûlé deux de la première vague. Le Kyriaki n'est vraiment pas difficile sur Wii, il faut juste penser à suturer les plaies aussitôt formées. Si vous voulez limiter les dégâts et gagner du temps lorsque vous extrayez le gros Kyriaki, faites les gestes suivants : repérez, coupez, mettez du gel antibiotique sur la lacération toute entière, brûlez, injectez une demi-seringue, puis réitérez l'opération. Pour avoir le rang XS, il est conseillé encore une fois d'attendre que les Kyriakis fassent des lacérations pour gagner quelques points en les suturant.

Épisode X-2 / OPERATION 37 : Deftera - Tumeurs rampantes

Score XS minimal : 7900 pts

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 500 pts : Terminé avec 90 secondes restantes (1:30)
- 900 pts : Sans-faute
- 500 pts : Plus de 70 CHAINES MAX

Main curatrice : à éviter.
Astuces : gardez toujours le drain en main quand vous n'avez rien d'autre à faire. Il est plus rapide de passer du drain au laser que du laser au drain. Les Defteras changent de direction au contact du gel antibiotique. Utilisez-en pour faire rencontrer les Defteras plus rapidement ou bien empêcher qu'un troisième rentre en collision avec deux autres accouplés. Si vous êtes assez vif, vous devriez pouvoir maintenir le pouls du patient à 99, même avec les deux couples de Defteras présents. Évitez d'avoir à découper deux couples de Defteras en même temps avec le scalpel, sans quoi ce serait la mort assurée du patient. Si vous voyez que vous n'arrivez pas à découper, c'est qu'une tache de sang est en train de se former à l'endroit même où vous êtes, (cela arrive plus souvent que l'on ne croit) drainez alors en vitesse, ce

serait bête de rater l'opération si près du but.

Épisode X-3 / OPERATION 38 : Triti - Cauchemar contagieux

Score XS minimal : 6400 pts

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 700 pts : Terminé avec 180 secondes restantes (3:00)
- 900 pts : Sans-faute
- 300 pts : Moins de 6 membranes multipliées

Main curatrice : à éviter.
Astuces : pour éviter les confusions, je vais réexpliquer entièrement comment se régénère le Triti.
- Si vous ne touchez à rien, le Triti NE se multipliera PAS.
- Les épines retirées se régénèrent avec le temps et cet intervalle se réduit au fur et à mesure que le Triti diminue.
- Si le Triti a un côté avec deux épines, un nouveau triangle poussera lorsque vous retirerez une épine, sauf si ce côté est à la limite de l'organe.
- Un triangle solitaire ayant au moins une épine sur l'un de ses sommets verra 3 triangles apparaître autour de lui.
- Le gaz s'échappant parfois des épines créera un triangle solitaire avec toutes ses épines s'il n'est pas drainé dans les 10 secondes (un temps assez long), et donc 3 autres triangles apparaîtront instantanément autour de lui.

Là, avoir le rang XS est assez hasardeux et difficile. Je vous conseille de laisser exprès 5 triangles apparaître pour gagner un maximum de points. Essayez aussi au maximum de retirer le plus d'épines possible, même si elles ne servent à rien (en attendant par exemple que des épines clés réapparaissent) pour avoir éventuellement une chance de drainer le gaz qui s'en échapperait. Encore une fois, si jamais vous êtes en train de retirer un segment de triangles, terminez votre travail coûte que coûte, même si du gaz s'échappe.

Épisode X-4 / OPERATION 39 : Tetarti - Toxines synchronisées

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 900 pts : Terminé avec 60 secondes restantes (1:00)
- 1 000 pts : Plus de 20 CHAINES MAX

Main curatrice : à éviter.
Astuces : les Tetartis, en règle générale, changent de direction lorsqu'ils arrivent au bout de l'organe ou lorsqu'ils rencontrent un autre Tetarti. Soyez donc sûr qu'il ne changera pas de direction au moment où vous voudrez lui injecter le sérum.
Pour gagner du temps, il n'est pas nécessaire de remplir une seringue entière de sérum, une demie suffira largement. Si jamais vous avez oublié les couleurs des parasites, regardez attentivement la couleur du gaz qui s'en échappe. Tout comme au Tetarti précédent, il n'y a pas de points bonus attribués au "sans-faute". Cependant pour être sûr de remplir les 20 CHAINES MAX, faites extrêmement attention à la première vague du Tetarti. Vous pourrez ensuite vous relâcher un peu, mais planter une seringue à côté fait chuter la vie du patient, pensez alors à remonter sa vie entre chaque vague.

Épisode X-5 / OPERATION 40 : Pempti - Bactérie armée

Score XS minimal : 6700 pts

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 800 pts : Terminé avec 120 secondes restantes (2:00)
- 900 pts : Sans-faute
- 200 pts : Plus de 100 CHAINES MAX

Main curatrice : à éviter.
Astuces : probablement l'opération la plus difficile du jeu. En effet, elle demande une très grande concentration car le moindre retard du laser peut la faire échouer (à moins d'utiliser la Main curatrice). Commencez par garder toujours le laser activé sur le Pempti, et si possible, visez le coin en haut à gauche du noyau principal. Comme toujours, il commence par exécuter ses trois attaques dans l'ordre suivant : lacérations, tumeurs, noyaux tournants, puis surviennent des attaques au hasard total, traitons les cas un par un...

- Lacération : cette attaque n'est pas très difficile à contrer, le laser pré-activé sur le Pempti avant l'attaque permet de prévoir une marge de sécurité. Si jamais vous sentez qu'un noyau va passer, laissez-le passer et focalisez-vous sur le suivant. En cas de lacérations, ne faites rien et laissez-les. Maintenez le laser en prévision de l'attaque suivante.

- Tumeurs : cette attaque est très dangereuse et fait souvent tout rater. En gardant le laser dans le coin en haut à gauche du noyau, vous infligerez quelques dégâts aux trois premiers petits noyaux en partant de la gauche. Il est primordial d'au moins brûler ces trois premiers avant que le Pemti ne
gonfle. Lorsqu'ils apparaissent, déplacez le laser (sans le relâcher) entre les deux premiers, cela aura pour effet de les brûler en même temps, puis foncez le mettre sur le troisième (ou encore, entre le troisième et le quatrième si vous voulez prendre des risques). Une fois que le Pempti gonfle, les tumeurs apparaîtront globalement sur un segment. Imaginez alors ce segment et tracez-le avec le gel antibiotique, puis passez aussitôt le tout au laser lorsque le Pempti se contracte même si vous ne voyez rien. Brûlez ensuite les deux derniers noyaux. Le patient perd en général une dizaine d'unités en signes vitaux dans le pire des cas.

- Noyau tournant : si vous avez suivi mes conseils et gardé le laser activé sur le Pemtpi, cette attaque ne fera aucun dégât et plus encore... Elle vous laissera le temps de remplir entièrement une seringue pour remonter la vie du patient. Faites-le aussitôt que tous les petits noyaux ont disparu et puis sautez à nouveau sur le laser. Si vous gardez le rythme, le patient n'aura jamais ses signes vitaux en dessous de 80 pendant toute l'opération.

Épisode X-6 / OPERATION 41 : Paraskevi - Une flèche dans le coeur

Score XS minimal : 11000 pts

Bonus spécial :
- 100 pts : Pas de Main curatrice
- 800 pts : Terminé avec 90 secondes restantes (1:30)
- 900 pts : Sans-faute
- 200 pts : Plus de 50 CHAINES MAX

Main curatrice : à éviter.
Astuces : le Paraskevi est paralysé lorsque vous le touchez au laser au niveau de sa queue. Au bout d'un certain temps totalement variable, le Paraskevi agitera sa queue, manifestant qu'il s'apprête à perforer l'organe du patient. Selon les situations, vous pouvez choisir entre le laisser filer ou l'arrêter au laser. Suturez toujours les lacérations lorsque vous le découpez. Le Paraskevi double sa vitesse à chaque réduction de taille, il cherchera donc plus rapidement à perforer. Si vous avez bien compris la mécanique de cette TAC, il faut toujours garder les Paraskevis les plus gros possible pendant que vous en extrayez une partie. Concentrez-vous donc uniquement sur un seul Paraskevi, et découpez-le jusqu'à ce qu'il ait la taille permettant de l'extraire. Vous pouvez compter le nombre de coups de scalpel restants par leur nombre de vertèbres, ceux qui seront prêts à être extraits n'auront plus qu'une tête et une queue. Le passage le plus délicat de l'opération est donc lorsque vous avez des Paraskevis sous la forme la plus petite. Assurez-vous que vous n'en avez que deux à traiter.

Contrairement aux premiers Paraskevi, vous avez maintenant le droit de les laisser changer de zone.
Profitez-en pour vous débarrasser d'un gros puis d'un plus petit dès le départ, cela laissera moins de boulot pour vous. Les signes vitaux du patient plafonnent à 50 et couper un Paraskevi revient à les faire chuter de 30. Il vous faudra donc remonter sa vie entre chaque découpe. Ne faites pas la gaffe d'essayer de découper un Paraskevi superposé à un autre, cela terminera sur la mort immédiate du patient... Si vous voulez tenter le rang XS, sachez que se contenter de remplir les bonus ne suffira pas. Assurez-vous donc que toutes vos sutures se terminent sur un "parfait". Gagnez un

maximum de temps en utilisant le laser uniquement pour empêcher un Paraskevi de quitter la zone ou pour le découper. Il arrivera même parfois que des Paraskevis veuillent changer de zone aussitôt qu'ils ont été découpés. Lorsque des Paraskevis sont prêts à être extraits, n'essayez surtout pas de retirer les deux petits en une seule rafale de laser, vous n'aurez jamais le temps et vous finirez sur un raté : paralysez-en un et sortez-le aussitôt, faites de même pour le deuxième.

Épisode X-7 / OPERATION 42 : Savato - Face-à-face létal

Bonus spécial :
- 500 pts : Terminé avec 90 secondes restantes (1:30)
- 1000 pts : Sans-faute
- 500 pts : Plus de 200 CHAINES MAX

Main curatrice : obligatoire à la fin.
Astuces : si la mission X-5 ne vous a pas bloqué longtemps, celle-ci devrait vous retenir un moment. Pourtant, le Savato n'est pas si difficile que cela, une fois que l'on sait comment s'y prendre, le combat est toujours gagné d'avance. Il se dispute en trois phases :
- Lors de la première phase, prenez le scalpel et visez l'intersection de deux toiles. L'une des deux toiles se rompra, et si vous les avez coupées simultanément, la deuxième se rompra le coup d'après aussitôt touchée, vous faisant gagner beaucoup de temps. N'attendez pas de voir que le scalpel soit à nouveau disponible pour l'utiliser, si vous n'avez rien à faire, maintenez le bouton A ou B enfoncé pour le réutiliser rapidement. Généralement, lorsque le Savato retrace une toile en faisant éclore des petits, vous aurez le temps d'en brûler quelques-uns avant de vous remettre à couper une toile. Pour gagner encore plus de temps et être sûr que le patient ne perdra pas des vies bêtement, essayez de viser les toiles qui sont intactes en priorité. Ne visez les toiles prêtes à être brisées uniquement que lorsque vous arrivez à la fin d'un nid. Si vous avez été impeccable, la toile ne devrait pas blesser Adam une seule fois (dans le cas échéant, cela remettra votre chaîne à zéro). Arrivé à la fin de cette phase, essayez de ne pas garder une seule petite araignée en vie car elles renforcent les vies du Savato.

- La deuxième phase est sans doute la plus dangereuse. S'il n'est pas touché au laser, le Savato attaquera Adam à intervalles réguliers provoquant des triples lacérations, ou encore une longue lacération faisant naître des petites. Avec un peu d'expérience vous pourrez anticiper cette dernière phase par le fait qu'il ne devient plus vulnérable au laser un court laps de temps (vous pourrez le sentir concrètement au fait que la Wiimote ne vibre plus). S'il est attaqué, le Savato aura quand même une chance de contre-attaquer, mais qui est cependant moins certaine que s'il ne l'était pas. Si vous avez compris, la meilleure défense contre le Savato est l'attaque. Cependant à chaque lacération qu'il provoque, essayez de les recoudre au plus vite et évitez d'attaquer le Savato avec un laser à moitié chargé (jaune/rouge). Profitez à ce moment-là pour remonter la vie du patient. Une fois le laser rechargé, essayez de calibrer le tir sur lui autant que possible pour économiser la charge. Cessez immédiatement le tir lorsque le Savato se met à bouger rapidement, aussitôt qu'il s'arrête, reprenez le tir et vous devriez obtenir un "ok" montrant que vous l'avez blessé, il exécutera alors automatiquement sa deuxième attaque (celle faisant naître des petits). Lui tirer dessus au laser par de trop courtes rafales ne lui fera strictement rien. En revanche, si vous insistez trop au laser et que vous lui tirez dessus même quand il bouge brutalement, vous pouvez être sûr d'user l'instrument et de voir le Savato contre-attaquer aussitôt. Si vous sentez que vous allez être bloqué par le Savato qui ne cesse d'exécuter des lacérations, ne vous occupez plus de suturer mais uniquement de remonter la vie (occupez-vous quand même des petites s'il y en a...). Vous verrez que vous gagnerez en temps, et lorsque la seringue est épuisée, le patient aura retrouvé ses signes vitaux et vous pourrez vous occuper de suturer les blessures.

- La dernière phase est faite pour récolter le plus de points possible et assurer le rang XS.
Cependant prenez garde car le plus difficile est de ne pas briser la chaîne de combos à cause d'une suture "passable". Vous comprendrez que si vous n'avez pas réussi à faire les 200 chaînes lors de la deuxième phase, il est encore possible de les faire maintenant si vous avez encore du temps devant vous (l'opération doit être bouclée avec au moins encore 1:30 au compteur). Cependant avec Nozomi, vous pouvez considérer cela comme étant beaucoup plus difficile étant donné que sa Main curatrice ne ralentit pas le temps, mais l'idéal serait d'avoir déjà rempli les 200 chaînes avant cette phase.

Trauma Team

© Nintendo / Atlus 2010

+ D'INFOS FORUM ACHETER

AIDE POUR L'ENDOSCOPIE

Les dernières missions d'endoscopie avec Tomoe se déroulent dans des environnements très labyrinthiques. Pour vous aider à vous repérer, vous devez penser à aller bien au bout de chaque tunnel et à toucher la paroi du fond pour que le dernier portail que vous avez franchi devienne une barrière infranchissable (symbole rouge). Lorsque vous devez revenir sur vos pas, vous n'êtes pas obligé de faire demi-tour, appuyez simplement sur la touche Bas de la croix directionnelle de la Wiimote pour revenir automatiquement en arrière.

DIFFICULTÉ SPÉCIALISTE

Terminez le jeu une fois dans l'un des deux premiers modes de difficulté pour débloquer le mode de difficulté Spécialiste.

MÉDAILLES

Terminez le jeu une fois dans l'un des deux premiers modes de difficulté pour débloquer le tableau des médailles. Ce dernier est accessible depuis l'écran du choix des missions. Il indique de manière plus ou moins explicite quels sont les objectifs à accomplir pour obtenir une médaille sur chaque mission du jeu.

EXTRA

La mention Extra apparaît à l'écran du choix des missions dès que vous avez terminé le jeu une première fois. Elle se trouve en-dessous des portraits de chacun des 6 personnages du jeu. Cliquez dessus pour entendre les 6 dialogue bonus.

RANG XS

Pour obtenir le rang XS sur toutes les opérations, vous devez remplir toutes les conditions indiquées à l'écran des résultats et terminer rapidement en n'obtenant aucun "Bad". Ces conditions varient pour chaque opération.

Twinkle Queen

© Milestone

+ D'INFOS FORUM

VOIX DES PERSONNAGES

Terminez tous les modes de combat avec n'importe quel personnage pour débloquer les voix de ce personnage dans les paramètres sonores.

Ultimate Shooting Collection

© UFO Interactive / Milestone

+ D'INFOS FORUM

CHEAT CODE

A l'écran du choix des jeux, faites : **Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Haut, 1 et 2** sur la Wiimote. Un son confirmera la validité du code.

Virtua Tennis 2009

© Sega 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

DÉBLOQUER TIM HENMAN

Valider tous les défis de l'académie de tennis en Facile ou Avancé pour pouvoir jouer avec Tim Henman.

DÉBLOQUER BORIS BECKER

Terminer le mode Arcade en simple.

DÉBLOQUER STEPHAN EDBERG

Terminer le mode Arcade en double.

TENUES SPÉCIALES

Terminez les mini-jeux du mode World Tour pour pouvoir acheter de nouveaux costumes. Ces tenues vous permettent d'accéder aux tournois fantaisistes.

Bowling

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Les Quilles".

Gardien de zoo

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Zoo".

Karaté

Terminer tous les modes du mini-jeu "Avalanche".

Squelette

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Goûter".

Super-héros

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Courses en folie".

Shérif

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Billard".

Pirate

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Pirates".

Pyjama

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Curling sur Court".

Mime

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Le Compte est bon".

Mariachi

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Blocs".

Action Heros

Terminer tous les niveaux du mini-jeu "Jeu de bidons".

DÉBLOQUER LES JEUX SUR COURT

Chaque Jeu sur court du Tour Mondial se débloque en dépassant le niveau quatre dans le Jeu sur court qui le précède.

Menace Alien

Terminer le niveau quatre de "Goûter"

Avalanche

Terminer le niveau quatre de "Zoo"

Le Compte est bon

Terminer le niveau quatre de "Avalanche"

Curling sur court

Terminer le niveau quatre de "Billard"

Jeu de bidons

Terminer le niveau quatre de "Menace Alien"

Goûter

Terminer le niveau quatre de "Pirates"

Les Quilles

Terminer le niveau quatre de "Curling sur Court"

Billard

Terminer le niveau quatre de "Blocs"

Zoo

Terminer le niveau quatre de "Courses en folie"

NOUVELLES RAQUETTES

Raquette "SuperDrive"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 1 fois.

Raquette "Fire"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 2 fois.

Raquette "Rainbow"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 3 fois.

Raquette "Emerald"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 4 fois.

Raquette "Squished"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 5 fois.

Raquette "Panther"

Remporter la coupe Davis ou la Fed Cup 6 fois.

Volt : Star Malgré Lui

© Disney Interactive / Avalanche Software 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Allez dans le menu Extras/Triche et entrez les codes suivants. Pour les activer, mettez la pause en cours de partie et choisissez le code de triche qui vous intéresse.

Tous les niveaux débloqués

Droite, Haut, Gauche, Droite, Haut, Droite

Tous les mini-jeux débloqués

Droite, Haut, Droite, Droite

Super Vision illimitée

Gauche, Droite, Haut, Bas

Mines soporifiques illimitées

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Droite

Attaque pilon illimitée

Droite, Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas

Invincibilité illimitée

Bas, Bas, Haut, Gauche

Vision Laser illimitée

Gauche, Gauche, Haut, Droite

Camouflage illimité

Gauche, Bas, Bas, Bas

Supercri illimité

Droite, Gauche, Gauche, Haut, Bas, Haut

WALL-E

© THQ / Heavy Iron Studios 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir depuis la section Codes Triche du menu Bonus.

Débloquer tout le contenu du jeu

M-O, Auto, Steward, EVE

Débloquer tous les bonus

WALL-E, Auto, EVE, Steward

Costumes multijoueurs

Steward, WALL-E, M-O, Auto

Invincibilité

WALL-E, M-O, Auto, M-O

Cubes illimités

Auto, M-O, Auto, M-O

Super Laser pour WALL-E

WALL-E, EVE, EVE, WALL-E

Costumes de vacances

Auto, Auto, Steward, Steward

Toutes les maps multijoueurs

EVE, M-O, WALL-E, Auto

Tous les niveaux solo

Auto, Steward, M-O, WALL-E

Super Laser pour EVE

EVE, WALL-E, WALL-E, Auto

Cubes illimités pour EVE et WALL-E

M-O, Steward, EVE, EVE

Super Laser permanent pour WALL-E

WALL-E, Auto, EVE, M-O

Laser gun permanent pour EVE et WALL-E

Steward, EVE, M-O, WALL-E

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Après un succès notable dans les salles obscures, c'est sans surprise que la licence Wall-e s'est vue adaptée sur nos chères consoles et PC, mais en plusieurs versions cette fois-ci. Aussi, il est important de souligner que cette soluce traite essentiellement des versions PS3 et Xbox 360 (identiques) et que la progression de l'aventure se veut assez différente sur les autres plates-formes. Quoi qu'il en soit, sachez que Wall-e est un jeu mêlant action et plate-forme, et qu'il faudra progresser à travers les 10 niveaux proposés en étant malheureusement plus souvent freiné par une maniabilité nettement perfectible, plutôt que par une réelle difficulté. Notre petit robot ayant la capacité de fabriquer des cubes de différentes natures, il vous faudra utiliser ces derniers dans le but d'accomplir toutes sortes de tâches qui vous permettront d'avancer. Wall-e sera également capable de se changer en cube, lui permettant de percuter de temps à autre certains objets primordiaux. Il sera souvent accompagné de sa partenaire, Eve, capable elle de voler et de tirer au laser. Ce petit briefing effectué, il ne vous reste plus qu'à vous laisser guider par les tutoriaux des deux premiers niveaux, qui vous familiariseront ainsi avec les différents contrôles du jeu.

Niveau 1 - Bienvenue sur Terre

Commencez par prendre vos marques en déplaçant Wall-e à travers la décharge, tout en suivant le cafard. Vous allez bientôt parvenir à votre première borne de lumière artificielle, après avoir évité les flaques envers lesquelles Wall-e est très vulnérable. Ces bornes vous permettent de récupérer votre énergie, pour peu que vous soyez placé dessous et que vous attendiez un instant. Après avoir passé celle-ci, vous allez apprendre à utiliser les cubes, puis il vous faudra en lancer un sur le symbole rouge " BnL " qui sera encadré en jaune, signe que la visée est automatique. Un passage va se libérer, puis vous devrez réitérer l'opération une fois placé sur une plate-forme carrée, pour vous voir surélevé et vous trouver face à un objet bleu, à récupérer et à insérer dans la borne d'en face, appelée " distributeur BnL ". Celle-ci vous permet de créer des cubes à volonté, en suivant les indications à l'écran. Empilez alors deux cubes au-dessus de votre tête, pour ensuite les envoyer dans les deux prochaines cibles rouges, qui vous permettront d'avancer jusqu'à un autre distributeur BnL qui vous fournira cette fois des cubes un peu plus lourds. Il s'agira d'en envoyer un dans le container surélevé sur votre gauche, afin que le passage d'en face se libère. Récupérez alors au moins deux cubes lourds pour les envoyer dans le prochain container (en vous plaçant sur le socle d'en face), puis franchissez la grille ouverte. Laissez-vous glisser jusqu'au prochain secteur...

Il vous faudra ici progresser sur un parcours de plates-formes diverses, pour atteindre l'autre côté du secteur. Commencez par créer un cube au niveau du tas de déchets de gauche, puis envoyez-le sur la cible d'en face. Tenez-vous alors sur la plaque carrée du bout, puis sautez vers la prochaine plate-forme, pour vous retrouver enfin sur une troisième, carrée. Celle-ci vous mènera à l'intérieur d'un cylindre qu'il vous faudra franchir sans tomber dans les trous, puis il s'agira de vous diriger à droite en sortant du cylindre, pour bientôt trouver un tas de déchets qui vous permettra de créer un cube. Lancez-le ensuite sur la cible " BnL " située plus loin au niveau des fenêtres du haut, puis placez-vous vite sur la plaque de gauche qui va se mettre à monter pour vous mener de l'autre côté. À partir d'ici, empilez trois cubes sur votre tête, puis placez-vous sur la plaque métallique de gauche. Envoyez maintenant un premier cube sur la cible située au loin, puis la plate-forme va avancer légèrement avant de repartir dans l'autre sens. Ne la laissez pas faire, mais envoyez plutôt un deuxième cube dans la cible pour continuer d'avancer, puis répétez une

dernière fois l'opération pour vous retrouver sur la plate-forme d'en face. Vous allez alors trouver un panneau de contrôle qui vous permettra de faire tourner la prochaine plate-forme triangulaire. Tournez-la par deux fois vers la gauche, puis avancez sur ce passage pour ensuite prendre à gauche. Tenez-vous sur le socle, puis Wall-e va se changer en cube. Il sera alors projeté en avant, puis il vous faudra maintenir le stick vers le haut pour franchir cette pente. Ramassez ensuite l'objet bleu pour le placer dans la borne, puis empilez au moins deux cubes sur votre tête. Tenez-vous à l'extrémité gauche de la structure pour les envoyer dans le container "BnL " situé un peu plus loin. Ceci ouvrira alors un passage qui vous mènera à la prochaine partie du niveau.

Après avoir descendu la pente, vous allez trouver la plante... Continuez ensuite à travers l'unique chemin, puis allez sur le côté gauche de cette nouvelle structure afin de récupérer le cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne qui était située sur la droite. Sautez sur les plates-formes mobiles pour trouver l'objet au centre, puis continuez d'avancer pour revenir par l'autre côté en franchissant un cylindre troué. Un petit tremplin vous ramènera au début du parcours, à proximité de la machine BnL. Fabriquez-vous alors deux cubes, puis envoyez-les dans le container d'en face.
Franchissez la plate-forme du centre, puis une fois de l'autre côté, sautez contre la benne pour la déplacer au fond et tout à fait à gauche. Remontez par le côté gauche pour vous retrouver en hauteur et franchir cette même benne, en vous emparant de l'objet bleu au passage. Un tremplin vous mènera de l'autre côté, puis il s'agira d'activer une nouvelle borne BnL, qui vous donnera des cubes de charge. Tenez-en un au-dessus de votre tête, pour aller vous placer à côté d'un pylône de charge, comme indiqué à l'écran. Une fois celui-ci chargé au maximum, placez-vous à côté du prochain pylône, puis une porte s'ouvrira. Franchissez-la, toujours en tenant le cube au-dessus de vous, puis activez le prochain pylône qui fera monter l'ascenseur.
Enfin, vous aurez à activer un dernier pylône se trouvant sur la droite, qui vous permettra d'utiliser un panneau de contrôle à gauche.

Ce panneau de contrôle vous permet de faire pivoter les deux structures en face, modifiant ainsi le parcours d'obstacles. Le but sera de faire apparaître deux feux verts au niveau de la clôture située au bout du parcours. Pour ce faire, plusieurs moyens sont possibles, mais l'important sera d'activer deux pylônes de charge sur votre chemin. Par exemple, en laissant la première partie de la structure sur la position 1 et en plaçant la deuxième partie sur la position 2, il s'agira d'aller au bout du parcours pour trouver une borne BnL sur la droite, de récupérer un cube de charge, puis d'aller vous placer à côté du pylône de charge se trouvant lui sur le côté gauche. Une première lumière verte devrait alors s'allumer au niveau de la grille. Revenez ensuite déplacer la plate-forme pivotante, en ne touchant que la deuxième section, et en la plaçant sur la position 3. Dès le départ, emparez-vous d'un cube de charge sur la gauche, puis une fois arrivé au niveau de la deuxième section, placez-vous à côté du pylône pour activer l'ascenseur. Celui-ci vous mènera à proximité de deux bornes différentes, et il s'agira de vous emparer d'un cube de charge. Déplacez-vous ensuite sur les étroites plates-formes jaunes jusqu'à trouver un pylône à recharger, déclenchant ainsi l'ouverture de la grille. Franchissez-la, puis il ne vous restera alors plus qu'à vous laisser descendre le long de cette pente envahie par la tempête de sable.

Niveau 2 - Directive N°1

Ce niveau consiste essentiellement à vous familiariser avec Eve. Commencez donc par tirer sur les camions en suivant les indications, puis entrez dans le tunnel de gauche. Effectuez le parcours en tirant sur les obstacles qui vous font face, tout ceci dans le temps imparti. Une fois de retour à l'extérieur, il vous sera demandé de trouver cinq pylônes afin de les réactiver en envoyant sur ces derniers une décharge d'énergie. Vous les trouverez facilement, étant donné qu'ils sont entourés d'un cercle turquoise. Après avoir réactivé votre cinquième pylône, vous aurez à pénétrer dans le conduit maintenant ouvert, et à effectuer à nouveau un parcours chronométré en évitant au mieux les obstacles. Suite à ceci, vous allez apprendre à scanner les objets. Ceci s'avère être on ne peut plus simple, étant donné que vous n'avez qu'à vous tenir devant et à patienter, le temps que le scan s'opère. Comme précédemment, dirigez-vous vers les cinq endroits entourés d'un cercle turquoise, puis après les avoir scanné, un emplacement supplémentaire apparaîtra. Scannez-le également, puis une petite cinématique se déclenchera. Pour la troisième fois, il s'agira d'effectuer un parcours chronométré dans un tunnel qui vient d'être créé dans l'épave. Lorsque vous en sortirez, la séquence de fin de niveau se déclenchera...

Niveau 3 - Tempêtes de Sables

Dans ce niveau, vous vous familiariserez avec le tandem Wall-e/Eve. Après avoir suivi les indications à l'écran, planez jusqu'au sommet de la structure de droite. Avancez droit devant pour atterrir sur la structure d'en face et vous trouver devant une borne BnL inactive, avec un camion sur votre gauche. Explosez-le avec le laser d'Eve, puis récupérez le cylindre bleu pour aller le placer dans la machine. Empilez alors trois cubes avec Wall-e, puis allez les envoyer dans le container de droite en vous tenant sur le socle. Une plate-forme va alors s'élever, sur laquelle vous devrez atterrir suite à un plane, pour ensuite continuer plus loin et franchir une route surélevée qui va s'écrouler par endroits (mais le plane vous permet d'atteindre l'autre côté sans problème). Lorsque vous atteindrez l'autre côté de la route, activez la borne BnL avec le cylindre bleu, puis envoyez trois cubes dans le container en évitant les chariots qui viendront vous importuner. Pénétrez ensuite dans l'ouverture...

Suivez alors l'unique chemin jusqu'à devoir traverser un gouffre, tout en récupérant 15 cartes bleues éparpillées dans le secteur. Il vous faudra bien sûr utiliser la capacité de plane de votre partenaire pour mener à bien cette petite mission. Commencez donc par atteindre la première plate-forme sur laquelle se trouve une carte, puis allez un peu plus en avant pour trouver une autre carte un peu plus loin. À partir d'ici, sautez pour atteindre la plate-forme située en haut à gauche et récupérer une troisième carte bleue. Ce sera en gagnant à la prochaine plate-forme que vous pourrez vous emparer de trois autres cartes bleues, et que deux chemins s'offriront à vous. Partez donc sur la gauche pour récupérer la carte bleue située sur la plate-forme du bas, puis revenez sur la plate-forme précédente (là où se trouvaient trois cartes) pour maintenant emprunter le chemin de droite et atteindre la plate-forme suspendue par deux câbles. Continuez un peu plus loin pour trouver une autre carte bleue, puis sautez sur la prochaine plate-forme suspendue, à partir de laquelle vous pourrez en atteindre une plus petite en hauteur et à gauche. Ramassez donc la carte bleue qui s'y trouve, puis sautez maintenant sur la plate-forme plus grande se trouvant bien plus bas, et sur laquelle vous pourrez vous emparer de deux cartes bleues supplémentaires. Tenez-vous à gauche de celle-ci, puis sautez sur la plate-forme suspendue pour continuer un peu plus à gauche et planer jusqu'aux 12e et 13e cartes. Rebroussez ensuite chemin pour gagner le bout de cette grande salle, où vous attendent les deux dernières cartes et la porte de sortie...

Après avoir franchi la porte, allez à droite pour vous emparer du cylindre bleu qui vous permettra d'activer la borne BnL de gauche. Empilez ensuite trois cubes sur votre tête pour continuer un peu plus à droite dans le couloir et trouver un container à remplir. Tenez-vous sur le socle pour envoyer correctement vos cubes, tout en évitant les chariots qui ont la fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Après avoir rempli le container, franchissez donc la porte pour vous retrouver bientôt à l'extérieur en sortant de ce couloir. Un combat assez simple va alors avoir lieu contre un robot. Il s'agira simplement de rebondir contre les cibles BnL situées de part et d'autre du terrain, dans le but de faire tomber des bidons explosifs et de les faire rouler vers le boss. Occupez-vous en premier lieu d'un des deux côtés, pour passer à l'autre côté après avoir envoyé suffisamment de bidons et fait exploser la moitié du robot. Lorsque les deux moitiés seront détruites, utilisez le laser d'Eve pour ne cesser de tirer dans le coeur de votre ennemi, jusqu'à ce que celui-ci succombe. Franchissez alors le passage qu'il obstruait, pour voir votre amie se faire kidnapper à la fin de la cinématique... Vous aurez alors 2min30 pour dévaler la pente sinueuse en évitant les obstacles et en vous dirigeant finalement au pied de la fusée. Ceci déclenchera la cinématique de fin de niveau.

Niveau 4 - A bord de l'Axiom

Avancez en sautant contre les parois qui apparaissent en jaune, puis roulez au plafond de couleur jaune pour franchir le prochain secteur. Passez ensuite sur la pente de droite pour vous retrouver au-dessus de ce même plafond et récupérer le tube bleu. Grâce à ce dernier, activez la borne BnL pour pouvoir récupérer un cube de charge. Le fait de réactiver le pylône vous permettra de franchir la structure en roulant sur le plafond, comme précédemment. Vous allez ensuite faire la connaissance de M-O, un petit robot qui ne supporte pas la saleté. Ici, il s'agira de récupérer trois cartes bleues pour pouvoir franchir la porte. La première se trouvera au sol, tandis qu'il faudra récupérer le cylindre bleu dans le coin de droite, pour activer la borne et saisir un cube de charge. Le fait d'activer le pylône vous permettra de déplacer la structure de derrière, en sautant contre celle-ci. Amenez-la au côté opposé, en la fixant tout à fait au fond, de sorte qu'elle soit dans l'axe de la pente. Montez cette dernière pour vous retrouver sur le toit de la surface que vous aviez franchie plus tôt, puis vous pourrez récupérer une seconde carte bleue avant de sauter sur la plate-forme mobile qui vous mènera à la troisième carte. Franchissez la porte, puis descendez le long du parcours pour ensuite sauter dans le champ de force qui vous ramènera plus haut.

Ici, il s'agira d'aller ramasser le cylindre bleu en évitant les passants, puis de réactiver la borne pour récupérer un cube

de charge. Partez ensuite sur la gauche avec ce dernier, tout en évitant les passants, afin d'aller activer le pylône de charge situé un peu plus loin. Celui-ci vous permettra d'obtenir un autre cylindre à placer dans la borne d'à côté, puis, avant de récupérer des cubes sur cette dernière, vous aurez tout d'abord à descendre la pente de droite pour briser les parois jaunes qui vous bloquent le passage (sautez simplement contre celles-ci). Une fois le passage libéré, vous allez faire face à un nouvel ennemi et aurez besoin de revenir en arrière pour vous munir de trois cubes bleus. Envoyez-en deux contre le robot afin de lui régler son compte, puis utiliser le dernier cube pour activer le pylône à proximité. Continuez ensuite d'avancer pour vous retrouver à nouveau confronté à des passants. Rendez-vous sur la droite pour ramasser une première carte bleue, puis sur la gauche pour récupérer un cylindre bleu. Allez le placer sur la borne BnL à proximité, puis récupérez un cube pour ensuite traverser la route et activer le pylône situé à gauche de la porte de sortie (pour le moment verrouillée). Ceci vous permettra d'obtenir une deuxième carte bleue, puis il s'agira de faire de même pour le pylône situé à droite de la porte afin d'obtenir la dernière carte bleue.

Après avoir franchi la porte, activez le pylône avec un cube bleu, puis il sera très simple de récupérer les trois cartes bleues pour franchir la porte suivante. Dans la prochaine pièce, l'idée restera la même, avec une borne BnL à activer au préalable et un ennemi à abattre avant d'alimenter le pylône. Vous atteindrez une petite pièce avec un M-O et une borne BnL. Récupérez donc trois cubes sur celle-ci, puis passez dans la prochaine pièce pour éliminer dans un premier temps le robot et activer le pylône. Après avoir franchi le précipice avec les deux plates-formes mobiles, emparez-vous du cylindre bleu situé face au robot pour revenir actionner la borne. À nouveau, 3 cubes à empiler, pour en envoyer deux sur l'ennemi et utiliser le dernier pour activer le pylône. Vous gagnerez enfin l'ascenseur sur la gauche après avoir franchi une fois encore un précipice grâce aux plates-formes mobiles.

Vous revoici en présence des passants, et il vous faudra bien sûr les éviter en tâchant en plus de ne pas marcher sur les surfaces de couleur rose, sous peine de mourir instantanément. Récupérez les trois cartes de ce secteur pour franchir la porte située au bout. Une fois de l'autre côté de celle-ci, sautez contre la paroi de gauche pour pouvoir traverser ce piège, puis rentrez dans l'ascenseur. Ici, récupérez le cylindre bleu situé un peu plus loin afin de revenir pour actionner la borne, puis empilez trois cubes sur votre tête. Le premier pylône que vous croiserez (situé juste à côté) ne vous sert qu'à obtenir une amélioration pour Wall-e, tandis qu'il vous faudra actionner le deuxième pylône que vous rencontrerez sur votre chemin, après avoir réglé son compte à un robot. Un pont va alors se dresser pour que vous puissiez rejoindre la structure centrale, où il s'agira d'activer quatre pylônes en tout, dont deux situés plus au fond. Occupez-vous tout d'abord de briser les parois de couleur jaune et de détruire les robots qui gardent le secteur de part et d'autre, puis vous pourrez activer les deux premiers pylônes.
Empruntez ensuite les chemins situés à gauche et à droite et qui permettent d'aller un peu plus loin afin de répéter les mêmes opérations, puis une fois les quatre pylônes activés, il ne vous restera plus qu'à sauter dans le train pour rejoindre Eve.

Niveau 5 - De bonnes intentions

Dès le début et tout au long de ce niveau, Wall-e sera en possession du pistolet laser d'Eve. Préparez-vous à griller du Steward, car vous en rencontrerez une quantité incalculable durant votre avancée... Dans cette première grande pièce, chargez-vous de tous les robots pour ensuite franchir la porte dont le voyant est devenu vert. Avancez dans le couloir pour atteindre une nouvelle pièce dans laquelle il s'agira de détruire un nouveau groupe de Stewards, puis comme précédemment, franchissez la porte dès qu'elle est déverrouillée. Attention à ne pas rouler sur les surfaces violettes au sol, pour ensuite pénétrer dans une salle où vous aurez 39 Stewards à détruire dans un temps imparti. Empruntez l'ascenseur du coin après avoir réussi ce petit challenge, puis affrontez d'autres Stewards en sortant. Progressez sur les plates-formes après avoir éliminé un maximum de robots au préalable pour plus de facilité, puis franchissez la porte de gauche une fois arrivé au bout de la salle. Poursuivez votre avancée en éliminant tous les Stewards pour ouvrir les portes à franchir, puis vous vous retrouverez face à un panneau de contrôle qui vous permettra de faire pivoter les deux structures d'en face. Choisissez la configuration qui vous convient, en sachant que l'objectif principal sera de libérer au moins 2 robots de défense prisonniers. Gare aux nombreux Stewards...

Empruntez l'ascenseur après avoir libéré au moins 2 robots et préparez-vous à affronter un autre groupe de... Stewards ! Allez ensuite à droite dans le couloir aux flèches bleues en vous frayant un chemin à travers les ennemis, puis il ne s'agira ensuite que d'avancer en détruisant tout sur votre passage, dans le but de déverrouiller les portes à franchir. De retour dans la pièce principale, il vous sera demandé d'utiliser une attaque puissante pour désactiver les entrées de

Stewards, qui arriveront de manière infinie. La technique à employer consiste à récupérer des cubes au niveau de la borne BnL et à les envoyer sur le sigle BnL au-dessus de la porte par laquelle sortent les deux Stewards. Utilisez la visée manuelle pour atteindre vos cibles, puis occupez-vous de la prochaine porte dès que vous en détruisez une. Ce sera après avoir détruit l'entrée de la dernière porte qu'il faudra vous charger de la structure centrale, avec 3 portes à détruire (par deux cubes à chaque fois), ainsi que toutes les tourelles situées entre ces dernières. La destruction de la machine vous donnera enfin accès à Eve, située derrière les portes nouvellement accessibles.

Niveau 6 - Ensemble

Dans la première partie de ce niveau, contentez-vous de suivre Wall-e en vous aidant de la traînée qu'il laisse derrière lui sans le perdre de vue, puis vous finirez par entrer dans le vaisseau. Là aussi, il s'agira de le suivre dans les divers tunnels, sans oublier que vous pouvez utiliser votre pistolet laser pour dégager le passage si besoin. Vous aurez ensuite à détruire 10 bonbonnes pour pouvoir continuer votre avancée et déclencher une cinématique. La suite des événements consistera à passer à travers 10 anneaux autour du vaisseau, puis une fois ceci effectué, vous disposerez de 2 minutes pour détruire 50 déchets qui flottent dans l'espace avec votre laser. Suite à ceci, vous recommencerez une petite poursuite dans le vaisseau, en sachant que vous allez quelquefois vous retrouver dans de vastes pièces et qu'il faudra vous aider des flèches pour repérer facilement la suite du parcours.

Vous allez finalement atteindre une grande pièce au centre de laquelle se trouvera un long pilier et de nombreux ennemis sur toute la périphérie. Eliminez les Stewards pour libérer les pylônes de charge, puis envoyez ensuite une décharge d'énergie à proximité pour les alimenter. Une fois ceci effectué au premier étage, le pilier central se mettra à tourner. Tenez-vous à proximité de la structure qui lui est rattachée, pour tirer sur les deux cibles BnL. Cela rehaussera le pilier et il vous faudra répéter la manipulation des pylônes de charge au deuxième niveau cette fois-ci. Ce sera à la structure la plus basse qu'il faudra vous intéresser une fois les pylônes réactivés, car c'est elle qui contiendra les cibles BnL. Répétez l'opération une fois encore au troisième niveau, puis pénétrez dans l'ouverture pour clôturer le niveau.

Niveau 7 - 100% Insalubre

Vous voilà atterri dans la décharge ! Commencez par activer la machine BnL et un bloc rouge aimanté en ressortira. Envoyez-le dans les barils explosifs d'en face, puis poursuivez votre avancée en évitant les flaques de goudron et en empruntant les flèches d'accélération. Continuez de longer le secteur par la gauche, puis après avoir atterri sur un terrain glissant avec deux séries de barils, vous aurez à nouveau à activer une machine BnL grâce au cylindre bleu à proximité. Récupérez un cube bleu pour aller un peu plus loin l'envoyer sur l'interrupteur de la paroi électrique, afin de laisser passer la lumière le long du câble, ceci permettant de désactiver le champ de force et de vous laisser continuer.

Après avoir franchi le tuyau rempli de trous et de bumpers, poursuivez sur les flèches d'accélération, pour prendre un virage à gauche et rencontrer des Stewards après le demi-tuyau. Après la barrière de barils, n'allez pas à droite, mais passez plutôt tout droit, dans le tunnel. En sortant de celui-ci, poursuivez le long de l'étroit passage et vous aurez un virage à droite avec deux demi-tuyaux. Suite à cela, vous roulerez sur deux flèches jaunes et atteindrez la prochaine borne BnL, qui vous donnera un cube à utiliser pour faire disparaître le champ de force, comme précédemment.

Poursuivez vers la gauche le long du terrain glissant et sinueux, puis vous vous retrouverez devant un broyeur géant. Utilisez votre forme cubique pour vous faire projeter en hauteur par le tremplin, puis effectuez le parcours le long des plates-formes qui se rétractent. Une fois de l'autre côté, utilisez le tremplin pour gagner les hauteurs et poursuivre votre chemin. Avancez ensuite sur les pylônes qui apparaissent peu à peu de cette cuve, puis ramassez le cylindre bleu dans le but d'alimenter la prochaine borne BnL. Celle-ci vous donnera un cube aimanté, à envoyer en diagonale sur la droite, de sorte à éloigner les caisses métalliques un instant et vous frayer un chemin dans la même direction que votre lancer. A nouveau, vous aurez à traverser une cuve sur ces pylônes qui se relèvent temporairement, mais attendez quelques instants que ceux de droite étant les plus proches de vous commencent à se rehausser, afin d'avancer avec eux (plutôt que de foncer tête baissée dès le départ, lorsque ce sont les pylônes les plus loin qui sont relevés en premier).

Alimentez la prochaine borne BnL avec le cylindre trouvé quelques mètres auparavant, puis envoyez des cubes de charge sur les cubes d'en face pouvant exploser, ce qui vous permettra de passer. Après un dernier parcours sur les

pylônes rehaussés temporairement (sortez par le fond gauche et sautez), vous aurez enfin à effectuer un parcours sur des tapis roulants, tout en évitant de toucher les secteurs roses, et sans vous faire prendre au piège par les barrières bleues. Agissez prudemment étant donné votre forme cubique, sans gestes brusques et vous atteindrez la sortie au fond à gauche, clôturant ainsi le niveau.

Niveau 8 - Ordres du Commandant

Auto n'en fait qu'à sa tête et vous devrez effectuer un parcours d'obstacles pour aller placer la plante dans l'holo-détecteur situé au bout. Commencez par éviter cette grosse bande électrifiée avec Eve, puis ôtez le cube situé près du pylône, afin de le désactiver, faisant disparaître ainsi le mur bleu. Occupez-vous à distance avec votre laser de la tourelle et des Stewards situés plus au faut à gauche, puis allez placer le cylindre bleu dans la prochaine borne BnL. Alimentez cette fois le pylône de gauche comme vous le faites habituellement, puis sautez au bon moment sur la plate-forme carrée mobile lorsqu'elle se trouvera assez près de vous.

Le cylindre de la prochaine borne BnL se trouvant au-dessus d'elle et entouré par des Stewards, réglez-leur leur compte avant de planer avec Eve en toute sécurité sur cette plate-forme. La borne activée et le pylône alimenté, déplacez-vous sur la plate-forme mobile comme précédemment (récupérez le cylindre qui s'y trouve), après avoir nettoyé au préalable les environs de tout gêneur. Alimentez la prochaine borne BnL, puis détruisez le mur de Stewards situé plus loin avant d'avancer davantage. Occupez-vous également du robot qui flotte au-dessus de vous pour lui prendre le cylindre, nécessaire pour la prochaine borne BnL, après avoir franchi la surface rose. Activez donc cette borne pour charger le pylône, nettoyez le secteur de tout ennemi qui pourrait faire échouer votre mission, puis sautez avec le bon timing sur les deux plates-formes, afin de gagner l'autre côté. Enfin, il vous restera à vous déplacer sur chaque plate-forme mobile après avoir vaincu les derniers Stewards, dans le but de franchir l'ultime secteur rose et de retrouver vos amis au bout, pour une petite cinématique.

Dans cette dernière partie de niveau, il s'agira de remonter jusqu'à l'holo-détecteur dans le temps imparti, en tâchant de ne pas rouler sur une surface rose, mais également en prenant garde aux nombreux humains qui dévalent la pente dans l'autre sens... Bon courage !

Niveau 9 - Eve + Wall-E = Amour

Votre mission consistera simplement à retrouver les 5 éléments qui composent Wall-e, comme vous l'aviez fait lors du deuxième niveau en cherchant les plantes. De la même manière, repérez les cercles turquoise et approchez-vous des éléments pour déclencher un scan de ces derniers. Une fois les 5 parties trouvées avant le temps imparti, il ne vous restera plus qu'à suivre l'émouvante scène de fin " made in Disney "...

Zone secrète de l'Axiom

10 illustrations seront à récupérer durant ce parcours pouvant se révéler assez difficile par endroits. Commencez par activer la borne BnL, puis sautez sur la plate-forme de droite (et non celles qui se rétractent plus à gauche). Récupérez votre première carte, puis laissez-vous tomber au sol pour en trouver une deuxième, avant de remonter vers la borne via les ventilateurs. Récupérez au moins un cube et avancez sur ces plates-formes rétractables aléatoirement jusqu'au tourniquet. Après avoir passé celui-ci et trouvé une troisième carte, alimentez le pylône, puis avancez sur les prochaines plates-formes rétractables pour gagner un deuxième tourniquet. Utilisez le tremplin situé juste après pour gagner le coin droit de la pièce et trouver la quatrième carte. Revenez prendre le tourniquet en remontant la pente et en franchissant à nouveau les plates-formes rétractables, puis filez à gauche.

Insérez le tube bleu dans la borne BnL, récupérez un cube et visez le logo BnL situé à l'opposé. Utilisez les ventilateurs du bas pour rejoindre la cinquième carte, puis revenez vers la borne pour emprunter cette fois le pont plus à gauche (ou envoyer un nouveau cube sur le même logo, dans le cas où vous seriez tombé). Au bout de ce dernier, alimentez la borne pour obtenir un cube aimanté, qu'il va vous falloir envoyer le long de la paroi, bien dans l'axe, pour relever toutes les palettes et les franchir en vous emparant de la sixième carte. N'oubliez pas la septième carte située au niveau des

ventilateurs de gauche, puis sautez à proximité du grand champ de force bleu de droite. Utilisez le ventilateur incliné pour pouvoir aller derrière et y trouver la huitième carte. Descendez ensuite au sol pour ramasser la neuvième carte plus au fond à gauche, et vous laisser relever par la main mécanique. Vous trouverez à droite de la borne BnL située à la même hauteur le cylindre bleu sur un plan incliné. Après avoir alimenté celle-ci, il s'agira d'envoyer trois cubes (en visée manuelle pour plus de facilité) contre la paroi électrique de gauche, dans le but de laisser passer la lumière jusqu'au bout de son trajet et de dresser le pont qui vous mènera à la dernière carte du niveau.

Wario Land : The Shake Dimension

© Nintendo / Good Feel 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

RÉCOMPENSES

Couronne à côté du nom

Terminer tous les niveaux du jeu.

Chanson de fin débloquée

Terminer toutes les missions à 100%.

Salle dorée pour Wario

Obtenez un score de 100% pour la collecte des trésors.

BONUS DE FIN

Accès direct aux boss

Terminer le jeu une fois.

Trésors plus faciles à trouver

Terminer le jeu une fois, puis choisir une zone comportant le symbole de la carte.

Wario Ware : Do It Yourself - Showcase

© Nintendo

+ D'INFOS FORUM

MODES CACHÉS

Wario-Man Software : Shuffle

Débloquer les 72 jeux du Wario-Man Software.

Wario-Man Software : Ultra Hard !

Obtenir au moins 25 points dans le mode Wario-Man Software : Shuffle.

Mix All : Shuffle

Obtenir au moins 10 points dans le mode Wario-Man Software : Ultra Hard !

Mix All : Ultra Hard !

Obtenir au moins 10 points dans le mode Wario-Man Software : Ultra Hard !

Mix All : Versus

Obtenir au moins 10 points dans le mode Wario-Man Software : Ultra Hard !

Wario Ware : Smooth Moves

© Nintendo 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHALLENGES DES ÉLÉPHANTS

Tout Mélangé

Terminer le niveau de Tiny Wario.

Super Difficile

Obtenir au moins 30 points sur le challenge Tout Mélangé.

Mort Subite

Obtenir au moins 20 points sur le challenge Super Difficile.

Bons Réflexes

Obtenir au moins 10 points sur le challenge Mort Subite.

MODES BONUS

Multijoueur

Terminer le jeu en solo.

Sound Test

Passer au moins 20 niveaux du challenge Bons Réflexes (dernier éléphant).

Temple du style

Faire au moins un mini-jeu.

Vidéos

Terminer le premier stage de Wario.

Water Warfare

© Hudson Soft 2009

+ D'INFOS FORUM

INCARNER LES BOSS

Biker Ben

Le battre sur le niveau d'entraînement 6.

Cavegirl Carmen

La battre sur la mission 8 du parc naturel.

Rabid Rabbit

Le battre sur la mission 8 du terrain de jeu.

Snorkel Jane

La battre sur la mission 8 de la plage.

Trooper Tim

Le battre sur la mission 8 de la place.

MAPS (POUR LE MODE SOLO)

Plage (L)

Réussir toutes les missions de la carte Terrain de Jeu.

Parc naturel (L)

Réussir toutes les missions de la carte Place.

Terrain de jeu (L)

Réussir toutes les missions de la carte Salle d'Entraînement.

Place (L)

Réussir toutes les missions de la carte Plage.

We Love Golf!

© Capcom / Camelot Software 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TENUES DES PERSONNAGES CAPCOM

Apollo (pour Jack)

Remportez les trophées or dans le mode Tournament.

Arthur (pour Carlos)

Terminez tous les challenges Ring sur les 8 parcours.

Chun Li (pour Lisa)

Réussissez le défi Target Golf - Second Shot sur les trois niveaux de difficulté.

Guile (pour Brian)

Remportez les trophées or dans le mode Mirror Tournament.

Jill (pour Yuki)

Réussissez le défi Target Golf - Putting sur les trois niveaux de difficulté.

Ken (pour Mark)

Remportez un match en mode Friend Play (Wi-Fi).

Morrigan (pour Stephanie)

Remportez un match en mode World Play (Wi-Fi).

Pearl Fey (pour Annie)

Réussissez le défi Target Golf - Tee Shot sur les trois niveaux de difficulté.

Rose (pour Marissa)

Remportez les trophées or dans le mode Pro Tournament.

Ryu (pour Tony)

Réussissez le défi Target Golf - Approach Shots sur les trois niveaux de difficulté.

Sakura (pour Meg)

Terminez toutes les missions d'entraînement à la Wiimote.

Zack (pour Leo)

Atteignez chaque green dans le Near Pin Contest sur les 3 parcours.

PERSONNAGES CACHÉS

Pour débloquer les personnages bonus, vous devez obligatoirement les affronter et les battre en mode 1 joueur.

JOUER AVEC LES MII

Débloquer tous les personnages.

Wii Fit

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TEST ULTIME

Sur l'écran des stats, juste après avoir choisi votre Mii, cliquez sur le personnage en arrière-plan qui court sur un tapis de jogging. Vous aurez alors la possibilité de passer un test spécial.

LA TIRELIRE

Remportez suffisamment d'argent et accumulez suffisamment d'heures de jeu en essayant régulièrement chacune des activités de Wii Fit pour voir la petite tirelire en forme de cochon exécuter une danse et changer de couleur (bronze : 10 heures d'entraînement, argent : 20 heures, or : 40 heures).

LES DÉFIS

Défi : Jackknife

Obtenez 4 étoiles dans les séances d'entraînement de 10 secondes et 20 secondes.

Défi : Parrallel Stretch

Obtenez 4 étoiles dans les séances d'entraînement de 30 secondes et 60 secondes.

Défi : Pompes

Obtenez 4 étoiles dans les répétitions de 6 fois et de 10 fois.

NOUVEAUX PARCOURS DE JOGGING

Durant une séance de jogging, si jamais un chien passe à côté de vous, courez pour le rattraper afin de le suivre à la place de votre entraîneur. Vous aurez alors accès à de nouveaux parcours.

Wii Fit Plus

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TEST CACHÉ

Rendez-vous sur l'écran des statistiques, juste après avoir choisi votre Mii. Vous devriez voir un personnage courir sur un tapis à l'arrière-plan. Cliquez dessus avec le pointeur de la Wiimote pour avoir accès à deux défis cachés.

Wii Music

© Nintendo 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES (JAM SESSION)

Costume de chat

Dans les modes Quick Jam ou Custom Jam, sur l'écran de lancement de la partie, maintenez la direction Gauche sur la croix directionnelle de la Wiimote et appuyez sur le bouton Start qui s'affiche à l'écran.

Costume de chien

Dans les modes Quick Jam ou Custom Jam, sur l'écran de lancement de la partie, maintenez la direction Bas sur la croix directionnelle de la Wiimote et appuyez sur le bouton Start qui s'affiche à l'écran.

Smoking

Dans les modes Quick Jam ou Custom Jam, sur l'écran de lancement de la partie, maintenez la direction Haut sur la croix directionnelle de la Wiimote et appuyez sur le bouton Start qui s'affiche à l'écran.

T-shirt

Dans les modes Quick Jam ou Custom Jam, sur l'écran de lancement de la partie, maintenez la direction Droite sur la croix directionnelle de la Wiimote et appuyez sur le bouton Start qui s'affiche à l'écran.

Wii Sports

© Nintendo 2006

+ D'INFOS FORUM ACHETER

BOWLING

Obtenir un "91 Pin Strike"

Pour être sûr d'obtenir un "91 Pin Strike" durant le dernier round (l'astuce ne fonctionne pas durant les autres rounds), lancez la boule sur le rail de droite ou de gauche (selon que vous êtes droitier ou gaucher) de manière à ce qu'elle reste dessus jusqu'au bout et déclenche une explosion.

Nouvelles couleurs pour les boules

Lorsque vous débutez ne partie de bowling, maintenez une des touches suivantes sur la croix directionnelle pour changer la couleur de le boule : Haut pour le bleu (couleur par défaut), Gauche pour le rouge, Bas pour le vert, Droite pour le jaune.

Si vous gagnez le niveau Pro, vous débloquerez une boule diamant.

TENNIS

Un court tout bleu

Lorsque vous débutez une partie de tennis, maintenez la touche 2, le court de tennis va devenir bleu.

Super service

Lorsque la balle est à son point le plus haut pendant le service, tapez rapidemment pour la frapper. Si vous réussissiez ce super service, vous verrez alors une traînée de fumée blanche. Attention, ce mouvement est assez délicat à maîtriser.

Wii Sports Resort

© Nintendo 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE PRO

Obtenez un score de 1000 points dans un sport en particulier pour voir apparaître une icône d'argent à côté de votre nom lorsque vous jouerez à ce sport.

SUPERSTAR

Obtenez un score de 1000 points dans un sport en particulier pour voir apparaître une icône d'argent à côté de votre nom lorsque vous jouerez à ce sport.

L'icône d'or s'obtient après avoir obtenu un score de 2000 points dans le sport en question.

TENNIS DE TABLE

Appuyez sur la touche 2 durant l'écran de chargement pour jouer au tennis de table à 11 points.

COULEUR DES BOULES DE BOWLING

Boule verte

A l'écran de chargement, maintenez la direction Bas enfoncée.

Boule rouge

A l'écran de chargement, maintenez la direction Gauche enfoncée.

Boule jaune

A l'écran de chargement, maintenez la direction Droite enfoncée.

MINI-JEUX

Mini-jeu : "Laido"

Remporter une partie de Duel au sabre.

Mini-jeu : "Seul contre tous"

Remporter une partie de Laido au sabre.

Mini-jeu : "Frisbee golf"

Remporter une partie de Frisbee canin.

Mini-jeu : "3 contre 3"

Remporter une partie de Tirs à 3 points au basket.

Mini-jeu : "Retours gagnants"

Remporter une partie de Tennis de table.

Mini-jeu : "100 quilles"

Remporter une partie de 10 quilles au bowling.

Mini-jeu : "Avec obstacles"

Remporter une partie de 100 quilles au bowling.

SABRE

Armure de samouraï

Battez le champion du mode Duel.

Seconde armure

Atteignez le score de 1000 points en mode Duel.

Epée mauve

Maintenez la touche 1 pendant l'écran de chargement (seulement après avoir réussi le duel de champion).

Niveaux inversés

Terminez les niveaux 1 à 10 en confrontation.

Wing Island

© Hudson Soft 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

OVNI DANS LA BOUTIQUE

Remportez les trophées d'or pour toutes les missions.

Winter Sports 2008 : The Ultimate Challenge

© Conspiracy / 49 Games 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

TRICHE

Entrez les codes suivants lorsque vous êtes sur le menu des challenges.

Tous les challenges

Droite, Gauche, Bas, Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Tous les environnements

Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas, Haut.

Wipeout : The Game

© Activision / ACRONYM

PERSONNAGES CACHÉS

Chef Mutten

Terminer la Wipeout Zone en moins d'une minute.

Grasshopper

Faites une partie multijoueur.

John Anderson

Faites une partie solo.

Mad Cowgirl

Faites une partie multijoueur.

Most Likely to Succeed (2ème tenue)

Faites une partie solo.

Valley Girl (2ème tenue)

Faites une partie multijoueur.

Wonder Boy in Monster World

© Sega / Westone 2007

REPOS GRATUIT

Il est possible de passer la nuit à l'auberge même si vous n'avez pas assez d'argent pour payer. L'aubergiste vous acceptera gratuitement.

WordJong Party

© Destineer

PERSONNAGES CACHÉS

Fialye

Terminer le parcours de bronze pour débloquer le cheval.

Minko

Terminer le parcours d'argent pour débloquer le primate.

QuXan

Terminer le parcours d'or pour débloquer le dragon.

WWE Smackdown vs Raw 2008

© THQ 2007

+ D'INFOS FORUM ACHETER

NOUVELLES TENUES

Allez dans le menu des Cheat Codes et entrez les codes suivants :

KellyKG12R	Kelly Kelly (tenue 2)
DXCOSTUME69K2	HHH et HBK (nouveaux vêtements)

TOUTES LES ARÈNES

No Way Out	5 points en mode Hall of Fame
Vengeance	6 points en mode Hall of Fame
ECW One Night Stand	7 points en mode Hall of Fame
December to Dismember	8 points en mode Hall of Fame
New Year's Revolution	9 points en mode Hall of Fame
Summerslam	10 points en mode Hall of Fame
Wrestlemania 23	12 points en mode Hall of Fame

TOUS LES CATCHEURS

Allez dans le mode 24/7, sélectionnez l'ordinateur portable et choisissez la boutique WWE.

Bret Hart

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

JBL

Remportez les titres pour Smackdown. Achetez-le pour 110 000 $.

Mick Foley

Battez-le dans le Hall of Fame en mode Direct Challenge. Achetez-le pour 210 000 $.

"Ravishing" Rick Rude

Achetez-le pour 210 000 $.

"Rowdy" Roddy Piper

Achetez-le pour 210 000 $.

Sabu

Achetez-le pour 210 000 $.

Shane McMahon

Remportez les titres pour Raw. Achetez-le pour 110 000 $.

"Stone Cold" Steve Austin

Allez dans le Hall of Fame et choisissez d'affronter Stone Cold en Submission Match avec Bret Hart. Achetez-le pour 210 000 $.

Terry Funk

Battez Tommy Dreamer, Sabu et Sandman in dans un match ECW Extreme Rules 4-way en utilisant n'importe quelle superstar et en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

The Rock

Battez The Rock avec Stone Cold en difficulté Legend. Achetez-le pour 210 000 $.

Vince McMahon

Remportez les titres pour ECW. Défendez un championnat en mode 24/7. Achetez-le pour 110 000 $.

RÉCOMPENSES

Achetez ces récompenses dans la boutique WWE.

Ceinture Hardcore Championship	20 000 $
Ceinture Million Dollar Championship	20 000 $
Ceinture WWF Attitude Era Championship	20 000 $
Tenue Shawn Michaels DX	60 000 $
Tenue Triple H DX	60 000 $
Tenue Vince McMahon Bald	60 000 $

WWE Smackdown vs Raw 2009

© THQ / Yuke's Media Creation 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

CHEAT CODES

Nouveau costume pour Chris Jericho

AltJerichoModelSvR09

Jouer avec le Boogeyman

BoogeymanEatsWorms!!

Jouer avec Rick Flair

FlairWooooooooooooo

Débloquer Hornswoggle comme manager

HornswoggleAsManager

Jouer avec Jillian Hall

PlayAsJillianHallSvR

Jouer avec Curt Hawkins et Zack Ryder

Ryder&HawkinsTagTeam

Arène Saturday Night

SatNightMainEventSvR

Jouer avec Layla

UnlockECWDivaLayla09

Jouer avec Tazz

UnlockECWTazzSvR2009

Jouer avec Snitsky

UnlockSnitskySvR2009

Jouer avec Vince McMahon

VinceMcMahonNoChance

MASKED MAN

Terminer le mode Road to Wrestlemania avec Chris Jericho pour débloquer Masked Man.

MODES SECRETS

Championnat ECW

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat Hardcore

Terminer le championnat US.

Championnat USA

Terminer le championnat Intercontinental.

Championnat du Monde poids lourd

Terminer le championnat Hardcore.

Championnat WWE

Terminer le championnat Hardcore.

Ceinture du championnat Hardcore

Terminer le championnat Hardcore.

WWE Smackdown vs Raw 2010

© THQ / Yuke's Co 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

"L'homme à 1 million de dollars" Ted DiBiase

Avec Randy Orton, gagnez contre Ted DiBiase Jr. au Wrestlemania et mettez KO "L'homme à 1 million de dollars" après le match.

Cowboy Bob Orton

Avec Randy Orton, durant la semaine 9, n'utilisez aucune frappe pendant le match.

Dusty Rhodes

Avec Randy Orton, gagnez contre Cody Rhodes au Wrestlemania et mettez KO Dusty après le match.

Eve

Avec Mickie James, durant la semaine 2, immobilisez ou soumettez Maryse.

Ezekiel Jackson

Avec une superstar que vous avez créée, durant la semaine 3, éjectez tous vos adversaires du ring au moins une fois.

Green & Red Dummies

Avec Randy Orton, durant la semaine 3, refusez l'aide de Cody et repoussez 3 attaques de Batista.

Jesse

Avec Edge, durant la semaine 2, touchez tous vos adversaires avec un "finisher".

Mr. McMahon

Avec Edge, durant la semaine 11, envoyez Triple H sur la table d'un sponsor.

The Rock

Avec Edge, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Trish Stratus

Avec Mickie James, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

CHEAT CODES

Ces codes sont à saisir dans la section Codes de Triche du menu Options.

Arènes backstage

Entrez le code **BonusBrawl** pour débloquer les arènes backstage Bureau de Vince et Dirt Sheet.

Costume de John Cena

Entrez le code **CENATION** pour débloquer le costume de John Cena.

Costume de Santino Marella

Entrez le code **Milan Miracle** pour débloquerle costume de Santino Marella.

Equipement de Triple H

Entrez le code **Suck IT!** pour débloquer l'équipement spécial de Triple H.

Equipement de Randy Orton

Entrez le code **ViperRKO** pour débloquer l'équipement spécial de Randy Orton.

Equipement de Shawn Michael

Entrez le code **Bow Down** pour débloquer l'équipement spécial de Shawn Michael.

The Rock

Entrez le code **The Great One** pour débloquer The Rock.

ARÈNES BACKSTAGE

Toutes les conditions sont à remplir en mode "Road To Wrestlemania".

Bureau de Vince

Avec une superstar que vous avez créée, remportez le match durant la semaine 6.

Dirt Sheet

Avec Brand Warfare, durant la semaine 11, remportez le match de handicap avec Triple H ou avec John Cena.

Salle d'interview

Avec Shawn Michaels, terminez le mode "Road To Wrestlemania".

Vestiaires

Avec Edge, à "No Way Out", faites monter M. Kennedy sur Big Show et lancez le compte à rebours.

X-Blades

© Southpeak Interactive / Gaijin Entertainment

+ D'INFOS FORUM

COSTUMES

Armure

Terminer le jeu en Difficile.

Régénération

Terminer le jeu en Difficile.

MODE PRO

Terminer le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté.

X-Men Origins : Wolverine

© Activision / Amaze Entertainment 2009

+ D'INFOS FORUM ACHETER

MODE BERSERKER

Terminer le jeu en mode Brawler ou Feral pour débloquer le mode Berserker.

Xenoblade

© Monolith Soft

+ D'INFOS FORUM

BOSS : KUROI FACE

Combattez en vain jusqu'à la séquence cinématique, puis faites monter la jauge de l'équipe en haut à gauche de l'écran. Lorsqu'elle est pleine, appuyez sur la croix directionnelle vers le haut pour activer la commande de combo. Choisissez l'attaque Stream Edge avec Shulk (épée rose) et Wild Down avec Rein (épée verte), puis ce que vous voulez avec Dunban. Vous pourrez alors infliger des dégâts au monstre et en finir très rapidement.

You, Me, and the Cubes

© Nintendo / fyto 2009

+ D'INFOS FORUM

NIVEAUX BONUS

Terminez les six premiers niveaux du jeu et attendez la fin des crédits pour avoir accès à une nouvelle option intitulée "Sink Below". Elle permet de débloquer six nouveaux niveaux (36 tableaux) plus difficiles que les précédents.

Ys : Book I & II

© Hudson Soft / Falcom 2008

+ D'INFOS FORUM

MOTS DE PASSE

Commencer au dernier boss (Ys I)

1e1QJ/-UN5W8MM/-MJbbbbT/-T1?tt/-ML114MM/-fBBB$/-Sw8G8/-G8G8G8G/-8G8G7H7/-H9v

Commencer avec 99 999 XP et 65 535 Gold (Ys I)

*Q2eb/-bbbCFjj/-jjhghgh/-ghghg/-hghghgh/-ghghghg/-yQyQy/-QyQyQyQ/-yQyQzPz/-PzA

Démo de fin du jeu (Ys II)

p8Cue/Qgo$8ee/eeeeeee - OeeZZ/xWWWL1$/$skfPPP - M44OT/vUUHpl2/3M3M4L4 - L4Q

Zack & Wiki : Le Trésor de Barbaros

© Capcom 2008

+ D'INFOS FORUM ACHETER

SOLUTION COMPLÈTE

Introduction

Le style « point & click » débarque sur Wii et c'est avec brio que le soft de Capcom s'en sort, utilisant au mieux les possibilités offertes par la Wiimote. Zack & Wiki vous transporte dans une quête au trésor des plus fun qui soit, dans le but de reformer le squelette doré du légendaire pirate Barbaros, et d'espérer ainsi recevoir une belle récompense en échange. Ainsi, vous contrôlez Zack et serez accompagné de Wiki, une sorte de singe volant grâce à sa queue. Ce dernier dispose d'un pouvoir très spécial : il est capable de se changer en clochette qui, une fois secouée, transforme les êtres vivants en objets et inversement ! Pour utiliser cette capacité, il vous suffira simplement de secouer la Wiimote comme si vous teniez réellement Wiki dans votre main. Dans le même ordre d'idée, la Wiimote pourra jouer le rôle de levier, de manivelle, de raquette, et d'encore bien d'autres objets que vous aurez le plaisir de découvrir tout au long de l'aventure. Vous aurez alors à tenir la manette de différentes manières, mais tout ceci vous sera indiqué dans le jeu et dans cette soluce. Notez ici que le terme « cliquer » sera souvent employé dans le texte, car vous déplacez tout de même un pointeur sur l'écran de jeu, un peu à la manière d'une souris. Pour déplacer Zack, cliquez simplement là où vous voulez qu'il aille. Lorsque le pointeur devient violet, c'est qu'il y a une possibilité d'interagir à cet endroit (ramasser un objet, poser quelque chose dans un trou, appuyer sur un interrupteur etc). D'autre part, durant les phases de jeu, ayez le réflexe d'effectuer un zoom arrière en cliquant sur l'icône de la caméra située en haut à gauche, afin de vous repérer si vous êtes dans le flou, ou même de retrouver en un clin d'œil les objets que vous avez laissés à tel ou tel endroit. Quoi qu'il en soit, tout ceci est récapitulé en début d'aventure.

LES RUINES DE LA JUNGLE

Un périple débute

Cliquez sur le siège du lapin Johnny Style, puis gardez le bouton B enfoncé pour pointer en haut de l'écran. Cliquez ensuite sur l'icône de la caméra en haut à droite de votre écran. Allez maintenant cliquer sur le levier à l'arrière de l'avion. Pointez sur le manche et tirez le levier vers vous. Cliquez sur l'écoutille ouverte. Une fois dans les airs, maintenez le bouton B pour cliquer sur le parapluie et en haut à gauche de l'écran. Cliquez sur le parapluie une fois de plus. Celui-ci s'est ajouté en haut à droite de l'écran et il vous faut maintenant cliquer sur cette icône. Appuyez ensuite sur « retour », puis sur la touche 2, pour ensuite faire glisser le parapluie à l'extérieur de la case comme vous l'indique Wiki. Il vous faudra alors secouer la Wiimote pour vous libérer des branches, puis cliquer ensuite sur l'arbre. Cliquez à nouveau dessus, puis secouez la Wiimote. Secouez maintenant Wiki à côté du mille-pattes, puis emparez-vous de la mille-scie. Cliquez sur l'arbre, puis cliquez dessus à nouveau pour commencer à scier le tronc en effectuant le mouvement avec la Wiimote. Cliquez maintenant sur le tronc pour le traverser, puis pointez enfin sur le trésor. Secouez Wiki à proximité du coffre jusqu'à ce que l'esprit bleu s'en aille. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le coffre au trésor. Vous faites la connaissance du pirate légendaire Barbaros !

Le puits tragique

Montez les escaliers et traversez le secteur derrière le pilier. Cliquez sur la jarre de droite, puis secouez Wiki à proximité du serpent. Ramassez l'objet en lequel il s'est transformé, l'attrapeur-onduleur, puis cliquez sur le pilier. Cliquez ensuite sur la clé que vous apercevez plus haut. Cliquez une fois de plus sur la clé en maintenant le bouton A, puis tirez jusqu'à ce que la clé tombe. Cliquez maintenant sur cette clé des ruines. Descendez les escaliers, cliquez sur la porte, puis cliquez sur la serrure. Tournez la clé dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la porte s'ouvre, montez les

escaliers, puis jusqu'au pilier, afin de récupérer l'attrapeur-onduleur. Redescendez les escaliers et franchissez la porte. Cliquez maintenant sur la chaîne qui se trouve dans le coin supérieur de cette pièce (sur votre gauche en entrant), puis cliquez à nouveau dessus. Cliquez sur la chaîne en maintenant le bouton A, puis tirez jusqu'à ce que le plafond s'écroule. Avancez maintenant jusqu'au coffre, puis secouez Wiki jusqu'à ce que l'esprit bleu s'en aille. Cliquez une fois de plus sur le coffre pour découvrir le trésor de ce niveau.

La flûte du lutin grogneur

Allez à gauche puis en bas, vers les champignons violets. Cliquez sur le rocher et secouez la Wiimote. Cliquez sur la nacelle en remontant, puis cliquez une fois de plus sur celle-ci. Allez en avant en utilisant la Wiimote comme une manivelle, pendant que les lutins font leur prière (repérez ceci grâce au changement de musique), jusqu'à ce que vous sautiez jusqu'au coffre. Cliquez une fois encore sur la nacelle. Allez en avant pendant les prières, jusqu'à atteindre cette fois l'autre côté. Descendez les escaliers, puis cliquez sur un des palmiers. Cliquez une fois encore sur ce dernier, pour ensuite secouer la Wiimote. Cliquez sur la noix de coco, puis à nouveau sur la nacelle. Revenez en arrière pendant les prières, en tournant cette fois la Wiimote en sens inverse, jusqu'à ce que vous sautiez à l'endroit où vous avez commencé le niveau. Dirigez-vous vers le trou révélé sous le rocher. Cliquez sur ce trou par deux fois. Tournez alors la Wiimote dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la noix de coco tombe dedans. Ramassez un champignon dormeur. Cliquez sur la vigne qui s'étend en bas de l'écran, vers la marmite. Cliquez sur celle-ci par deux fois, puis tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le champignon y tombe.
Déplacez-vous proche du serpent, puis secouez Wiki. Récupérez l'attrapeur-onduleur, puis placez-vous à côté de la louche que le chef a lancée. Cliquez sur celle-ci, puis une fois encore. Cliquez alors sur la louche en maintenant le bouton A, puis tirez la Wiimote jusqu'à ce qu'elle tombe. Cliquez sur la louche, puis sur le gong à proximité de la marmite. Cliquez une fois encore sur le gong, en déplaçant la Wiimote. Cliquez rapidement sur la vigne, puis une fois encore, pour redescendre. Déplacez-vous près du lutin aux cheveux blancs, prenez sa flûte (en forme de Wiimote), puis montez les quelques marches vers la droite. Cliquez sur la tablette située au centre du pilier. Cliquez à nouveau sur la tablette, et déplacez la Wiimote de côté. Il vous faut reproduire la séquence sonore affichée.
Appuyez ainsi sur « gauche », sur «1 », puis à nouveau sur « gauche » et «1 ». Appuyez maintenant sur « gauche », « bas », « 1 » et « 2 ». Descendez les escaliers, cliquez sur la vigne, puis sur la nacelle. Allez en avant jusqu'à ce que vous sautiez à côté du coffre au trésor. Placez-vous en face de lui pour secouer Wiki et faire fuir l'esprit bleu. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le coffre.

Les trois colosses

Cliquez sur le socle central, puis cliquez sur un des trois morceaux qui ne contient pas de fente. Tournez maintenant la pièce jusqu'à ce que les zigzags se retrouvent en bas. Cliquez sur l'octogone rouge au centre pour y poser la pièce. Cliquez maintenant sur l'autre morceau sans fente. Tournez à nouveau le morceau jusqu'à ce que les zigzags soient en bas, puis posez-le au-dessus de la première pièce. Prenez ensuite le dernier morceau, puis faites-le pivoter jusqu'à ce que la fente soit vers le bas. Posez-le ainsi au-dessus du deuxième morceau, puis cliquez maintenant sur le levier. Tirez-le, puis cliquez sur la manivelle pour la récupérer. Cliquez alors sur la plaque de pierre située sur votre gauche. En maintenant la Wiimote à la verticale, effectuez un tirage bref vers vous pour la faire pivoter dans votre main, et ainsi changer l'extrémité de la manivelle, que vous allez bientôt insérer dans le trou. Cliquez sur ledit trou au centre de la plaque, puis effectuez des cercles avec la Wiimote (en la maintenant à l'horizontale et en pointant l'écran) vers le côté droit. Cliquez maintenant sur le morceau qui est tombé du totem. Cliquez ensuite sur le piège au sol, juste au bas des escaliers, puis une fois encore. Rendez-vous maintenant à gauche de la pièce pour aller ramasser la manivelle, puis cliquez sur la plaque de pierre de droite. Changez l'extrémité de la manivelle à l'aide de la manipulation expliquée plus haut, puis cliquez sur le trou au centre de la plaque. Faites tourner à nouveau la Wiimote vers la droite, comme pour la plaque de gauche. Déplacez-vous jusqu'au coffre à trésor, puis secouez Wiki pour faire fuir l'esprit bleu et récupérer le trésor.

Le gardien de la fontaine

Cliquez sur la vigne qui vous mène en hauteur. Cliquez sur le rocher du haut pour dévoiler un ver. S'il ne se passe rien, vérifiez les autres rochers, y compris celui situé au bas de la vigne. Cliquez maintenant au sommet du toboggan aquatique. Déplacez-vous vers la grenouille pour secouer Wiki à proximité de celle-ci et ramasser ainsi la bombe obtenue. Cliquez à nouveau au sommet du toboggan, cliquez sur l'eau, puis jetez-y la bombe. Allez ramasser le ver,

puis rendez-vous à nouveau au sommet du toboggan pour cliquer à cet endroit. Dirigez-vous maintenant vers la canne à pêche de droite, puis cliquez sur celle-ci. Cliquez sur l'hameçon, puis déplacez le ver en direction de sa pointe pour l'y accrocher. Cliquez à nouveau sur la canne à pêche, puis sur le manche. Lancez l'hameçon en effectuant le mouvement avec la Wiimote, puis attendez que le poisson géant y morde. Lorsqu'il est écrit de bouger en haut à droite de l'écran, tirez la Wiimote vers vous, de sorte à faire chuter la barre de vie du poisson, affichée en bas à droite. Dès que « Stop » s'affiche, arrêtez tout, puis ainsi de suite. Si vous échouez en ramenant le poisson, cliquez sur la partie gauche du bassin afin de redescendre via ce toboggan, puis cliquez sur la vigne et répétez toutes les étapes (assommer le lutin avec la grenouille, récupérer le ver). Cliquez ensuite sur la gauche du bassin, pour descendre un peu plus bas par le toboggan. Maintenez B enfoncé pour pointer en bas de la source et cliquez sur le bouchon de pierre. Cliquez une fois encore dessus, puis sortez-le de son trou. Cliquez sur la vigne, puis allez à droite et en bas des escaliers. Cliquez sur la clé par deux fois. Remontez les escaliers, cliquez sur la vigne afin de redescendre dans le bassin, puis cliquez sur le bouchon. Cliquez sur le trou par deux fois, puis maintenez le bouton B pour pointer au bas de la source et cliquer ensuite sur la clé afin d'aller la récupérer. Nagez dans le tunnel situé dans le coin gauche, puis remontez ce tunnel par le haut. Cliquez sur la porte deux fois, puis sur la serrure. Tournez la clé dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne vous reste plus qu'à vous approcher du coffre, à secouer Wiki jusqu'à ce que l'esprit s'en aille, puis à cliquer à nouveau sur le coffre.

Le roi de la jungle

Avancez jusqu'au mille-pattes sur la gauche, puis secouez Wiki à proximité de ce dernier pour ensuite ramasser la scie. Déplacez-vous de l'autre côté de la bûche et cliquez sur les barres de la porte. Cliquez à nouveau sur n'importe quelle barre, puis sciez-la.
Cliquez sur l'autre barre de la porte, par deux fois. Sciez-la. Franchissez maintenant la porte et montez les escaliers. Cliquez maintenant sur le vase balance dans le coin gauche, puis descendez les escaliers et revenez dehors. Cliquez sur le totem par deux fois. Tenez la Wiimote horizontalement et faites pivoter le vase de sorte à le renverser, puis jetez-le en direction du totem (effectuez le mouvement). Il doit se retrouver au sommet du totem. Cliquez sur une des barres en bois que vous avez sciées et revenez de l'autre côté de la bûche. Cliquez sur le feu par deux fois. Pointez vers le feu jusqu'à ce que le bâton soit enflammé. Appuyez sur B, repassez de l'autre côté de la bûche, à travers la porte, puis en haut des marches. Effrayez maintenant le monstre en agitant le stick enflammé, puis descendez tout en bas des escaliers, pour ensuite remonter dans la cave centrale. Cliquez sur le totem de gauche, par deux fois. Cliquez ensuite sur le puzzle de pierre sur le mur. Cliquez sur la pièce en forme de « T ». Tournez-la à l'envers puis cliquez sur le slot situé en bas au milieu. Cliquez à nouveau sur le puzzle de pierre. Choisissez maintenant la pièce ressemblant à un « h ». Faites-la pivoter à 45° vers la gauche et cliquez sur le slot de gauche. Cliquez à nouveau sur le puzzle de pierre. Choisissez la pièce en forme de « s ». Faites-la pivoter dans le bon sens pour la placer correctement, puis nagez jusqu'à la pièce de droite pour ensuite monter les escaliers.

Cliquez maintenant sur une chauve-souris. Secouez Wiki lorsque l'une d'elles se rapproche. Cliquez alors sur le parapluie chauve-souris apparu. Revenez vers la pièce de gauche et remontez les escaliers (pour vous trouver là où vous aviez effrayé le monstre). Déplacez-vous jusqu'au sommet vers la droite, puis allez trouver le totem sur le côté droit. Cliquez sur ce dernier. Changez la prise du parapluie en le faisant pivoter à l'aide d'une petite impulsion vers vous. Cliquez sur la corde, puis sur le parapluie une fois de l'autre côté (n'oubliez surtout pas ceci, sinon, vous ne verrez pas le parapluie dans ce qui va suivre). Secouez Wiki, puis cliquez rapidement sur le parapluie durant votre chute. Changez la prise en le faisant pivoter à l'aide d'une impulsion, puis appuyez maintenant sur le bouton « 2 ». Secouez enfin Wiki à proximité du coffre trésor pour faire fuir l'esprit bleu et ainsi récupérer votre récompense.

LE TEMPLE DE GLACE

La clé de cristal

Cliquez sur le levier au centre, puis bougez-le vers la gauche. Répétez les mêmes manoeuvres en le replaçant à droite. Regardez maintenant les portes qui obstruent le passage vers le coffre et notez leur couleur (vert, bleu foncé et bleu ciel). Cliquez sur la clé décomposée du puzzle de gauche. Déplacez les pièces vers le centre dans l'ordre dans lequel vous aviez noté les couleurs (la verte est tout en haut, la bleue foncée au milieu et la bleue ciel tout en bas). Cela crée

ainsi le moule de la clé. Emparez-vous de la barre glacée créée sur le côté droit. Placez-la dans la clé du puzzle que vous avez formé, puis cliquez sur le levier et bougez-le à gauche. Cliquez une fois encore sur le levier et bougez-le à droite. Emparez-vous alors de la nouvelle barre de glace. Cliquez sur la lumière située entre le levier et le puzzle de gauche, puis il vous faut placer la lentille dans la lumière et axer celle-ci sur la première barre glacée, jusqu'à ce qu'elle fonde. Cliquez sur le levier, puis bougez-le à gauche. Récupérez la clé de glace, changez la prise en la faisant pivoter et cliquez sur la porte verrouillée. Tournez la clé dans le sens des aiguilles d'une montre, puis les portes se débloquent. Faites sonner Wiki à proximité du coffre, puis récupérez son contenu.

Le gardien de la glace

Dans ce niveau, un robot viendra régulièrement nettoyer vos traces sur la neige, et vous avec si vous vous trouvez à cet endroit, vous faisant ainsi perdre la partie. Soyez donc vigilant lors du signal, en tâchant d'être protégé sous un de ces autels de pierre. Pour plus de facilité, il est conseillé de jouer le niveau en ayant une vue de caméra d'ensemble, en cliquant sur l'icône de caméra en haut à droite. Commencez par vous rendre au sommet de l'autel situé plus haut à gauche, via l'échelle, puis cliquez sur le pot. Cliquez à nouveau dessus, puis une fois que Johnny Style s'est fait éjecter, secouez Wiki pour récolter quelques pièces. Dès que l'occasion se présente (lorsque par exemple le robot est en train de revenir de son nettoyage), foncez vers l'arbre situé à droite du pont de droite (cliquez dessus), pour trouver le vieux parapluie. Attendez que le robot nettoie, puis revenez là où vous avez débuté le niveau. Appuyez sur « 2 », puis cliquez sur la statue à gauche. Cliquez sur le bouton (avec le parapluie ouvert). Attendez que le robot nettoie, puis courez vers l'île au centre. Emparez-vous de la pelle qui s'y trouve, placez-vous sous l'autel de droite pour constater que la glace se fissure durant votre passage, puis rejoignez le sbire qui s'est fait ensevelir dans la séquence de début du niveau. Attendez que le robot nettoie, cliquez sur le sbire, puis utilisez la pelle pour le faire sortir. Faites sonner Wiki à proximité du sbire, puis revenez vous mettre en sécurité, le temps que le robot nettoie. Emparez-vous du totem de sbire. Dirigez-vous vers l'autel de pierre en bas à droite, dès que vous le sentez. Cliquez sur la base pierreuse située sous l'échelle. Placez-y le totem, puis restez en sécurité. Attendez que le robot nettoie, puis retournez récupérer la pelle. Revenez sur l'autel de pierre en bas à droite. Cliquez sur l'échelle, puis retirez toute la neige du tas grâce à la pelle. Descendez dès que possible faire des empreintes de pas sur la neige que vous venez juste d'enlever et qui se trouve sur la glace, puis revenez sous l'autel. Attendez que le robot nettoie, puis une fois celui-ci engloutie, allez faire sonner Wiki à proximité du coffre pour ensuite récupérer son contenu.

Le glaçon de la prospérité

Dirigez-vous en bas à gauche pour apercevoir un sanglier pourchasser un sbire. Tenez-vous sur le chemin tout en faisant sonner Wiki. Faites ensuite sonner Wiki à proximité du sanglier. Emparez-vous maintenant du marteauglier. Allez sur la gauche et montez à n'importe quelle échelle. Cliquez sur l'octogone blanc au sol, puis frappez-le avec le marteau, en effectuant bien sûr le mouvement. Descendez à l'échelle de gauche puis faite sonner Wiki à proximité du sbire. Cliquez maintenant sur la grosse stalactite écroulée et secouez la Wiimote. Emparez-vous maintenant du totem de sbire. Placez-le sur le trou de taupe de droite (en descendant par la gauche). Emparez-vous de l'autre totem de sbire plus à droite, pour le placer à proximité d'un autre trou de taupe. Récupérez le marteau, puis cliquez sur le dernier trou de taupe. Frappez la taupe puis faites sonner Wiki à proximité de cette dernière. Vous obtenez ainsi le perforataupe. Cliquez sur le pot, puis faites sonner Wiki à côté du serpent.
Récupérez le perforataupe, puis allez cliquer sur le trou de l'engrenage, vers le bas de la pente (sur la droite). Placez la Wiimote horizontalement puis tournez la manivelle jusqu'à ce que le mille-pattes soit libéré. Faites sonner Wiki à proximité de ce dernier. Ramassez à nouveau le perforataupe. Remontez la pente, cliquez sur les escaliers, puis sur la stalactite géante. Forez la stalactite puis jetez le perforataupe. Retrouvez alors la petite stalactite pour l'amener vers la géante (elle se trouve près des échelles). Placez la petite stalactite sur la géante. Retrouvez le marteau pour le ramener vers la grande stalactite. Pivotez le marteau sur le côté, puis frappez quelque peu la petite stalactite. Récupérez ensuite l'attrapeur-onduleur. Jetez-le alors que vous êtes placé sous la grenouille. Faites sonner Wiki à proximité de l'objet pour le rechanger en serpent, puis sonnez Wiki à proximité de la grenouille. Placez rapidement la bombe dans la grande stalactite du haut. Retrouvez la scie pour la mener vers la grande stalactite (elle se trouve au bas des pentes). Sciez la grande stalactite, puis faites sonner Wiki à proximité du coffre. Cliquez sur le coffre.

Le souffle givrant

Dans ce niveau, il vous faudra faire circuler un faisceau de lumière de sorte qu'il évite les obstacles et aille frapper la lentille du haut. Pour ce faire, vous devrez disposer des miroirs sur des socles dont l'angle est aléatoire selon les parties. De ce fait, nous ne pouvons vous donner une solution universelle quant au placement des miroirs. A vous de les placer selon les bons angles en effectuant si nécessaire plusieurs essais. Le lion de glace tentera de refroidir la pièce régulièrement durant la partie. Lorsque vous entendez le signal qui annonce cet acte, tâchez d'être protégé derrière un miroir ou bien au niveau du levier du faisceau.

Cliquez sur le levier, puis tirez-le vers vous. Récupérez rapidement un miroir de glace à gauche ou à droite de la coulée de glace située sur votre gauche. Placez-le dans le socle approprié, selon le bon angle, de sorte que le faisceau de départ (que vous pouvez faire pivoter à droite et à gauche) frappe ce miroir, puis se répercute sur un autre miroir si besoin, ou directement dans la lentille du haut, au centre. Positionnez le levier du faisceau selon le bon angle, (gardez la Wiimote verticale). Cliquez sur le levier puis tirez-le. Emparez-vous rapidement de Rose devenue glacée, puis cliquez sur la statue brisée à gauche de la troisième rangée horizontale en partant du bas. Placez Rose où la statue brisée aurait dû se trouver. Courez de l'autre côté et cliquez ainsi sur la statue à l'opposé de Rose. Emparez-vous du miroir, puis placez-le dans les mains de Rose. Récupérez un miroir de glace (à gauche ou à droite de la coulée de glace de droite), puis placez-le en calculant le trajet du faisceau comme précédemment. Vous aurez besoin de placer d'autres miroirs pour cet essai. Une fois vos réglages effectués et le levier du faisceau dans le bon angle, tirez le levier. Secouez Wiki à proximité du coffre pour ensuite récupérer son contenu.

LA CAVERNE DU VOLCAN

Le pont du malheur

Commencez par traverser le pont, puis récupérez la coupe antique. Remplissez-la d'eau au niveau de la fontaine. Descendez maintenant les escaliers pour essayer de tirer le levier qui se trouve en bas. Vous devrez alors appuyer sur la croix directionnelle dans l'ordre dans lequel les lumières sur la poignée clignotent. Tirez maintenant le levier. Descendez cette nouvelle série d'escaliers pour verser le contenu de la coupe sur le mur de feu. Changez les sbires en totems, puis récupérez un totem de sbire pour le placer dans le trou de lave, sur la gauche. Laissez-le tomber de l'autre côté de manière à ce que cela forme un pont. Récupérez le casque près du sbire de droite, puis emmenez-le en haut des escaliers (souvenez-vous de bouger le levier vers le haut). Remplissez le casque avec l'eau de la fontaine (faites couler l'eau dans le casque). Emmenez-le au bas des escaliers (rabaissez le levier). Partez sur la gauche en franchissant le pont formé à l'aide du totem. Versez le contenu du casque sur le mur de feu (en bougeant la Wiimote sur le côté durant le versement), jetez ensuite ce casque, puis emparez-vous de l'autre totem de sbire à droite. Placez-le dans l'emplacement prévu à cet effet à droite de la fontaine du bas, tout à fait à gauche. Prenez le casque et remplissez-le à nouveau à partir de cette fontaine (il n'y a pas de signal lorsqu'il est plein). Tenez-vous sur la plate-forme de pierre à droite du totem de sbire et faites sonner Wiki. Versez l'eau du casque dans le récipient de la statue, puis traversez le pont. Remplissez le casque d'eau, traversez le pont, puis versez l'eau dans le récipient de la statue. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir le coffre.

Le lac de feu

Avancez sur le chemin jusqu'à ce que vous trouviez un sbire. Changez-le alors en totem. Placez-le dans le socle le plus à droite. Traversez le pont de gauche, changez le mille-pattes en scie, puis continuez à gauche jusqu'à ce que vous trouviez un sbire. Changez-le en totem, puis placez-le sur l'emplacement de totem à gauche du premier (en face des trois hautes marches donc). Dirigez-vous vers le niveau inférieur par la gauche et remontez par les longs escaliers centraux. Cliquez sur le croc brisé sur la droite et examinez-le (remarquez la forme du trou). Retournez où le premier sbire se trouvait et récupérez la partie de croc (examinez-le en cliquant sur l'icône d'item en haut à droite). S'il s'agit bien de la forme correspondant au trou du croc brisé, placez-le à l'intérieur de celui-ci, mais si ce n'est pas le cas il vous faudra briser quelques pots à travers le niveau pour trouver d'autres morceaux de crocs jusqu'à ce que vous trouviez le bon. Après avoir placé le morceau dans le croc brisé, récupérez la scie, puis revenez vers le totem de sbire placé devant les trois hautes marches. Sciez le pilier (si vous n'aviez pas eu besoin de le faire auparavant). Traversez-le, sciez l'autre pilier, puis sciez enfin le pilier penché qui maintient le rocher. Vous pouvez atteindre le coffre au bas des escaliers centraux.

Les reliques du passé

Descendez l'échelle et traversez rapidement le petit pont, avant de vous faire rattraper par le golem. Tenez-vous sur la plate-forme de pierre maintenue au sommet de la lave, puis cliquez sur le golem écroulé et annulez. Tenez-vous une fois de plus sur la plate-forme de pierre au sommet de la lave. Changez le serpent en attrapeur-onduleur, puis ramassez cet objet. Retournez en bas, face au golem écroulé, puis cliquez dessus. Atteignez le cristal de pouvoir avec l'attrapeur-onduleur, puis tirez-le vers vous. Reprenez la plate-forme de pierre afin de remonter vers le golem inactivé et cliquez dessus. Utilisez le cristal pour l'activer. Positionnez la Wiimote de côté et dirigez-le grâce à la croix directionnelle (maintenez «1 » pour un boost, puis « 2 » pour soulever et jeter). Emmenez-le jusqu'au golem écroulé, puis soulevez ce dernier pour l'écarter du passage. Dirigez-vous maintenant à proximité de l'échelle. Appuyez sur B et enlevez le cristal. Montez l'échelle. Cliquez sur le puzzle. Repérez tout d'abord à quel emplacement correspond chaque morceau en faisant des essais, notamment pour distinguer les deux qui se ressemblent (faites-les pivoter, puis insérez-les). Une fois que vous savez quel morceau doit se placer en bas, prenez-le, puis faites-le pivoter de sorte à ce qu'il forme un « r ». Insérez-le. Prenez maintenant le « + », puis insérez-le dans son emplacement, après l'avoir fait tourner de sorte à ce que la barre horizontale du « + » soit plus haute.
Cela fait alors pivoter le premier morceau d'un quart de cercle. Emparez-vous du dernier morceau, puis insérez-le en haut à droite à la manière d'un « r ». Le « + » devrait alors pivoter une fois et l'autre morceau devrait pivoter deux fois. Ceci résout ainsi le puzzle.

Dirigez-vous maintenant sur la plate-forme qui vient juste de s'élever un peu plus bas, puis descendez l'échelle de droite. Marchez sur la plate-forme de pierre qui se trouve à droite (traversez la trappe piégée au sol sans vous en soucier). Cliquez sur les engrenages et tirez la chaîne à plusieurs reprises. Activez le nouveau golem (dans l'alcôve que vous venez juste d'ouvrir). Amenez-le jusqu'à la plate-forme de pierre qui se trouve sur la droite, afin de remonter vers les engrenages. Récupérez le bloc de pierre. Dirigez-vous sur le côté gauche de la trappe piégée au sol et placez le bloc sur celle-ci. Empruntez maintenant la plate-forme gauche pour descendre un peu plus bas, puis observez la séquence. Ramassez le golem écroulé, puis dirigez-vous sous les deux flots de lave. Avant le petit pont, désactivez le golem pour le laisser derrière vous. Placez-vous ensuite sur la plate-forme de pierre. Descendez au bas de la pente et cliquez sur le puzzle. Tournez la pièce du haut de sorte à ce qu'elle forme un « T » dont la partie haute a pivoté à 45 degrés à gauche, puis appuyez sur le bouton rouge. Tournez ensuite les pièces du bas de sorte à ce qu'elles forment des « T », puis appuyez sur le bouton rouge au centre du puzzle. Récupérez le coffre.

Les écailles du dragon

Montez l'échelle à l'intérieur de la carapace du dragon, puis suivez le chemin jusqu'à vous trouver face à un levier. Bougez-le donc par deux fois. Dirigez-vous en bas, en suivant le chemin menant à la griffe du dragon. Retirez-la. Mettez-la dans la queue de la petite statue de dragon située au centre. Tournez la queue et visez les deux araignées de gauche, avant de faire feu (automatique). Visez ensuite entièrement à droite. Changez une araignée en raquette, puis ramassez-la. Allez vous placer sous la carapace du dragon, face à la petite statue, pour attendre qu'une boule de feu vienne vers vous. Par un mouvement de la Wiimote, renvoyez la boule de feu sur l'autre araignée plus à gauche (attendez un peu et effectuez votre coup de raquette un peu en avance). Changez le sbire (à gauche de là où se trouvaient les deux araignées de gauche) en totem, puis emmenez-le en haut de la pente située devant l'échelle. Faites-le pivoter sur le côté, puis lancez-le. Placez-vous face au pont situé à côté de la statue de dragon, puis cliquez dessus pour récupérer cette dalle géante. Envoyez la plaque en bas de la pente située devant l'échelle (là où vous aviez fait rouler le totem). Allez un peu plus en arrière de la petite statue de dragon, puis changez le sbire et l'araignée en objets. Prenez le sbire, puis faites-le dévaler la pente jusqu'à la plaque qui fait office de tremplin. Prenez la raquette, puis tournez la petite statue de dragon entièrement vers la gauche, de sorte à ce qu'elle tire sur le gros boulet. Descendez rapidement de l'échelle, et courez en bas, vers le tremplin (soyez positionné à droite de celui-ci, une fois que le totem a voltigé sur la gauche). Attendez le boulet. Prenez le totem et tournez-le sur le côté, pour l'enfoncer dans le trou de lave (en agissant au moment où la lave ne sort pas). Prenez la raquette, puis dirigez-vous sur le carré, un peu plus haut, face à la statue de dragon. Attendez le bon moment pour envoyer une boule de feu sur le coffre, d'un coup de raquette bien placé. Descendez et traversez le pont sur la gauche, puis allez plus haut vers l'autre rocher, pour enfin ôter la petite pierre faisant office de cale. Emparez-vous du trésor.

Le Wyrm ancestral

Cliquez sur la statue qui contient un récipient d'eau, puis cliquez sur le bébé dragon et tirez sa queue (fortement). Traversez le pont vers la droite et avancez jusqu'à ce que vous trouviez le premier sbire, puis changez-le en totem. Continuez pour descendre la pente sur votre droite. Cliquez sur la statue qui contient un récipient d'eau, puis cliquez sur le bébé et tirez sa queue. Remontez la pente, récupérez le totem, puis descendez la pente opposée. Placez alors le totem sur le socle d'argent. Restez sur ce sol et poursuivez sur ce chemin jusqu'au panneau de leviers. Bougez le levier de gauche vers le bas, celui du centre à la position du milieu, puis celui de droite vers la position basse. Appuyez maintenant sur le bouton jaune en haut.
Revenez en arrière pour trouver le sbire en haut de l'échelle. Changez-le en totem. Récupérez-le pour l'emmener au bas de la pente à gauche et placez-le dans le socle. Emparez-vous du totem dans le socle d'argent, puis emmenez-le tout à fait au début du niveau et au bas de la pente. Placez-le dans le socle au coin du fond, puis revenez à l'échelle pour la grimper. Cliquez sur la statue qui contient un récipient d'eau, puis cliquez sur le bébé et tirez sa queue. Cliquez sur le panneau de leviers sur la droite de la statue, puis bougez le levier gauche vers la position du milieu, celui du centre vers la position haute, puis celui de droite sur la position du milieu. Appuyez sur le bouton jaune. Descendez alors la pente. Changez le dernier sbire en totem, cliquez sur la statue qui contient un récipient d'eau, puis cliquez sur le bébé et tirez sa queue. Récupérez le totem et placez-le dans le socle à la base du gigantesque marteau. Grimpez le long de ce même marteau. En haut de la première échelle, secouez Wiki pour attirer le dragon, puis descendez rapidement l'échelle avant de vous faire toucher par la boule de feu. Vous pouvez retourner en arrière ouvrir le coffre.

LE BATEAU VOLANT

Opération : récupération !

Abaissez le levier juste à l'extérieur de l'écoutille, sur votre gauche. Entrez à l'intérieur, ouvrez la porte de l'ascenseur, cliquez sur l'écran, puis sur le bouton rouge. Abaissez ensuite le levier du silo des bombes, relevez le levier, descendez à l'échelle, puis montez à l'autre échelle plus à gauche (grâce à la barre horizontale plus bas). Enlevez l'écoutille (envoyez-la en avant), puis redescendez l'échelle. Remontez l'échelle de droite, ouvrez la porte de gauche, puis abaissez l'interrupteur du moteur. Descendez alors rapidement l'échelle de cette pièce, puis remontez par l'échelle de droite après que le sbire ait franchi la pièce du silo de bombes (observez cela à l'aide d'une vue d'ensemble). Dirigez l'ascenseur à l'étage le plus haut, puis passez à travers l'écoutille ouverte. Descendez l'échelle. Ouvrez alors la porte de gauche, puis changez le sbire en totem. Abaissez le levier du canon, descendez les escaliers de gauche et passez les portes vers l'ascenseur. Remontez à l'étage du haut, puis sortez par l'écoutille ouverte. Fermez-la en rabaissant le levier et placez-vous dans le siège du tireur sur la gauche. Visez l'écoutille de ventilation et tirez. Visez la grosse écoutille de la porte et tirez. Descendez dans la bouche d'aération, puis avancez jusqu'à devoir changer la grenouille en bombe. Placez cette dernière au-dessus du ventilateur jaune, sur la gauche. Dirigez-vous vers le côté droit de la grenouille et effrayez-la en revenant vers elle par la gauche, afin qu'elle tombe dans le trou situé au-dessus de la cabine de Rose. Montez l'échelle, jetez l'écoutille, puis allez vers la cabine de Rose, en descendant à l'étage le plus bas, et en repassant à gauche pour prendre les escaliers, puis en filant à droite. Emparez-vous alors de la carte au trésor sur son bureau, puis descendez rapidement l'échelle de la salle du moteur. Attendez que Rose soit située au-dessus de vous, dans la salle du silo des bombes (sélectionnez une vue d'ensemble), puis revenez en arrière pour remonter vers sa cabine. Montez à l'étage du haut, sautez dans l'avion, tournez l'interrupteur jaune jusqu'à ce que l'avion démarre, puis tirez le levier des gaz.

LE CHATEAU DE BARBAROS

Requiem pour un château ténébreux

Descendez l'échelle, puis examinez la machine à gauche des engrenages. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre par deux fois. Remontez l'échelle, montez sur le gros engrenage lorsque la lune brille, puis emparez-vous du crâne pour le placer sur le bouton de gauche. Montez sur l'ascenseur de gauche, puis passez les crânes vers la droite lorsque la lune brille. Montez l'échelle et allez à gauche de la cloche. Tirez la chaîne qui s'y trouve, puis descendez l'échelle. Examinez le liquide mauve entre les crânes, puis récupérez la pierre de lune. Placez-la dans le

réceptacle à lanterne sur la droite. Placez les crânes près de la pierre de lune, et attendez que la lune arrête de briller pour ensuite récupérer la clé. Remontez l'échelle de droite, puis ouvrez la porte à droite de la cloche (en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre). Montez l'échelle, puis changez la grenouille en bombe. Placez-la dans le trou situé en face de la chaîne de la cloche. Faites ensuite descendre Zack par la chaîne et gagnez le coffre.

Toiles mystères

Récupérez le fragment doré sur la droite. Placez-le dans le puzzle situé au centre du sol. Bougez le tableau étrange de la gauche vers le centre, puis placez celui de droite tout à fait à gauche. Atteignez l'image du balai en face du puzzle et tirez-le vers vous. Montez les escaliers de gauche, époussetez les nuages sur l'image du mur gauche, puis faites de même avec l'image de la porte. Ramassez la clé, puis ouvrez l'image de la porte. Récupérez le balai, puis passez au travers de l'image de la porte. Examinez l'image de l'arbre au visage, changez la prise du balai et tapez le fragment doré. Marchez sur la trappe piégée, à gauche de l'image du vieil homme. Jetez le balai et récupérez le fragment doré sur l'image. Placez-le dans le puzzle, puis reprenez le balai. Examinez la tache d'encre. Changez la prise du balai et épongez celle-ci. Allez en haut et peignez par-dessus les yeux du vieil homme. Examinez alors le tableau entièrement sur la gauche et faites-le tomber. Tenez-vous debout sur celui-ci. Prenez le robinet doré dans la peinture située juste derrière vous. Utilisez-le sur la peinture du gardien de la fontaine, située tout de suite à gauche de la trappe piégée. Placez-le le plus bas possible, de sorte à vider le maximum d'eau et que le poisson disparaisse. Ouvrez le robinet en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Emparez-vous du fragment doré en bas à gauche du tableau, puis placez-le sur la trappe piégée. Tirez la corde du vieil homme. Redescendez via le tableau situé le plus à gauche. Récupérez le fragment doré, placez-le dans le puzzle, et il ne vous reste plus qu'à aller ouvrir le coffre.

Miroir, miroir !

Ouvrez le rideau sur la gauche. Appuyez sur « 2 » durant le dialogue, comme vous le dit Johnny. Ecoutez les sons émis par les choses situées dans cette pièce, puis décrochez le téléphone. Mémorisez ainsi les sons du lustre, de la viande, du chandelier, du crâne, du cerf et de la fenêtre. Prenez le téléphone, puis mémorisez les trois sons émis. Examinez les objets dans l'ordre dans lequel les sons sont émis, puis passez à travers le passage secret sous la table. Continuez à travers la porte sur la droite, puis les suivantes. Soulevez les pots pour trouver un ver. Montez les escaliers, ouvrez le rideau de droite, puis montez sur le lit. Fermez le rideau, récupérez la clé, puis prenez le téléphone. Notez l'ordre des sons émis et examinez les objets en question dans cet ordre. Allez de l'autre côté au sous-sol vers la gauche, puis utilisez la clé sur la porte verrouillée. Récupérez le ver et revenez derrière la porte maintenant déverrouillée. Placez le ver dans le trou de taupe, puis changez cette dernière en perforataupe. Emmenez-le vers la droite, franchissez les portes et montez dans cette pièce. Perforez le sol de pierre à l'endroit où le tapis est troué, puis jetez le perforataupe. Ecoutez les sons pour la dernière fois au téléphone, examinez les objets en question, puis repartez dans la première pièce en passant par le sous-sol et en retournant à gauche. Placez le reflet de Zack devant le trou que vous avez percé, puis passez dans l'armoire à droite du miroir. Ouvrez le coffre.

La science insensée

Secouez l'arbre, puis changez le mille-pattes en mille-scie. Soulevez la pierre, regardez en bas en maintenant B et cliquez sur le serpent. Changez-le en objet, puis passez la porte de droite. Cliquez sur la chauve-souris et changez-la en « parapluie chauve-souris » et récupérez-le. Descendez l'échelle, pompez l'eau à la pompe, puis allez dans la pièce suivante, sur la droite. Placez le parapluie dans la grosse machine au centre, puis rechangez-le en chauve-souris. Examinez la machine de potions (notez les symboles sur le cercle rouge). Chauve-souris = Mammifère, Serpent = Reptile, Mille-pattes = Insecte. Récupérez la bouteille jaune qui en est sortie. Utilisez le décapsuleur sur la machine de potions, puis prenez cette potion mammifère pour la poser dans le labo d'alchimie, à droite de la grosse machine. Posez-la sur le symbole du mammifère. Répétez, respectivement, la même procédure pour le mille-pattes. Regardez les instructions au-dessus du labo d'alchimie, notamment la première ligne, qui vous indique comment fabriquer une potion rendant tout petit…

Fabriquez cette potion en prenant chaque ingrédient et en versant ceci dans le récipient gradué, sur la gauche des bouteilles (vous pouvez facilement vous tromper ici, donc soyez sûr de remettre les bouteilles à leur place d'origine, et de ne pas ajouter trop ou pas assez de chaque ingrédient, ou vous devrez le déverser). Une fois ceci fait, prenez votre

mixture et allez dans la pièce située à droite. Tenez-vous sur les toilettes et versez la potion dans le réservoir du dessus. Allez tirer la corde de douche sur la droite (si votre potion est mauvaise, vous aurez un compte à rebours et il faudra vous dépêcher d'aller tirer la corde de douche une fois de plus). Maintenant que vous êtes petit, allez bouger l'attrapeur-onduleur vers la sortie du tunnel se trouvant tout à fait à gauche. Prenez un bain dans le petit bassin de la pompe à eau. Répétez les actions en plaçant l'attrapeur-onduleur dans la machine, pour obtenir l'ingrédient reptile. Replacez le pichet gradué au labo d'alchimie, puis fabriquez la potion d'invisibilité (dosages sur la ligne du bas). Allez vous doucher avec la potion d'invisibilité. Remettez le récipient gradué au labo d'alchimie, remontez l'échelle et allez tout à droite. Trouvez la clé au bout du chemin. Ouvrez le morceau de tuyau sur le côté droit de cette dernière pièce (celui sur la droite, le deuxième en partant du bas). Récupérez la clé, puis jetez-la à travers le tuyau que vous venez d'ouvrir. Rendez-vous petit, attrapez la clé par derrière les barreaux situés à droite de la douche. Douchez-vous à la pompe pour récupérer votre taille, puis utilisez la clé pour ouvrir le cachot. Ouvrez le coffre.

Le retour de la Légende

Essayez d'ouvrir le coffre, puis attendez que la petite statue jaune s'ouvre. Changez deux chauves-souris en objets, puis allez placer un parapluie sous la chaîne au fond à gauche. Prenez l'autre parapluie pour l'ouvrir en appuyant sur « 2 ». Attendez que le nuage cesse de pleuvoir, puis jetez le parapluie. Attendez que la statue bleue lance des pots. Examinez les pots jusqu'à trouver un serpent, pour ensuite le changer en attrapeur-onduleur. Jetez-le sous la grenouille sur la gauche, puis rechangez l'objet en serpent. Attendez que les pirates fantômes apparaissent, puis utilisez le parapluie situé sous la chaîne pour tirer cette dernière à l'aide de la poignée du parapluie (retournez-le donc au préalable). Attendez maintenant qu'ils disparaissent. Repérez la statue qui fait ou possède quelque chose de différent par rapport aux deux autres, et tenez-vous sur le cercle de sa couleur pour éviter d'être touché. Répétez ceci trois fois. Jetez la bombe-grenouille sur le cercle de couleur jaune avant qu'il ne disparaisse (mais ne vous y trouvez pas). Répétez ceci deux fois en replaçant une bombe sur le cercle bleu, puis sur le dernier. Récupérez le contenu du coffre, puis faites sonner Wiki pour libérer Barbaros. Prenez le parapluie durant votre chute, puis utilisez-le en pressant « 2 ». Placez-vous dans le chariot du coffre, puis changez la grenouille en bombe. Placez-la dans le rocher, puis conduisez à nouveau le chariot. Faites sonner Wiki pour éviter de vous faire toucher par les esprits qui vous poursuivent !

LE BATEAU PIRATE

La grande poursuite !

Placez-vous dans le canon, visez, puis attendez que le calamar saute pour faire feu. Changez le thon en objet, puis placez cette bombe dans le trou situé en bas à droite des escaliers. Allez maintenant sous le pont. Examinez le levier, puis tirez-le lorsque le calamar se trouve quasiment sous le bateau. Maniez encore le canon et tirez sur chaque tentacule qui détient un sbire. Changez le thon en bombe, puis jetez-la au même endroit que la première. Allez sous le pont et tirez le levier comme précédemment, au moment où le calamar se trouve quasiment sous le bateau. Allez sur le pont et tirez le levier de la grosse arbalète. Retournez ensuite dans le canon. Tirez sur chaque tentacule qui détient quelque chose. Sortez vite du canon, puis élevez le mât brisé en secouant la Wiimote. Chargez le mât sur l'arbalète, puis prenez le sceptre de Rose. Placez une bombe dans le tonneau servant d'appât, puis une fois qu'il l'a récupéré, cliquez sur le mât, et attendez que le monstre mange la bombe. Commandez aux sbires de libérer la corde, en cliquant sur celle-ci à droite du mât, et en pointant le sceptre vers l'avant.

L'ILE AU TRESOR

Le territoire de Barbaros

Tirez la chaîne, puis cliquez rapidement sur les barreaux de droite, durant votre chute. Emparez-vous du calice doré, puis cachez-vous du pirate en soulevant la jarre, comme la statue d'à côté. Prenez l'ascenseur, puis prenez un vase au trésor. Jetez-le sur le pirate lorsqu'il passe au-dessous de vous. Tirez le drapeau pirate sur la droite pour récupérer la perche, puis emmenez le calice dans la pièce sur la gauche. Examinez le crâne dans le coin. Tournez-le de sorte à ce

que ses yeux soient vers le bas et secouez-le. Un briquet va en tomber, mais laissez-le ici pour le moment. Traversez devant l'oeil lorsqu'il est fermé, puis remplissez le calice avec de la poussière d'or venant du sphinx (tenez-vous sur le bouton au sol). Allez sur le rebord où se trouvait le drapeau pirate. A partir d'ici, examinez l'oeil. Versez toute la poussière d'or que vous pouvez lorsque le vent souffle dans cette direction. Récupérez le briquet qui était tombé du crâne, puis descendez la corde pour aller à droite. Marchez sur l'image égyptienne pour changer votre gravité. Allez à droite et en bas pour vous retrouver sur la gravité normale, puis examinez le pot pour y trouver un serpent. Cachez-vous du pirate éventuel en soulevant la jarre, puis montez l'échelle pour aller à droite. Changez de gravité, puis montez en haut et prenez la première à gauche pour trouver une épée en acier à récupérer ici. Revenez en arrière, puis montez et prenez à droite pour couper la corde avec l'épée.

Retournez ensuite vers l'endroit où était plantée l'épée, puis descendez tout en bas pour pouvoir à nouveau changer de gravité. Si vous rencontrez des pirates sur votre chemin, vous pourrez les combattre avec le sabre. Le premier à donner 3 coups gagne le duel. Remontez l'échelle précédente, puis repérez le rocher sur la droite. Il va falloir le faire tomber dans le trou juste à côté, de préférence en éliminant le pirate qui devrait emprunter ce passage. Effectuez une vue d'ensemble, puis lorsque vous voyez le pirate monter par ce chemin, emparez-vous du rocher en secouant la Wiimote et Zack le lancera automatiquement sur l'ennemi. Descendez tout en bas récupérer un morceau du rocher, puis changez de gravité pour monter tout en haut de ce chemin vertical et prendre la dernière à gauche. Vous devriez vous trouver juste au-dessus de la tête du serpent. Jetez le caillou en prenant garde à la force du vent, de sorte à assommer le serpent. Redescendez trouver le serpent, puis jetez le pot dans le creux un peu plus à gauche. Retrouvez votre perche, puis rendez-vous vers la corde que vous aviez coupée avec le sabre, sur la droite donc. Allez à droite de celle-ci et vous trouverez une corde tendue. Utilisez la perche pour marcher le long de celle-ci, tout en gardant l'équilibre grâce à celle-ci. Ôtez le piquet contenant la grosse plume et ventilez rapidement. Allez chercher le briquet, puis descendez tout en bas à gauche du niveau. Vous y trouverez une torche. Allumez-la avec le briquet (donnez un petit coup avec le briquet et appuyez sur bas sur la croix directionnelle, puis penchez le briquet jusqu'à ce que vous ayez des étincelles et enfin une flamme).

Allez ensuite chercher la cloche qui se trouve dans le radeau qui était accroché à la corde tendue plus haut sur la droite (si vous avez ramené le radeau assez fort avec les plumes, il aura peut-être heurté le mur et la cloche se trouvera donc directement tout en bas à droite), puis posez-la tout en bas à gauche, entre l'échelle et le dessin égyptien changeant la gravité. Prenez votre sabre et allez sur la gauche pour combattre le pirate jusqu'à vous retrouver face à Barbaros. Approchez Barbaros, puis comptez les « bips » de la bombe. Attrapez rapidement la corde de la porte, puis juste avant le neuvième bip, tirez la corde. Courez pour attraper Wiki plus à droite, puis secouez-le devant Barbaros jusqu'à ce qu'il redevienne à nouveau un amas d'objets. Allez dans la salle de Barbaros, changez le pirate-momie en totem, puis placez le totem sous l'échelle située de l'autre côté, à droite. Montez celle-ci, changez le serpent en objet, puis récupérez ce dernier. Allez dans la pièce de Barbaros, tirez le levier et prenez l'ascenseur (récupérez votre objet). Allez dans la prison de Rose. Changez-les tous en totems, tirez la chaîne avec l'attrapeur-onduleur, puis redescendez dans la pièce de Barbaros. Redonnez-leur leur apparence normale, bougez le gros baril et tirez le levier.

Le territoire de Barbaros : Le combat final

Utilisez le panneau de contrôle à l'arrière du bateau. Attrapez le canon au centre et tirez sur les quatre pirates dans les coins. Emparez-vous ensuite de la clochette sur la gauche et secouez-la sur les ennemis qui vous font face. Maintenez ensuite A et préparez-vous à bloquer les poings en forme de crocodile qui vous fonceront dessus à plusieurs reprises (placez la main là où le viseur apparaît sur votre écran au dernier moment). Emparez-vous ensuite de l'ancre sur la droite et faites-la tourner à la manière d'un lasso, pour ensuite l'envoyer vers l'ennemi. Stoppez l'autre poing en maintenant A et renvoyez-le automatiquement vers le poing bloqué par l'ancre. Dépensez vos munitions, éliminez les missiles avec la clochette, puis quittez le panneau de contrôle en appuyant sur B. Changez les sbires en totem, puis chargez-en deux dans le trou de la même forme sur la droite. Revenez éliminer des missiles avec la clochette, chargez les deux derniers totems, puis secouez la clochette éventuellement une dernière fois, au panneau de contrôle. Attrapez le canon, zoomez vers la poitrine de l'ennemi à l'aide de la touche directionnelle « haut », puis tirez les totems de sorte à ce qu'ils obstruent les quatre canons. Attendez ensuite que l'ennemi tente de tirer, puis prenez l'ancre (après l'avoir ramené vers vous par des mouvements de manivelle) et envoyez-le comme précédemment. Ramenez-le ensuite vers vous par des mouvements de manivelle. Une fois ceci effectué, ôtez le chapeau de cette machine pour dévoiler Barbaros, puis allez charger un autre sbire pour lui tirer dessus. Sonnez la clochette un certain temps. Il ne vous restera

alors plus qu'à faire sonner Wiki une dernière fois.

LES COFFRES CACHÉS

La quête des coffres cachés n'est accessible qu'une fois le jeu terminé. Elle consiste à révéler l'emplacement des coffres à trésor dissimulés dans chaque niveau en réalisant certaines actions précises indiquées par des parchemins.

Zombie Panic in Wonderland

© Akaoni Studio 2010

BONUS DU MODE HISTOIRE

Alice

Terminer 2 fois le mode Histoire.

Blanche-Neige

Aller jusqu'au niveau 3-2 en mode Histoire.

Blanche-Neige "Bunny Girl"

Terminer 3 fois le mode Histoire.

Dorothy (Le Magicien d'Oz)

Aller jusqu'au niveau 2-1 en mode Histoire.

Le petit chaperon rouge

Terminer 4 fois le mode Histoire.

Niveau Survie en mode Arcade (bateau pirate)

Terminer le mode Histoire.

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) :

Alexandre DOS SANTOS
Alexandre SUGNAUX
Alexandre THIBEDORE
Alexis GAUTHIER
Alvin HADDADENE
Antoine ROUX
Antony PARODI
Arnaud DEGROOT
Aurélien MONTIER
Axel PLANTE
Bader Lanouar
Bastien DAVID
Benjamin COMBELAS
Billy HEFTER
Brice MAGNE
Charles DRESSEUR
Christophe COUDURIER
Damien VANDENDRIESSCHE
Daniel GAUMOND
David CLEMENTE
David JONES
David MEDIONI
David WALLIMANN
Eric RAIZER
Fabien PARANIBLE
Fabrice LANTHIER
Fabrice YAOUANAC
Félix BURG
Félix GUINET
Florent STEULLET
Floryan ENAULT
François WAXIN
François-Perras BERTHIAUME
Frédéric ESPIAU
Frédéric FAU
Geoffrey LEGER
Gildas MADELENAT
Grégoire Lefaivre
Griffin GAINSBOROUGH

Guillaume BERRIER
Guillaume BOURDIN
Guillaume MOREL
Hervé VALPINY
Hugo BEAUCHEMIN-LACHAPELLE
Jean RONDEAU
Jean-Marc WALLIMANN
Jean-Philippe COUSIN
Jean-Pierre CLOUP
Jérémy CORMIER
Jérémy DEBRAY
John DOE
Jonathan DESMONCEAUX
Jonathan MONAST
Julien FIE
Keven DERAPS
Kévin DANIEL
Kevin LUQUE
Léo MARADAN
Loïc CAUDAL
Loïc POMIER
Ludovic DUPUIS
Marc PELATAN
Marc-André GARNEAU
Marcio PEIXE
Margaux AMIR
Mathieu LEMAÎTRE
Mathieu SIMON
Mathieu VALLEE
Matthieu CROCICCHIA
Maxime RIVAN
Nicolas GOBERVILLE
Nicolas GOELZER
Nicolas SOUPHANDAVONG
Olivier LAMOUREUX
Olivier MAT
Olivier TARASCONI
Olivier VIGNERON
Philippe LUYPAVERT
Pierre-Alexandre TAIX
Pierre-Yves MATHIEU
Raphaël BLANDIN
Ronan GUILLEMARD
Rudy PILES
Sébastien OCTEAU
Sébastien PAQUIN
Sébastien PISSAVY
Stéphane MAURIN
Swann Martin-Raget
sylvain GUERET
Sylvain WAGON
Thierry BARD
Thomas ISAAC
Thomas PRONO
Tommy LOSIER

Valérie PRECIGOUT
Xavier LEPAGE
Xavier OBERLIN
Yan PAROVEL
Yannick DAFFAUD
Yelena THUAU

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.